

Headliner

O "Designer"

Para computadores TK-90X, TK-95
e ZX Spectrum 48k

P.C.G.
61 School Street
Barrow-in-Furness
Cumbria
LA14 2AE
England

P.C.G. Computer Software

CONTEÚDO

Introdução
Menu principal
Criador de telas
Fontes
Cores
Programas de extensão

1
2
3
6
7
9
9

No diskette:

Programa principal:
Fontes:

Headliner!
Light
Bold
Outline
Data
Roman
Stadium
Convert!
Pattern!
Print!
Slideshow!

Programas de extensão:

INTRODUÇÃO

HEADLINER é um pacote de criação de texto e gráficos criado especialmente para uso com o WordMaster e Typellner. Uma grande gama de funções de traçado são fornecidas, embora desde que a principal função do programa é a de produzir títulos e logotipos, você talvez ache-as menos flexíveis que as de um programa específico para gráficos.

Seis fontes de caracteres gigantes são fornecidas. Estas podem ser usadas em várias combinações de largura, altura, negrito e itálico, permitindo grande variedade na criação. Também incluída está uma gama de programas de extensão, incluindo um de impressão de gráficos e um utilitário que permite o uso de suas próprias fontes de caracteres no HEADLINER.

MENU PRINCIPAL

[Q]
[GRAPHICS]
[A]
[S]
[G]
[C]
[K]

Aborta
Carrega tela
Altera tela
Salva tela
Obtém arquivo na memória
Cria Arquivo na memória
Lista arquivos na memória

Após rodar o Headliner a tela será apagada e o menu principal aparecerá. Pressionar [Q] a partir deste menu perguntará "Yes/No?" antes de voltar ao menu FILE HANDLING. Note que quando aborta-se o Headliner tanto a tela visível quanto a guardada são perdidas. Pressionar [A] o levará ao menu SCREEN DESIGNER descrito adiante.

Arquivos

Arquivos gráficos na memória podem ser alterados pressionando-se [G] e introduzindo-se o arquivo desejado. O arquivo será mostrado e poderá ser alterado com o SCREEN DESIGNER. Para criar um arquivo, pressione [C] e introduza o nome do mesmo, após o que qualquer porção da tela poderá ser guardada da maneira usual. Lembre que sempre que criar um arquivo estará usando memória e poderá apagar a tela guardada (veja adiante). Os arquivos na memória podem ser listados com [K]. Como a tela será apagada, a pergunta "Yes/No?" aparece.

SAVE E LOAD

Telas podem ser salvas e carregadas pelo cassete ou drive. O número do drive no menu FILE HANDLING determinará qual o dispositivo usado. Se quiser mudá-lo deverá retornar ao menu FILE HANDLING.

CRIADOR DE TELAS

[INVERSE VIDEO]	Retorna a FILE HANDLING
[ENTER]	Guarda tela
[EDIT]	Recupera tela
[S]	Troca telas
[Q,A,O e P]	Movimenta ponteiro
[X]	Define ponteiro de origem
[4]	Troca ponteiros
[CAPS SHIFT]	Movimento lento dos ponteiros
[1]	MOD0 1: Radial
[2]	MOD0 2: Contínuo
[3]	MOD0 3: Paralelo
[I]	Inversa
[N]	Over
[D]	Traçar
[C]	Círculo
[B]	Caixa
[R]	Arco
[F]	Preencher
[GRAPHICS]	Selecionar UDG
[SPACE]	Plot
[SETA DIREITA]	"Scroll" a direita
[SETA ESQUERDA]	"Scroll" a esquerda
[SETA PARA CIMA]	"Scroll" para cima
[M]	Máscara
[V]	Apaga tela
[TRUE VIDEO]	Fontes
[K]	Cores

E] ALARGAR:

[Q,A,O e P]	Movimenta retângulo
[SPACE]	Aborta
[ENTER]	Alarga retângulo

[INVERSE VIDEO]	Aborta
[Q,A,O e P]	Movimenta cursor
[CAPS SHIFT]	Apaga ponto
[SYM. SHIFT/SPACE]	Plota ponto

3

A tela armazenada

Headliner trabalha em duas telas, uma sendo mostrada e outra guardada na memória. Esta característica permite a você guardar versões da tela enquanto trabalha e RESTAURAR a versão salva em caso de erro. Se a memória está quase cheia não haverá espaço para a tela guardada e a mensagem "No Room" piscará. Neste caso as funções ENLARGE, STORE, RESTORE e SWAP não serão possíveis.

[ENTER]	Guarda tela
[EDIT]	Recupera tela
[S]	Troca telas

Os Ponteiros

Dois ponteiros aparecem na tela: o maior RELATIVO e o menor ORIGEM. A maneira como eles se movem depende do MOD0. As teclas [Q,A,O e P] movem os ponteiros rapidamente, mas se for pressionado [CAPS SHIFT] juntamente, a velocidade diminui. A forma dos ponteiros pode ser mudada com o programa "pattern".

[Q,A,O e P]	Movimenta ponteiros
[X]	Define origem
[4]	Troca os ponteiros
[CAPS SHIFT]	Atrazo

Modo

Este é definido pelas teclas 1, 2 e 3 e determinam o modo com que os ponteiros interagem. Modo 1 é o RADIAL, onde a origem não se move e permite traçado de linhas radialmente ou círculos concêntricos; Modo 2 é o CONTÍNUO, onde após um traçado a origem torna o lugar do ponteiro relativo; Modo 3 é o PARALELO, onde os dois ponteiros movem juntos, mantendo a mesma posição relativa entre eles.

[1]	MOD0 1: Radial
[2]	MOD0 2: Contínuo
[3]	MOD0 3: Paralelo

4

Inverse e Over

Estas funções são as mesmas do BASIC. Inverse pode ser usado para apagar pontos, traçando sobre os mesmos. Elas afetam todos os traçados da tela.

[I] - Inverse [N] - Over

Traçar

Ao pressionar [D] uma linha será traçada do ponteiro origem para o relativo. Se o modo é 2, a origem será atualizada para o relativo.

Círculo

Ao pressionar [C] um círculo será traçado centrado na origem e passando pelo ponteiro relativo.

Caixa

Ao pressionar [B] um retângulo será traçado cujas diagonais são determinadas pelos ponteiros (origem = superior esquerdo).

Arco

Ao pressionar [R] um terceiro ponteiro aparecerá. Este pode ser movido para a posição desejada. [ENTER] traçará um arco entre os ponteiros origem e relativo, passando pelo terceiro. [SPACE] aborta.

Preenchimento

Pressionar [F] resultará na área contendo o ponteiro relativo ser preenchida com o UDG corrente. A área deve ser totalmente fechada.

UDG's

Pressionar [GRAPHICS] e uma letra de [A] a [U] seleciona o UDG correspondente (mostrado na tela) para preenchimento e PLOT. Os UDG's podem ser alterados pelo programa "pattern".

Plot

Pressionar [SYMBOL SHIFT] ou [SPACE] plotará, dependendo do UDG corrente, INVERSE e OVER, um ponto na tela. Pode também ser usado para criar efeitos de "pintura" com certos UDG's.

"Scroll"

Para posicionar um objeto no centro da tela, as teclas de cursor podem ser usadas para rolar a tela a direita, esquerda e para cima.

[SETA DIREITA]	"Scroll" a direita
[SETA ESQUERDA]	"Scroll" a esquerda
[SETA PARA CIMA]	"Scroll" para cima

Máscara

Pressionar [M] colorirá os atributos como uma grade para que o planejamento das cores possa ser feito. Como isto é potencialmente destrutivo, a pergunta "Yes/No?" é feita.

CLS

Pressionar [v] pergunta "Yes/No?" antes de apagar a tela. A tela GUARDADA não é afetada por esta função.

ENLARGE

Ao pressionar [E] um retângulo aparece, que pode ser movido com as teclas [Q,A,O e P] até que a área da tela desejada para exame minucioso for coberta pelo mesmo. Pressionar [SPACE] abortará, de outra forma pressionar [ENTER] alargará a área e permitirá a adição de detalhes. Pressionar então [SYMBOL SHIFT] ou [SPACE] plotará um ponto e [CAPS SHIFT] o apagará. Lavar o cursor a qualquer dos cantos provoca um "scroll" de 8 pontos.

CORES

[INVERSE VIDEO]
[ENTER]
[EDIT]
[S]
[O.A.O e P]
[X]
[C]
[SYMBOL SHIFT] ou [SPACE]
[F]

Aborta
Guarda tela
Recupera tela
Troca telas
Move cursor
Cor de INK
Cor de PAPER
Define cor
Preenche tela

Este menu é alcançado a partir do SCREEN DESIGNER pressionando-se [K]. A cor de cada posição de carácter pode ser definida pressionando-se [SYMBOL SHIFT] ou [SPACE]. As cores de INK e PAPER são mostradas no menu e são incrementadas pressionando-se [X] ou [C]. INK 8 refere-se a definição-padrão do Spectrum onde a cor INK do carácter é "transparente", ou seja, não afetada por mudanças de PAPER. A tela toda pode ser preenchida com uma cor pressionando-se [F]. Como no menu SCREEN DESIGNER, [ENTER], [EDIT] e [S] são usadas para guardar, recuperar e trocar as telas (se o espaço permitir).

PROGRAMAS DE EXTENSÃO

Convert! habilita-o a carregar seu próprio conjunto de caracteres. Após a pergunta "Load Character Set & Convert to File", introduza o nome de um arquivo em disco ou cassete. O bloco será convertido em um arquivo tipo "Fnt1" utilizável pelo Headliner. Se o nome for vazio, o procedimento abortará. **Pattern!** permite modificar a forma dos ponteiros e dos UDGs. Este programa só roda se o Headliner estiver na memória. **Print!** permite imprimir qualquer gráfico na memória sem ter que criar um texto e imprimir o gráfico neste. Você pode parar a impressão pressionando [BREAK]. **Slideshow!** produz uma mostra de todos os gráficos presentes na memória com um atraso (em segundos) entre cada um. Os gráficos são mostrados na ordem que são listados.

Fontes do HEADLINER

Light
Bold
Outline
Roman
Data
STADIUM

A tela guardada é apagada pela tela normal quando esta função é usada. Se não houver espaço na memória esta função é desabilitada.

FONTES

Este menu é acessado pelo SCREEN DESIGNER pressionando [TRUE VIDEO]. Como em outros menus, [INVERSE VIDEO] aborta.

[INVERSE VIDEO]
[ENTER]
[EDIT]
[EXTENDED MODE]
[TRUE VIDEO]
[SETAS]
[DELETE]
[SYMBOL SHIFT]+[W]
[SYMBOL SHIFT]+[D]
[SYMBOL SHIFT]+[E]
[SYMBOL SHIFT]+[I]

Aborta
Guarda tela
Recupera tela
Troca telas
Seleciona fonte
Move cursor
Apaga
Largura
Profundidade
Negrito
Itálico

A tela guardada

As funções STORE, RESTORE e SWAP trabalham como descrito, embora a tecla de troca agora seja [EXTENDED MODE].

Selecionar fontes

Pressione [TRUE VIDEO] e entre com o nome de uma fonte na memória. Dois tamanhos são possíveis: Os "Fnt1" são do tipo normal e os "Fnt6" são especiais. Se o nome for vazio a fonte em ROM será ativada. Uma vez selecionada a fonte, um cursor aparece e pode ser movido. Para trocar de fonte, pressione novamente [TRUE VIDEO].

Selecionar uma fonte ">Fnt6" acessa um outro menu com as seguintes opções:

Largura

Pressionar [SYMBOL SHIFT]+[W] muda esta função entre 1 e 2. O valor "1" imprime a fonte em meia largura e com alguma distorção.

Profundidade

Pressionar [SYMBOL SHIFT]+[D] muda o tamanho dos caracteres entre 1 e 2. O tamanho do cursor muda.

Negrito

Esta é trocada entre habilitada e desabilitada por [SYMBOL SHIFT]+[E].

Itálico

Esta é trocada entre habilitada e desabilitada por [SYMBOL SHIFT]+[I]. A inclinação do cursor muda.

Apagar

Pressionar [DELETE] apaga a linha de pontos a esquerda do cursor e move-a.

Fontes do HEADLINER

Deve ser notado que as fontes do Headliner não estão completas. Para economizar memória, caracteres raramente usados não foram incorporados. Se precisar deles, a melhor maneira é usar um parecido e modificá-lo com a função ENLARGE.

Fontes do usuário

Suas próprias fontes (do tipo normal do Spectrum) podem ser carregadas após a conversão pelo programa "convert". Não tente carregar fontes não convertidas no Headliner.