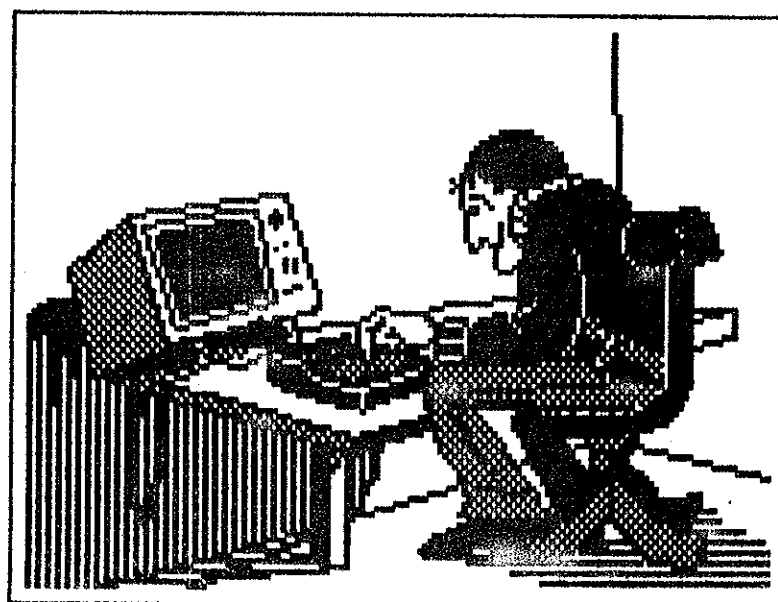


# WordMaster



Distribulcao: New World Software  
Rede Soft & Hard

## Processador de Graficos / Textos para ZX Spectrum e compatíveis

Distribuição: New World Software - Rede Soft &amp; Hard

Introdução

O WORDMASTER é um processador de texto feito especialmente para o ZX Spectrum 48K. Ele rodará no Spectrum 128K no modo 48K e no Spectrum+3 no modo 128K. A memória disponível é de mais de 29000 caracteres - aproximadamente 5000 palavras. O WORDMASTER incorpora características avançadas tais como graficos e manuseio de arquivos multiplos. Esta última característica permite manter muitos documentos curtos na memória ao mesmo tempo, passando de um documento ao outro sem ter que salvar um e carregar outro. Graficos podem ser carregados como SCREEN\$ e guardados na memória como arquivos, prontos para serem impressos juntamente com os documentos. A maioria das características especiais são acessadas por linhas de comando e caracteres embutidos os quais selecionam estilos diferentes de impressão tais como enfatizado e superescrito. O sistema de linha de comando permite grande flexibilidade ao usuário experiente e, para auxiliar os novatos a maioria dos comandos está em inglês claro. Ex: digitando elite é selecionado o modo de impressão elite, large seleciona os expandidos e assim por diante.

Iniciação

De preferência resete o computador antes de carregar WORDMASTER. Em seguida siga as instruções necessárias para o preparo de sua interface de impressora. Símbolos de Expansão e Line Feed deverão ser desligados. Para a interface Kempston E isto é feito com os comandos:

COPY:REN = #  
COPY:REN CHR\$ @

NOTA: A versão do Word Master distribuídos pela New World e pela Rede já está configurada para a Kempston E. Para maior segurança, a versão em fita está programada para carregar somente se a impressora estiver ligada, caso contrario o carregamento é interrompido.

Para outras interfaces:

Interface 1 RS232: OPEN #3;"b"  
ZX LPRINT III: LPRINT'  
Plus D and Disciple: POKE (arroba)6,1

Outras interfaces possuem suas próprias sintaxe. Verifique no manual que acompanha a interface.

Algumas interfaces requerem ainda um programa driver para controle da mesma. Neste caso você terá que obter uma versão do WORDMASTER adaptada para sua interface. Relacionamos abaixo algumas destas interfaces:

128K+2/RS232 RAMPRINT ZXLPINT III OPUS DISCOVERY TASMAN "B" KEMPSTON "S" INTERPRINTER DK'TRONICS

Finalmente, a chave para alimentação de linhas deve ser desligado e o passo por omissão deve ser padrão normal (10 cpi)

Fazer uma cópia de segurança (Back-Up)

Como esta versão é fornecida em disco, não é comodo que você tenha que usar a opção em fita. Esteja seguro que o disco original está protegido contra gravações e então copie com COPY "A:1.1" TO B: atendendo a ordem, à medida que o micro peça para trocar o disco.

disco.

Versao Microdrive

Digite o seguinte programa BASIC:

```
5 CLEAR VPL "24733": LOAD "*"M":1;CHR$ 255 CODE
6 OPEN #3,"b"
10 RAND USR 63315
```

A seguir salve para microdrive com:

```
SAVE "*"M";1;"run" LINE 5
```

Agora carregue WordMaster do cassette. Pressione (L) e quando o cursor input aparecer pressione (ENTER). A seguir continue a rodar a fita, esera' carregado um arquivo . Quando o carregamento estiver concluido, pressione (Q) para listar os arquivos na memoria. Voce devera' ver um arquivo chamado )F-XE.back-up! Se ele nao estiver na memoria repita o procedimento de carga para verificar se o mesmo esta' mais adiante na fita.

2

Agora pressione (G) e ao comando digite "back-up" e (ENTER). A tela limpara' e o programa extensao "back-up" estara' rodando. Siga os comandos para salvar os codigos de maquina de WordMaster para o microdrive.

Versao Disco

- (1) Carregue WordMaster do cassette.
- (2) Pressione (SYMBOL SHIFT) e (E) para voltar ao BASIC.
- (3) Altere linha 100 para carregamento automatico do disco e acrescente os comandos da interface de impressora (veja secao anterior).
- (4) SAVE "run" LINE 100
- (5) SAVE "MM" CODE 54174,11362

Voce pode usar este metodo para fazer uma copia a qualquer tempo, mas primeiramente voce devera' deletar todos os arquivos mostrados na listagem de manuseio de arquivos, do contrario a copia em disco nao sera' aproveitavel.

Versoes Especiais

Certas interfaces de impressora requerem uma versao especial de WordMaster (Ver Iniciacao). Dessa forma, o endereco de RAND USR na linha 10 do programa BASIC devera' ser alterado.

Para OFUS Discovery, RAMPRIOT, ZYLPRINT e interfaces drive em software devera' ser RAND USR 62438.  
Para o 128K e porta +2 RS232, devera' ser, RAND USR 62376.

Fazer Copias de Arquivos (Back-up)

Os arquivos de documentos, graficos e programas Extensao de WordMaster devem ser copiados da seguinte forma:

- (1) Selecione DRIVE 0 no FILE HANDLING menu (menu de Manuseio de Arquivos) pressionando (D) repetidamente.
- (2) Carregue o arquivo do cassette.
- (3) Selecione DRIVE 1, para disco ou microdrive 1.
- (4) Use a opcao (S) para salvar todos os arquivos na memoria.
- (5) Delete todos os arquivos da memoria com (DELETE) e volte ao passo (1)

2

COMO WORDMASTER TRABALHA

WordMaster e' sem igual entre os processadores para o Spectrum. Pode guardar de uma vez na memoria diversos arquivos de texto. Voce pode armazenar tantos arquivos quantos deseje, obedecida a limitacao de memoria do Spectrum.

O menu de MANUSEIO DE ARQUIVOS mostra uma listagem de todos os arquivos na memoria. Eles sao listados na ordem em que sao armazenados, com o ultimo arquivo na lista sendo o ultimo arquivo criado ou trabalhado. Sempre que arquivos sao carregados, sao

colocados no espaço sobressalente ao fim da listagem.

WordMaster pode ser usado com disco, microdrives e cassette. O dispositivo atual selecionado e' mostrado no menu de Manuseio de Arquivos como o DRIVE numero: 0 ou T = tape; 1 ou A = disco A; 2 ou B = disco B. +3 tambem tem um DRIVE M. o disco RAM.

Todas as funcoes de SAVE e LOAD usam o dispositivo selecionado pelo numero de DRIVE.

Arquivos podem ser salvos individualmente ou agrupados em diversos arquivos. Quando voce carrega um arquivo em grupo, voce notara' que diversos arquivos novos aparecem na listagem. Esta e' a forma com a qual o WordMaster demo foi salvo.

Um processador comum somente carrega um tipo de arquivo - texto ou documento. WordMaster mantem diferentes tipos de arquivos.

### Arquivos de Texto

Contem os caracteres ASCII, de 32 a 126 (letras, numeros e pontuacao), e alguns caracteres especiais descritos no Apendice A. Veja tambem CARACTERES DE CONTROLE.

Qualquer arquivo ASCII pode ser carregado em WordMaster e editado, embora arquivos de alguns outros programas devam ser armazenados em um formato peculiar (i.e. com um retorno de carro - CHR\$ 13 - ao final de cada linha). Veja a Secao SALVAR E CARREGAR e a Secao O MENU DE OPCOES (ASCII) para maiores detalhes quando carregar arquivos nao padronizados.

### Arquivos Graficos

Sao arquivos especiais contendo os bytes de informacao (de 0-255), usados para desenho. Caso voce pudesse editar esses arquivos, voce veria uma confusao de caracteres sem significado. WordMaster sabe que um arquivo e' grafico se o primeiro caractere e' 255. Voce nao pode entrar esse caractere desde WordMaster mas tenha cuidado, se carregar arquivos de outro programa com formato incorreto corrompera' a tela e podera' causar um crash.

### Arquivos de Programas Extensao

Sao arquivos em codigo de maquina tais como o custom! e arquivos back-up! que vem imediatamente apos WordMaster no cassette. Sao marcados com o primeiro caractere sendo 255 como em graficos, mas sao listados como F-XE no menu de Manuseio, em lugar de "FILE". Quando sao acessados com a opcao Get, o controle passa ao programa Extensao - no caso do programa back-up!, permitindo-lhe fazer copia de WordMaster para microdrive.

### Outros Arquivos

Se voce tiver os programas Extensao "Headliner ou Typeliner, voce notara' que com eles vem varios outros tipos de arquivos tais como fontes e arquivos de descricao de paginas lay-out. Sao mostrados na listagem de forma diferente - fontes Typeliner aparecem como arquivos 'Fnt3'.

### THE FILE HANDLING MENU (O Menu de Manuseio de Arquivos)

A maioria das opcoes deste menu apresenta-se com um input e pede-lhe que (ENTER) um arquivo. O input trabalha de forma similar ao input usual do Spectrum. Pressione (EDIT) e o texto na linha e' limpo; pressione (ENTER) quando tiver digitado o nome do arquivo que voce quer.

Para operacao com arquivos na memoria e na fita, o tipo de letra do nome e' ignorado, assim como o tamanho da string que voce entrou, assim, para entrar um arquivo chamado "thisfile" voce pode digitar "t" ou "T" ou "THIS". Se voce digitar uma cadeia vazia, o primeiro arquivo na listagem (ou o primeiro encontrado na fita) sera' o selecionado.

Voce pode tambem entrar um coringa (?), o que sera' tomada como representando qualquer caractere; assim entrando "t??sf??e" sera' tao valido como os outros inputs mostrados acima.

Para operacoes afetando arquivos em microdrive voce tera' que entrar o nome completo do arquivo e na forma correta, ou, de outra forma um erro "Notfound" sera' gerado.

Sistemas de disco como +3 e Plus D ignoram o tipo das letras dos arquivos.

### Listar Arquivos

Voce pode listar os arquivos na memoria pressionando (Q), o que voce necessita fazer, principalmente apos um LOAD. Se houver mais que 20 nomes na memoria, a listagem para quando a tela estiver cheia e pede-lhe que pressione uma tecla antes de continuar. Se voce pressionar (BREAK), a listagem para e o menu reaparece.

## Get file (Entrar arquivo)

Esta opção é usada para acessar um determinado arquivo armazenado na memória. Se o arquivo for um gráfico, será mostrado na tela. Se for um programa extenso, será rodado. Se for um texto, essa opção leva você ao menu de OPCOES.

## Criar Arquivo

Esta opção cria um texto vazio ao final da memória disponível, pronto para você escrever um documento. Dois arquivos podem ter o mesmo nome, mas isso causa confusão e não é recomendado.

Você pode criar arquivos com nome em branco, onde de fato o nome é " " (dez espaços). Se necessário, arquivos de texto podem ser renomeados a partir do menu de OPCOES.

## Deletar Arquivo

A opção "delete" primeiramente pergunta "Yes/No?" Você deve pressionar "Y" para continuar. Entre o nome do arquivo e ele será deletado da memória. As mesmas regras para nomes de arquivos se aplica, conforme descrito anteriormente.

## Link Files (Encadear Arquivos)

Dois textos podem ser encadeados, permitindo-lhe trabalhar em seções individuais de um documento, separadamente, antes de juntá-las. Uma vez encadeados os arquivos não mais poderão ser separados assim, a pergunta "Yes/No?" é usada. Você deverá então digitar o nome do arquivo que você deseja emendar com o último na listagem. Se você digitar o nome do último, então esse arquivo será juntado ao que o precede.

Se você acha que cometeu um erro, use a função BLOCOS na edição para mover as seções novamente.

## Drive

O número de DRIVE (ou letra nas versões do +3) mostra o dispositivo correntemente selecionado.

Pressionando (D) incrementará o número de drive de 0 a 2 e volta a 0 novamente. Se o drive 0 for selecionado, então todos os SAVES e LOADS são para a fita. Se você não possui disco ou microdrive então deixe em 0.

## Apagar um Arquivo

A função ERASE no menu apagará um determinado arquivo no disco corrente. Entrando um nome vazio "" abortará o comando antes de sua execução.

## Catalogar

Você pode catalogar o drive selecionado, pressionando (K) no menu. O diretório exibido não será clareado a menos que você pressione (Q) para listar os arquivos na memória (ou outra tecla qualquer que limpe a tela).

## SAVING & LOADING (SALVAR E CARREGAR)

WordMaster trabalha com cassete e disco, sendo a operação com cassete selecionada pelo drive 0 ou drive T no menu.

Se você tiver discos ou microdrives você terá que transferir os programas e arquivos de demonstração do cassete para o disco. Como fazer esta transferência está descrito na seção "Fazer uma Cópia de Segurança".

## BREAK

Pressionando (BREAK) durante uma operação com cassete não afetará o prosseguimento do programa. Você pode fazer isso para abortar o VERIFY automático após uma operação SAVE ou para parar um LOAD se não houver encontrado o arquivo que você quer.

Pressionando (BREAK) durante uma operação com microdrive poderá ter consequências imprevisíveis, tais como corromper o cartucho ou certas áreas de memória. Como em quaisquer outras circunstâncias, microdrives devem ser manuseados com cuidado para funcionar eficientemente.

Você pode abortar uma operação de SAVE, LOAD ou ERASE em disco, entrando o input com um nome vazio, e neste caso retornará para a rotina principal.

## Carregar Arquivos

Se carregar de cassete, entrando um nome vazio carregará o primeiro arquivo de código encontrado. As mesmas regras para

nomes de arquivos (coringa, caixa ignorada) se aplica como descrito anteriormente.

Se carregar do disco voce devera' entrar com o nome completo ou, de outra forma sera' gerado um erro. O erro tambem ocorrera' se voce tentar carregar um arquivo em BASIC ou outro qualquer diferente de arquivo deCodigo de Maquina.

Se nao houver memoria suficiente para carregar novo arquivo, um erro "No Room" sera' gerado. Caso isso ocorra voce tera' que deletar alguns arquivos da memoria para criar espaco e entao voltar ao carregamento.

As condicoes acima se aplicam tambem no carregamento de graficos.

#### • Salvar Arquivos

Com a opcao (S) no menu, todos os arquivos na memoria serao salvos em um grupo. Se for salvo em grupo, o nome e tamanho de cada arquivo e' salvo juntamente com os mesmos enquanto que se um arquivo e' salvo isoladamente, somente o proprio conteudo desse arquivo sera' salvo.

Isso significa que, quando arquivos sao carregados de volta para WordMaster, o programa deve ser capaz de dizer se o arquivo esta' sendo carregado em um grupo ou isoladamente. No caso de arquivos salvos para cassete, isso e' feito adicionando 128 ao codigo ASCII no primeiro caractere do nome (sublinhando-o). Quando os arquivos sao carregados esse detalhe e' detectado e a acao apropriada e' tomada.

Isso pode causar problemas se voce carregar um arquivo de outro programa (ou um arquivo de codigo por engano), onde o primeiro caractere do nome seja um simbolo BASIC ou um UDG. A melhor solucao e' manter seu arquivo WordMaster separado de outros arquivos de codigo, o que de qualquer forma e' uma boa ideia.

Esse problema nao ocorre com microdrives uma vez que "grupos" salvos sao marcados de uma forma especial que voce nao pode duplicar senao com codigo de maquina.

#### Erros de Disco e Microdrive

Erro de disco fara' o retorno ao BASIC. Para recomencar digite RUN 10.

Por causa do grande numero de interfaces de disco para o Spectum nao e' possivel descrever todos os erros possiveis para cada sistema.

Quando ocorrer um erro de disco voce devera' consultar o manual para maiores informacoes do porque isso ocorreu.

O erro mais comum (e ligeiramente confuso) e' "CODE LENGHT ERROR" ou similar. Isso acontece quando voce tenta carregar um arquivo em um espaco muito pequeno para ele. Se acontecer quando usando a opcao load (L) no FILE HANDLING menu, significa que nao ha espaco suficiente para o arquivo. Voce devera' deletar alguns arquivos na listagem a fim de ter espaco.

A maioria dos erros de microdrive sao detetados e resolvidos pela versao de microdrive. Se voce tentar carregar a arquivo que nao seja de codigo a mensagem "Not Found" aparecera'; se nao houver memoria suficiente para carregar um arquivo, aparecera' a mensagem "No Room".

Os usuarios do +3 podem encontrar problemas com nomes de arquivos quando salvando ou carregando do disco. O Spectrum original usava um sistema de dez caracteres no nome. O +3 usa um sistema de 12 caracteres. Uma vez que a presente versao +3 de WordMaster e' uma conversao direta da versao de 48K, somente podem ser usados nomes de arquivo com 10 caracteres.

+3 tambem nao permite que certos caracteres tais como "-" e "\*" sejam usados no nome de arquivo. Voce devera' estudar a parte correspondente do manual do +3 para ver quais caracteres podem ser usados.

### Carregar Arquivos Nao Padronizados

Qualquer arquivo de codigo nao maior que 29600 bytes pode ser carregado em WordMaster. Arquivos de outros programas podem ser armazenados em disco como um vetor de cadeia ou arquivos para impressao. Voce devera converter-los para arquivos de codigos e entao salva-los novamente.

Sera' provavelmente mais facil carregar o arquivo de volta ao programa original e entao salva-lo em fita onde ele possivelmente sera' salvo como codigo. Voce podera' entao carrega-lo da fita para WordMaster.

Alguns arquivos podem conter caracteres nao ASCII. Estes podem ser removidos com a funcao ASCII no menu de OPCOES ou usando a funcao SEARCH/REPLACE.

Alerta: Se um arquivo for marcado como grafico ou programa-extensao, com o primeiro caracter como um 255 o acesso a esse arquivo podera' causar um crash.

Arquivos carregados de fita nao deverao ter nenhum simbolo BASIC no nome.

### CARREGAR GRAFICOS

Para imprimir graficos, o grafico devera' estar na memoria, (exebido na listagem no menu de MANUSEIO DE ARQUIVOS). Voce pode usar o programa-extensao HEADLINER para criar graficos para WordMaster, ou voce pode tira-los de outros programas tais como Art Studio.

Para carregar um SCREEN\$, pressione (GRAPH) no menu de MANUSEIO e entao entre o nome do SCREEN\$ armazenado no disco. Uma vez carregado o SCREEN\$, aparece um novo menu nas duas linhas inferiores da tela e um retangulo piscando na parte alta do video.

Voce pode agora enquadrar uma parte do display e armazena-la como um grafico. As teclas "q", "a", "o" e "p" movem o retangulo em torno da tela e as teclas de cursor alteram sua forma. Pressionando (SPACE) abortara' e voltara' ao MANUSEIO DE ARQUIVOS. Pressionando (ENTER) armazenara' a area demarcada pelo retangulo. O novo arquivo sera' armazenado em forma comprimida sob o nome com o qual foi carregado.

Uma vez armazenado, um grafico podera' ser salva com a opcao normal de SAVE. Se voce salvar um grafico para disco, podera' mais tarde carrega-lo com a opcao (L) em vez de opcao (GRAPH) a qual devera' ser usada comente para carregar SCREEN\$.

Lembre-se que um grafico devera' estar na memoria antes de poder ser impresso!

### O MENU DE OPCOES

O menu de OPCOES (OPTIONS MENU) aparece sempre que voce cria ou entra (get) um texto ou grafico. Se e' arquivo grafico entao o menu e' apresentado com tres opcoes:

- (Q) retorna ao MANUSEIO DE ARQUIVOS.
- (S) salva o arquivo para o drive selecionado.
- (R) pede-lhe para entrar um novo nome para o arquivo.

Se for um arquivo de texto, varias outras opcoes sao apresentadas. Tambem aparece uma linha de informacao de status. Essa lhe informa a atual coluna do texto, a quantidade de palavras no arquivo, o tamanho do arquivo em caracteres e a quantidade do espaco livre para uso de caracteres.

- (P) leva ao menu de IMPRESSAO que sera' descrito mais tarde.
- (ENTER) leva ao editor de texto (veja EDICAO DE DOCUMENTOS).

### Largura da Coluna

A largura da coluna de texto pode ser alterada com esse menu pelas teclas de cursor esquerda/direita. Se houver algum texto na tela, voce o vera' sendo reajustado a medida que a largura da coluna e' modificada. O texto sera' impresso nessa largura a menos que seja modificado pelo comando de coluna (veja COMANDOS).

## Cores

{C} leva ao menu de cores. Pressionando C, B ou D fara' mudar as cores da linha de comando, da borda ou do texto. Voce pode circular atraves das diversas cores ate' encontrar a combinacao ideal mas, cuidado - se voce retornar com uma borda branca e linha de comando branca (ou similar), tornara' todos os menus invisiveis!

Voce deve tambem se assegurar que a cor de papel da linha de comando seja diferente da do texto.

## ASCII

O comando [A] e' potencialmente destrutivo. O que faz e' cortar do texto todas as linhas de comando, caracteres especiais e sublinhados. Todos os caracteres nao padronizados diferentes de 13 (CRs), 8 (BSs) e 9 (TABs) sao removidos. Sera' perguntado "Yes/No?" antes da execucao. Num texto longo, com muitos caracteres a serem deletados, isso pode tomar algum tempo.

## Find Page (Achar Pagina)

O comando [F] fara' o cursor mover-se atraves do arquivo, colocando o mesmo no inicio da pagina a ser impressa. O final de pagina depende muito dos comandos estabelecidos no menu de impressao e qualquer comando no texto tal como "wide". Veja AS SECOES COMANDOS e IMPRESSAO para maiores detalhes nessas operacoes.

## EDICAO DE TEXTOS

O processo de, escrever seus documentos pode ser acessado de varias formas. Geralmente e' melhor escrever o texto primeiramente e depois se preocupar com o estilo de impressao e apresentacao.

As mais avancadas tecnicas estao disponiveis atraves do sistema de linhas de comando a ser descrito posteriormente, embora, para escrever uma simples carta sera' provavelmente necessario usar apenas os comandos que afetam margens e justificacao.

Outro ponto a anotar e' que, a menos que voce use comandos que ultrapassem as margens, a forma apresentada na tela representa exatamente o que sera' impresso. Isso pode ser muito util para trabalho tabular, textos denteados, etc.

5

## Teclas Especiais

[INVERSE VIDEO]	Volta ao menu OPTIONS
[CAPS LOCK]	Texto em caixa alta ou caixa baixa
[DELETE]	Deleta caracter antes do cursor
[ENTER]	Nova linha e paragrafo
[TRUE VIDEO]	Insere marca de LINHA DE COMANDO
[EXTEND MODE]	Liga/desliga modo insercao
[SYMBOL SHIFT] + [Q]	Liga/desliga Scroll rapido
[GRAPH]	Seleciona Caracter DE CONTROLE
[SYMBOL SHIFT] + [I]	Sublinha caracter sob o cursor
[EDIT]	APAGA/INSERE palavra ou linha
[SYMBOL SHIFT] + [W]	Funcao manuseio de BLOCOS
[SYMBOL SHIFT] + [E]	Funcao Procura/Substitue (SEARCH/REPLACE)
[ENTER]	Insere um retorno de carro (CR) no texto (exibido como uma flexa apontando para baixo); marca o final do paragrafo e uma alimentacao de linha (LF), e pode ser usado para separar secoes com linhas em branco ou duplicar espaco entre paragrafos.
[TRUE VIDEO]	Insere (em uma nova linha) um caracter de comando que parece com "). A nova linha sera' exibida com uma cor diferente da do texto principal. O texto que segue o caracter de comando na linha nao sera' impresso mas, em vez disso, interpretado por WordMaster como uma instrucao aparentando um comando BASIC, para produzir efeitos na impressao, tais como caracteres elite

7



ou condensado, ou justificacao central. Veja a secao **COMANDOS** para saber como usar esse artifício.

## Modo Insercao

O modo insercao e' ligado com a tecla **[EXTEND MODE]**. Trabalha empurrando todo o texto para a direita e inserindo um caracter na posicao corrente do cursor. Se o modo insercao estiver desligado, entao o caracter sob o cursor sera' substituido pelo novo caracter digitado. aragrafos podem ser denteados pela insercao de espacos no comeco do paragrafo. De uma forma similar, palavras podem ser empurradas para a direita da tela ou tabuladas em listas.

Pressionando **[DELETE]** quando nesse modo, puxa todo o texto para esquerda, apagando o caracter atras do cursor.

## Fast Scroll (Scroll Rapido)

E' ligado e desligado com **[SYMBOL SHIFT] + [Q]**. Normalmente voce rola o texto acima ou abaixo, uma linha de cada vez, movendo os cursores verticais pela tela ou empurrando contra a borda. Com scroll rapido ligado, a tela rola para baixo 2 linhas de uma vez, e se move acima ate' o inicio do ultimo paragrafo. Isso e' util para mover-se rapidamente em textos longos.

## Caracteres de Controle

Pressionado, **[GRAPH]** exibira' um novo menu na parte baixa do video, permitindo-lhe inserir caracteres de controle de impressao no texto. Sao usados para selecionar diferentes estilos de impressao tais como enfatizado e italico. Veja a secao **CARACTERES DE CONTROLE** para maiores detalhes.

## Sublinhando

Palavras sao sublinhadas pressionando-se **[SYMBOL SHIFT] + [I]** e movendo-se o cursor sobre a palavra. Repetindo-se o processo, apaga-se o sublinhado.

## Movimento de Cursor e Wordwrap (Segue-linha)

Quando o texto e' exibido, WordMaster checa se existem palavras cortadas no final de cada linha. Se uma palavra ultrapassa a borda da linha, a linha e' partida no ultimo espaco antes da palavra e a mesma e' impressa na proxima linha.

Isso significa que, as linhas exibidas sao todas de tamanhos variados. O efeito disso e' que, se voce mover o cursor para uma posicao alem do final de uma linha, entao quando pressionar uma tecla para inserir um caractere, voce notara' que o cursor pula de volta ao final da linha. Isso soa confuso mas e' evidente facilmente em uso.

## Delete/Undelete (Apagar/Reescrever)

Pressionando a tecla **[EDIT]** aparece um novo menu com varias opcoes. **[EDIT]** agora, apaga a palavra atras do cursor, armazenando-a para ser reescrita se necessario. **[ENTER]**, reescreve a palavra. Util se voce houver deletado por engano. **[DELETE]** agora apaga todo o texto na linha atras do cursor e **[CAPS-LOCK]** insere uma linha em branco pronta para voce reescrever.

Voce pode mover o cursor nesse modo, usando as teclas de cursor para trocar frases curtas ou palavras, sem usar o funcao **BLOCOS**. Qualquer outra tecla retornara' ao menu principal.

## BLOCOS

Pressionando **[SYMBOL SHIFT] + [W]**, ativa a funcao manuseio de BLOCOS. O cursor piscara' rapidamente e voce estara' pronto para entrar o inicio do bloco. Pressionando **[ENTER]** colocara' uma marca na posicao do cursor. Devera' ser notado que as marcas de inicio e fim de bloco sao temporarias e sao apagadas se voce rolar (scroll) a tela. Se o bloco for muito grande e voce nao conseguir lembrar aonde posicionou as marcas, nao se preocupe pois voce pode sair desta funcao a qualquer momento pressionando **[SPACE]**.

Apes marcar inicio e fim, voce esta' pronto, com as opcoes disponiveis para o bloco. **DELETE** e **SAVE** sao auto explicativos, entretanto tenha cuidado quando deletar porque o texto nao mais podera' ser recuperado.

Voce pode mover o bloco, recolocando-o em qualquer parte do texto. Ponha o cursor na nova posicao e pressione **[ENTER]**

**COPY**, copiara' o bloco em qualquer lugar que voce posicione o cursor, mesmo que seja dentro do bloco a ser copiado, embora eu nao recomende isso.

Como voce deve imaginar, voce nao pode mover um bloco para dentro dele mesmo.

## Search/Replace (Procura/Substitue)

**[SYMBOL SHIFT] + [E]**, ativa a funcao procura/substitue, pedindo-lhe para entrar o "search\$" (procura) Esse pode ser qualquer

cadeia com ate' 64 caracteres. Voce pode tambem entrar os caracteres especiais produzidos com [GRAPH] (veja a secao CARACTERES DE CONTROLE), e o coringa (?), como para outros inputs. Um caracter de retorno de carro (final de paragrafo) pode ser colocado pressionando [GRAPH] + [ENTER].

A seguir sera' perguntado pelo "replace" (substituto). Apos este input se voce entrar com uma cadeia vazia, retornara' a rotina principal.

A primeira ocorrencia e' encontrada e o cursor se move para o inicio dessa e fica piscando. Existem agora 3 opcoes:[SPACE], encerra a procura, deixando o cursor na palavra ja' encontrada. [ENTER] ignora a palavra e procura atraves do texto por nova ocorrencia. [DELETE] substitui a palavra pela string de substituicao; se esta estiver em branco, entao a palavra sera' simplesmente deletada.

Ha duas opcoes chaveadas com essa funcao. Por omissao, ambas inicialmente estao desligadas (OFF), sempre que voce entrar a rotina. Se ligada (ON), a funcao "auto-replace" (substituicao automatica), substitui automaticamente cada ocorrencia da palavra procurada, pela palavra substituta.

O check case (verificador de caixa) verifica o tipo de letra (maius/minuscula). Se desligado, uma procura por "The", podera' achar tambem "THE" ou "the"; Se ligado, o tipo de letra tera' que combinar exatamente. Se check-case estiver desligado entao o modo com que a palavra e' substituida, depende do tipo da primeira letra da palavra substituta:

6

Palavra encontrada:	Substituta:	Apos substituicao
hoje	Ontem	Ontem
Hoje	Ontem	Ontem
hoje	ontem	ontem
Hoje	ontem	Ontem

Como voce pode verificar, se a primeira letra da palavra substituta e' minuscula, entao o tipo da da palavra resultante sera' igual ao da encontrada. Lembre-se que a primeira letra do inicio de uma sentenca e' maiuscula enquanto que a mesma palavra no meio da sentenca pode ser minuscula. Essa funcao troca-caixa permite-lhe substituir qualquer palavra sem se preocupar se a mesma inicia ou nao uma sentenca.

## COMANDOS

Por causa da grande variedade de opcoes de impressao disponiveis com WordMaster, um sistema de linhas de comando e' usado para selecionar certas funcoes para a impressao.

Pressionando [TRUE VIDEO], insere um caracter de comando, o > no texto. O caracter sempre aparece em uma nova linha, a esquerda da tela e a linha e' de cor diferente da do texto principal. Comandos devem ser digitados imediatamente apos esse caractere.

Todos os comandos deverao ser em letras minusculas. Comandos invalidos serao simplesmente ignorados. Nada no texto da linha de comando sera' impresso, dessa forma voce pode usar uma linha de comando para encobrir comentarios dentro do texto.

Os principais comandos estao descritos aqui. Existem outros que serao comentados nas secoes GRAFICOS e CABECALHOS E RODAPES.

A maioria dos comandos podem ser tambem abreviados: >Lprint pode ser abreviado para >L ou >L1, por exemplo. Os comandos e suas abreviaco'es estao listados no Apendice C.

## Resetando a Impressora

>reset

Voce deve sempre RESETAR a impressora ao estado inicial quando iniciar uma nova impressao. Voce pode fazer isso, desligando temporariamente a impressora ou usando o comando >reset no inicio do texto.

O comando >reset desliga todas os comandos de margem, estilo e tipo de caracter e seta o topo do formulario, assim, se voce estiver usando formulario contínuo voce deve sempre usar esse comando no topo da pagina. O espacamento de linhas devera' ser fixado apos o comando reset.

Quando em folhas soltas, um >reset e' enviado ao inicio de cada pagina (para fixar o topo do formulario) e entao, margens, estilos, etc. sao comandados antes de continuar a impressao.

NOTA: A impressora The BROTHER HR-5 nao tem a funcao reset. Voce devera' usar o programa extensao "the custom!" para desabilitar essa funcao, trocando por 0 os codigos usados para reset. A impressora devera' ser resetada manualmente (desligando e ligando novamente), sempre que voce iniciar uma impressao.

## Margens

>margin n  
>column n

O comando >margin fixa uma margem esquerda de "n" espaços. A margem é sempre fixada em padrão normal mesmo que você tenha fixado outro passo. O comando faz isso desligando temporariamente outros passos enquanto fixa a margem.

O comando >column fixa a largura da impressão para "n" caracteres seja qual for o passo que você tenha usado. Você poderá fixar uma largura de coluna de 16 a 255 caracteres independente de como o texto é exibido, embora você esteja efetivamente limitado pelo tamanho do carro da impressora.

Se você não usar o comando >column o texto será impresso no tamanho exibido na tela.

NOTA: A BROTHER HK-5 não tem uma função de margem assim, você não deve usar esse comando. Veja a seção PROBLEMAS QUANDO IMPRIMIR no final deste manual para detalhes de como circundar esse problema.

#### Modos Rascunho e Qualidade de Carta (Draft & NLQ)

>draft  
>nly

Esses comandos selecionam um ou outro dos modos de impressão disponíveis. O modo NLQ sempre tem preferência aos padrões elite e condensado, assim certifique-se que não necessita o uso desses padrões antes de selecionar NLQ.

Se sua impressora não tem o modo NLQ então não use nenhum desses comandos.

#### Falso

>elite  
>pica  
>condensed  
>large  
>normal

Os comandos acima afetam o passo de impressão do texto. Podem ser usados em todas as combinações válidas aceitas por sua impressora, assim, você pode usar >elite & >condensed no começo do texto, (após o >reset), e o mesmo será, a partir desse ponto, impresso em elite condensado.

O comando >large produz impressão dupla largura. Quando selecionado, o texto é automaticamente reformatado assim, você pode deixar a largura de coluna fixada normalmente.

O comando >normal desliga ambos, >large e >condensed.

#### Justificação

>fill  
>centre  
>right  
>left

Os comandos de justificação determinam como as palavras são posicionadas dentro de uma linha.

Com justificação >fill, todos os espaços entre as palavras são preenchidos de forma que as margens esquerda e direita estejam justas.

Com justificação >left, o texto é impresso com a margem direita irregular.

Com justificação >right, acontece o inverso: o texto é empurrado contra a margem direita e a esquerda aparece irregular.

No modo >centre, as linhas são centralizadas na atual largura de coluna, para títulos e cabeçalhos. Você pode também manualmente, centralizar uma linha de texto ligando o modo inserção (insert mode) e, movendo o cursor para o início da linha adicionar espaços.

#### Enviando Códigos de Controles

>Lprint n,n,n,n,n,n,n,n.....

O comando >Lprint envia uma sequência de até dezesseis códigos para a impressora. Você pode usá-lo para várias funções, como por exemplo desligar o indicador de final de papel ou selecionar uma coleção de caracteres especiais.

Você não deve entretanto usar esse comando para fixar passos de impressão ou outra função para a qual exista um comando especial. Isso porque WordMaster deve acompanhar certos parâmetros tais como padrões de caracteres e espaçamento de linhas de forma a poder calcular o tamanho de gráficos, largura de página, etc. Se você selecionou >Lprint para fixar essas funções, WordMaster desconhece o fato e poderá daí advir confusão no resultado da impressão.

Alguns dos mais usados controles de impressão estão listados no apêndice B.

#### Suspende Impressão

>form

Este comando força uma parada na impressão do formulário. Caso você tenha selecionado um rodapé (veja a seção CAPECALHOS E RODAPES), esse será impresso agora e se form feeds (alimentação do papel) tiver sido ligada, a impressão passará para a próxima folha.

#### Caracteres Definidos Pelo Usuário (UDC)

>def x n,n,n

Existem sete caracteres definíveis pelo usuário, acessados ao se pressionar [GRAPH] e em seguida uma tecla de números 1-7. Você pode usar esse comando para imprimir caracteres especiais fora da série de caracteres normais.

O "x" no comando se refere a qual UDC você quer definir e cada "n" a um código que você deseje atribuir. Damos um exemplo:

>def 2 97,8,94

O "2" mostrado acima é o UDC especial acessado quando se pressiona [GRAPH] + [2], não o numeral "2". O exemplo define o segundo UDC uma vez que os três códigos CHR\$ 97,8,94 (a, retrocesso & ^) formam o "a".

Até três códigos podem ser atribuídos para cada caractere, no limite de 0-255.

#### Espaco Largo

>wide

Este comando seleciona espaçamento largo e justificação cheia para rascunhos. O texto é automaticamente impresso com espaçamento duplo assim, não há necessidade de alterar a situação das linhas por página. É importante notar que esse modo, uma vez comandado não pode ser desligado e que rodapés e cabeçalhos permanecem independentes.

#### Problemas Com Comandos

Se você quiser colocar comentários numa linha após um comando, como por exemplo:

>Lprint 7 (comentario: envia o código ASCII 7)

...não coloque como no exemplo acima, nenhum número no comentário. Quando a linha for interpretada, quaisquer números após o comando >Lprint, são enviados para a impressora, não importando onde eles se encontram. Portanto o exemplo acima em vez de enviar um 7 enviará dois. Esse exemplo é inócuo uma vez que 7 se refere ao toque da campainha mas, se você estivesse selecionando uma largura ou uma série de caracteres o resultado poderia ser indesejável.

Esse problema na realidade somente ocorre com os comandos >Lprint e >def pois comandos como >margin e >column somente atendem ao primeiro número encontrado na linha.

## CARACTERES DE CONTROLE

Quando voce pressiona [GRAPH] durante a edicao de um texto, aparece um novo menu. Pressionando determinadas teclas nesse modo resultara' num caracter de controle sendo adicionado ao texto.

Os caracteres de controle sao mostrados invertidos na tela e sao usado para marcar mudancas no estilo de impressao.

[GRAPH] & :            Produz

E	LIGA	Enfatizado
D		Dupla batida
I		Italico
^		Superscrito
S		Subscrito
e	DESLIGA	Enfatizado
d		Dupla batida
i		Italico
s		Super/Subscrito

Como exemplo: crie um novo texto e digite "Esta e' uma impressao enfatizada, esta e' normal", no inicio do texto. Ponha insert mode ON e Caps Lock OFF. Agora, mova o cursor para o inicio de "enfatisada" e pressione [GRAPH] seguida por [CAPS SHIFT] + [E]. O caracter de conrole E, aparecera'.

Em seguida mova o cursor para o inicio de "normal" e pressione [GRAPH] + [e]. O caracter de controle e , devera' aparecer.

Se voce imprimir esse texto vera' que a palavra "enfatisada" esta' impressa no estilo enfatisado.

### Caracteres Definidos Pelo Usuario

Pressionando [GRAPH] e uma tecla de numero [1] - [7], insere um carater especial dentro do texto. Cada um deles pode ser definido para manter uma cadeia de ate tres codigos no limite 0 - 255. Veja COMANDOS para saber como definir caracteres.

8

### Retrocesso

Pressionando [DELETE], insere o caracter de retrocesso, exibido como uma seta apontando para tras. Isso pode ser usado para sobreimprimir. Digite "a", em seguida [GRAPH] e [DELETE], depois "'". Quando impresso, o caracter "'" e' retrocedido sobre o "a", produzindo "a'".

### Tabulacao

A fim de acelerar a impressao de uma linha com 64 colunas, tabulacao nao foi implementada com WordMaster. Para produzir trabalho tabular, listas, etc. voce deve dispor o trabalho na tela, usando o modo insercao para mover o texto para a posicao requerida. O caracter ASCII 9 (um tabulador) pode ser inserido no texto pressionando [EDIT]. Externamente isso causara' a movimentacao do texto ate a proxima posicao tabular na impressora. No entanto isso provavelmente arruinara' qualquer justificacao que voce haja fixado. O caracter e' exibido como uma seta apontando para frente, e tera' sido normalmente incorporado, assim, voce podera' usar WordMaster para preparar textos para outras aplicacoes. (Nos o usamos quando produzindo arquivos para o "Hisoft Devpac Assembler").

### Numeracao de Paginas

Voce pode imprimir o numero da pagina atual em qualquer parte do texto, embora seja mais conveniente coloca-lo em um cabeçalho ou rodape' veja a secao correspondente).

Pressionando [GRAPH] + [CAPS LOCK], sera' inserido um grande ponto no texto. Apos isso voce pode digitar tres zeros (assim .000) uma vez que os tres caracteres apos a marca serao sobrepostos pelo numero da pagina, com espacos em seguida.

## GRAFICOS

A incorporacao de graficos em seus documentos e' uma caracteristica avancada mais comumente encontrada em caros processadores para maquinas de 16 bits. Graficos e textos podem ser produzidos muito facilmente com WordMaster.

## Requisitos Para Impressao

Para imprimir graficos sua impressora deve ter a facilidade de fixar o espacamento de linhas em 72 avos de polegadas e modo grafico ESC "L", produzindo graficos com dupla densidade (120 pontos por polegada).

Para imprimir graficos juntamente com textos (com ambas margens justas), WordMaster precisa saber o passo do texto a ser impresso. O comando `)large` e' presumido como produzindo caracteres de dupla largura. Os passos para as varias combinacoes de elite//comprimido/normal sao:

normal padrao	10 CPI (Caracteres por polegada)
Elite	12 CPI
Comprimido padrao	17 CPI (aproximadamente)
Elite comprimido	20 CPI

Se sua impressora produz um passo diferente com qualquer dessas combinacoes, voce deve evitar usa-las essa quando imprimir graficos junto com textos.

## Os Comandos Graficos

Como a maioria das outras funcoes de impressao, um grafico deve ser posicionado dentro de um texto por meio de uma linha de comando. A tecla de comando e':

`)graphic x,y [nome]`

onde:

x = largura do grafico 1-4

y = tamanho 1-2

[nome] = o nome de um grafico existente na memoria.

Se um arquivo grafico com o nome correto nao for encontrado, o comando sera' ignorado. Os parametros x & y podem ser omitidos caso em que o grafico sera' impresso com largura 2 e tamanho 1.

Esses sao os padroes normais e produzem uma aceitavel representacao do grafico exibido na tela.

Se voce usar o comando `)graphic` isoladamente, a impressao do texto sera' suspensa enquanto o grafico e' impresso. Para imprimir o texto ao lado do grafico, um dos seguintes comandos deve ser usado imediatamente apos o comando `)graphic`:

`)textleft`

`)textright`

Seu texto agora sera' impresso a direita ou a esquerda do grafico. WordMaster calcula a largura das linhas, da coluna do texto e do grafico com o corrente passo fixado. Voce nao deve alterar-las enquanto o texto vai sendo impresso ao lado do grafico. Voce pode desligar o texto com o comando:

`)text off`

dois outros comandos selecionam se o sombreado (onde as cores sao representadas na impressao como modelos de sombreado), esta ligado ou desligado:

`)shaded`

`)link`

Se for selecionado `)link`, somente aqueles pixels no display que estao fixados para tinta (ink) serao impressos. Esses comandos devem ser usados antes do comando `)graphic` e afetam todos os graficos impressos a partir desse ponto.

## Notas

(1) Se nao houver espaco para o grafico nessa pagina, a mesma e' encerrada e o grafico sera' impresso na seguinte, depois do cabeçalho. Isso pode causar problemas se o grafico for maior que o numero de linhas fixado permitir. (Esse problema somente ocorre com paginas muito pequenas: imprimindo etiquetas identicas, por exemplo). Voce pode descobrir onde isso esta' acontecendo, usando a funcao FIND PAGE para examinar todo o texto. Se o cursor se recusar a ultrapassar um determinado grafico, o mesmo tera' que ser redimensionado ou alterado o numero de linhas por pagina

(2) Ao imprimir texto ao longo de grafico, WordMaster primeiramente verifica se ha' espaco suficiente na coluna para o texto. Se nao, a impressao do texto e' suspensa ate' terminar a do grafico.

9

3) Somente um grafico pode ser impresso de cada vez. Assim, dois graficos nao podem ser impressos um ao lado do outro. Se um segundo comando )graphic for encontrado enquanto um grafico esta' sendo impresso, WordMaster espera ate' o primeiro ser impresso antes de imprimir o outro

#### Cabecalhos e Rodapes

Um cabecalho e' uma secao de texto impressa no topo de cada pagina de um documento. Usualmente contem o titulo do documento e as vezes o numero da pagina. Rodapes, sao impressos no final da pagina e usualmente contem o numero da mesma.

#### Criar um Cabecalho

Para criar um cabecalho ou rodape' voce devera' primeiramente sair do documento e voltar ao MANUSEIO DE ARQUIVOS. A seguir crie um novo texto chamado "topo" (ou qualquer outro nome apropriado), e digite nele o que voce quizer que seja impresso como cabecalho em seu documento. Retorne ao documento principal e digite no inicio do mesmo a linha de comando:

```
)header [topo]
```

Dessa forma voce seleciona o arquivo "topo" como um cabecalho. Se voce agora imprimir o texto, voce vera' que o texto "topo" e' impresso no inicio de cada pagina. Voce pode adicionar um retorno de carro ao arquivo [topo] para mover para baixo o inicio do texto principal. Alternativamente voce podera' usar o comando )at descrito mais tarde.

Na realidade um cabecalho reduz a quantidade de texto na pagina uma vez que o numero de linhas usadas diminui o numero de disponivel para o texto.

O cabecalho pode ser trocado a cada passo, selecionando-se diferentes arquivos como tal. O comando )header [nome] devera' estar sempre no inicio da pagina.

#### Criar um Rodape'

```
)footer (nome)
```

Um rodape' e' criado de maneira similar, mas neste caso voce pode usar o comando )footer em qualquer lugar que voce deseje que o rodape seja impresso. Se voce deseja somente imprimir o numero da pagina no rodape' insira o caracter especial para esse fim (veja CARACTERES DE CONTROLE), no arquivo selecionado como um rodape'.

Uma vez impresso o rodape' o papel sera' alimentado para a proxima pagina: O cabecalho sera' impresso, a seguir o texto e depois o rodape' e assim por diante ate' o final do texto.

#### O Comando )at n

Este comando move o topo da impressao para baixo ate' a linha "n" antes de continuar a impressao. Se )at tiver sido colocado apos passada a linha especificada, o comando sera' ignorado. Voce pode usar este para posicionar o rodape' na pagina (voce pode coloca-lo acima do limite das linhas por pagina) ou para posicionar partes de um texto em uma posicao de linha determinada.

NOTA: Para a BROTHER HA-5, e outras impressoras que nao tenham a funcao TABULACAO VERTICAL, adicione as seguintes instrucoes ao programa BASIC.

POKE 56902,47

POKE 56909,201

14

Se isso for feito entao uma serie de LINE FEEDS sera' enviada para a impressora em vez da TABULACAO VERTICAL.

#### Desativar Cabecalhos e Rodapes

```
)header off
```

```
)footer off
```

Se em qualquer ponto do documento, voce desejar desativar cabecalhos ou rodapes, voce pode fazer isso usando o comando principal sem

especificar o nome. Os comandos acima fazem isso, embora o "off" nao seja realmente necessario.

#### Usando Estilos Diferentes

Os estilo e passo usados em cabecalhos e rodapes sao completamente independente daqueles usados no texto principal. Tente imprimir o documento principal em italico. Voce vera' que o cabecalho continua sendo impresso no modo rascunho, por omissao. Voce pode estabelecer qualquer estilo de impressao para o header: padrao normal ou modo justificado, com os comandos apropriados e caracteres de controle. A largura de coluna e margem podem tambem ser independentes. Se voce nao especificar margem para o cabecalho ele simplesmente adota a margem usada previamente: nao especificando coluna, significa que o tamanho de coluna fixado sera' usado.

#### Enviando Codigos de Controle com um Cabecalho

Se voce estiver usando folhas soltas, notara' que sera' util estabelecer um cabecalho contendo o comando \lprint, para enviar uma serie de codigos de controle no inicio de cada pagina. Isso pode ser usado para determinar o tamanho do impresso, desabilitar o detetor de fim de papel ou selecionar uma serie especial de caracteres. O arquivo nao necessita conter qualquer texto a ser impresso e, nesse caso nao tera' efeito visivel na impressao.

#### Cabecalhos e Rodapes a Esquerda e a Direita

```
\headleft [nome]  
\headright [nome]  
\footleft [nome]  
\footright [nome]
```

Os comandos acima estabelecem cabecalhos e rodapes colocados a esquerda ou a direita.

O arquivo selecionado por \headleft sera' impresso em toda pagina com numero par e por \headright nas paginas impares. Isso produz melhor efeito se o cabecalho esquerdo for fixado com justificacao \left com o comando apropriado e de forma similar o cabecalho direito.

#### IMPRESSAO

Este e' o estagio onde voce verifica todos os erros de impressao e problemas de layout que voce deve corrigir antes de ter que imprimir novamente! As caracteristicas extras oferecidas por WordMaster significam que ha' muito mais onde errar assim, voce dificilmente estara' satisfeito com o primeiro rascunho de um documento. E' uma boa ideia pois, usar o modo draf e fazer um teste de impressao preliminar antes de partir para a copia final em QC.



Os conjuntos no menu de impressao, quando combinados com comandos no texto determinam o layout final do documento. O comando "PRINT" existente e' executado pressionando-se [P]. O menu de impressao entao pisca para informa-lo que os codigos estao sendo enviados para a impressora. Se a mesma estiver fora de linha (ou desligada) voce pode sair desse modo com [BREAK], o que voce podera' fazer a qualquer estagio do procedimento de impressao caso apareca algum erro.

### Linhas Por Pagina

A composicao de linhas por pagina determina o tamanho da parte impressa da pagina. Essa e' medida desde a primeira linha impressa (o cabeçalho se tiver sido selecionado), ate' a ultima linha do texto inclusive. O espaco para o rodape' deve ser deixado no papel apos o texto principal ter sido impresso, assim, a marcacao de linhas por pagina deve ser menor que o tamanho da pagina ou do formulario.

Esta colocacao determina num alto grau, a paginacao do documento - onde ocorre o termino da pagina. Voce pode verificar isso se usar a funcao FIND PAGE no mesmo documento, com diferentes numeros de linhas por pagina.

Para o papel padrao de 11 polegadas, um total de 50 a 56 linhas por pagina e' o usual. Se voce estiver usando papel nao padronizado voce necessitara' de uma regua para descobrir exatamente quantas linhas usar, e quantas deixar para o rodape'. Existem reguas especiais disponiveis que sao muito uteis para processadores de texto uma vez que elas trazem a marcacao em padrao normal, elite e comprimido.

O numero de linhas por pagina nao deve ser menor que o numero de linhas no CABEÇALHO!

### Tamanho do Formulario

Pressionando [F] no menu de impressao liga e desliga "form feed" (alimentador de formulario). Se voce estiver usando formulario continuo padrao de 11 ou 12 polegadas voce pode selecionar o tamanho de formulario com a chave de configuracao na propria impressora. Alternativamente voce pode estabelecer um tamanho com o comando \Lprint. Para folhas soltas, o tamanho ideal devera' ser posto em um cabeçalho como descrito na secao CABEÇALHOS E RODAPES.

### Papel Folha Solta

Com a opcao "single on" voce tera' que introduzir uma nova folha de papel ao final de cada pagina. Voce pode desligar a impressora enquanto faz isso pois a mesma e' resetada de qualquer forma quando uma nova pagina comeca.

O que acontece e' que a colocacao de estilo, margens e padroes e' "lembrada" por WordMaster, e depois do reset sao ligadas novamente. Entretanto isso significa que o que for estabelecido com o comando \Lprint e' esquecido pela impressora, assim se voce houver desligado o detetor de final de papel na primeira pagina, ele sera' ligado novamente por omissao, na segunda pagina. A solucao e', ou desligar o detetor de forma permanente via a chave de configuracao na impressora ou fazer uso do comando Lprint num CABEÇALHO o qual sera' impresso no comeco de cada pagina.

### Numeracao de Paginas

Voce pode iniciar a numeracao das paginas por qualquer numero entre 0 e 999 pressionando [N] e digitando o numero. A funcao FIND PAGE tambem usa isso como seu numero inicial. Isso significa que documentos muito extensos podem ser impressos em partes separadas mas com numeracao consecutiva de paginas.

### Imprimindo Paginas Selecionadas

Os parametros de inicio e fim determinam quais paginas serao impressas. Normalmente sao fixados entre 1 e 999, o que fara' imprimir todo o arquivo, mas se voce fixar o inicio em 8 e o final em 9 somente as paginas 8 e 9 serao impressas.

Isso e' util para verificar a arrumacao de uma pagina especifica, mormente se ela incorpora graficos. Se voce esta' imprimindo determinadas paginas note que linhas de comando tais como "elite" ou "nlq" estarao ativas no inicio da pagina selecionada mesmo que tenham sido usados em paginas anteriores nao impressas. Entretanto os estilos marcados nessas paginas nao impressas nao terao efeito nas paginas selecionadas, dessa forma voce devera' usar a funcao FIND PAGE para mover o cursor para a pagina requerida e remarcar as combinacoes de estilo necessarias.

### Espaco entre Linhas (Line Spacing)

O comando spacing esta' fixado em 72 avos de polegada - 12/72 e' o normal e produz 6 linhas de texto por polegada. Alterando para 8/72, produzira' nove linhas por polegada sem intervalos entre as linhas impressas, e isso e' o que se deseja para imprimir graficos

feitos com blocos de linhas da propria serie de caracteres da impressora. Voce nao desejara' habitualmente, mudar esse padrao e nao deve coloca-lo em mais do que 72/72 avos se deseja imprimir graficos com WordMaster.

#### Requisitos e Personalizacao da impressora

WordMaster pode ser usado por qualquer impressora, embora naturalmente voce nao seja capaz de produzir graficos em uma impressora tipo margarida (veja a secao GRAFICOS para os requisitos necessarios).

A impressora usa codigos de controle para selecionar as diferentes opcoes de impressao tais como enfatizado ou italico e, sao os padroes diferentes usados em diferentes impressoras que causam a maioria dos problemas de compatibilidade. WordMaster esta' preparado para trabalhar com o padrao EPSON de codigos de controle, os quais sao usados por grande numero de impressoras. Se sua impressora usa codigos de controle diferentes voce devera' "personalizar" os codigos enviados por WordMaster.

Isto e' obtido com o programa "custom" na fita, apos WordMaster. Carregue-o e entre (get) o programa no arquivo de manuseio (FILE HANDLING). Voce podera' agora digitar os codigos de controle usados por sua impressora para adequar a cada funcao particular. Voce pode salvar o programa "custom" com o programa proprio no menu FILE HANDLING.

#### NOTAS:

(1) Pressionando [DELETE] ou [SPACE] quando usando "custom" apagara' o numero de codigo sob o cursor.

(2) Se voce deseja inabilitar uma funcao voce deve entrar o codigo NOP, o qual e' simplesmente ignorado pela impressora. Normalmente este e' 0, mas verifique seu manual da impressora.

(3) Algumas funcoes enviam um codigo adicional apos a sequencia listada no menu "customize". Um exemplo e' a sequencia para margem, a qual envia os codigos 13, 27 e 108 e entao envia um codigo para o tamanho da margem.

(4) A sequencia de codigos para fixacao da margem contem um 13 (CR) antes dos codigos reais de fixacao de margem. Isso e' para que o buffer de impressora seja limpo antes que a margem seja colocada.

(5) Os mesmos codigos sao usados para determinar superescrito e subscrito. O que acontece e' que o terceiro numero na sequencia e' posto em 1 ou 0, dependendo de qual estilo for selecionado.

11

#### PROBLEMAS QUANDO IMPRIMIR

A impressao produz lixo ou estilo incorreto:

- A interface de impressora deve ser programada para desligar TOKENS (simbolos).
- A impressora deve ser RESETADA antes de iniciar uma nova impressao. Faca isso inserindo o comando )reset no texto ou desligando-a.
- Verifique se sua impressora e' capaz de reproduzir os caracteres especiais que voce tenta usar. Se voce tentar usar QUALIDADE DE CARTA (QC) e sua impressora nao tem esse implemento entao ela nao reconhecera' os codigos de controle enviados para NLQ. Da mesma forma talvez algumas combinacoes de estilo nao sejam suportadas por sua impressora. Em muitas delas voce pode ter os modos comprimido e elite mas nao pode combinar os dois.

#### Margem nao Impressa

- Se sua impressora nao tem uma funcao de margem (como a BROTHER HRS) voce nao pode evidentemente estabelecer uma margem esquerda para sua impressao. Afortunadamente ha' uma solucao para isso: Ao final de cada linha impressa, WordMaster envia um caracter de retorno. Se voce carregar o programa extensao "custom" voce pode alterar os codigos usados para isso: Coloque os codigos 13 (retorno) e 9 (tabulacao horizontal). Assim apos cada linha a cabeca de impressao se deslocara' para a primeira posicao de tabulacao, deixando uma elegante margem.

#### Graficos nao Sao Impressos Corretamente

- Um efeito veneziana quando da impressao de graficos tem uma dentre tres causas possiveis.

(1) A chave de configuracao que afeta a alimentacao de linhas esta' ligada. Devera' ser desligada.

(2) A interface de impressora esta' enviando uma linha extra apos cada retorno de carro. Voce devera' adicionar os comandos do BASIC os quais desabilitam essa funcao.

(3) Voce tem um computador +3. O +3 emite um sinal terra para a impressora no pino 14, sobrecarregando o trabalho da chave de configuracao e forçando uma linha adicional de alimentacao. Esse problema somente ocorre com cabos de impressora que tem o pino 14 conectado. Corte o fio para o pino 14 ou cubra-o com fita isolante.

## APENDICE A

### A Serie de Caracteres

O arquivo de texto de WordMaster contem os caracteres a seguir. A principal diferenca da serie normal de caracteres do Spectrum e' que nao ha o sinal de libra. Voce pode supor que o caracter "#" produzido com [SIMBOL SHIFT] + [3] imprime como o sinal para libra. Esse nao e' um caracter padrao ASCII.

Codigo	Funcao
0 - 7	Nao usados
8	Retrocesso
9	Caracter Tabulador ASCII
10 - 12	Caracteres de Controle
13	Retorno de Carro - usado como marcador de fim de paragrafo.
14 - 23	Caracteres de Controle
24	Caracter de Comando
25 - 31	Caracteres Definiveis
32 a 95	Caracteres ASCII normais como do Spectrum
96	ASCII "*" - o sinal de Libra na serie de caracteres Spectrum.
97 - 126	Iguais aos Caracteres Normais
127 - 159	Nao usados
160 - 254	Caracteres de sublinhado - normalmente os simbolos BASIC
255	Marca o inicio de um grafico ou arquivo de codigo de maquina.

As informacoes para a serie de caracteres ocupam 768 bytes comecando no endereco 64512. Voce pode desenhar seus proprios caracteres e carrega-los nesse endereco. Para ver como a informacao e' organizada, CLEAR 24733 e carregue os codigos de maquina de WordMaster; em seguida POKE 23607,251.

## APENDICE B

### Codigos Uteis de Controle de Impressora

Esses sao os codigos padrao EPSON para varias funcoes de impressao. Eles podem ser usados com o comando )Lprint como descrito em COMANDOS, desde que sua impressora suporte essas funcoes.

Codigo:	Funcao
)L 27,56	Desativa o sensor de ausencia de papel
)L 27,57	Ativa o sensor de ausencia de papel
)L 7	Toca a campainha da impressora

)l 27,67,0,n    Seleciona o tamanho de formulario para "n" polegadas  
)l 27,67,n      Seleciona o tamanho de formulario para "n" linhas no espaco de linhas corrente: n nao pode ter o valor 0.  
)l 27,82,n      Seleciona os caracteres internacionais com base em "n": Ingles = 3; Portugues = 11; EE UU = 0, etc.  
12

## APPENDICE C

### Comandos Abreviados

#### Padrao

)elite    )pica    )cond    )large    )norm

#### Justificacao

)fill    )cen    )left    )rig

#### Dimensoes da Pagina

)mar n    )col n    )at n

#### Modos de Impressao

)dra    )nlq

#### Tambem

)def x n,n,n  
)l n,n,n,n,n... (lprint)  
)wide    )reset    )F (form)

#### Graficos

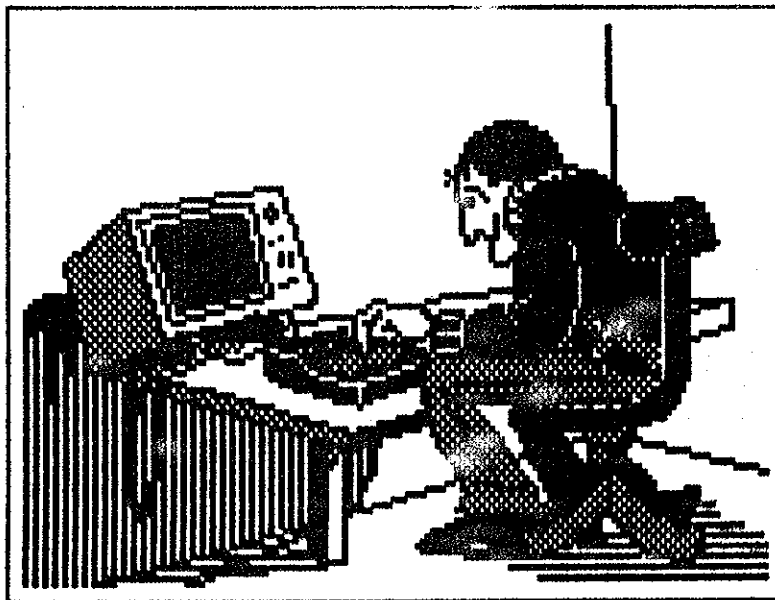
)graph x,y [nome]  
)textl    )textr    )text (off)  
)sha    )ink

#### Cabecalhos e Rodapes

)head [nome]    )foot [nome]  
)headr [nome]    )footr [nome]  
)headl [nome]    )footl [nome]  
)head (off)    )foot (off)

# HEADLINER

- the designer



Distribuição: New World Software  
Rede Soft & Hard

## H E A D L I N E R

## The Designer

## Conteudo do Cassete ou do Disco

Programa Principal	Headliner	(+3) HEAD. EXE
Fontes:	Light	LIGHT.FN6
	Bold	BOLD.FN6
	Outline	OUTLIN.FN6
	Data	DATA.FN6
	Roman	ROMAN.FN6
	Stadium	STAD.FN6
Programas Extensao:	convert!	CCON.EXE
	pattern!	PATTN.EXE
	print!	PRINT.EXE
	slideshow!	SLSHOW.EXE

Usuarios de Microdrive e disco deverao fazer um back-up carregando cada arquivo individualmente do cassete, salvando-o para o disco, eliminando-o da memoria e entao carregando o arquivo seguinte. Guarde o cassete como um back-up.

## Introducao

HEADLINER e' um pacote de desenho de graficos e texto escrito especificamente para uso com Word-Master e Typeliner. Uma grande variedade de funcoes de tracos e desenhos estao disponiveis mas, uma vez que a funcao principal do programa e' a de produzir titulos, e cabecalhos, voce vera' que aquelas funcoes sao menos flexiveis que as de outros programas de desenho mais compreensivos.

Seis fontes tamanho gigante estao disponiveis. Essas podem ser usadas em varias combinacoes de largura, altura, espessura e italico, permitindo uma grande variedade em desenho. Tambem esta' incluida uma gama de programas de extensao uteis, inclusive um facilitario de impressao para arquivos graficos e um utilitario que permite-lhe usar suas proprias series de caracteres desenhados, dentro de HEADLINER.M

## Menu Principal

## Teclas:

[Q]	Sai
[GRAPH]	carrega Screen\$
[A]	Altera Tela
[S]	Salva Screen\$
[G]	Pega Arquivo da Memoria
[C]	Cria Arquivo na Memoria
[K]	Lista Arquivos na Memoria

Após pegar (get) HEADLINE no menu FILE HANDLING, a tela será clareada para a cor corrente de omissão e o menu principal de HEADLINER será exibido. Pressionando [Q] neste menu lhe será perguntado "Yes/No?" e então voltará para o menu FILE HANDLING. Note que quando voce sai de HEADLINER a tela exibida e a armazenada são ambas perdidas. Pressionando [A] levará voce para o menu SCREEN DESIGNER, descrito posteriormente em detalhes.

## Arquivos

Os arquivos graficos na memoria podem ser alterados pressionando [G] e entrando o nome do arquivo desejado. O mesmo será exibido podendo ser alterado com o SCREEN DESEGNER.

Para criar um novo arquivo, pressione [C] e lhe será pedido para entrar o nome do arquivo, após o que qualquer porcao da tela podera ser armazenada do modo usual. Lembre-se que sempre que voce criar um arquivo, voce estara usando memoria e podera sobrepor a tela armazenada. (veja depois) Os arquivos na memoria podem ser listados pressionando-se [K]. Uma vez que isto apaga a tela exibida, de novo e perguntado: "Yes/No?".

## Salvar e Carregar

SCREEN\$ podem ser salvas ou carregadas da fita, disco ou microdrive. O numero do drive especificado no menu FILE HANDLING determina a fonte/destino para "saves e loads". Se voce quizer trocar o numero do drive devera retornar ao FILE HANDLING para isso.

## SCREEN DESIGNER

### Teclas:

[INV VIDEO]	Volta ao FILE HANDLING
[ENTER]	STORE (Armazena Tela)
[EDIT]	RESTORE (Restaura Tela)
[S]	SWAP (Troca Telas)
[Q], [A], [O] e [P]	Move ponteiro
[X]	Recompoe Ponteiro Original
[4]	Intercambia Ponteiros
[CAPS SHIFT]	Diminui Velocidade dos Ponteiros
[1]	MOD0 1: Radial
[2]	MOD0 2: Segue
[3]	Modo 3: Paralela
[I]	Inverse
[N]	Over
[D]	Draw (Desenha
[C]	Circle
[B]	Box (caixa)
[R]	Arc
[F]	Fill (Preenche)
[GRAPH]	Seleciona Modelo de Preenchimento
[SPACE]	Plot (Marca)
[CURSOR a DIREITA]	Scroll para Direita
[CURSOR a ESQUERDA]	Scroll para Esquerda
[CURSOR ACIMA]	Scroll para Cima
[M]	Mascara
[V]	Limpa Tela (CLEAR)

[E]	ENLARGE (AUMENTA)	
	[Q, A, O e P]	Move Caixa
	[SPACE]	Sai
	[ENTER]	Aumenta Caixa
	[INV VIDEO]	Sai
	[Q, A, O e P]	Move Cursor
	[CAPS SHIFT]	Apaga Ponto
	[EXTEND MODE]	Marca Ponto

[TRUE VIDEO]	FONTES
[K]	CORES

## A Tela Armazenada

HEADLINER trabalha com duas telas, uma estando exibida e a outra armazenada na memoria no espaco de arquivos. Esta facilidade permite-lhe armazenar versoes do desenho enquanto trabalha nele e restaurar (RESTORE) a versao anterior para remover erros.

Se a memoria estiver quase cheia com arquivos nao havera' espaco para armazenar a tela e a mensagem "No Room" piscara' sobre a entrada deste menu. Isso significa que certas funcoes: ENLARGE, STORE, RESTORE E SWAP, nao podem ser usadas a menos que voce delete arquivos para ter mais espaco.

[ENTER]	Armazena Tela
[EDIT]	Restaura Tela
[S]	Troca telas

## Os Ponteiros

Dois ponteiros aparecem na tela; o maior o ponteiro RELATIVO e o menor o ponteiro ORIGEM. A forma com que os ponteiros se movem em torno da tela depende do MODO fixado.

As teclas [Q, A, O e P] sao usadas para mover os ponteiros. Elas se movem bastante rapido assim, para a chegada a um ponto pressione [CAPS SIFT] enquanto move o ponteiro e isto reduzira' a velocidade do movimento.

A forma dos ponteiros pode ser alterada com o programa extensao "pattern"

[Q, A, O e P]	Move Ponteiro
[X]	Remove Ponteiro de Origem
[4]	Intercambia os Ponteiros
[CAPS SHIFT]	Retarda

## Modo

E' fixado pressionando as teclas [1, 2 ou 3] e determina a forma com que o ponteiro origem interage com o relativo: O MODO 1 e' o RADIAL. A posicao do ponteiro de origem permanece estacionaria permitindo o desenho de linhas que irradiam desse ponto, ou entao o desenho de circulos concentricos. O MODO 2 e' o modo SEGUE, onde, se uma linha e' desenhada o ponteiro de origem segue a linha para a posicao do ponteiro relativo. O MODO 3 e' o PARALELO, onde ambos os ponteiros sao movimentados de maneira paralela mantendo a mesma posicao relativa na tela.

[1]	MODO 1: Radial
[2]	MODO 2: Follow
[3]	MODO 3: Parallel



## Inverse & Over

Estas funcoes repetem os modos INVERSE e OVER do BASIC Sinclair. Inverse pode ser usado para eliminar pixels fixados com a cor de INK, desenhando sobre os mesmos. Se ambos, inverse e over sao usados entao o desenho ou o plot nao tem efeito na tela.

Essas funcoes afetam toda a producao de screen com DRAW, CIRCLE, BOX, ARC e PLOT.

[I]                      Inverse  
[N]                      Over

## Draw

Pressionando [D] e' desenhada uma linha, desde o ponteiro de origem ate' o relativo. Se o MODO 2 esta' sendo usado a posicao de origem e' atualizada pela posicao relativa. Voce pode desenhar ao mesmo tempo que move os ponteiros, permitindo-lhe cobrir ou eliminar grandes areas de linhas na tela.

## Circle

Pressionando [C] sera' desenhado um circulo com o centro no ponteiro de origem e passando pelo ponteiro relativo.

3

## Box

Pressionando [B] sera' desenhado um retangulo cujas diagonais sao determinadas pela posicao dos dois ponteiros.

## Arc

Pressionando [R] aparecera' um terceiro ponteiro o qual podera' ser movido para a posicao desejada do arco. Pressionando [ENTER], desenha um arco de circulo entre os ponteiros de origem e relativo e passando pelo terceiro ponteiro. Pressionando [SPACE] a qualquer tempo, abortara' esta funcao.

## Fill

Pressionando [F] fara' com que a area apontada pelo ponteiro relativo seja preenchida com o padrao atual (Pattern).

## Pattern

Pressionando [GRAPH] e escolhendo o modelo UDG exibido, seleciona o padrao a ser usado por FILL e PLOT. Ha' vinte e um padroes disponiveis, de [A] ate' [U]. O padrao propriamente pode tambem ser modificado com o programa extensao "pattern".

## Plot

Pressionando [SyShft] ou [SPACE] marcara' na tela, dependendo da fixacao de PATTERN, OVER e INVERSE um pixel ou um pixel invertido. Tanto como para marcar simples pontos, isto pode ser usado para produzir efeito tipo pintura a pincel quando usado com algum padrao de preenchimento (fill).

## Scrolling

Para recolocar um objeto no centro da tela, as teclas de CURSOR podem ser usadas para rolar para cima, para a esquerda ou para a direita. O desenho rola ate o outro lado da tela e continua ate' voltar a sua posicao original.

[CURSOR A DIREITA]	Scroll para a direita
[CURSOR a ESQUERDA]	Scroll para a esquerda
[CURSOR ACIMA]	Scroll para cima

Mask (Mascara)

Pressionando [M] fara' os atribuidos serem coloridos num modelo de grade de tal forma que um planejamento cuidadoso de posicoes de linha pode ser feito. Como este e' um comando destrutivo lhe sera' perguntado "Yes/No?".

Cls

Pressionando [V] tambem lhe sera' perguntado como acima, Yes/No?" e entao a tela sera' limpa. Lembre-se que o desenho armazenado nao sera' afetado por este comando.

ENLARGE (Aumenta)

[E] (ENLARGE:

[Q, A, O e P]	Move Caixa
[SPACE]	Sai
[ENTER]	Aumenta Caixa
[INV VIDEO]	Sai
[Q, A, O e P]	Move Cursor
[CAPS SHIFT]	Apaga Ponto
[SyShift/SPACE]	Marca Ponto

Pressionando-se [E] aparece uma caixa que pode ser movida com as teclas [Q, A, O e P] ate' que a parte desejada do desenho esteja coberta pela caixa para uma observacao mais de perto. Pressionando [SPACE] a qualquer momento abortara' este comado, ou entao pressionando [ENTER] aumentara' a area permitindo que pequenos detalhes seja adicionados.

Pressionando [SyShift] ou [SPACE] agora marcara' um pixel e [CAPS SHIFT] apagara' um. Levando o cursor para qualquer uma das quatro bordas resultara' num scroll de 8 pixels naquela direcao. [INV VIDEO] fara' retornar ao tamanho normal, com a tela corrigida..

Fonts

Pressionando-se [TRUE VIDEO] quando no menu SCREEN DESIGNER passara' ao menu FONTS. Como em todos os outros menus, teclando [INVERSE VIDEO] saira' desta funcao.

Teclas:

[INV VIDEO]	sai
[ENTER]	Armazena Screen
[EDIT]	Restaura Screen
[EXTEND MODE]	Troca Screens
[TRUE VIDEO]	Seleciona Fonte
[CURSOR]	Move Cursor
[DELETE]	Elimina
[SyShift + W]	Largura

[SyShift + D]	Altura
[SyShift + E]	Enfatizado
[SyShift + I]	Italico

## Tela Armazenada

As funcoes STORE, RESTORE e SWAP trabalham como descrito na secao SCREEN DESIGNER, exceto que, agora [EXTEND MODE] e' usado para trocar as telas em vez da tecla [S].

4

## Escolha da Fonte

Pressionando [TRUE VIDEO] acessa o input "Font?". Ser-lhe-a' pedido o nome de uma fonte que esteja na memoria. Dois tamanhos de fontes estao disponiveis e sao prefixados na listagem de arquivos por >Fnt1 ou >Fnt6. Estes numeros se referem a fonte normal do Spectrum e as fontes especiais de HEADLINER as quais tem a altura de seis caracteres. Entrando um nome de arquivo vazio sera' selecionada a fonte normal Spectrum que esta' sempre presente na ROM.

Uma vez escolhida uma fonte, um cursor em forma de linha aparece e pode ser movimentado atraves da tela com as teclas normais de cursor. Digitando um caracter resultara' na impressao dele na tela. Se voce deseja mudar de fonte a qualquer momento, pressionando [TRUE VIDEO] retorna novamente ao input "Font?"

Selecionando um dos tipos de fonte >Fnt6 acessara' um novo menu com as seguintes opcoes disponiveis:

### Width (Largura)

Pressionando [SYMBOL SHIFT + W] e' comutada esta funcao entre 1 e 2. "1" imprime os caracteres com meia largura e com alguma distorcao embora esta possa ser eliminada com a funcao ENLARGE.

### Depth (Altura)

Pressionando [SyShift + D] e' comutada a altura dos caracteres entre 1 e 2. A altura do cursor tambem e' alterada.

### Enfatizado

E' indicado na menu na parte inferior da tela como BOLD e e' comutado entre on e off pressionando [SyShift + E].

### Italics

E' comutado entre on e off pressionando [SyShift + I]. Se o modo Italico estiver ligado (on), o cursor sera' exibido como uma linha inclinada.

### Delete

Pressionando [DELETE] apagara' a linha de pixels atras do cursor e movera' este um pixel para tras.

### Fontes de Headliner

Deve ser observado que as fontes de HEADLINE, com o fito de salvar memoria nao estao completas. Os caracteres raramente usados, tais como [, ], % e =

nao estao incorporados. Se voce necessitar desses caracteres, a melhor maneira de produzi-los e' usar um caracter similar, modificando-o com a funcao ENLARGE.

## Fontes dos Usuarios

Suas proprias fontes (da serie normal dos tipos de caracteres Spectrum) podem ser carregadas apos terem sido convertidas com o programa extensao "convert!". Este carregara' a serie de codigo de caracter e a convertera' em arquivo do tipo >Fnt1. Voce nao deve tentar carregar para WordMaster, series de caracteres nao convertidos.

## Cores

### Teclas:

[INV VIDEO]	Sai
[ENTER]	Armazena Tela
[EDIT]	Restaura tela
[S]	Troca Telas
[Q, A, O e P]	Movimenta Cursor
[X]	Cor da Tinta
[C]	Cor do Papel
[SyShift/SPACE]	Serie de Cores
[F]	Preenche Desenho (Fill)

Entra-se nesse menu em SCREEN DESIGNER, pressionando [K]. Pressionando [INVERSE VIDEO], se sai.

A cor de qualquer simples quadrado de atributo pode ser fixada pressionando [SYMBOL SHIFT] ou [SPACE]. As cores de tinta e papel sao exibidas na menu inferior e sao incrementadas pressionando-se [X] ou [C]. A cor de tinta 8 se refere ao padrao Spectrum "INK 8", na qual a cor de um atributo e' "transparente" (Nao afetada por troca da cor do papel. A tela inteira pode ser preenchida com uma cor pressionando [F].

Assim como no menu SCREEN DESIGNER, [ENTER], [EDIT] e [S] sao usados para armazenar, restaurar e trocar a tela exibida e a armazenada (se o espaco permitir).

## Programas Extensao

convert! Possibilita carregar suas proprias series de caracteres definidos pelo usuario (UDC) em WordMaster. Ao pronto "Load Character Set & Convert to File", digite o nome de uma serie de caracteres do disco ou fita. O codigo sera carregado e convertido em arquivo tipo >Fnt 1 usavel por Headliner. Se voce entra um nome vazio, o procedimento sera' abortado.

pattern! permite-lhe alterar a forma dos ponteiros e padroes de preenchimento (fill patterns). Este programa somente rodara' se Headliner estiver na memoria.

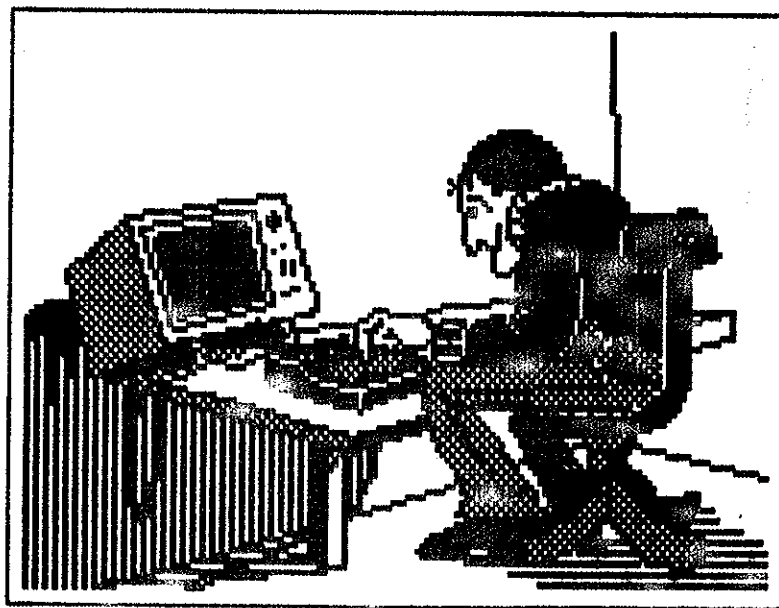
print! capacita voce a imprimir qualquer arquivo grafico sem ter que criar um texto e imprimi-lo a partir deste texto. Voce pode interromper a impressao pressionando [BREAK].

slideshow! produz uma tela tipo slide com um retardo (em segundos) entre cada grafico. Os graficos na memoria sao exibidos na ordem em que estao listados.

Nota: O programa print! nao deve ser usado com a impressora Brother HR-5 ou qualquer outra que nao tenha a funcao ESC "j" que faz alimentacao de linhas em 216 Avos de polegada.

# Typeliner

■ abc123



Distribuição: New World Software  
Rede Soft & Hard

## INTRODUCAO

Ate' agora, o minimo indispensavel para desktop publishing (editoracao grafica) era um computador com enorme quantidade de RAM, disk-drives e um monitor de alta resolucao. Com Typeliner nos tentamos dar aos usuarios do Spectrum com somente 48K de RAM e um gravador cassette, as mesmas qualidades poderosas de editoracao grafica que existiam antes de sua chegada.

Nao importa o quanto voce tente, um Spectrum e' ainda um Spectrum. Isso significa que grandes planejamentos e prudencia sao requisitos para produzir uma apresentacao tipo profissional.

Para economizar memoria, foram evitados o uso de menus que consomem espaco. As instrucoes de Typeliner sao todas rapidamente acessadas pelo simples premir de uma tecla, algumas das quais tem diferentes funcoes nos diferentes modos empregados. Essas estao resumidas no final deste manual.

A producao de layouts complexos tambem requer habilidade na interpretacao da pagina previa em relacao a impressora. As secoes em espacamento de linhas e impressao de tripla-passagem devem ser lidas aqui.

Espero que voce ache Typeliner util e produtivo, e que nossos programs lhe deem bons resultados no futuro.

### Versoes Especiais

A versao padrao de Typeliner usada na demonstracao tutelar so' pode ser usada por uma impressora EPSON-compativel que tenha modo grafico de 120 pontos por polegada.

Os usuarios da impressora HR-5 deverao procurar no cassette ou no disco por um arquivo chamado HR-5/TYPE!

Usuarios de MTSO, CP80 e outras IBM-compativeis devem procurar o arquivo chamado IBM/TYPE!

### Versao +3

Internamente, WordMaster segue suas proprias convencoes de nomeacao de arquivos, dessa forma, fontes sao mostradas como >F-EXE,etc. Infelizmente esse sistema nao e' compativel com o sistema modificado de nomeacao usado no +3, assim foi assumido um compromisso.

Quando voce salva um arquivo para disco voce pode dar-lhe o nome que quizer, desde que os requisitos de sintaxe do +3 o permitam. Quando voce carrega o arquivo, de volta voce podera' verificar que o nome original e o tipo usados por WordMaster foram conservados.

Como um exemplo, uma das fontes do Typeliner e' salva no disco como R LITE.FN3. Quando voce a carrega, notara' que um novo arquivo aparece no listagem como >Fnt3 .R-Light.

### Typeliner: Passo a Passo

Essa tutela pretende levar voce atraves das caracteristicas de Typeliner da forma mais simples possivel. Voce podera' rapidamente ser capaz de produzir layouts simples em colonas multiplas com o programa, e eventualmente produzir tambem layouts de grande complexidade.

Quase todas as teclas executam funcoes dentro de Typeliner. Para evitar confusao voce devera' ser cauteloso em pressionar somente as teclas especificadas, a medida que voce segue os passos aqui.

Usuarios de versoes especiais de Typeliner devem seguir o tutoramento mas nao devem tentar imprimir nesse estagio. Uma vez que voce tenha apreendido os usos basicos do programa, carregue a versao especial de Typeliner para sua impressora particular e use essa para imprimir.

### Iniciacao

Primeiramente voce necessita carregar WordMaster do disco/microdrive ou cassette, dependendo da versao que voce tenha. A seguir selecione "Drive 0" no menu FILE HANDLING e pressione [L] para carregar Typeliner do cassette. No input apenas pressione [ENTER] (sem imprimir nada) e a mensagem "Start Tape" aparecera'. Uma vez terminado o carregamento pressione [Q] para listar os arquivos. Voce vera' que varios arquivos foram carregados. A tela mostrara' algo assim:

```
>F-XE .typeliner!  
>Fnt3 .R-Light  
>Fpge .page 2  
>FILE .graffix  
>FILE .text demo
```

O proposito do arquivo >Fpge sera' descrito posteriormente. O arquivo Fnt3 e' uma das fontes especiais de Typeliner. Se voce tambem tiver o programa extensao Headliner, vera' que essas sao diferentes das fontes de Headliner as quais sao listadas como >Fnt 6.

O arquivo >F-XE chamado "typeliner" e' o programa extensao Typeliner. Para roda-lo, pressione [G] e ao input digite "t" e [ENTER].

Selecionando o Arquivo de Texto

Apos um ou dois segundos, enquanto o Spectrum reorganiza o espaco de arquivo, aparece um input com o pronto "Typeliner (c) 1987 Cardex". Antes de continuar voce devera' digitar o nome de um arquivo de texto na memoria, o qual Typeliner usara' para a pagina de layout. O unico texto no momento e' chamado "text demo"; assim digite esse e [ENTER].

A Tela de Layout de Typeliner

A tela clareia e reaparece com a tela principal de Typeliner. Todo o trabalho de desenhar uma pagina de layout e' feita por essa tela, e de agora em diante voce devera' ter cuidado com as teclas que pressiona, uma vez que algumas podem ter efeitos inesperados no layout.

A direita da tela esta tomada por um grande espaco em branco, com duas caixas desenhados, sendo uma pontilhada e a outra solida. Esse espaco e' a pagina de layout na qual voce ira' trabalhar e representa uma area de 8 por 10,6 polegadas, ligeiramente menor que um papel tamanho A4. Voce vera' que se nao deixar uma margem na parte superior ou inferior da pagina sua impressao cabera' adequadamente em uma pagina tamanho A4.

No canto superior esquerdo da tela aparece o cabecalho "Text", seguido pelo nome do texto que voce esta' usando presentemente. Abaixo deste esta' escrito Block:01". Pressione a tecla [ENTER] e observe a caixa pontilhada, a medida que ela pisca. Esse e' o bloco de texto e, quando voce estiver pronto para imprimir um layout, uma coluna de texto sera' introduzida nele.

Abaixo dessa linha esta' escrito "font:" e a seguir sete linhas numeradas. Essas sao as fontes Typeliner que serao usadas na pagina. Voltaremos ao tema mais tarde.

O que voce ve na tela neste momento e' a mais simples' pagina de layout que pode ser produzida com Typeliner; um bloco de texto cercado por uma caixa, ou linha. Olharemos para linhas e caixas depois.

Movendo em Torno o Bloco de Texto

Se voce pressionar agora a tecla [P], vera' que a caixa pontilhada se move para a direita. Movendo uma caixa ou bloco em torno da tela faz um trabalho semelhante ao da opcao SCREENS no menu principal de Wordmaster. As teclas [Q],[A],[O] e [P] movem o bloco sem alterar seu tamanho e as teclas de cursor alteram-lhe a largura e altura. Experimente ate' se

acostumar.

O bloco se move em incrementos de um pixel de screen em todas as direções, o que pode ser um pouco vagaroso. Tente pressionar [SIMBOL SHIFT] ao mesmo tempo que move o bloco. Note que o movimento é bem mais rápido.

## 2

### Modo Line/Box

Ate' aqui temos somente movido o bloco de texto; a outra caixa solida nao foi alterada. Pressione [B] e voce vera' o cabecalho no canto esquerdo mudar para "Line/Box" e abaixo do numero do bloco, "Style:03". Voce agora esta' no modo line/box. Pressione [T] e retornara' ao modo texto; pressione [B] novamente.

Pressione [ENTER] e note que o bloco solido pisca. Voce pode mover o bloco em torno da tela da mesma forma que fez antes com o bloco de texto. A caixa aqui representada produzira', quando impressa, uma caixa na pagina de impressao. Isso pode ser usado para demarcar uma area de texto, ou por uma borda em torno da pagina.

#### Estilos de Line/Box

Pressione [S] e observe a marcacao "Style". Ela e' incrementada de 03 ate' 06 e entao voalta para 01. Em "Style:01" a forma da caixa muda para uma linha vertical. Isso representa uma linha que sera' impressa. Pressione [S] outra vez e a linha muda para horizontal.

No total existem 6 estilos de linha ou caixa disponiveis:

- 01: linha vertical
- 02: linha horizontal
- 03: caixa com linha fina
- 04: caixa sombreada
- 05: caixa de contorno
- 06: caixa com linha grossa

A diferenca entre os estilos de 3 a 6 nao podem ser mostradas na tela, mas aparecem quando da impressao no modo rascunho. Por agora, pressione [S] de novo ate' o estilo voltar a 03, entao aumente e mova a caixa de volta a sua posicao original. Em seguida pressione [T] para retornar ao modo texto.

#### Criando Novos Blocos de Texto

Mova o bloco de texto de volta a sua posicao original e entao pressione [C] para criar um bloco. Um bloco novo aparece, e o numero do bloco muda para "Block:02". Pressione [C] novamente e um terceiro bloco e' criado. Voce pode ter ate' 24 blocos de textos e 24 linhas ou caixas em uma pagina. Mas por enquanto ficaremos em tres.

Voce provavelmente notara' que o bloco original de texto nao corresponde a posicao dos outros dois. Pressione [N] e o primeiro bloco piscara', pronto para ser movido ate' o alinhamento. As teclas [N] e [M] sao usadas para passar de um bloco a outro na pagina, [N] movendo para o proximo bloco na sequencia e [M] para o anterior.

Os segundo e terceiro blocos deverao ter o mesmo tamanho. Mova o primeiro bloco sobre o segundo e altere seu tamanho ate' os lados desaparecerem (porque os blocos sao desenhados no modo OVER, dois desenhos um em cima do outro se tornam invisiveis). Agora mova o bloco esquerdo qte' que esteja igualmente espacado com os outros dois. Voce tem agora uma muito simples pagina de layout de tres colunas. Se a caixa que envolve as tres colunas estiver fora de posicao, pressione [B] para ir para o modo box, faca a correcao e pressione [T] para voltar ao modo texto.



## Deletando um Bloco

Pressione [C] outra vez e um novo bloco, o numero 4, e' criado. Nao precisamos dele e assim, pressione [DELETE] e o mesmo sera eliminado. O mesmo procedimento se aplica na criacao ou eliminacao de linhas ou caixas. E' possivel eliminar todos os blocos exceto o primeiro bloco de texto e a primeira linha ou caixa.

## A Listagem das Fontes

Agora que voce desenhou um layout simple, voce provavelmente deseja dar uma olhada em como ele se parece quando impresso. Voce pode ter uma visao previa a qualquer momento pressionando [V], mas se o fizer agora nada acontecerá. Isso porque voce nao especificou a fonte para Typeliner produzir a edicao do texto. Esse e' o proposito da listagem de "Fonts"

Pressione a tecla [F], e note que a barra colorida na listagem de fontes se move para baixo uma linha. Pressione repetidamente o [F] ate' a barra chegar ao "7:", a seguir uma vez mais e retornara' ao "1:". Agora pressione [EDIT]. Aparece um input na esquerda inferior do video. Digite, entao o nome de uma fonte Typeliner correntemente na memoria. No momento, somente a fonte R-Light foi carregada assim, digite R-Light e [ENTER]. Voce agora ve que "R-Light" entrou na listagem de fontes como "1:R-Light". Devera' sempre haver uma fonte na posicao 1 da listagem de fontes. A impressao de texto comecara' nesta fonte.

### A Pagina Previa

Agora que voce espeificou uma fonte de omissao, voce pode ter uma pagina previa pressionando [V]. Os blocos de texto sao preenchidos em ordem numerica ascendente com linhas horizontais representando o final da impressao. Como voce pode ver, o texto mostrado na previa e' completamente ilegivel, mas na esquerda do video esta' mostrado o numero do bloco e o inicio do texto que se encontra nesse bloco. Com as teclas [N] e [M], voce pode passar pelos blocos de texto assim, embora voce nao possa compreender os detalhes do texto dentro do bloco, podera' ao menos saber onde cada bloco inicia e termina. Se voce nao quizer imprimir o layout nesse estagio, pressione [SPACE] retornando ao modo texto.

### Imprimindo a Pagina

Para imprimir o layout apos a pagina previa pressione [D] para uma copia rascunho ou [P] para uma copia em qualidade de carta (QC). Com qualquer dessas opcoes a tela clareia e as linhas do texto sao exibidas a medida que vao sendo enviadas para a impressora. Se voce tivesse pressionado [SPACE] para voltar ao modo texto, entao as opcoes [D] ou [P] nao teriam efeito e voce teria que pressionar [V] para renovar a previa antes de poder usar essas opcoes.

Quando imprimindo, se sua impressora estiver fora-de-linha, o programa "congelara'" e provavelmente somente parte de uma linha sera' exibida na tela. Para continuar voce deve, ou ligar a impressora ou pressionar [BREAK] para abortar a impressao.

Se voce pressionar [BREAK] enquanto estiver imprimindo, entao devera' se certificar que resetou a impressora (desligando-a momentaneamente), antes de tentar uma nova impressao.

Com o modo de impressao rascunho, o modo grafico ESC "K" e' usado, produzindo 60 pontos por polegada imprimindo em simples passagem ao longo da pagina. Isso e' muito util para verificar os pequenos detalhes de layout que a tela nao pode mostrar.

Em QC o modo grafico usa o ESC "L", produzindo 120 ppp. Tres passagens sao feitas para cada linha de texto, produzindo uma impressao de muito mais

alta resolucao (e densidade) do que a copia rascunho. Por outro lado isso toma seis vezes mais tempo e gasta sua fita muito mais depressa.

#### Listando os Arquivos

Após a impressao ou a visao previa, voce pode clarear a tela pressionando [K], que listara todos os arquivos na memoria. Voce vera a mesma lista que teria do menu FILE HANDLING. Pressione qualquer tecla e a tela principal reaparece.

Voce pode ver a listagem a qualquer tempo enquanto nos modos text ou line/box, pressionando a tecla [K].

3

#### Modo Grafico

Pressione [GRAPH], e note que a esquerda do video muda novamente. Ha um novo cabecalho "Graphics", com um grande espaco vazio abaixo e uma barra colorida de menu.

Experimente as teclas [Q], [A], [O] e [P], E voce vera que nao produzem mais qualquer efeito. Entretanto as teclas [N] e [M] moverao a barra de menu. A razao das teclas de movimento nao atuarem e que nao ha nada para ser movido. Voce esta agora no modo grafico, e antes que voce possa move-lo, e necessario entrar um nome na listagem da esquerda.

Pressione [EDIT] e um input aparece na esquerda inferior do video. Digite agora o nome de um arquivo grafico existente na memoria. Digite "graffix" e [ENTER]. O nome "graffix" aparecera sob a barra de menu na listagem da esquerda e um novo bloco aparece piscando na tela.

A caixa na tela representa o grafico a ser disposto na pagina. Experimente move-la (da mesma forma que o bloco de texto). Se voce usar as teclas de [CURSOR], notara que essas reescalam o grafico. Os cursores verticais trocam a altura entre \*1 e \*2, e os horizontais alteram a largura de \*1 ate o maximo de \*4. Por enquanto reescale o grafico no menor tamanho possivel e entao mova-o sobre o primeiro bloco de texto, ligeiramente acima do mesmo.

Pressione [L] e o grafico sera desenhado na tela. Se voce deseja examina-lo pressione [V] e ele sera exibido ate que voce pressione outra tecla. Isso significa que para ter uma pagina previa, voce devera retornar ao modo texto e entao pressionar [V].

Ensaie isso por algum tempo movendo o grafico para diversas posicoes e alterando sua escala e pressionando [L] para redesenha-lo em uma nova posicao. Como voce pode notar, o grafico mostrado na pagina e consideravelmente espremido mas ainda reconhecivel. Agora pressione [N], e a barra de menu se move para baixo saindo do nome "graffix". Note que nao mais existe uma caixa em torno do grafico na pagina. Pressione [M], e a barra de menu se move de volta a "graffix". A caixa reaparece, e voce pode alterar a posicao do grafico novamente. (Ponha-o de volta, sobre o primeiro bloco de texto).

Pressione [N] novamente, e a seguir [EDIT] e digite "graffix" e [ENTER]. Agora "graffix" aparece duas vezes na listagem, e outra caixa aparece na tela. Mova-a ate a mesma ficar ao longo do grafico original e entao pressione [L]. Agora voce tem dois graficos identicos, posicionados lado a lado na pagina.

Existe espaco na listagem para 12 graficos na tela ao mesmo tempo. Eles podem ser todos iguais ou todos diferentes. Por enquanto desejamos somente um grafico, assim vamos remover o segundo. Isso e feito pressionando [EDIT], e apagando o nome. Quando pressionar [ENTER], a tela sera redesenhada sem o grafico eliminado.

#### Sombreado (shading)

Mova a barra de menu de volta ao primeiro grafico pressionando [M]. Se

agora voce pressionar [S], vera' que as letras "sh" aparecem apos o nome. Isso significa que quando o grafico for impresso, as cores serao representadas por modelos sombreados na impressao. Se voce pressionar [S] de novo, essa funcao sera' desligada.

Sombreado e' representado na tela, mas como o grafico e' exibido grandemente reduzido, isso pode produzir resultados extranhos. Com graficos em tinta preta e papel branco sombrear nao faz diferenca na impressao. Algumas das demonstracoes no cassette mostram os efeitos que podem ser produzidos com a funcao shading.

Editando o Texto e Inserindo Comandos

Pressionando [T], sai do modo grafico e retorna ao modo texto com o primeiro bloco pronto para ser movido. Agora pressione [V] para ver uma previa.

Voce deve ter agora tres colunas de texto circundadas por uma caixa, com um grafico acima da primeira coluna. O texto mostrado nas colunas tem a margem esquerda justa e a margem direita irregular em outras palavras ele e' justificado a esquerda. Suponha que voce queira o texto com justificacao plena?

Para produzir texto em justificacao plena (fill justification), tem que ser inserido um comando no texto. Este e' o meio pelo qual justificacoes sao fixadas com WordMaster, e o procedimento para inserir comandos esta' descrito no manual proprio.

Para editar o arquivo de texto a partir de typeliner, a tecla [E] e' usada seja no modo texto ou no line/box.

Pressione [N] ou [M] ate' que a tela mostre o texto iniciando no Block:01. A seguir pressione a tecla [E].

A tela de Typeliner e' apresentada como no modo usual de edicao de texto de WordMaster, com quatro linhas de menu na parte baixa do video e 20 linhas de texto. O cursor e' posicionado no inicio do texto, de onde o primeiro bloco e' retirado.

Voce agora pode editar o texto na forma usual como em WordMaster. As funcoes procura e substitue (search & replace) e blocos estao todas disponiveis.

Por enquanto, pressione [EXTEND MODE] para ligar o modo insercao e a seguir mova o cursor (com as teclas de cursor) ate' o inicio do arquivo. Agora pressione [TRUE VIDEO] e digite fill e [ENTER] para reiniciar o texto em uma nova linha. Nenhum comando para fixar margem ou largura de coluna e' necessario.

Agora queremos voltar a tela do layout de Typeliner. Pressione [INVERSE VIDEO], e em vez de seguir para o menu OPTIONS, voce estara' de volta a Typeliner. Agora voce pode pressionar [V] para ver a previa da impressao. se voce digitou corretamente o comando, o texto devera' agora ser mostrado com justificacao plena e ambas as margens da coluna estao iguais.

Ha' diversos comandos disponiveis, mas uma vez que Typeliner nao usa estilos de impressao tais como comprimido ou elite, alguns dos comandos usados em wordMaster nao terao nenhum efeito. Os comandos para fixar justificacao sao identicos aos de WordMaster, e o comando >large agora produzira' caracteres com altura dupla em vez de dupla largura. Ha' tambem comandos para alterar o espacamento de linhas e para forcar o fim de um bloco de texto.

Armazenando a Pagina

Agora que voce criou um layout, armazene-o como um arquivo pressionando [?] (Symbol Shift & C). A lista de arquivos e' mostrada e um input aparece com o pronto: "Store Page".

Digite "page 1" e [ENTER]. Voce esta' agora de volta ao Input original de Typeliner de onde voce entrou o programa. Note que foi criado um novo arquivo >Fpge chamado "page 1". E' o seu layout armazenado

Agora digite "page 2" e [ENTER]. Um novo pronto aparece indagando "Get page Y/N". Pressione [Y] e a tela de reaparece com um novo layout. Seu

layout anterior foi sobreposto por este novo, cuja forma e' a mesma do anterior. Por enquanto nao o altere.

Saindo de Typeliner: O Input Principal

Pression] [INVERSE VIDEO], e estamos de volta a listagem e input original. Para sair e retornar ao menu FILE HANDLING, pressione apenas [ENTER] sem digitar nada.

Pressionado [INVERSE VIDEO] em qualquer modo em Typeliner fara' retornar ao pronto original. Aqui voce pode abandonar, ou selecionar um novo arquivo de texto ou uma nova pagina de layout (como descrito acima). Voce pode tambem pular diretamente para outro programa extensao, digitando seu nome.

Por enquanto voce deve voltar ao menu FILE HANDLING. Esse curto tutoramento deve ter lho familiarizado com a maioria das caracteristicas de Typeliner. se voce acha que ainda esta' confuso, experimente voltar aos procedimentos anteriores (se necessario, recarregando o arquivo original do cassette).

Muitas das caracteristicas de Typeliner estarao descritas em grandes detalhes posteriormente neste manual, e as teclas de funcao resumidas no final. Por enquanto pressione [L] e digite "save" para carregar o programa extensao save! descrito na proxima secao.

## O Programa Extensao Save!

Com WordMaster, usualmente voce so' pode salvar arquivos de texto e de grafico individualmente ou salvar todos os arquivos da memoria como um grupo, a partir do menu FILE HANDLING. A extensao save! pode ser muito util porque permite-lhe selecionar um certo numero de arquivos e salva-los juntos.

Carregue o programa save! do cassette apos ter carregado Typeliner e os arquivos carregados com ele. Agora posicione o numero de drive para microdrive ou disco para onde voce quer salvar Typeliner, e entao entre o save! com a opcao "get".

Um input aparece na listagem com o prompt "Save Select:". Digite "typeliner!" e [ENTER]. O arquivo typeliner e' entao removido da listagem e o prompt novamente lhe pergunta "Save Select:".

Por enquanto, nos queremos salvar Typeliner sozinho, assim tecle somente [ENTER].

Uma nova listagem e' exibida agora, somente com o arquivo >F-XE typeliner!, e um input padrao "SAVE". Se voce teclear [ENTER] com um nome em branco a funcao save sera' abortada, de outra maneira uma copia do arquivo typeliner! sera salva no drive selecionado com o nome que lhe for atribuido.

Voce pode usar o save! para fazer back-up das fontes e da EDITOR-fonte, entretanto note que save! nao pode salvar a si proprio. Para fazer bach-up de save! voce tera' que eliminar todos os outros arquivos da memoria e usar a opcao [S] no menu FILE HANDLING.

## Usando as Fontes

As fontes Typeliner permitem-lhe produzir texto com espacos proporcionais em varios estilos e tamanhos. Devido ao sistema de impressao de tripla-passagem empregado, um texto pode ser impresso com uma qualidade muito maior que no normal QC. Voce pode usar ate' sete das fontes em uma pagina com completa flexibilidade, embora a limitacao de memoria so' permita normalmente o uso de tres ou quatro fontes concomitantemente.

Vamos supor que voce tenha um texto; um subtitulo seguido por um paragrafo, e voce deseja que esse subtitulo seja impresso com tipos mais incorporados que os do texto principal. Para isso nos podemos usar os arquivos de demonstracao carregados com o Typeliner tutelar. A fonte "R-Light" e' apropriada para o texto principal, e a "R-Bold" e' uma versao mais cheia daquela.

Primeiro voce deve carregar "R-Bold" do cassette (e' a primeira fonte imediatamente apos o programa extensao save!). Faca isso com a opcao [L] no menu FILE HANDLING.

Quando tiver carregado a nova fonte, voce devera' ver duas fontes listadas juntamente com os outros arquivos previamente carregados:

37

```
>Fnt3 .R-Light
>Fnt3 .R-Bold
```

Agora rode Typeliner (com a opcao get) - Se voce tiver acompanhado o programa demonstracao tutelar voce sabera' que Typeliner lembra o nome do arquivo de texto que voce usou da ultima vez e vai direto para a tela layout principal no modo texto.

A fonte "R-Light" devera' ser listada como font 1 na listagem de fontes. Para essa demonstracao nos queremos usar a fonte "R-Bold" como font 2. Pressione a tecla [F] ate' que a barra colorida do menu esteja sobre a segunda posicao na listagem. Agora pressione [EDIT] e ao input digite

"R-Bold" e [ENTER]. O nome do arquivo sera' exibido na listagem. Ja' especificamos nossa fonte de omissao, na qual a impressao iniciara', e uma segunda fonte. Para usar a segunda fonte em uma impressao, temos que inserir um caracter de controle no arquivo de texto selecionando a nova fonte.

Pressionando [E] vamos para a edicao de texto normal de WordMaster. Se voce estiver usando o arquivo "text demo", vera' que a primeira linha e' um cabecalho e a seguir um paragrafo. Se voce imprimisse o texto agora ele seria todo impresso na fonte de omissao porque nao foi especificada uma. Coloque no modo INSERT, e mova o cursor para o inicio do texto no arquivo, sobre o primeiro caracter na linha. Agora pressione [GRAPH] e quando o menu inferior aparecer digite [2]. O caracter "2" invertido aparecera' no texto. Agora se voce imprimisse o texto com Typeliner, o mesmo seria impresso todo na a segunda fonte.

Pressione [GRAPH] de novo e dessa vez digite [3]. Isso coloca o caracter "3" depois do "2". Agora todo o texto apos esse caracter sera' impresso na fonte 3; mas se voce se lembra, so' especificamos as fontes um e dois. Neste caso (onde uma fonte e' colocada no texto mas nao especificada na listagem), a fonte de omissao e' novamente usada, aquela na locacao um.

Elimine o "3", e mova o cursor para baixo ate' que ele esteja sobre a primeira palavra abaixo do cabecalho. Pressione [GRAPH] e [1]. Imprimindo agora resultara' em que o cabecalho sera' impresso na fonte dois, e todo o texto a seguir na um.

Existem sete caracteres especiais disponiveis com o menu [GRAPH]. Normalmente sao usados para selecionar os caracteres definiveis para WordMaster. Os outros caracteres especiais (usados para selecionar diferentes estilos de impressao) nao produzem efeito em Typeliner.

Para voltar a tela layout Typeliner pressione [INVERSE VIDEO].

Voce agora pode ver uma previa da pagina e imprimi-la. Como voce pode ver na previa nao existe diferenca apreciavel visivel entre fonte um e fonte dois. Isso determina que antes de imprimir voce tera' que anotar quais fontes usa e sua locacao no arquivo.

O principio aqui exposto se aplica igualmente caso se use tres quatro ou mais fontes. Voce deve notar que uma vez que as fontes variam em largura, a quantidade de espaco ocupada pelo texto na pagina varia de acordo com a fonte usada. Dessa forma caberao mais palavras na pagina, com uma fonte condensada como "C-Light" do que com uma larga como "Title".

Todas as fontes disponiveis com Typeliner podem ser alteradas com o programa Font Editor, e assim usadas para servir seus propositos.

#### Renumerando os Blocos

Como vimos, o texto preenche os blocos numa ordem numerica ascendente. Nao importa se os blocos estao fora da sequencia, assim voce pode eliminar o segundo bloco na sequencia 1,2,3 e o texto ira' entao diretamente do bloco 1 para o bloco 3.

Agora suponha que voce tenha um layout de duas colunas e quer inserir um grafico no meio da primeira coluna. Efetivamente isso significa partir o primeiro bloco em dois, com um espaco entre eles para o grafico.

Voce pode fazer isso movendo o bloco dois para baixo e criando um novo bloco na sua antiga posicao, mas esse metodo seria impraticavel para uma pagina com muitas colunas.

A melhor forma de agir e' criar um novo bloco tres, entao renumerar os blocos de forma que o dois mude para tres e o tres para dois.

A funcao renumeradora e' acessada pressionando [R] no modo texto, e permite-lhe renumerar os blocos em qualquer ordem que voce queira.

Quando essa funcao e' acessada, um novo cabecalho aparece: "Renumber" e o numero do bloco atual. Voce pode agora passar de um bloco a outro com a letra [N] e selecionar o numero para o bloco com [ENTER]. Apos selecionar o bloco um, sera' pedido para voce selecionar o bloco dois, e assim por diante ate que todos os blocos em uso tenham sido numerados.

## Impressao de Tripla Passagem

A cabeca de impressao da impressora tem uma fileira vertical de pinos, usualmente nove, nas impressoras modernas. Oito desses pinos sao usados nos modos graficos ESC "L" e ESC "K", empregados por Typeliner. A fileira vertical de oito pinos tem 1/9 de polegada de altura e cada pino tem uma separacao de 1/72 de polegada (o tamanho aproximado do "ponto").

Em impressao de passagem simples (modo rascunho), a cabeca se move uma vez atraves do papel para imprimir a linha, o papel e' alimentado e a proxima linha e' impressa. Numa impressao de dupla batida a cabeca se move duas vezes imprimindo a mesma imagem e produzindo detalhes mais negros.

A impressao qualidade de carta e' feita usualmente da mesma forma que a de dupla batida, imprimindo somente parte dos caracteres na primeira passagem, entao completando a imagem na segunda. Nesse processo o papel e' alimentado em uma quantidade muito pequena.

Isso tem o efeito de aumentar a resolucao da imagem impressa, fazendo caracteres como "o" e "q" aparecerem mais redondos. Este e' o motivo por que o caracter impresso no modo rascunho e' formado por tipos de caracteres esmaecidos e o modo QC e' mais natural.

Typeliner estende o processo para tres passagens. Apos cada uma, o papel e' alimentado em 1/216 de polegada (a terca parte de 1/72), produzindo uma muito alta resolucao

5

## A Pagina Previa

Uma folha de papel A4 tem 11 5/8 polegadas de comprimento. Com uma resolucao vertical em 1/216 de polegada, isso significa que existe cerca de 2500 posicoes possiveis de um ponto ao longo desse comprimento. Uma vez que a tela do Spectrum tem 192 pixels de altura, isso causa um certo problema quando do display da pagina.

Para os propositos da pagina previa, podemos ignorar a impressao de tripla passagem e supor que cada linha de texto representa uma passagem da cabeca de impressao. Se agora tomarmos quatro dos oitos pontos produzidos pela cabeca para representar uma linha na tela, nos acabamos com uma escala vertical de uma linha de screen para cada 1/18 de polegada no papel. Assim a tela toda pode mostrar um maximo de comprimento de papel de cerca de 10.6 polegadas, e cada linha de texto no papel pode ser mostrada como uma linha de screen de dois pixels de altura.

Horizontalmente, uma impressora de 80 colunas pode produzir 120 pontos por polegada sobre um patamar de oito polegadas de largura; 960 pontos ao longo de toda a pagina. Seis pontos na linha de impressao sao tomados para representar um ponto na tela, portanto a pagina previa tem 160 pixels de largura, e cada pixel representa 1/20 de polegada.

As diferencas em escala significa que a previa aparece espremida no sentido vertical, ligeiramente mais larga do que na impressao.

## A Grade de Medicao

Pressionando [X] em qualquer modo desenha na pagina, uma grade medida em polegadas. Isso e' util para encaixar um layout dentro de um papel de tamanho especifico, como o papel A5.

Para um alinhamento acurado a uma medida especifica (se voce deseja, por exemplo, deixar um espaco para uma fotografia), e' uma boa ideia fazer um teste com a opcao rascunho [D] antes da impressao final.

Pressionando novamente [X], remove a grade.

## Espacamento Linear

O espaco entre linhas e' alteravel em 18 avos de polegada, e e' fixado inserindo-se uma linha de comando no texto. O comando estabelece a

quantidade de papel alimentado apos a impressao de cada linha. Assim uma linha espacada de  $3/18''$  produzira' um intervalo de  $1/18''$  entre duas linhas, uma vez que o texto propriamente tem  $2/18''$  de altura. O espacamento linear de omissao e' de  $3/18''$ . Este pode ser alterado tanto para mais, ( $4/18''$ ) como para menos, ( $1/18''$ ). O comando >sp faz isso:

>sp 4

Note que devera' haver exatamente um espaco entre "sp" e o numeral que o segue. Como e' evidente um espacamento de  $1/18''$  nao e' de muito uso, uma vez que o texto ararecera' por cima da linha anterior. Um espacamento de  $2/18''$  produz pobres resultados com fontes que tem os  $2/18''$  de altura, uma vez que as descendentes de uma linha (as caudas dos yy e do gg) tocam as ascendentes na linha inferior. Entretanto, com fontes qe nao usam toda a altura, tais como as fontes City e Mini, um espacamento de  $2/18''$  pode ser usado com bons resultados.  $3/18''$  e' um espacamento conveniente para cartas e notas, e  $4/18''$  e' um espacamento muito grande. No total, contudo, 18 avos de polegada e' uma medida muito grande, motivo pelo qual pode-se usar o meio-espacamento.

Este comando:

>sp 2/

... determina um espacamento de  $5/36''$  entre linhas (ou seja, 2 e meio dezoitoavos de polegada!). Esse e' um espacamento ideal para texto multi-coluna, estilo revista. Infelizmente a tela nao pode aceitar medidas verticais menores que  $1/18''$ , assim a linha no display tem que se aproximar da linha superior. Isso significa que um texto produzido com meio-espacamento sera' exibido com uma especie de interferencia, em vez do estilo usual regular. Quando usando meio-espacamento, lembre-se que na previa cada linha seguinte e' aproximada; assim voce tem uma linha mostrada em sua real posicao, a outra aproximada, a seguir real, etc. O estado do espacamento de linha, ora real ora aproximado, e' preservado entre blocos. Isso significa que voce pode ter diversos blocos com o texto fluindo verticalmente nele em sequencia, e ainda mantendo o meio-espacamento regular de linha. A unica hora em que o estado e' passado, para real e' quando voce deliberadamente forca o final de um bloco com o comando >F (descrito posteriormente).

Alimentacao de Meia-Linha

Pode ser util em certas ocasioes para forcar o texto a se mover para baixo em um tamanho especificado. Esse comando:

>>

Forca o texto a correr para baixo  $1/36''$ . Como a linha mostrada na previa e' aproximada do mais perto 18 avos, isso pode nao ter um efeito visivel. Usando o comando em sucessao:

>>

>>

... forcara' o texto abaixo  $1/18''$ , ou qualquer multiplo de  $1/36''$  que voce queira. Voce pode usar isto para alargar espacos entre paragrafos, ou para por espaco entre um cabecalho e o texto principal.

Forcando o Terminio de um Bloco



Para forçar um texto a ir para outro bloco, é usado o comando >F. Em WordMaster isto é para finalizar uma página, e o princípio é o mesmo. Como um exemplo, suponha que você quer escrever uma carta, e ter seu endereço apostado no canto superior direito da página. Digite o endereço no começo do arquivo e então o comando >F. A seguir escreva o texto da carta. Na tela de layout de Typeliner, você necessita dois blocos; o primeiro para o endereço e o outro para o texto. A escrita fluirá no primeiro bloco, parando ao comando >F. Passará então para o segundo. Se o bloco para o endereço for muito pequeno, o texto encherá este e passará ao segundo terminando no comando >F. Esta capacidade é particularmente útil para layouts complexos usando várias fontes e tamanhos, ou para produção em estilo de revista, com diferentes estórias na mesma página.

#### Letras Grandes

Typeliner pode imprimir linhas de texto com dupla altura, muito úteis para subtítulos e títulos. Novamente isto é produzido por um comando no texto:

6

>large

Este é semelhante ao comando >large usado por WordMaster, mas uma vez que muitas impressoras não podem escrever com dupla altura usualmente é comandada dupla largura.

>large pode ser visto na prévia como uma linha duas vezes mais grossa. Para desligar >large, é usado o comando:

>norm

Novamente, o mesmo como em WordMaster.

Note que quando usar >large, você não necessita alterar o espaçamento de linha, embora adicionando meio-espacos em torno de uma linha possa fazê-la sobressair. Typeliner mantém o mesmo intervalo entre linhas qualquer que seja o tamanho que você esteja usando.

Algumas das fontes fornecidas estão deliberadamente desenhadas para serem usadas com o comando >large. A fonte City é uma delas. Se você imprimir esta em tamanho normal, verá que os caracteres todos parecem curtos e gordos. Impresso no modo >large, aparecem normais.

#### O EDITOR DE FONTE

O Editor de Fonte de typeliner permite-lhe alterar as fontes disponíveis ou desenhar sua própria fonte sem conhecimentos prévios. Você pode igualmente eliminar caracteres raramente usados como \, (, ), \$, [, ], para economizar memória.

O Editor é carregado do cassete e é um arquivo >F-XE como outros programas extensão. Você deverá estar com Typeliner e uma fonte na memória também quando carregá-lo.

Após entrar o Editor em FILE HANDLING, aparece um input com o prompt "Get Font:". De forma similar a entrada com Typeliner, você agora deve digitar o nome da fonte que deseja editar.

A Tela Do Editor de Fonte

Após selecionar a fonte, a tela é exibida mostrando uma grade tipo tabuleiro-de-xadrez. Abaixo dessa estão dispostos cinco caracteres do

arquivo.

A grade é feita de 24 X 24 pontos, o tabuleiro sombreado estando aí para alinhar o desenho dos caracteres as dimensões requeridas. Cada ponto na grade é de 4 X 4 pixels, assim a grade representa uma escala de um por um o que não é real na impressão. Os caracteres menores mostrados estão em escala mais correta mas ainda ligeiramente largos. O único meio de ter uma visão genuína da fonte é imprimi-la.

Para sair do Editor, pressione [INVERSE VIDEO!] e retornará ao input principal. Você pode agora selecionar outra fonte ou sair para o FILE HANDLING pressionando [ENTER].

Alterando a Grade

As teclas [Q], [A], [O], e [P] movem o cursor em torno da grade. Pressionando [ENTER] clareia um ponto, [SYMBOL SHIFT] marca um ponto.

Você pode clarear a grade pressionando [DELETE] e fundir um caracter com a grade pressionando [EDIT]. A habilidade de fundir caracteres economiza tempo; por exemplo, você pode usualmente criar um "h" fundindo um "l" com um "n".

A grade pode também ser rolada usando as teclas de [CURSOR].

Selecionando um Character

O caracter central dos cinco exibidos é o caracter corrente. Você pode apanhá-lo ou armazenar o conteúdo da grade no seu local. Para mudar o caracter corrente, são usadas as teclas [R] e [T] para subir ou descer dentro do arquivo.

Também é exibida a série normal dos caracteres equivalentes do Spectrum, entretanto note que esses divergem em duas ocasiões: para o caracter "£" do Spectrum, um símbolo da libra deverá estar na fonte e, para o caracter sigma, aspas (').

Armazenando um Character

Existem duas formas de armazenar um caracter. Com o método usual, pressione [S] e o caracter na grade é armazenado na posição corrente do caracter. A largura do caracter é tomada literalmente. Isto significa que um "l" desenhado como uma simples linha vertical apertada contra a esquerda da grade será armazenado com a largura de 1, e sem intervalo após.

Quando um caracter é armazenado os intervalos entre caracteres não o são. Em vez disso, um intervalo uniforme é adicionado no estágio de impressão. Se você quer um intervalo extra antes do caracter isto é facilmente conseguido, fazendo o desenho na grade iniciar alguns pontos a esquerda da borda. Este intervalo será reproduzido quando da impressão. Para adicionar um intervalo após o caracter é necessário mover o cursor para a largura desejada e então armazenar com [SYMBOL SHIFT] + [S]. Todos os pontos entre a margem esquerda e o a posição do cursor serão armazenados na fonte, incluindo qualquer intervalo após o caracter.

Na prática você tem apenas que usar esta opção em alguns caracteres nas fontes em itálico; AA e LL usualmente requerem um intervalo extra de um ou dois pontos após o caracter. Os que às vezes requerem um intervalo antes deles abrangem pontos e vírgulas, e nas fontes em itálico, os WW e VV.

Fixando o Espacamento

Os intervalos (em 1/120'') entre palavras e letras quando impressos são exibidos no menu inferior.

O espaço entre palavras é alterado com [W] e então entrando o novo valor na escala de 1-32. Um número entre 6-10 produz melhores resultados.

Uma vez que os espaços podem ser preenchidos com justificação plena, este valor é tomado como um tamanho de espaço mínimo quando da impressão.

Espaco entre letras pode ser alterado na escala de 0-31 pressionando [L]. Uma fonte itálica tem tipicamente um espaço 0, uma romana como R-Light, um

espaco 1, e a fonte regular como UnicLight, um espaco 2.

Fazendo um Teste de Impressao

Ambos, Typeliner e Editor, tem a habilidade de pular para outro programa extensao diretamente do input original. Isto significa que no input "Get Font:", voce pode ir diretamente para Typeliner, digitando "typeliner".

Para teste de impressao de uma fonte modificada voce necessita um texto curto contendo todos os caracteres da fonte e talvez uma frase contendo todas as letras do alfabeto. Selecione este arquivo de texto para entrar no input principal de typeliner e entao digite o nome da fonte modificada na locacao um da listagem de fontes.

Apos a impressao, se voce desejar alterar a fonte novamente, pressione [INVERSE VIDEO] para retornar ao input principal e digite "editor" para pular para o Editor. O nome da fonte sera' lembrado e voce entrara' automaticamente na tela de edicao.

Desenho de Fonte

A maioria das fontes disponiveis tem um intervalo de cinco pontos entre a base do caracter e o fundo da grade. Existe um intervalo semelhante de seis pontos entre o topo da grade e o das letras aa e ee. Essas sao dimensoes uteis para desenhos regulares mas talvez voce deseje muda-las para efeitos especiais.

7

Algumas das fontes sao ligeiramente maiores, como UnicLight e Title e com intervalos menores entre o topo e a base. Algumas sao desenhadas para reproducao em dupla altura como a fonte City. Voce deve atentar para esses exemplos se deseja desenhar uma fonte em um tamanho especial.

Existem possibilidades infinitas para desenhar suas proprias fontes. No futuro, nos podemos colocar juntas em um pacote as melhores fontes disponiveis. Se voce desenhou uma boa fonte e quer inclui-la nesse pacote, envie-nos um teste de impressao da fonte nos tamanhos >large e >norm (nao mande copia da fonte).

80 Programa Q+Convert

Este programa extensao e' fornecido para pessoas que tem a fonte QUALITAS PLUS. Ele converte essa fonte para o formato Typeliner.

De preferencia, voce deve usar o editor de fonte da Qualitas e converter a fonte fornecida para o formato EPSON DOUBLE DENSITY com Q+Convert!.

## FUNCAO E RESUMO DAS TECLAS

### Input Principal

Input vazio

Nome de arquivo de texto

Nome de arquivo Fpge

Nome de arquivo F-XE

Comandos Typeliner

Sai

Seleciona arquivo de texto

Get page?

Pula para programa extensao

>left

>right

>fill

>centre

>sp x

>sp x/

>/

>F

Justificacao a esquerda

Justificacao a direita

Justificacao plena

Centralizacao

Posiciona alimentacao de papel para x/18''

Salto imediato de x/18'' + 1/36''

Salto imediato de 1/36''

Forca final de um bloco

Funcao das Teclas: Todos os Modos

[N]	O proximo
[M]	O anterior
[Q,A,D,P]	Movimento
[TECLAS DE CURSOR]	Modifica tamanho
[SYMBOL SHIFT]	Movimento rapido
[K]	Lista arquivos na memoria
[X]	Coloca/remove grade
[INVERSE VIDEO]	Retorna ao input principal
[?]	Armazena pagina como um arquivo

Funcao das Teclas: Modo Texto

[B]	Modo Line/Box
[GRAPH]	Modo Grafico
[EDIT]	Altera fonte na listagem
[F]	Move barra para selecao de fontes
[E]	Edicao do Texto
[V]	Pagina previa
[C]	Criar bloco
[DELETE]	Eliminar bloco
[R]	Renumerar blocos

Funcao das Teclas :Modo Line/Box

As mesma do modo texto e mais:

[S]	Incrementa Estilo (Style)
-----	---------------------------

Funcao das Teclas: Modo Grafico

Algumas das funcoes neste modo estao desabilitadas ate' ser selecionado um arquivo grafico.

[T]	Modo Texto
[EDIT]	Altera listagem de graficos
[V]	Ver grafico
[S]	Liga/Desliga sombreado

Funcao das Teclas: Pagina Previa

[SPACE]	Modo Texto
[N]	Proximo bloco de texto
[M]	Bloco de texto anterior
[E]	Edicao do texto
[D]	Impressao modo rascunho
[P]	Impressao modo QC

Funcao das Teclas: Renumerador

[N]	Circula entre os blocos
[ENTER]	Coloca o numero no bloco corrente