

ATARI®

ATARI PROGRAMM

DXG 4116
Diskette

ZINSEN UND TILGUNG

© 1983 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges. mbH



Wichtige Informationen

Lieber Computerfreund, lieber Kunde, lieber Händler!

Jeder, der sich einmal selbst damit beschäftigt hat, ein Computerprogramm zu fertigen, weiß, welche Arbeit und geistige Mühe aufgewendet werden muß, um eine Problemlösung zu finden und sie anwenderfreundlich zu programmieren. Die Erfüllung dieser Voraussetzungen erfordert viel Erfahrung und hohe finanzielle und zeitliche Investitionen. Das Ergebnis sind gute und erfolgreiche Computerprogramme, die von interessierten Anwendern nachgefragt werden und deshalb für den Händler verkäuflich sind.

Diese Tatsache machen sich einige dadurch zunutze, daß sie die mit hohen Voraufwendungen geschaffenen erfolgreichen Programme der Firma Atari kopieren oder ihren Kunden die Möglichkeit anbieten, die gewünschten Programme auf Diskette zu überspielen. Sie meinen, damit ihren Kunden ein gutes und billiges Angebot zu machen. Die Kunden wissen jedoch meist nicht, daß sie lediglich ein vermeintlich gutes und billiges Angebot erhalten.

Abgesehen davon, daß das Angebot zur Überspielung von Programmen und das Anbieten und Verkaufen illegal kopierter Programme strafrechtlich verboten ist, weil es sich dabei um Verletzungen des Urheberrechtes (COMPUTERPROGRAMM PIRATERIE) handelt, die von Atari gegenüber jedermann ohne Ansehen der Person gerichtlich verfolgt wird, so ist auch die Annahme falsch, das Angebot sei günstig oder billig:

- Gestohlene Ware ist immer billig. Der Dieb hat keine Voraufwendungen. Er eignet sich nur fremdes Eigentum an, für die der Käufer keine Gewährleistung erhält.
- Der Händler, der das Kopieren von Programmen anbietet, anstatt Originale zu verkaufen schmarotzt an fremder Leistung.
- Der interessierte Kunde wird bald keine guten Programme mehr kaufen können und illegale Programme wird der Handel bald auch nicht mehr anbieten können.

Letzteres deswegen, weil niemand mehr bereit und in der Lage sein wird, gute verkaufsfähige Programme zu entwickeln, wenn nicht die Möglichkeit besteht, die hohen Voraufwendungen durch Verkäufe wieder zu verdienen. Die Piraten sind geistig weder in der Lage noch überhaupt bereit, sich der Mühe zu unterziehen, Programme zu entwickeln. Sie können und wollen nur durch Diebstahl fremder guter Leistung eine schnelle bequeme Mark verdienen.

Wer also Interesse daran hat, daß das Angebot an guten Computerprogrammen wächst, sollte die illegalen „billigen“ Angebote meiden und mit dazu beitragen, daß den Totengräbern der Computer-Programmentwicklung und damit des Computerhandels das Handwerk gelegt wird.

Wir danken für Ihr Verständnis und freuen uns über jeden Hinweis von Ihnen.

Atari Elektronikvertriebsges. mbH

ZINSEN UND TILGUNG

Einleitung

Das Zinsen und Tilgungs-Programm erlaubt, verschiedene Darlehen, Zinssätze und Laufzeiten zu vergleichen. Das Programm berechnet die monatlichen Tilgungsraten sowie die Summe der gesamten Zinsen. Jedes Darlehen wird in Verbindung mit jedem Zinssatz und der von Ihnen gewünschten Laufzeit berücksichtigt. Dieses Programm eignet sich auch zur Berechnung anderer Formen von Darlehen - z.B. auch Hypotheken.

Es wird ein beliebiger Grundbetrag mit beliebigem Zinssatz eingegeben und sowohl Tilgungsraten als auch Zinsbeträge für jeden gewünschten Zeitraum berechnet.

Die Berechnungen basieren auf dem Jahr zu 12 Monaten. Hat das Darlehen eine kürzere Laufzeit, so geben Sie den entsprechenden prozentualen Dezimalwert eines Jahres ein (z. B. .5 für 6 Monate).

Dieses Programm ist eine Modifikation von "Mortgage" von J.E. Felch, Amos Tuck School of Business, Dartmouth College.

Benötigtes Zubehör

- ATARI Privat-Computer System
- ATARI Diskettenstation bzw.
ATARI Programm-Recorder
- ATARI BASIC
- wahlweise ATARI-Drucker

*** Für ATARI Privat-Computer mit BASIC.
Beim ATARI 400/800 wird das BASIC-Steckmodul
eingesetzt.
Bei "XL" - Computern ist BASIC eingebaut

Laden der Cassette

- Speicherkapazität mindestens 16K RAM -

1. Schalten Sie Ihren Computer ein.
Auf Ihrem Fernsehgerät erscheint das Wort READY.
2. Legen Sie die Programm-Cassette in den Programm-Recorder ein, spulen Sie zum Bandanfang zurück und dann drücken Sie bitte die PLAY-Taste.
3. Geben Sie über die Computer-Tastatur CLOAD ein und drücken Sie RETURN.
4. Nachdem der Piepton ertönt, drücken Sie die RETURN-Taste. Das Programm wird nun in den Speicherbereich geladen. Nach Beendigung des Ladevorganges erscheint READY auf dem Bildschirm.
5. Geben Sie über die Computer-Tastatur RUN ein und drücken Sie RETURN. Das Programm wird automatisch gestartet.

Laden der Diskette

- Speicherkapazität mindestens 32K RAM -

1. Schalten Sie Ihren Computer aus.
2. Schalten Sie die Diskettenstation ein.
3. Legen Sie die Programm-Diskette in das Laufwerk ein und schließen Sie den Disketten-Schacht.
4. Schalten Sie Ihren Computer ein. Das Programm wird nun in den Speicherbereich geladen und wird automatisch gestartet.

Bildschirm-Anzeige

RETURN bringt die nächste Seite des Bildschirm-Programms. Nun haben Sie die Möglichkeit der Wahl, für den eventuell gewünschten Ausdruck 80- oder 40-spaltiges Format festzulegen. Drücken Sie den Buchstaben A für 80 Spalten. B oder RETURN legt das Format auf 40 Spalten fest. Danach erscheint die nächste Bildschirmseite. Um die Informationen über Gebrauch und Zweck des Programms zu erhalten, geben Sie 1 ein. Sie sollten sich diese Informationen wenigstens vor dem ersten Programmlauf einmal durchlesen.

Sind Sie sodann mit dem Programm vertraut, drücken Sie RETURN. Falls Sie einen Ausdruck des Programms wünschen, geben Sie P ein. Wiederholtes Drücken der P-Taste führt zu weiteren Ausdrucken. Die von Ihnen eingegebenen Daten können erst ausgedruckt werden, wenn der Computer seine Berechnungen abgeschlossen hat. Durch Drücken der RETURN-Taste zeigen Sie dem Computer an, daß Sie bereit sind, zur nächsten Programmstufe zu gehen. Mit einem Fragezeichen (?) fordert der Computer Sie auf, die erforderlichen Eingaben zu machen. Machen Sie keine Eingabe, so geht der Computer zur nächsten Bildschirmseite über, sobald Sie RETURN drücken.

Eingabe von Daten

Ihr ATARI Computer fordert von Ihnen die Daten, die zur Berechnung benötigt werden. Nach der Eingabe drücken Sie RETURN. Erst durch dieses Signal registriert der Computer die gemachten Angaben. Beachten Sie, daß nach jeder Eingabe RETURN gedrückt werden muß. Jede Kategorie kann bis zu zehn Werte aufnehmen.

RETURN nach der Eingabe aller Daten einer Kategorie führt zum nächsten Programmschritt. Dies kann eine neue Kategorie sein oder zu Berechnungen führen. Die Eingabe von zehn Werten in eine Kategorie führt automatisch zum nächsten Programmschritt. Alle Eingaben müssen numerisch sein. Andernfalls reagiert der Computer mit: ERROR (FEHLER), UNGÜLTIGE DATEN, NEUEINGABE:

Der Computer führt keine Bruchrechnungen durch. Geben Sie nur ganze oder Dezimalzahlen ein. Sie vermeiden damit Mißverständnisse auf dem Ausdruck oder Bildschirm.

Programmbeispiel

Wir vergleichen in diesem Beispiel die monatlichen Tilgungsraten und Gesamtzinsen, die für ein Darlehen von DM 40.000,-- bzw. DM 50.000,-- bei Zinssätzen von 10,5 bzw. 11 % und Laufzeiten von 25 bzw. 30 Jahren zu erbringen sind.

Nachdem alle Daten eingegeben sind, drücken Sie RETURN. Zunächst erlischt die bisherige Anzeige, dann erfolgt die Darstellung der Berechnungen. Jedes Darlehen kommt separat zur Anzeige. Es enthält so viele Kombinationsmöglichkeiten aus Gesamtzinsen und Laufzeiten, wie auf dem Bildschirm dargestellt werden können. Gibt es einmal darüber hinaus noch weitere Berechnungsmodelle, werden diese auf der nächsten bildschirmseite, die Sie durch RETURN abrufen können, aufgezeigt.

Nachdem die Anzeige komplett ist und Sie P oder zum letzten Mal RETURN gedrückt haben, besteht die Möglichkeit, neuerliche Berechnungen zu veranlassen oder das Programm zu beenden.

ATARI®



A Warner Communications Company

ATARI-Elektronik Vertriebsgesellschaft mbH
Postfach 60 01 69 · Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.