

APPRENONS A PILOTER HECTOR

hector/



PRESENTATION



Nous vous remercions d'avoir choisi le micro-ordinateur Hector, de fabrication française. Nous sommes persuadés que vous serez de plus en plus satisfait de votre choix au fur et à mesure que vous découvrirez toutes ses possibilités, et que vous avancerez dans le merveilleux univers de la micro-informatique.

Hector existe en plusieurs versions qui diffèrent par la capacité de la mémoire (RAM ou ROM), par le mode de basse et haute résolution et par certaines caractéristiques techniques.

Le passage de la gamme BR aux modèles HR

s'effectue grâce aux kits de transformations disponibles chez votre revendeur Hector.

Quels que soient les objectifs que vous poursuiviez : applications professionnelles, commerciales ou scientifiques ; contrôle de processus ; initiation et apprentissage des techniques informatiques ; jeux et usages domestiques, etc., la gamme des micro-ordinateurs Hector vous permettra d'atteindre ces objectifs, tant présents que futurs. Et ce, grâce à son adaptabilité et à l'évolution qu'elle autorise à mesure de l'augmentation de vos besoins, de vos connaissances et de l'enthousiasme qui naîtra en vous.

1 Où installer votre Hector ?**2** Branchements

- A/ Téléviseur noir et blanc ou couleurs
- B/ Moniteur

3 Description des commandes

- A/ Clavier
- B/ Magnétocassette

4 Mise en route

- A/ Hector 1
- B/ Hector 2 HR
- C/ Hector 2 HR+
- D/ Hector HRX

5 Branchements facultatifs :
Périphériques

- A/ Contrôleur à main
- B/ Imprimante
- C/ Disquette
- D/ Cartouche

6 Chargement d'une cassette

- A/ Chronologie du chargement
- B/ Précautions d'usage
- C/ Cassettes vierges

7 Problèmes de fonctionnement -
SAV

1

OU INSTALLER VOTRE HECTOR ?

De par sa taille, Hector n'est guère encombrant et peut se poser n'importe où. Cependant quelques précautions élémentaires sont souhaitables pour assurer à votre micro-ordinateur des conditions optimales.

Comme tout appareil électronique, Hector dégage de la chaleur ; il faut donc veiller à ce qu'aucun élément étranger (feuille de papier, moquette, rideaux, etc.) n'obstrue les ouïes d'aération.

Pour les mêmes raisons, évitez les sources de chaleur directes comme les radiateurs, le soleil derrière une vitre, etc.

Hector est extrêmement fiable et sa carte

électronique, de conception industrielle française, est protégée par un carter en métal, servant de support aux différentes alimentations et de dissipateur thermique. Cependant, évitez les chocs et assurez-vous qu'il est placé sur une surface stable et suffisamment rigide.

La chaleur, l'humidité et la poussière sont les ennemis des matériels électroniques. Evitez donc de soumettre votre Hector à une humidité excessive ou à une atmosphère très poussiéreuse.

Ce minimum de précautions vous assurera un emploi prolongé et sans problème de votre micro-ordinateur Hector.

2

BRANCHEMENTS INDISPENSABLES

Pour utiliser votre ordinateur Hector, divers branchements sont nécessaires.



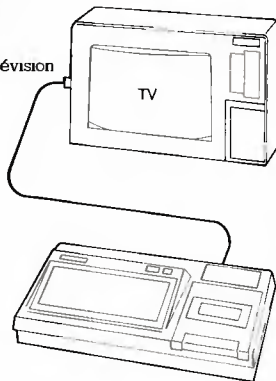
A/ POSTES COULEURS OU NOIR ET BLANC NON EQUIPES DE LA PRISE PERITELEVISION :

Dans ce cas, vous devez acquérir un modulateur noir et blanc disponible chez votre revendeur Hector. Il faut alors brancher le câble de liaison entre la prise vidéo d'Hector et la prise péritélévision du modulateur, puis le câble vidéo noir sortant du modulateur à l'entrée antenne 2^e chaîne (UHF) de votre téléviseur.

Après avoir allumé ce dernier et sélectionné un canal inutilisé (de 4 à 8 pour les postes équipés d'une présélection), tournez le bouton de réglage UHF (625 lignes canal 36 environ) jusqu'à l'apparition sur l'écran du texte du «MENU».

Poste équipé d'une prise de Péritélévision

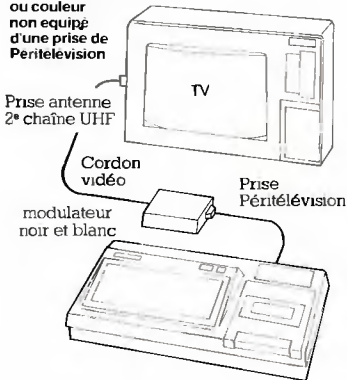
Prise Péritélévision



Poste noir et blanc ou couleur non équipé d'une prise de Péritélévision

Prise antenne 2^e chaîne UHF

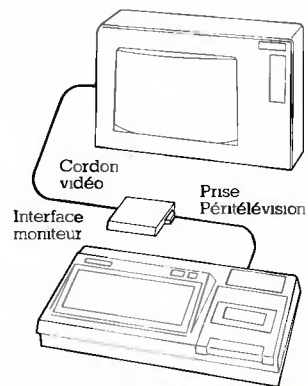
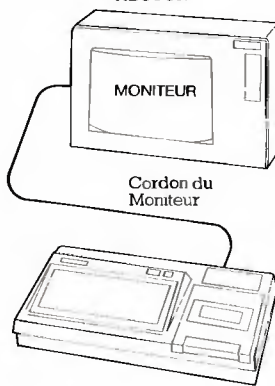
Cordon vidéo
modulateur noir et blanc



MONITEUR HECTOR

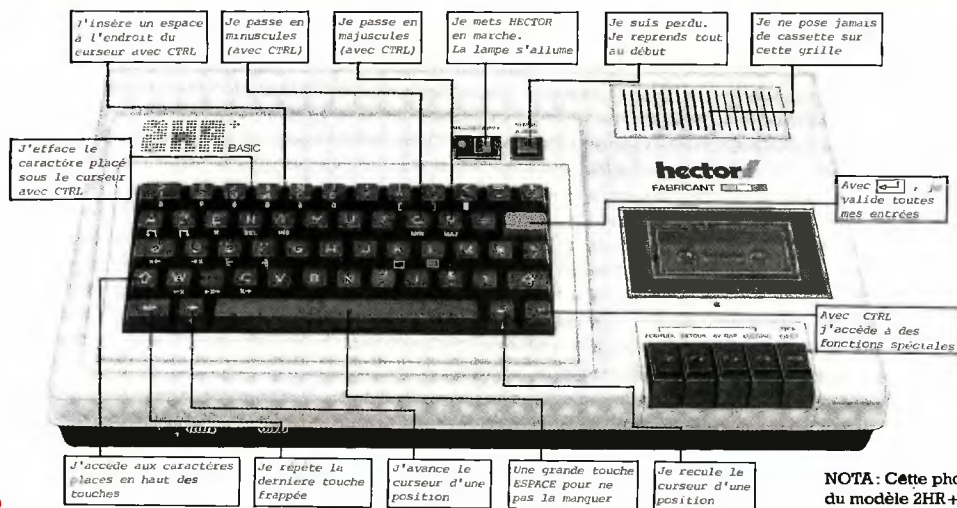
MONITEUR

Cordon du Moniteur



3

DESCRIPTION DES COMMANDES



NOTA : Cette photographie représente le clavier du modèle 2HR+ dont le marquage des touches diffère du modèle HECTOR I.

A/ LE CLAVIER



• Le clavier alphanumérique.

Hormis les 10 chiffres, les 26 lettres de l'alphabet et les quelques caractères de ponctuation, le clavier alphanumérique d'HECTOR comprend quelques touches spéciales dont les fonctions peuvent être modifiées selon les logiciels.

• Les touches de fonctions spéciales :

— MARCHE / ARRET :


Interrupteur, une diode électroluminescente (LED) s'allume en position marche.

NB les touches       n'opèrent que sur HECTOR HRX

— Initialisation :

Réinitialisation des programmes. Un menu, apparaît à l'écran, indiquant les différentes options.



Les 2 touches  permettent l'impression des majuscules et des caractères écrits dans la partie supérieure des cabochons.

Attention:

Les minuscules ne sont pas affichables à l'écran avec Hector 1,

- CTRL (contrôle) : s'utilise toujours avec une autre touche. Agit en tant que commande de super manœuvre. Son emploi est précisé dans le manuel et dans chaque programme l'utilisant.

— →

Permet de déplacer le curseur sur le caractère suivant lors de la correction d'une ligne (voir chapitre Editeur de ligne du manuel de chaque langage).
N.B. Inopérante sur Hector 1.

— ↵

Cette touche est utilisée pour valider un message. Lorsque vous rentrez une information à l'aide du clavier, l'ordinateur ne peut pas identifier la fin de la séquence.
La frappe de la touche ↵ fait prendre en compte le message ou l'instruction.

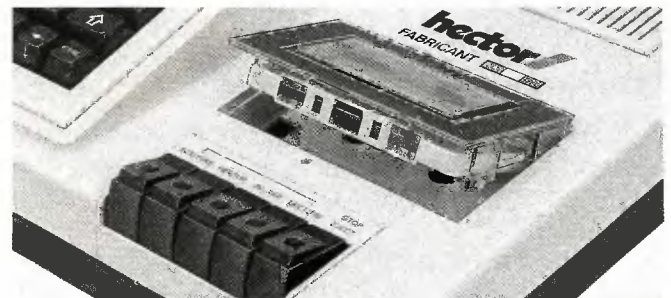
— ←

Permet de déplacer le curseur sur le caractère précédent lors de la correction d'une ligne.
N.B. Efface le dernier caractère sur Hector 1.

B/ LES TOUCHES DU MAGNETOCASSETTE

Les commandes de la platine magnétocassette correspondent à celles d'un magnétocassette ordinaire. Chaque fois que vous allumez votre ordinateur, il faut appuyer sur la bonne touche pour rendre opérationnelles les commandes du magnétocassette.

- Ecriture : enfoncée simultanément avec Lecture permet d'enregistrer sur cassette le contenu de la mémoire centrale.
- Retour : rembobine la bande.
- Av. rap. : déroulement rapide.
- Lecture : lit le programme et le charge en mémoire centrale.
- Stop/Eject : arrêt et ouverture de la platine.



4

MISE EN ROUTE

A/ MISE EN ROUTE D'HECTOR 1.

Vous avez installé votre HECTOR, choisi votre écran de visualisation, branché les diverses prises et connexions en suivant les instructions du chapitre 2 et vous êtes prêt maintenant à mettre en marche votre micro-ordinateur.

Basculez l'interrupteur de MARCHE/ARRET et HECTOR vous dévoile son menu.

1 - CASSETTE

2 - MONITEUR

3 - BASIC

Vous devez taper une des touches 1, 2 ou 3 selon l'option que vous aurez choisie.

• Option 1: chargement d'une cassette BR.

L'option 1 permet le chargement d'une cassette contenant un programme utilisant la Basse Résolution (Glouton, par exemple).

La touche 1 est appelée commande de chargement. Reportez-vous au chapitre chargement d'une cassette.

• Option 2: Accès au Moniteur.

L'option 2 donne accès au Moniteur Résident. D'un emploi très simple, il permet la mise au point et la sauvegarde de programmes en langage machine et constitue avec son manuel d'utilisation une introduction simple à l'assembleur.

Note: HECTOR 1 ne possédant qu'une seule résolution graphique, le choix entre 2 résolutions est ici impossible.

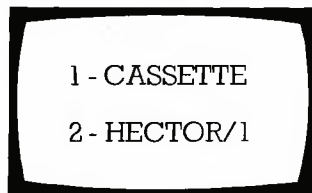
• Option 3: Accès au langage BASIC.

L'option 3 donne accès au langage BASIC // PRINTER. Cette option est propre au coffret MICRO-LOISIRS.

B/ MISE EN ROUTE D'HECTOR 2HR.

Vous avez installé votre HECTOR, choisi votre écran de visualisation, branché les diverses prises et connexions en suivant les instructions du chapitre 2 et vous êtes prêt maintenant à mettre en marche votre micro-ordinateur.

Basculez l'interrupteur de MARCHE/ARRET et HECTOR vous dévoile son menu :



Vous devez taper une des touches 1 ou 2 selon l'option que vous avez choisie.

• **Option 1 : Chargement d'une cassette HR.**

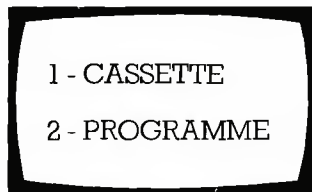
L'option 1 permet le chargement d'une cassette contenant un programme utilisant la haute résolution (BASIC III, par exemple).

La touche 1 est appelée commande de chargement. Reportez-vous au chapitre chargement d'une cassette.

• **Option 2 : Compatibilité HECTOR 1.**

L'option 2 permet le passage de haute en basse résolution, renvoie à un menu identique à celui d'un HECTOR 1 et assure ainsi la compatibilité des programmes basse résolution avec les HECTOR 2HR.

Le nouveau menu est le suivant :



Option 1 : Chargement d'une cassette BR.

L'option 1 permet le chargement d'une cassette contenant un programme utilisant la basse résolution

(Grenouille, par exemple).

La touche 1 est appelée commande de chargement. Reportez-vous au chapitre chargement d'une cassette.

Note : Le HECTOR 2HR ne possédant aucun logiciel résident, toute manipulation implique le chargement préalable d'une cassette contenant le logiciel désiré.

C'est de cette particularité que le HECTOR 2HR tire sa grande versatilité : ses possibilités se multiplient au gré de l'évolution des logiciels.

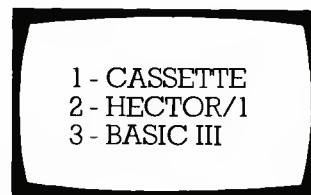
Option 2 : Retour programme BR ou HR.

L'option 2 permet, après une éventuelle initialisation, de revenir au dernier programme en cours.

C/ MISE EN ROUTE D'HECTOR 2HR+.

Vous avez installé votre HECTOR, choisi votre écran de visualisation, branché les diverses prises et connexions en suivant les instructions du chapitre 2 et vous êtes prêt maintenant à mettre en marche votre micro-ordinateur.

Basculez l'interrupteur de MARCHE/ARRET et HECTOR vous dévoile son menu :



Vous devez taper une des touches 1, 2 ou 3 selon l'option que vous avez choisie.

Option 1 : Chargement d'une cassette HR.

L'option 1 permet le chargement d'une cassette contenant un programme utilisant la haute résolution (Vidéograph, par exemple).

La touche 1 est appelée commande de chargement. Reportez-vous au chapitre chargement d'une cassette.

Option 1 : Chargement d'une cassette BR.

L'option 1 permet le chargement d'une cassette contenant un programme utilisant la basse résolution (Envahisseurs, par exemple).

La touche 1 est appelée commande de chargement. Reportez-vous au chapitre chargement d'une cassette.

Option 2 : Retour programme BR ou HR.

L'option 2 permet, après une éventuelle initialisation, de revenir au dernier programme en cours.

• Option 2 : Compatibilité HECTOR 1

L'option 2 permet le passage de la haute à la basse résolution, renvoie à un menu identique à celui d'un HECTOR 1 et assure ainsi la compatibilité des programmes basse résolution avec le HECTOR 2HR+.

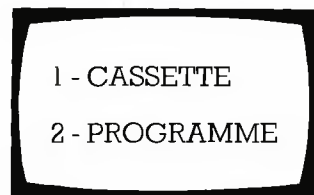
• Option 3 : Accès au langage de programmation BASIC III.

L'option 3 permet d'utiliser le langage de programmation résident BASIC III.

Reportez-vous aux manuels :

- PARLONS BASIC AVEC HECTOR HR.
- DICTIONNAIRE DES BASIC.

Le nouveau menu est le suivant :



D/ MISE EN ROUTE D'HECTOR HRX.

Vous avez installé votre HECTOR, choisi votre écran de visualisation, branché les diverses prises et connexions en suivant les instructions du chapitre 2 et vous êtes prêt maintenant à mettre en marche votre micro-ordinateur.

Basculez l'interrupteur de MARCHE/ARRET et HECTOR vous dévoile son menu :



1 - FORTH
2 - CASSETTE
3 - CARTOUCHE
4 - DISQUETTE
5 - HECTOR 1

Vous devez taper une des touches
1, 2, 3, 4 ou 5 selon l'option que vous
aurez choisie.

- **Option 1 : Accès au langage de programmation FORTH.**

L'option 1 vous permet d'utiliser le langage de programmation FORTH.

Reportez-vous au manuel :

— PRATIQUE DU FORTH AVEC HECTOR.

- **Option 2 : Chargement d'une cassette HR.**

L'option 2 permet le chargement d'une cassette contenant un programme utilisant la haute résolution (BASIC 3 X, par exemple).

La touche 2 est appelée commande de chargement.

Reportez-vous au chapitre chargement d'une cassette.

- **Option 3 : Chargement d'une cartouche.**

Après avoir procédé aux branchements décrits dans le chapitre 5D, l'option 3 permet le chargement d'une cartouche spécialement destinée au HRX (BASIC 3 X, par exemple).

Elle autorise le transfert du contenu de la cartouche en mémoire vive.

A la fin du chargement, la cartouche peut être retirée.

- **Option 4 : Utilisation de la disquette.**

L'option 4 permet l'emploi du Disc II. Après avoir procédé aux branchements décrits dans le chapitre 5 C, l'option 4 autorise le transfert du contenu du disque système en mémoire vive.

Les manipulations de l'unité de disquettes (ou Disc II) sont décrites dans le manuel spécifique du Disc II.

- **Option 5 : Compatibilité HECTOR 1.**

L'option 5 permet le passage de haute en basse résolution, renvoie à un menu identique à celui d'un HECTOR 1 et assure ainsi la compatibilité des programmes basse résolution avec le HECTOR HRX.

Le nouveau menu est le suivant :



1 - CASSETTE
2 - PROGRAMME

L'option 1 : permet le chargement d'une cassette contenant un programme utilisant la basse résolution (Chatbyrinthe, par exemple).

1 est appelé commande de chargement.

Reportez-vous au chapitre chargement d'une cassette.

Option 2 : Retour programme BR ou HR.

L'option 2 permet, après une éventuelle initialisation, de revenir au dernier programme en cours.

5

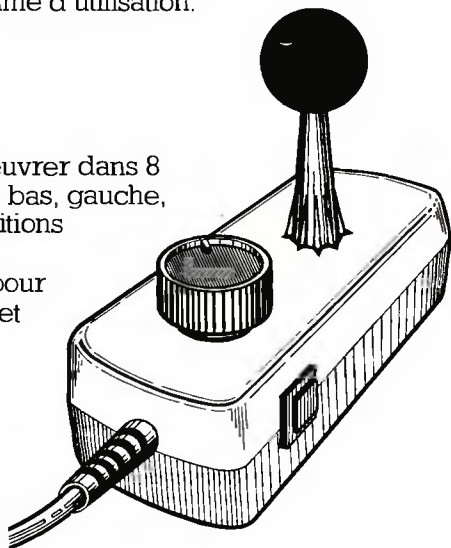
BRANCHEMENTS FACULTATIFS:

A/ CONTROLEUR A MAIN

Deux prises détrompées situées sur la face avant d'HECTOR servent à leur branchement.

Equippé d'un manche à balai à 8 directions, d'un bouton poussoir et d'un potentiomètre, le contrôleur à main offre une large gamme d'utilisation.

- Manche à balai :
il peut se manœuvrer dans 8 directions : haut, bas, gauche, droite et les positions intermédiaires.
Souvent utilisé pour déplacer un objet sur l'écran.



- Bouton poussoir : il déclenche une fonction «tout ou rien». Souvent assimilée à une commande ponctuelle (tir, saut, lancer, etc.).
- Potentiomètre : il déclenche une fonction linéaire souvent assimilée à une commande proportionnelle (dimension, vitesse).

B/ IMPRIMANTE

Bien qu'elle ne soit pas indispensable, une imprimante constitue un périphérique extrêmement utile. Car non seulement elle permet de conserver une trace écrite du travail d'HECTOR, mais de plus elle peut imprimer la liste des instructions d'un programme. Pour certaines applications comme le traitement de texte, elle est indispensable. Toutes les imprimantes du type «Parallèle Centronics» peuvent se brancher directement sur la prise imprimante de votre HECTOR, qui se trouve sur le côté gauche de l'ordinateur, grâce au cordon de liaison HECTOR IMPX disponible chez votre revendeur HECTOR. Deux clips en métal sécurisent la connexion.

PERIPHERIQUES

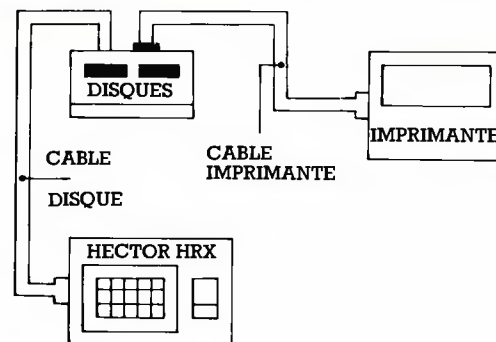


C/ DISQUETTE

Périphérique de mémoire de masse, le DISC II est utilisable uniquement avec HECTOR HRX. Après avoir alimenté votre unité de disquettes, il vous reste à relier le DISC II par l'intermédiaire du câble disque, à l'interface Entrées/Sorties situé sur le côté gauche de votre ordinateur.

L'interface parallèle Centronics se retrouve à l'arrière du coffret contenant les lecteurs de disquettes.

L'utilisation de l'unité de disquettes est décrite dans le manuel du DISC II.



D/ CARTOUCHE R.O.M.

Cartouche contenant un programme intégré en R.O.M. (mémoire morte). Elle est utilisée avec HECTOR HRX, pour charger rapidement langages ou programmes.

Son utilisation est très simple. Elle utilise le connecteur d'entrée/sortie, qui se trouve sur le côté gauche de votre micro-ordinateur. Pour charger une cartouche, il faut d'abord déconnecter les appareils éventuellement déjà branchés (DISC II, imprimante), puis insérer la cartouche dans le connecteur. Suivre ensuite les instructions du menu qui vous indique quelle touche presser (voir mise en route HRX, chapitre 4D).

Lorsque le programme contenu dans la cartouche a démarré (environ 1 seconde), il est possible de retirer la cartouche.

6

CHARGEMENT D'UNE CASSETTE

Cette opération est identique quel que soit le type d'appareil. Seule la touche dite COMMANDE DE CHARGEMENT diffère selon l'appareil. Pour confirmation, reportez-vous au chapitre MISE EN ROUTE correspondant à votre HECTOR.

A/ CHRONOLOGIE DU CHARGEMENT

- Ouvrez la platine en appuyant sur la touche STOP-EJECT.
- INSEREZ complètement la cassette, étiquette et bande magnétique apparentes. REFERMEZ le couvercle.
- APPUYEZ sur la touche INITIALISATION (parfois marquée RESET ou REMISE A ZERO).
- ENFONCEZ la touche LECTURE du magnétocassette.
- APPUYEZ sur la touche dite COMMANDE DE CHARGEMENT.

Chargement.

Il peut prendre jusqu'à 2 minutes pour un programme important (16K en 100 secondes).

Le chargement s'accompagne d'une série de «bips» sonores. Ils indiquent que les informations sont en cours de transfert. (Si vous désirez ne pas les entendre il suffit de baisser le volume de votre téléviseur.)

Le chargement s'accompagne également d'un message à l'écran illustrant le contenu de la cassette (Dessin ou titre).

Ces deux indications témoignent du bon chargement du programme.

Fin de chargement.

La fin du chargement provoque l'arrêt du moteur, la disparition du message écran et la fin du message sonore.

La cassette n'est alors plus nécessaire.

- APPUYEZ deux fois sur la touche STOP EJECT.
- RETIREZ et RANGEZ la cassette.

B/ PRECAUTIONS D'USAGE

- EVITEZ de toucher à l'appareil pendant le chargement d'une cassette.
- EVITEZ de stocker les cassettes, bandes magnétiques apparentes : REMBOBINEZ-les après le chargement.
- Ne posez jamais vos cassettes sur une source de rayonnement magnétique : téléviseur, transformateur... En particulier, sachez que la grille d'aération placée au-dessus du casséophone d'HECTOR cache un transformateur.*

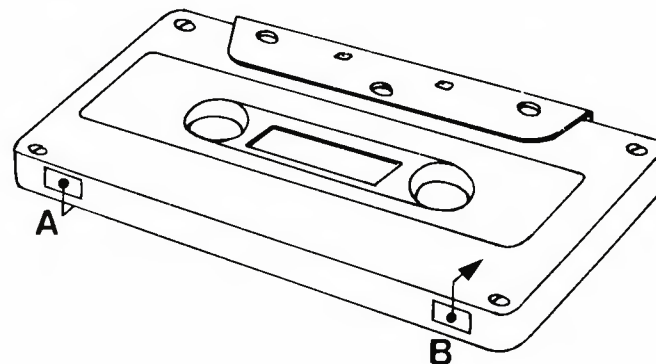
C/ CASSETTES VIERGES

Plusieurs programmes utilisent des cassettes pour stocker des informations ; vos propres programmes doivent être enregistrés sur bandes magnétiques.

Les cassettes magnétiques utilisées doivent être bien adaptées.

La mécanique doit en être très douce et le défilement régulier.

La bande doit avoir une bonne «bande passante» et, surtout, un bon temps de montée. Elle doit pouvoir être saturée et posséder une bonne rémanence magnétique. Les cassettes vierges **HECTOR C10** sont particulièrement adaptées et permettent une utilisation sans faille.



Nous vous conseillons, afin de protéger vos programmes contre une réécriture accidentelle, de casser les languettes A ou B suivant la face d'enregistrement.

7

PROBLEMES DE FONCTIONNEMENT

PROBLEMES	SOLUTIONS OU VERIFICATIONS
<ul style="list-style-type: none"> — Rien n'apparaît à l'écran La LED de HECTOR ne s'allume pas 	<ul style="list-style-type: none"> — HECTOR n'est pas branché — Vérifiez le branchement au secteur — Vérifiez la position de l'interrupteur de M/A
<ul style="list-style-type: none"> — Rien n'apparaît à l'écran La LED de HECTOR est allumée 	<ul style="list-style-type: none"> — Vérifiez que le poste TV est bien raccordé au secteur — Vérifiez que le câble vidéo est bien connecté <ul style="list-style-type: none"> - D'un côté au récepteur TV Prise péritélévision - De l'autre côté au HECTOR Prise vidéo
<ul style="list-style-type: none"> — La cassette ne se charge pas 	<ul style="list-style-type: none"> — Répétez l'opération de chargement (chapitre 8) — Vérifiez la bande magnétique — Les sons qui accompagnent les chargements sont-ils audibles? <ul style="list-style-type: none"> • si non, la cassette n'est-elle pas vierge? • essayez avec une autre cassette.
<ul style="list-style-type: none"> — Les bannières de chargement n'apparaissent pas. 	<ul style="list-style-type: none"> — Vérifiez la résolution graphique utilisée — Vérifiez que le chargement est correct.

Nous souhaitons que vous n'ayez jamais à remplir ces fiches complémentaires de garantie pour le Service Après-Vente.

Afin de vous apporter un meilleur service en raccourcissant les délais de dépannage nous vous conseillons de donner le plus de renseignements possibles sur la panne qui s'est produite.

Remplissez une de ces fiches en cochant la ou les réponses qui correspondent à votre cas.

N'hésitez pas à compléter vos fiches de S.A.V. par un courrier si vous pensez que quelques renseignements supplémentaires sont indispensables à l'analyse de la panne.

Sachez que lorsqu'une panne se produit sur un micro-ordinateur connecté à ses périphériques, a priori toute la configuration est soupçonnée. Si vous savez déterminer précisément l'élément en cause en disculpant un à un les périphériques, le dépannage en est grandement simplifié.

Cette fiche est à joindre dans toute correspondance avec le Service Après-Vente.

Date d'envoi:

Date d'envoi:

Nom:

Adresse:

Code postal: [][][][][][]

Ville:

N° série:

Description de la panne

La panne se produit

A chaud	D'une manière franche
A froid	D'une manière interm.

Nom:

Adresse:

Code postal: [][][][][][]

Ville:

N° série:

Description de la panne

La panne se produit

A chaud	D'une manière franche
A froid	D'une manière interm.

Elle se produit en

BR HR

Elle concerne

Inter M/A	R.A.Z.	led
Clavier	C.A.M.	Image
Son	Couleur	Imprim.
Lecture K7	Ecriture K7	Meca. lect.

Décrivez la panne:

Logiciel utilisé:

Périphériques utilisés:

Elle se produit en

BR HR

Elle concerne

Inter M/A	R.A.Z.	led
Clavier	C.A.M.	Image
Son	Couleur	Imprim.
Lecture K7	Ecriture K7	Meca. lect.

Décrivez la panne:

Logiciel utilisé:

Périphériques utilisés:

hector

