

**SONY**®

**MSX**

Touches de fonction: 5  
Touches d'édition: 8  
Interface pour magnétophone à cassette

Prise DIN à 8 broches  
Taux de baud: 1200/2400 bauds  
Possibilité de sélectionner le taux de baud  
avec la commande CSAVE ou la commande  
SCREEN du MSX-BASIC

Fonction de télécommande fournie  
Sortie 8 octaves, 3 tonalités, 1 son

Interface pour imprimante

Connecteur à 14 broches  
Niveau TTL  
Transfert parallèle standard à 8 bits  
connecteur à 9 broches (2)

Interface de joystick  
(manette de jeux)  
Fente d'accès de cartouche MSX (2)

#### Généralités

Alimentation HB-55P/75P Secteur 220 V  $\pm 10\%$ , 50/60 Hz

HB-75B Secteur 240 V  $\pm 10\%$ , 50/60 Hz

Consommation 24W (unité principale uniquement)

Conditions de fonctionnement

Température: 5°C à 35°C (41°F à 95°F)

Humidité: 20 à 80%

Température d'entreposage -15°C à 60°C (5°F à 140°F)

Dimensions hors tout Env. 405×67×245 mm (l/h/p)

(16×2<sup>3</sup>/<sub>4</sub>×9<sup>3</sup>/<sub>4</sub> pouces)

unité principale uniquement

Poids Env. 3,5 kg (7 livres 12 onces) unité principale

uniquement

Accessoires fournis Câble coaxial 75 ohms (1)

Câble d'interface cassette (1)

Sélecteur d'antenne (1)

Prise d'accès de cartouche B (1)

Mode d'emploi (1)

Instructions de la Banque de Données

Personnelles (1)

Initiation au MSX-BASIC (1)

Manuel de programmation du MSX-BASIC (1)

Table de caractères graphiques (1)

Autocollants de caractères graphiques (1)

(uniquement pour HB-75P/75B)

La conception et les spécifications peuvent être modifiées sans préavis.

Sony Corporation Imprimé au Japon

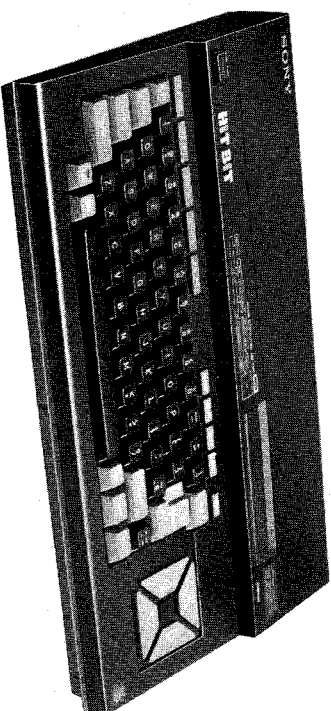
3-760-042-31 (5)

ORDINATEUR DOMESTIQUE

# HB-55P/75P/75B

## MODE D'EMPLOI

Avant la mise en service de l'appareil, lire attentivement ce mode d'emploi et le conserver pour toute référence ultérieure.



# HIT BIT

Ce mode d'emploi couvre les modèles HB-55P, HB-75P et HB-75B.

## TABLE DES MATIERES

Avertissement .....	3
Caractéristiques.....	3
Précautions .....	5
Emplacement et fonction des parties et commandes .....	6
Raccordement .....	8
Mise en marche .....	12
Sauvegarde et chargement des données d'un programme .....	13
MSX-BASIC .....	13
Exploitation du clavier .....	14
Table d'implantation en mémoire .....	21
Spécifications .....	23

Ce mode d'emploi est consacré au fonctionnement de l'ordinateur personnel HB-55P/75P/75B. Les différences majeures intervenant entre les trois modèles sont les suivantes:

	HB-55P	HB-75P	HB-75B
Capacité de la mémoire	RAM 16 K octets	RAM 64 K octets	RAM 64 K octets
Clavier	Les caractères graphiques sont imprimés sur le clavier	Les caractères graphiques ne sont pas imprimés sur le clavier	Les caractères graphiques ne sont pas imprimés sur le clavier
Tension de fonctionnement	Secteur 220 V $\pm 10\%$	Secteur 220 V $\pm 10\%$	Secteur 240 V $\pm 10\%$
Connecteur RGB	Inexistant	Existant	Existant
Autocollants de caractères graphiques	Non fournis	Fournis	Fournis

Les détails sont clairement expliqués dans les pages suivantes.

## AVERTISSEMENT

Afin d'éviter tout risque d'incendie ou d'électrocution, ne pas exposer l'appareil à la pluie ou à l'humidité.

Afin d'écartier tout risque d'électrocution, garder le coffret fermé. Confier l'entretien de l'appareil uniquement à un personnel qualifié.

## CARACTERISTIQUES

### Possibilité de liaison sur n'importe quel moniteur TV

Le HB-55P/75P/75B dispose d'un connecteur RF et d'un connecteur de sortie VIDEO/AUDIO de type DIN à 6 broches. Le HB-75P/75B possède en plus un connecteur analogue RGB permettant la liaison de n'importe quel type de moniteur TV à l'ordinateur.

### Entrée de symboles graphiques variés et caractères

La combinaison des touches alphanumériques ordinaires et des touches de commande permet d'entrer avec facilité par le clavier un maximum de 252 différents types de caractères, symboles et caractères graphiques.

### MSX-BASIC incorporé

Le MSX-BASIC incorporé intègre 119 commandes couvrant largement la gamme des programmations possibles. La fonction "sprite" de MSX-BASIC donne la possibilité de construire et de déplacer les divers caractères graphiques sur chacun des 32 plans disponibles.

Le générateur de son assure la sortie simultanée de trois tonalités et d'un son distinct, les instructions PLAY et SOUND du MSX-BASIC pourront s'accompagner d'effets sonores et de mélodies variés.

Les deux manuels fournis consacrés au MSX-BASIC vous aideront non seulement à mieux comprendre le MSX-BASIC, mais vous feront découvrir aussi le vrai plaisir de la programmation.

### Banque de Données Personnelles facile d'emploi

Deuxième logiciel incorporé, la Banque de Données Personnelles rend la manipulation des informations personnelles (adresses, répertoire téléphonique, etc.) plus facile que jamais. Très pratique, ce logiciel servira à de nombreuses applications.

## PRECAUTIONS

### Sécurité

- La plaque signalétique indiquant entre autre la tension de fonctionnement et la consommation est apposée sur le socle de l'appareil. Les étiquettes de mise en garde se trouvent également sur le socle. L'exploitation de l'appareil devra se conformer aux instructions de la plaque signalétique.

HB-55P/75P sur secteur 220 V, 50/60 Hz  
HB-75B sur secteur 240 V, 50/60 Hz

- Si un objet solide ou liquide pénètre à l'intérieur du coffret, couper immédiatement l'alimentation et faire examiner l'appareil par un technicien compétent avant sa remise en service.
- Ne rien placer de lourd, ni ne faire tomber d'objets sur le cordon d'alimentation. L'usage d'un cordon endommagé est une source de danger. Débrancher le cordon en tirant sur la fiche, et non sur le cordon proprement dit.

### Installation

- L'ordinateur renferme des dispositifs électroniques de haute précision. Ne jamais le faire tomber ni le cogner. Evitez-lui les endroits instables ou sujets à vibration.
- Ne pas le placer à proximité de sources de chaleur telles que radiateur ou bouche d'air chaud, ni dans un endroit exposé en plein soleil, à la poussière et/ou à l'humidité.
- Ne placer aucun matériel électronique à proximité de l'ordinateur. Ce dernier pourrait mal fonctionner, gêné par l'éventuelle présence d'un champ électromagnétique.
- Prévoir une circulation d'air adéquate pour éviter les risques de surchauffe. Ne pas placer l'appareil sur des surfaces molles (tapis ou couvertures) ni près de rideaux ou draperies qui pourraient obstruer les ouïes d'aération.
- Pour éviter les risques de panne, n'utiliser que le périphérique spécifié. Couper l'alimentation avant le raccordement du périphérique sans quoi le microsystème serait irrémédiablement détruit.

### Nettoyage

- Nettoyer le coffret et le clavier avec un chiffon doux et sec ou humecté d'une solution savonneuse douce. Renoncez aux solvants, alcool ou benzine, sans quoi vous abîmeriez la finition!

En cas de problème, débrancher l'ordinateur et consulter le concessionnaire Sony le plus proche.

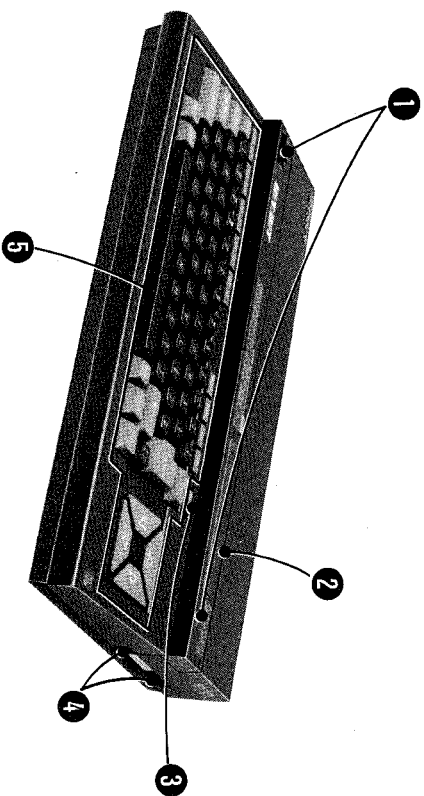
### HB-55P/75P/75B: un grand choix de périphériques

Le HB-55P/75P/75B permet de sauvegarder sur la bande magnétique d'une cassette audio ou sur une micro-disquette le programme MSX-BASIC et les données. Le HB-75P/75B peut également être utilisé avec une cartouche de données. Les données d'une Banque de Données Personnelles peuvent être sauvegardées aussi bien sur une cassette audio que sur une cartouche de données.

### Périphériques du HB-55P/75P/75B

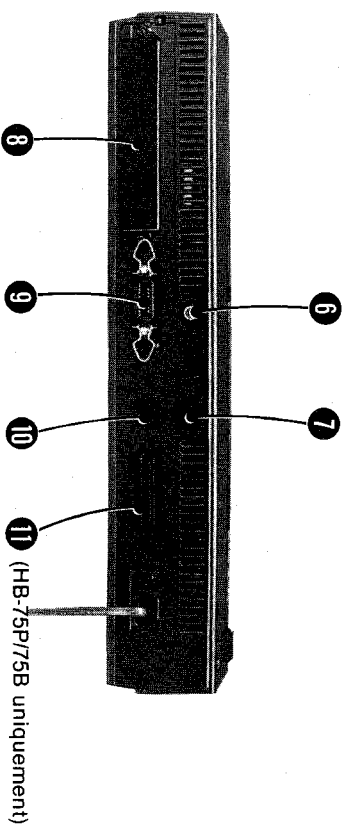
Rubrique	Caractéristiques spéciales
Unité de micro-disque souple HBD-50	<ul style="list-style-type: none"><li>● Mémorisation à haute densité</li><li>● Facile d'emploi</li><li>● Rappel rapide des données</li></ul>
Contrôleur de joystick JS-55	<ul style="list-style-type: none"><li>● Conçu pour joueurs droitiers et gauchers</li><li>● Boutons-tirs gauche et droit</li></ul>
Contrôleur de joystick sans fil JS-75	<ul style="list-style-type: none"><li>● Pas de cordon</li><li>● Opérable à 7 mètres de distance maximum</li></ul>
Enregistreur de données TCM-3000D	<ul style="list-style-type: none"><li>● Facile à utiliser sur n'importe quel ordinateur</li><li>● Transmission de données à haute vitesse</li></ul>
Imprimante/table traçante PRN-C41	<ul style="list-style-type: none"><li>● Imprimante 4 couleurs: noir, bleu, vert et rouge</li><li>● Légère et compacte</li><li>● Compatibilité avec tous les papiers de moins de 114mm de largeur</li></ul>

# EMPLACEMENT ET FONCTION DES PARTIES ET COMMANDES



(Cette photo représente le HB-75P.)

Arrière



**1 Interrupteur et témoin d'alimentation (POWER)**  
Appuyer pour mettre l'ordinateur sous tension. Le témoin d'alimentation reste allumé pour témoigner de la mise en service. Pour couper l'alimentation, appuyer de nouveau.

**2 Fente d'accès cartouche A**  
Accepte une cartouche de ROM ou de RAM.

**3 Touche de redémarrage à chaud (RESET)**  
Appuyer si un programme échappe, afin de revenir au stade initial. Quand la touche est enfoncée, les contenus de la mémoire vive sont irrémédiablement détruits.

**4 Connecteurs de joystick (manettes) A et B (CONTROLLER)**  
Pour le branchement des manettes. Si l'on n'utilise qu'une seule manette, la relier au connecteur CONTROLLER A.

**5 Clavier**  
Utilisé pour entrer le programme et les données dans l'ordinateur. Pour les détails, voir en page 14.

**6 Connecteur de sortie hautes fréquences (RF)**  
A l'emploi d'un téléviseur ordinaire, relier ce connecteur à la borne d'antenne TV au moyen d'un câble coaxial 75 ohms.

**7 Connecteur de sortie vidéo/audio (VIDEO/AUDIO) (DIN à 6 broches)**  
Y relier un moniteur TV muni d'un connecteur à 6 broches. Ce connecteur sort à la fois les signaux vidéo et audio.

**8 Fente d'accès cartouche B**  
Cette fente d'accès secondaire accepte une cartouche de ROM ou de RAM (une cartouche d'extension de la mémoire, une cartouche de jeu, etc.). C'est l'exacte réplique de la fente d'accès A. Avant de solliciter son usage, installer la prise. Voir en page 8.

**9 Connecteur d'imprimante (PRINTER) (à 14 broches)**  
Y relier une imprimante à transfert parallèle 8 bits satisfaisant aux normes MSX, telle que la traceuse imprimante couleur Sony PRN-C41.

**10 Connecteur de magnétophone (TAPE) (DIN à 8 broches)**  
Y relier un magnétophone pour la sauvegarde sur bande cassette d'un programme ou de données ou leur chargement dans l'ordinateur.

**11 Connecteur de sortie RGB (à 21 broches)**  
Un tel connecteur est inexistant sur le modèle HB-55P. Relier au moniteur TV équipé d'un connecteur d'entrée analogue RGB.

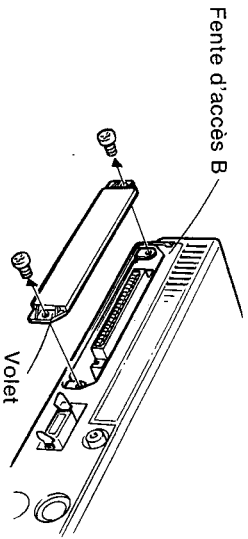
## RACCORDEMENT

Couper l'alimentation de l'ordinateur et de tous les équipements à raccorder.

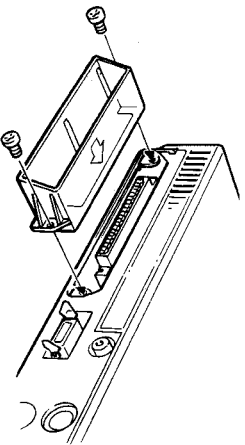
### INSTALLATION DE LA PRISE DE FENTE D'ACCES B

A la mise en service de la fente d'accès B, installer la prise fournie.

1. Enlever les deux vis et le volet d'accès.



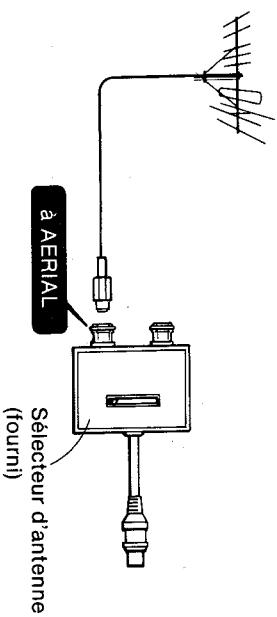
2. Fixer la prise avec les vis.



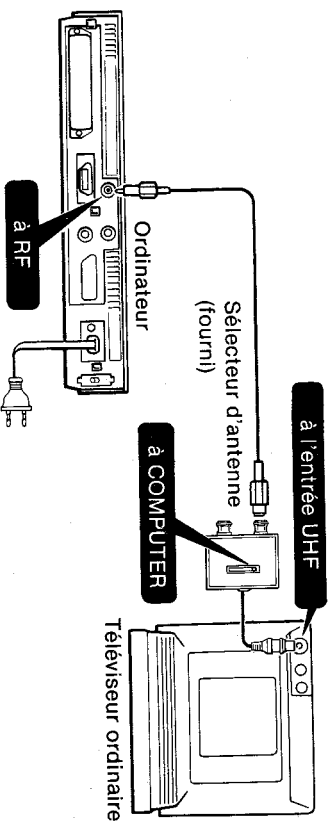
### RACCORDEMENT D'UN MONITEUR TV

Raccordement d'un téléviseur ordinaire

1. Connecter la borne d'antenne TV au sélecteur d'antenne fourni.



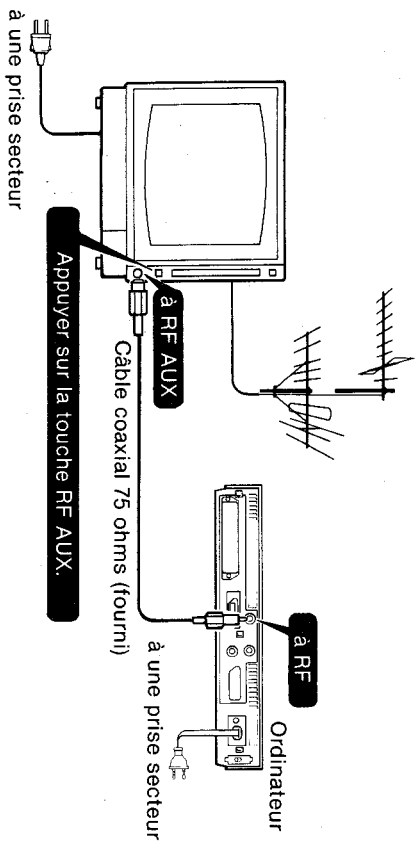
2. Raccorder un téléviseur à l'ordinateur.



#### Remarques

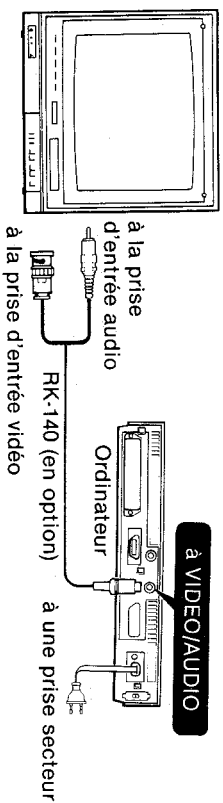
- Placer le sélecteur d'antenne en position **COMPUTER** à l'usage de l'ordinateur; pour regarder un programme télévisé ordinaire, sélectionner la position **AERIAL**.
- Sélectionner le canal UHF 36 pour l'ordinateur.

### Raccordement d'un moniteur TV au connecteur RF AUX (à l'avant)

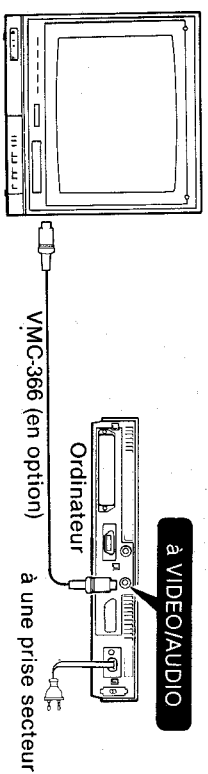


### Quand le moniteur possède une entrée de signal vidéo composite (type BNC ou DIN à 6 broches)

#### Type BNC

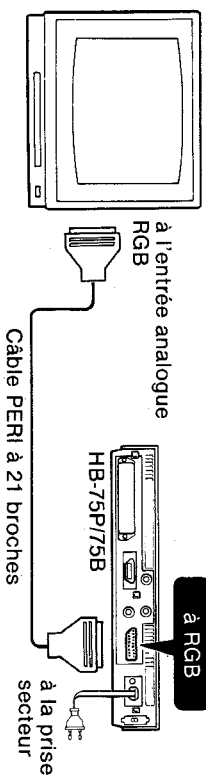


#### Type DIN à 6 broches

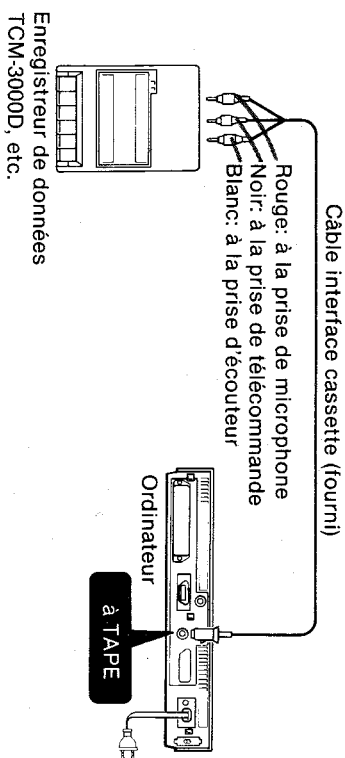


### Raccordement d'un moniteur couleur

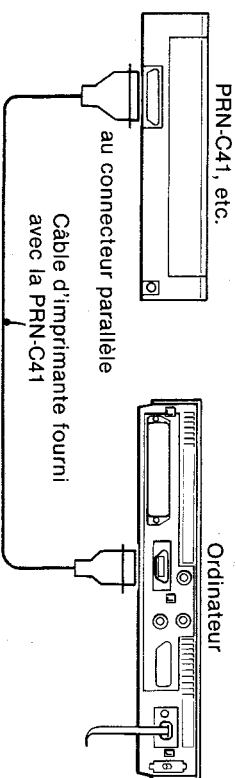
Raccorder un moniteur couleur en possession d'une entrée de signal analogue RGB à 21 broches.



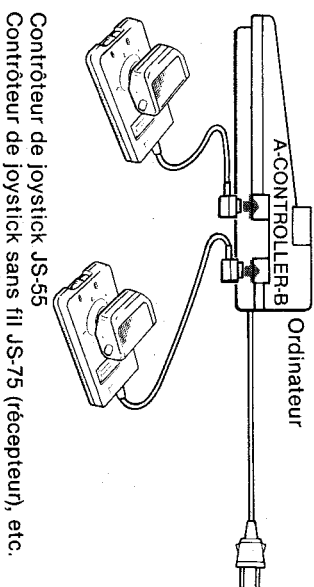
### RACCORDEMENT D'UN MAGNETOPHONE COMME SUPPORT DE MEMOIRE EXTERNE



### RACCORDEMENT DE L'IMPRIMANTE



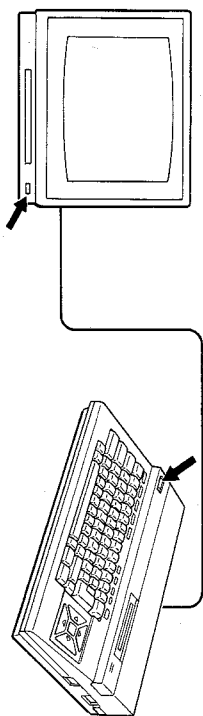
### RACCORDEMENT D'UNE MANETTE DE JEUX (JOYSTICK)



## MISE EN MARCHÉ

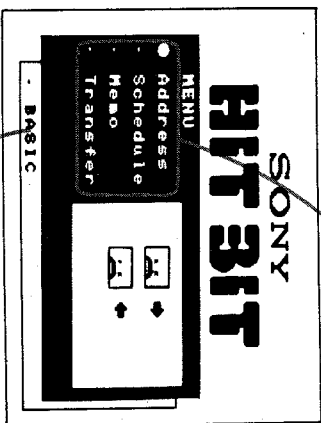
### APPEL DE LA BANQUE DE DONNÉES PERSONNELLES OU DU MSX-BASIC

1. Mettre le moniteur TV et l'ordinateur sous tension.



2. Placer le repère **◆** sur le programme de la Banque de Données Personnelles ou le MSX-BASIC à exécuter en utilisant les touches de déplacement du curseur. Puis appuyer sur la touche **RETURN**.

Pour un complément d'informations, se reporter au manuel "Usage de la Banque de Données Personnelles".



Pour un complément d'informations, se reporter aux manuels "Initiation au MSX-BASIC" et "Manuel de programmation MSX-BASIC".

### DÉMARRAGE D'UN JEU

Insérer la cartouche de jeu dans la fente d'accès A, l'illustration tournée vers soi, ou dans la fente d'accès B, l'illustration tournée vers le haut. Puis mettre le moniteur et l'ordinateur sous tension.

Pour les détails, voir le mode d'emploi accompagnant le jeu informatique.

### Remarque

Pour remettre l'ordinateur sous tension, attendre plus de 10 secondes après que l'ordinateur a été mis hors tension.

## SAUVEGARDE ET CHARGEMENT D'UN PROGRAMME MSX-BASIC

Le programme MSX-BASIC et les données entrées par le clavier peuvent être sauvegardés sur la bande magnétique d'une cassette audio ou sur une micro-disquette. Le HB-75P/75B peut également être utilisé avec une cartouche de données. Ce chapitre va montrer comment effectuer la sauvegarde et le chargement d'un programme sur/à partir d'une bande cassette. Si le support mémoire est une cartouche de données, consulter le mode d'emploi de la cartouche de données Sony HB1-55.

### Sauvegarde d'un programme

1. Insérer une cassette dans le magnétophone et ajuster les réglages de volume et de tonalité sur leur position centrale.
2. Taper sur le clavier la commande de sauvegarde du MSX-BASIC.

#### CSAVE "nom du programme"

Le nom du programme se compose de 6 caractères maximum et commence toujours par un caractère alphabétique.

3. Appuyer sur la touche REC (enregistrement)/SAVE du magnétophone. La bande commence à défiler dès que la touche est enfoncée.
4. Appuyer sur la touche **RETURN** de l'ordinateur. Le programme est ainsi mémorisé sur la bande.
5. Quand le programme est en sécurité sur la bande, un message "OK" vient le confirmer sur l'écran. Dans ce cas, appuyer sur la touche STOP du magnétophone.

### Remarque

Si la fiche de télécommande est reliée au magnétophone, la mise en marche de la bande est commandée par l'ordinateur.

### CHARGEMENT D'UN PROGRAMME

1. Insérer la cassette contenant le programme souhaité dans le magnétophone et rembobiner la bande. Puis ajuster les réglages de volume et de tonalité sur leurs positions respectives.
2. Frapper sur le clavier la commande de chargement du MSX-BASIC.
3. Appuyer sur la touche **RETURN** de l'ordinateur.
4. Appuyer sur la touche PLAY/LOAD du magnétophone.
5. Quand le chargement est achevé, appuyer sur la touche STOP du magnétophone.

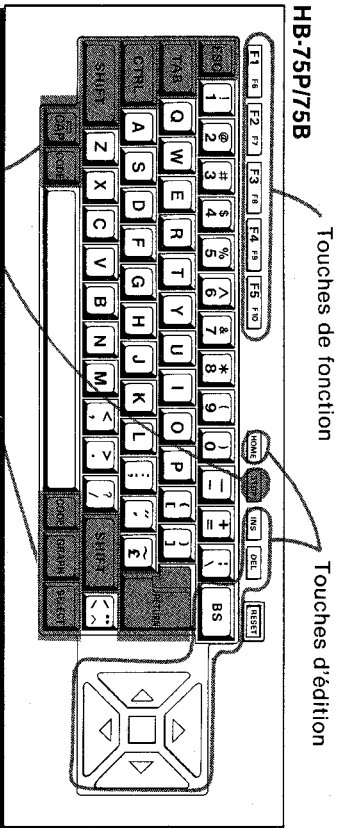
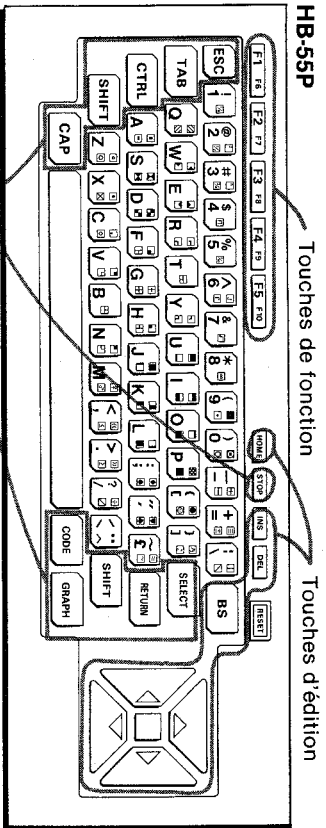
### Remarque

Si le programme n'est pas chargé, réajuster les réglages de volume et de tonalité et recommencer.

# EXPLOITATION DU CLAVIER

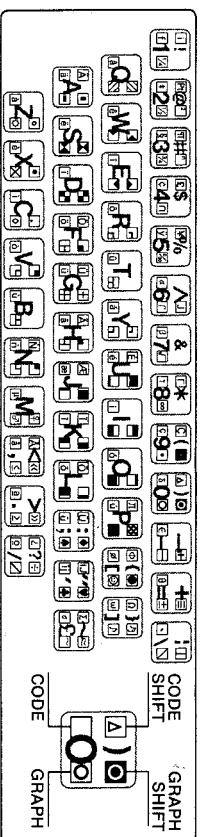
## DISTRIBUTION DES TOUCHES

La distribution des caractères alphanumériques s'apparente à celle d'un clavier de machine à écrire QWERTY, comme le montre la figure ci-dessous.



Sur le HB-55P, les caractères graphiques sont imprimés sur le clavier tandis que sur le HB-75P/75B, les caractères graphiques peuvent être apposés sur celui-ci. Voir page 17.

Voici un aperçu de la table des caractères graphiques fournie:



Pour entrer ces symboles ou caractères, voir en page 16.

Le clavier regroupe des touches de caractères, des touches de commande, d'édition et de fonction. La poussée d'une touche de caractère entre le caractère correspondant dans l'ordinateur. La poussée d'une touche de commande déclenche l'opération correspondante.

Touches de caractère: A à Z, O à 9, +, ?, -, ", etc.

La barre d'espacement crée un espace.

Touches d'édition: **HOME**, **INS**, **DEL**, **BS** et touches de déplacement de curseur (←, →, ↑, ↓).

Touches de commande: **SHIFT**, **CAP**, **CODE**, **GRAPH**, **CTRL**, **TAB**, **RETURN**, **ESC**, **STOP** et **SELECT**.

Touches de fonction: **F1** (F6) à **F5** (F10)

### COMPOSITION DES CARACTÈRES

Composition des caractères

Quand une touche de caractère est enfoncée, la minuscule ou le symbole imprimé sur la partie inférieure de la touche est composé.

Toucher enfoncée	Caractère ou symbole à composer
T	t
6	6

(HB-55P)  
(HB-75P/75B)

Quand une touche de caractère est enfoncée en conjugaison avec la touche **SHIFT**, la capitale ou le symbole imprimé sur la partie supérieure de la touche est composé.

Toucher enfoncée	Caractère ou symbole à composer
<b>SHIFT</b> + <b>S</b>	S
<b>SHIFT</b> + <b>+</b>	+

(HB-55P)  
(HB-75P/75B)



### Composition de majuscules en série

Verrouiller sur poussée la touche **[CAP]**. Appuyer à nouveau pour la déverrouiller. Quand cette touche est verrouillée, le témoin sur la touche **[CAP]** s'allume et les 26 lettres de l'alphabet sont composées en majuscules (comme si la touche **[SHIFT]** était appuyée en mode normal); les chiffres et les symboles sont en revanche normalement composés.

Touche verrouillée	Touche enfoncée	Caractère ou symbole à composer
<b>[CAP]</b>	<b>[K]</b>	K
<b>[CAP]</b>	<b>[7]</b>	7

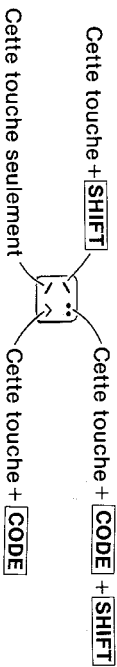
(HB-55P)  
(HB-75P/75B)

### Accentuation d'un caractère

La touche **[`]** est utilisée pour accentuer un caractère.

Pour imprimer sur un caractère l'accent grave (`) en bas à gauche de la touche **[`]**, appuyer d'abord sur cette touche (à cette étape, aucun symbole n'est affiché sur l'écran), puis sur la touche du caractère accentué. Le caractère est alors imprimé, surmonté de l'accent.

Pour imprimer l'accent aigu (´) en haut à gauche de la touche **[`]**, enfoncer cette touche tout en appuyant sur **[SHIFT]**. Pour imprimer l'accent circonflexe (^) en bas à droite de la touche **[`]**, enfoncer cette touche tout en appuyant sur **[CODE]**. Pour imprimer le tréma en haut à droite de la touche (¨), enfoncer cette touche tout en appuyant sur **[SHIFT]** et sur **[CODE]**.



### Composition d'un caractère ou d'un symbole imprimé sur la table de caractères graphiques

#### Composition des caractères graphiques

Pour entrer le caractère graphique, situé en bas à droite de la touche, sur la table de caractères graphiques, enfoncer la touche d'entrée du caractère de clavier correspondant tout en appuyant sur la touche **[GRAPH]**.

Touche enfoncée	Caractère graphique à composer
<b>[GRAPH]</b> + <b>[♣]</b>	♣
<b>[GRAPH]</b> + <b>[D]</b>	▨

(HB-55P)  
(HB-75P/75B)

Pour composer le caractère graphique imprimé en haut à droite d'une touche de la table de caractères graphiques, enfoncer la touche correspondante du clavier tout en appuyant sur les touches **[GRAPH]** et **[SHIFT]**.

Touche enfoncée	Caractère graphique à composer
<b>[GRAPH]</b> + <b>[SHIFT]</b> + <b>[⌘]</b>	⌘
<b>[GRAPH]</b> + <b>[SHIFT]</b> + <b>[÷]</b>	÷

(HB-55P)  
(HB-75P/75B)

#### Composition de caractères spéciaux

Enfoncer la touche de caractère de clavier correspondant tout en appuyant sur **[CODE]** pour composer le caractère ou le symbole imprimé en bas à gauche de la touche sur la table de caractères graphiques.

Touche enfoncée	Caractère ou symbole à entrer
<b>[CODE]</b> + <b>[*]</b>	*
<b>[CODE]</b> + <b>[D]</b>	†

(HB-55P)  
(HB-75P/75B)

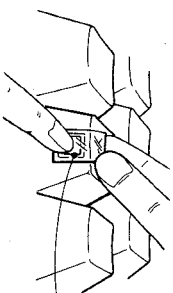
Pour composer le caractère ou le symbole imprimé en haut à gauche de la touche sur la table de caractères graphiques, enfoncer la touche de caractère de clavier correspondante tout en appuyant sur **[CODE]** et **[SHIFT]**.

Touche enfoncée	Caractère ou symbole à entrer
<b>[CODE]</b> + <b>[SHIFT]</b> + <b>[¥]</b>	¥
<b>[CODE]</b> + <b>[SHIFT]</b> + <b>[Ñ]</b>	Ñ

(HB-55P)  
(HB-75P/75B)


#### Remarques

- Quand on utilise la touche **[CODE]**, s'assurer que le témoin de la touche **[CAP]** est éteint.
- Avec le modèle HB-75P/75B sont fournis des autocollants de caractère pouvant être apposés sur les touches du clavier.



Faire coïncider la ligne de l'autocollant avec le bout de la touche.  
Poser le doigt sur le caractère et ôter l'autocollant supérieur.

## FONCTION DES TOUCHES D'ÉDITION

Les touches **HOME**, **INS**, **DEL**, **BS** et les touches de déplacement de curseur () sont principalement utilisées pour l'édition d'une ligne ou de l'écran. Chaque fonction étant déterminée par le logiciel utilisé, prière de lire le manuel du logiciel concerné pour un complément d'informations.

En MSX-BASIC, les touches d'édition ont les fonctions suivantes:

### Touche de repositionnement **HOME**

Quand cette touche est enfoncée, le curseur se déplace dans le coin supérieur gauche de l'écran. Les caractères restent affichés à la même position.

Appuyée en conjugaison avec la touche **SHIFT**, le curseur se déplace dans le coin supérieur gauche de l'écran et tous les caractères sur l'écran sont annulés.

### Touche d'insertion **INS**

Enfoncée, l'ordinateur se met sur le mode d'insertion. Le curseur diminue de volume tandis que le caractère situé sur la position du curseur et tous les caractères suivants se déplacent d'un espace vers la droite quand des caractères sont composés. On peut ainsi insérer autant de caractères qu'il est nécessaire.

En appuyant à nouveau sur cette touche ou en déplaçant le curseur au moyen des touches de déplacement de curseur, le mode d'insertion est annulé.

### Touche d'annulation **DEL**

Le caractère se trouvant sur la position du curseur est annulé. Tous les caractères se trouvant après le caractère annulé se déplacent d'un espace vers la gauche.

### Touche d'espacement arrière **BS**

Appuyée, elle déplace le curseur d'un caractère vers la gauche; aussi le caractère se trouvant sur cette position est-il annulé.

### Touches de déplacement de curseur ()

Utilisées pour déplacer le curseur d'un espace dans le sens de la flèche: à droite, à gauche, vers le haut et vers le bas. Les caractères traversés par le curseur ne sont pas affectés par son passage.

## FONCTION DES TOUCHES DE COMMANDE

### Touche majuscules **SHIFT**

Quand cette touche est enfoncée en conjugaison avec une touche de caractère, le symbole se trouvant sur la position de majuscule (en haut, à gauche) ou la majuscule correspondante est composé(e).

### Touche fixe-majuscules **CAP**

Enfoncée, cette touche se verrouille de sorte que toutes les lettres sont

composées en majuscules. Les chiffres et les symboles sont en revanche normalement composés. Enfoncée de nouveau, cette touche se déverrouille. Verrouillée, l'indicateur sur la touche s'allume.

### Touche de code **CODE**

Quand cette touche est enfoncée en conjugaison avec une touche de caractère, le caractère ou le symbole inférieur gauche imprimé sur la touche de la table de caractères graphiques (fournie) est composé.

Quand cette touche est enfoncée en conjugaison avec une touche de caractère et la touche **SHIFT**, le caractère ou le symbole en haut à gauche de la touche de la table de caractères graphiques est composé.

### Touche de graphisme **GRAPH**

Quand cette touche est enfoncée en combinaison avec une touche de caractère, le caractère ou le symbole imprimé en bas à droite de la touche de la table de caractères graphiques est composé.

Quand cette touche est enfoncée en combinaison avec une touche de caractère et la touche **SHIFT**, le caractère ou le symbole graphique imprimé en haut à droite de la touche de la table de caractères graphiques est composé.

Sur le HB-55P, les caractères graphiques sont également imprimés sur le clavier.

### Touche de commande **CTRL**

Quand cette touche est enfoncée en conjugaison avec certaines touches, une opération particulière est accomplie. La fonction de la touche est déterminée par le logiciel utilisé. En MSX-BASIC, voici les combinaisons possibles:

**CTRL + B** : déplace le curseur au début du mot sur lequel le curseur se trouve; ou déplace le curseur au début du mot précédant si celui-ci se trouve juste au début d'un mot.

**CTRL + C** : libère le mode d'attente d'entrée ou la création automatique des numéros de ligne.

**CTRL + E** : annule le caractère entre la position du curseur et la fin de la ligne.

**CTRL + F** : déplace le curseur au début du mot suivant.

**CTRL + G** : produit un bip sonore.

**CTRL + H** : réplique de la touche **BS**.

**CTRL + I** : réplique de la touche **TAB**.

**CTRL + J** : fait descendre le curseur d'une ligne.

**CTRL + K** : réplique de la touche **HOME**.

**CTRL + L** : réplique de la combinaison **SHIFT + HOME**.

**CTRL + M** : réplique de la touche **RETURN**.

**CTRL + N** : déplace le curseur sur la position immédiatement après le dernier caractère de la ligne.

**CTRL + R** : réplique de la touche **INS**.

**CTRL + U** : efface les caractères de la ligne sur la position du curseur.

## TABLE D'IMPLANTATION EN MEMOIRE DU HB-55P ET DU 75P/75B

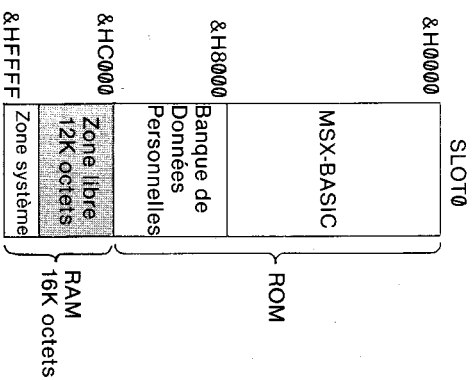
■ sur le schéma de mémoire correspond à la zone libre lorsque le programme MSX-BASIC est en exploitation.

La zone réservée à la Banque de Données Personnelles n'est pas accessible lorsque le programme MSX-BASIC est en exploitation.

La capacité de la zone libre peut être contrôlée au moyen de la fonction MSX-BASIC FRE.

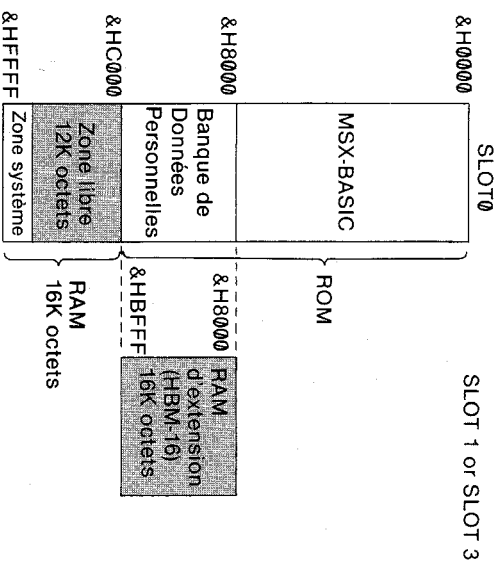
### HB-55P

#### Système normalisé



Lorsque la capacité de la mémoire est augmentée par le recours à une cartouche de mémoire d'extension (en option)

#### Avec le HBM-16



**CTRL + X** : réplique de la touche SELECT.

**CTRL + `** : déplace le curseur d'un caractère à droite.

**CTRL + ]** : déplace le curseur d'un caractère à gauche.

**CTRL + ^** : déplace le curseur vers le haut.

**CTRL + \_** (trait de soulignement): déplace le curseur vers le bas.

#### Touche de tabulation **TAB**

Utilisée pour déplacer le curseur sur la position de tabulation suivante. En MSX-BASIC, les positions de tabulation interviennent tous les 8 caractères. Tous les caractères traversés par le curseur jusqu'à la position de tabulation suivante sont annulés.

#### Touche de retour chariot **RETURN**

Appuyer pour finir la ligne de données en cours de composition ou confirmer l'entrée par le clavier. Appuyer sur cette touche chaque fois qu'une ligne est terminée.

#### Touche d'échappement **ESC**

La fonction de cette touche est déterminée par le logiciel utilisé. En MSX-BASIC par exemple, elle est inopérante.

#### Touche d'arrêt **STOP**

Appuyer pour stopper un programme ou un listage en cours d'exécution. Le programme peut redémarrer à tout moment sur une deuxième poussée.

Appuyée en conjugaison avec la touche **CTRL**, l'effet est identique. Cependant, l'exécution du programme peut être relancée par la commande **CONT**. Impossible en revanche de redémarrer le listage.

#### Touche de sélection **SELECT**

La fonction de cette touche est déterminée par le logiciel utilisé. En MSX-BASIC par exemple, elle n'a pas d'usage.

### TOUCHES DE FONCTION

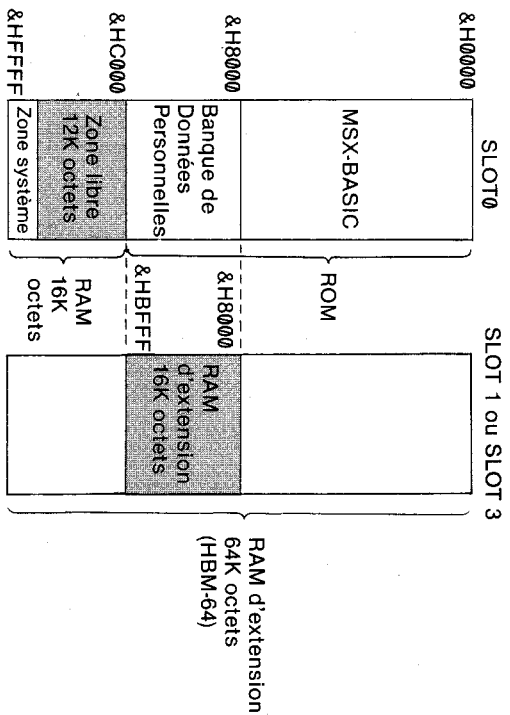
Les touches **F1** à **F5** (**F6** à **F10**) sont appelées "touches de fonction". Les fonctions accomplies sont déterminées par le logiciel utilisé. Se reporter au manuel du logiciel concerné pour un complément d'informations. En MSX-BASIC, les touches **F1** à **F5** fonctionnent de la manière suivante (enfoncées avec la touche **SHIFT**, ces touches deviennent les touches **F6** à **F10**):

Touche de fonction uniquement	Touche de fonction + <b>SHIFT</b>
<b>F1</b> color	<b>F6</b> color 15, 4, 4 RETURN
<b>F2</b> auto	<b>F7</b> load"
<b>F3</b> goto	<b>F8</b> cont RETURN
<b>F4</b> list	<b>F9</b> list. RETURN
<b>F5</b> run	<b>F10</b> cls: run RETURN

## SPECIFICATIONS

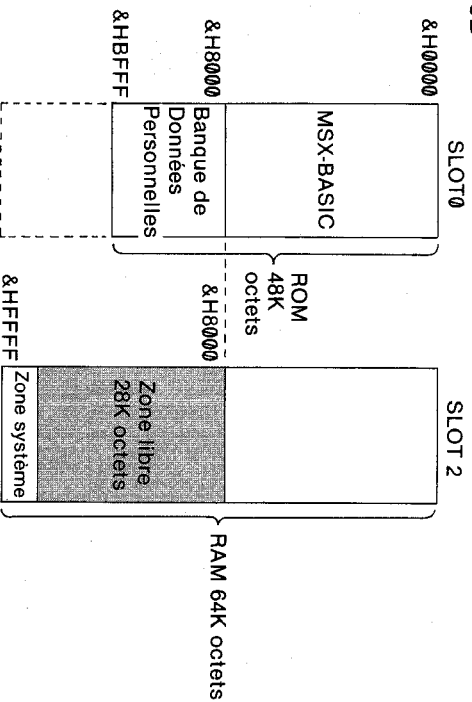
La RAM d'extension 16 Kilo-octets est affectée aux adresses &H80000 à &HBFFFF. On dispose alors d'une zone libre de 28 Kilo-octets.

Avec le HBM-64



- Lorsque le programme MSX-BASIC est en exploitation, seuls 16 des 64 kilo-octets de la RAM d'extension sont affectés aux adresses &H80000 à &HBFFFF. On dispose alors d'une zone libre de 28 kilo-octets en tout.
- Lorsque le MSX-BASIC n'est pas utilisé, on dispose des 64 kilo-octets de la RAM, de l'adresse &H00000 à &HFFFF.

### HB-75P/75B



<b>UCT</b>	Z-80A
Processeur	3,579545 MHz
Fréquence d'horloge	1 WAIT pour chaque cycle M1 de l'UCT
Attente (WAIT)	Interruption à masque
Interruption	Z-80A mode 0 mode 1 mode 2
Réinitialisation	Automatique à la mise sous tension/manuelle (les contenus de la mémoire ne sont pas sauvegardés)

### Mémoire

<b>Mémoire principale</b>	HB-55P RAM 16 K octets
	Possibilité d'extension jusqu'à 32 ou 64 K octets avec une cartouche d'extension
	mémoire Sony HBM-16/HBM-64
	HB-75P/75B RAM 64 K octets
	48 K octets
<b>ROM</b>	MSX-BASIC: 32 K octets
	Programme utilitaire: 16 K octets

### Unité de visualisation à écran cathodique

Contrôleur d'écran cathodique TMS9929ANL  
Ecran d'affichage  
Affichage de caractères, graphiques et zone de bordure

Affichage de caractères Matrice de 8x8 points/caractère  
37 caractères x 24 lignes, 16 couleurs  
(40x24 maxi.)  
(l'état initial du MSX-BASIC est réglé sur ce mode).  
16 couleurs  
Graphique 1:11  
256 (horizontal) x 192 (vertical) points  
Multicouleur  
64 blocs (horizontal) x 48 blocs (vertical)  
Fonction "sprite"  
Nombre de plans de sprite: 32  
Affichage 16 couleurs  
Sortie vidéo PAL: signal vidéo composite 1 V c-c, 75 ohms, synchronisation négative  
Affichage 16 couleurs  
Sortie vidéo PAL: signal vidéo composite 1 V c-c, 75 ohms, synchronisation négative  
Signal RF: UHF TV canal 36  
Sortie audio: -5 dBs

### Interface de sortie

Zone de bordure  
Interface de sortie  
Sortie vidéo PAL: signal vidéo composite 1 V c-c, 75 ohms, synchronisation négative  
Sortie vidéo RGB: signal analogue RGB, 0 à 0,7 V  
Signal RF: UHF TV canal 36  
Sortie audio: -5 dBs

### Interface entrée/sortie

Clavier  
Balayage du logiciel  
Nombre total de touches: 73 (HB-55P)  
74 (HB-75P/75B)  
Touches de commande: 11 (HB-55P)  
12 (HB-75P/75B)