

Rivelatore per registratore datassette

CARICA O NON CARICARA -
QUESTO È IL PROBLEMA! MA SE
COSTRUITE UNO DI QUESTI TRE
DISPOSITIVI TROVERETE
CERTAMENTE LA SOLUZIONE

Il registratore è la grande incognita del sistema base 128 o 64; quando funziona tutto ok; purtroppo, però arriva sempre il momento da cui i guai hanno inizio.

Può essere una cassetta difettosa; in tal caso basta sostituirla e tutto riprende normalmente; ma quando un gioco o un programma che hanno sempre caricato si bloccano col fatidico "LOAD ERROR, allora è giusto e inevitabile preoccuparsi.

Potrebbe essersi rovinato il nastro: una piega, oppure una fonte magnetica un pò intensa in grado di scovolgere le informazioni in un certo punto. È l'ultima speranza, ma se alla verifica su di un altro registratore dovesse crollare, allora il periodo difficile è sicuramente iniziato.

La causa più frequente dei guai di un registratore sta nella precisione del-

la regolazione della vite incaricata di controllare l'altezza della testina rispetto alla linea di scorrimento della pista sul nastro: il famoso azimuth.

Ma se nessuno tocca la vite, come può verificarsi una staratura?

La risposta più plausibile sta nell'inevitabile sollecitazione procurata dal brusco ritorno del carrello porta-testina ogniquale volta premiamo il tasto stop. Questi colpi, col ripetersi, modificano la regolazione del registro, avvitato com'è in un materiale, la plastica, tutt'altro che stabile e tenace.

Per ristabilire la necessaria precisione di allineamento, NOI 128&64 ha pubblicato sulla cassetta allegata al numero 1 della rivista un programma denominato AZIMUT CONTROLLER, efficace nella maggior parte dei casi. La proposta di oggi, invece, riguarda tre dispositivi hardware: i primi due



Il registratore e il dispositivo di ingresso dati più diffuso ed economico. Qualche volta, però, caricare un programma diventa difficile, se non impossibile.

sono dei semplici rivelatori, uno acustico e l'altro ottico; il terzo, invece, può essere utilizzato come strumento di taratura.

L'utilità dei primi due è rilevante se si pensa ai casi in cui si vuole rintracciare l'inizio di un programma all'interno di un nastro che ne contiene molti.

Spesso, infatti, il contagiri risulta impreciso e si rischia di perdere un sacco di tempo. Il sistema operativo, poi, complica ulteriormente le cose, visto che lo schermo viene disabilitato durante il caricamento.

La loro costruzione è molto facile ed il collegamento non richiede l'apertura del registratore poiché avviene sulla sua spina di connessione.

I segnali interessanti sono quelli contraddistinti dal numero 1 (GND)[filo bianco] e 4 (READ)[filo nero]; riguardo ai colori, però, è meglio non fidarsi eccessivamente e controllarli attentamente rifacendosi allo schema della presa.

Cassetta

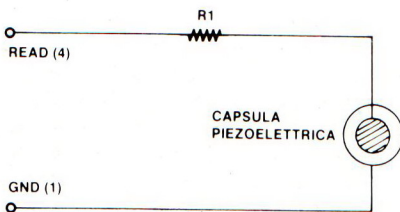
Pin	Tipo
A-1	MASSA
B-2	+5V
C-3	MOTORE CASSETTA
D-4	LETTURA CASSETTA
E-5	SCRITTURA CASSETTA
F-6	SENSO CASSETTA



Schema della presa registratore

RIVELATORE ACUSTICO

Permette di ascoltare il suono dei dati letti dal registratore facilitando così la ricerca dell'inizio o della fine di un programma.

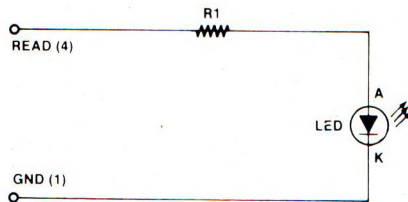


Componenti:

R1 680 Ω - 1/4W
CAPSULA PIEZOELETTRICA

RIVELATORE OTTICO

La presenza o assenza dei dati è segnalata dalla luce di un LED.



Componenti:

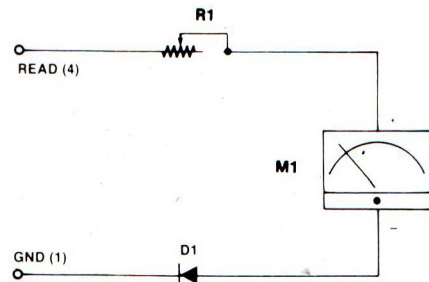
R1 330 Ω - 1/4W
LED

QUADRANTE INDICATORE

Consente, oltre alla segnalazione della presenza di dati, anche la taratura dell'azimuth.

Per quest'ultimo scopo, però, è necessario regolare la lancetta del microamperometro agendo sul trimmer, in una posizione di riferimento a scelta dell'utilizzatore, dopo aver applicato il dispositivo ad un registratore perfettamente allineato.

Una volta applicato il dispositivo ad un altro registratore, se l'indicatore non mantiene la posizione prescelta, significa che la testina è posizionata diversamente rispetto al campione. Operando allora sulla vite di regolazione si potrà facilmente ristabilire l'allineamento.



Componenti:

R1 TRIMMER multigiri 90 k Ω
D1 DIODO 1N4148
M1 microamperometro 100 μ A

Noi 128 & 64