

# **INTRUCCIONES PARA USO DEL SISTEMA INJEKTOR**

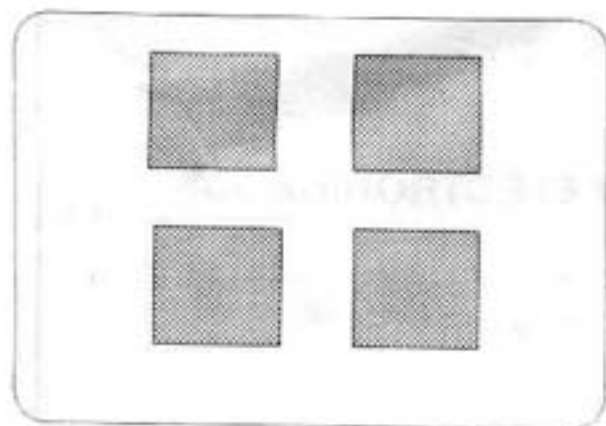
**COELSA COMPUTACION Y ELECTRONICA S.A.**

**INJEKTOR es Marca Registrada de COELSA COMPUTACION S.A.  
Todos los Derechos Reservados (1990).  
Registro de Propiedad Intelectual No.76488.**

## A. CARGA DE UNA CINTA GRABADA CON SISTEMA INJEKTOR.

Utilice este procedimiento para cargar programas que ya se encuentran grabados en Sistema Injektor.

- 1.- Coloque la cinta de juego grabado en sistema INJEKTOR y rebobínela, hasta el comienzo.
- 2.- Presione PLAY en la grabadora.
- 3.- Encienda el computador con las teclas START + OPTION presionadas, se escuchará un zumbido.



- 4.- Presione RETURN en el computador y la cinta se pondrá en marcha. Se escucharán ruidos que son normales y aparecerá en pantalla:

La figura corresponde al famoso juego SIMON, que se ha incluido en el sistema INJEKTOR para jugar con él mientras dura la carga de la cinta.

Para jugar con SIMON enchufe su joystick en la puerta 1 del computador y presione el botón rojo. El computador emitirá un sonido y resaltará uno de los colores. Con el joystick diríjase en la dirección del cuadrante resaltado y se repetirá el sonido generado por el computador.

Siga imitando los sonidos y colores del computador. Si comete un error se emite un ruido especial y se termina el juego SIMON. Cuando la carga del juego se completa aparece en el centro de la pantalla el mensaje:

**PRESIONE  
HELP**

Ahora presionando HELP aparece el juego grabado en sistema INJEKTOR y presionando START se inicia su ejecución.

---

## LADO A : CONVERTOR - CASSETTE INJEKTOR

## B. CONVERSION DE CASSETTE NORMAL A CASSETTE SISTEMA INJEKTOR.

Utilice este procedimiento para realizar la conversión de programas grabados en cassettes normales a cassette en Sistema Injektor:

- 1.- Coloque el cassette convertor INJEKTOR en la cassettera con el lado "A" hacia arriba, rebobine la cinta y presione la tecla PLAY.
- 2.- Encienda el computador presionando simultáneamente las teclas START + OPTION. Se escuchará un zumbido corto. Presione la tecla RETURN.
- 3.- Comienza la carga del cassette, se escuchan ruidos extraños (es normal) y después de aproximadamente 35 a 40 segundos, aparecerá el mensaje:

**OPTION - DISKETTE  
SELECT - CASSETTE**

- 4.- Como vamos a pasar de cassette a cassette, presione SELECT. Aparecerá en pantalla:

**TRASPASO DE JUEGO  
INGRESE CASSETTE  
LUEGO PRESIONE PLAY + START**

- 5.- Coloque la cinta a convertir, rebobínela y presione PLAY en la cassettera y START en el computador. Se inicia la carga del cassette y aparecerá en la pantalla:

**UN MOMENTO POR FAVOR  
TRASPASANDO  
JUEGO**

- 6.- Después de un rato aparecerá en la pantalla:

**INGRESE CASSETTE  
DESTINO  
PRESIONE PLAY + RECORD  
Y LUEGO OPTION**

- 7.- Reemplace el cassette de juego original por un cassette virgen, presione las teclas PLAY + RECORD de la cassettera y luego presione OPTION del computador. Aparecerá en la pantalla:

**UN MOMENTO POR FAVOR  
TRASPASANDO  
JUEGO**

Se escuchan ruidos extraños que son normales, durante el traspaso.

- 8.- Tiene tres posibilidades:

- Hacer otra copia presionando OPTION.
- Recomenzar presionando SELECT.
- Terminar por ejemplo para reproducir la cinta recién grabada.

Refiérase al párrafo "A" para el proceso de reproducción de la cinta grabada en formato INJEKTOR.

---

**C.- INSTRUCCIONES PARA  
CONVERTIR UN JUEGO EN  
DISKETTE A CASSETTE SISTEMA  
INJEKTOR.**

Utilice este procedimiento para convertir programas grabados en diskettes a cassettes en Sistema INJEKTOR:

- Coloque el cassette copiador INJEKTOR con el lado "A" hacia arriba en la cassettera y rebobine la cinta. Presione PLAY.
- Encienda el computador presionando simultáneamente las teclas START + OPTION. Se escucha un zumbido corto. Presione la tecla RETURN.
- Comienza la carga del cassette, se escuchan ruidos extraños (es normal) y después de aproximadamente 35 a 40 segundos, aparecerá:

**OPTION - DISKETTE  
SELECT - CASSETTE**

Inserte el diskette de juego en su diskettera y enciéndala.

- Como vamos a pasar de diskette a cassette presione OPTION y aparecerá en la pantalla el menú con los juegos contenidos dentro del diskette.
- Presionando SELECT puede seleccionar el juego que desee traspasar a cassette en Sistema INJEKTOR.
- Presione START en el computador y después de algunos segundos aparecerá en la pantalla:

**INGRESE CASSETTE  
DESTINO  
PRESIONE PLAY + RECORD  
Y LUEGO OPTION**

- 7.- Saque el cassette copiador INJEKTOR de la cassettera y coloque un cassette virgen. Presione las teclas PLAY +

RECORD de la cassettera y luego presione OPTION en el computador. En pantalla aparecerá:

### UN MOMENTO POR FAVOR TRASPASANDO JUEGO

Se escuchan ruidos que son normales.

8.- Finalizada la grabación aparecerá en la pantalla:

### OPTION - OTRA COPIA SELECT - RECOMENZAR

Presione STOP en la grabadora y rebobine la cinta.

9.- Tiene tres posibilidades:

- Hacer otra copia presionando OPTION.
- Recomenzar presionando SELECT.
- Terminar, por ejemplo, para reproducir la cinta recién grabada. Refírase al párrafo "A" para el proceso de reproducción de la cinta grabada INJEKTOR.

---

## LADO B: CASSETTE INJEKTOR

### B. USO DEL SISTEMA INJEKTOR DESDE EL BASIC

- Coloque el cassette INJEKTOR BASIC en la cassettera (Lado B del cassette INJEKTOR) y rebobine la cinta y presione la tecla PLAY.
- Encienda el computador presionando simultáneamente las teclas START + OPTION. Se escucha un zumbido corto. Presione la tecla RETURN.
- Comienza la carga del cassette, se escuchan ruidos extraños (es normal) y después de aproximadamente 30 a 35 segundos, aparecerá:

### 1. CORRER BASIC 2. GRABAR PROGRAMA

Si desea utilizar el BASIC, seleccione la opción 1 CORRER BASIC, aparecerá en la pantalla el característico mensaje READY de ATARI BASIC.

4.- Una vez que haya desarrollado algún programa en BASIC, para grabarlo siga el siguiente procedimiento:

- Con la tecla CONTROL y HELP activa o desactiva el INJEKTOR. Si desea grabar el programa desarrollado en el sistema INJEKTOR, éste deberá estar activado.
  - Con el INJEKTOR activado, ejecute la grabación con el comando usual de CSAVE, su programa será grabado con la velocidad INJEKTOR.
  - Para grabar en velocidad normal, el sistema INJEKTOR debe ser desactivado con las teclas CONTROL y HELP.
- 5.- Carga de su programa BASIC en INJEKTOR. Previo a cargar su programa BASIC en INJEKTOR, deberá cargar el INJEKTOR BASIC y usar la opción 1 CORRER BASIC.

Una vez que esté la pantalla con el característico READY, verifique que el INJEKTOR está activado con CONTROL y HELP y ejecute el comando CLOAD. La opción 2 GRABAR PROGRAMA le permitirá grabar el programa INJEKTOR BASIC, el que es recomendable grabar al comienzo de cada cassette que usted va a utilizar con sus programas en BASIC.