APPLE

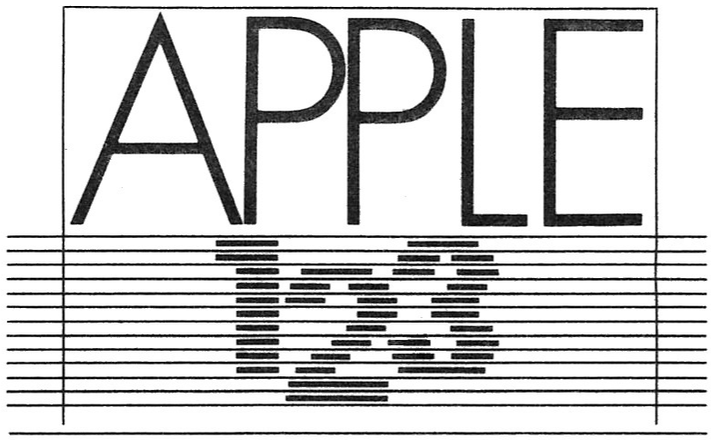
UMA ABORDAGEM INTEGRADA DOS APLICATIVOS

VISICALC
VISIFILE
PFS GRAPH

MATRIZES PARA CÁLCULO
ARQUIVO DE DADOS
GRÁFICOS

José Eduardo Mendes

nobel



UMA ABORDAGEM INTEGRADA DOS APLICATIVOS

VISICALC

VISIFILE

PFS GRAPH

MATRIZES PARA CÁLCULO
ARQUIVO DE DADOS
GRÁFICOS

CIP-Brasil. Catalogação-na-Publicação
Câmara Brasileira do Livro, SP

M491a

Mendes, José Eduardo, 1954-
Apple 1 2 3 : uma abordagem integrada dos aplicativos VISICALC, VISIFILE, PFS GRAPH / José Eduardo Mendes. -- São Paulo : Nobel, 1984.

ISBN 85-213-0255-X

1. Apple (Computador) 2. PFS Graph (Programa de computador) 3. VisiCalc (Programa de computador) 4. VISIFILE (Programa de computador) I. Título.

17. CDD-651.8
18. -001.64
18. -001.6425

84-1356

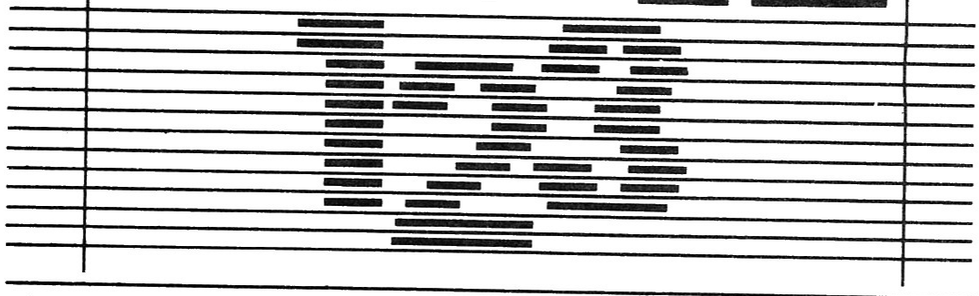
Índices para catálogo sistemático:

1. Apple : Computadores eletrônicos : Processamento de dados 651.8(17.) 001.64(18.)
2. PFS Graph : Computadores : Programas : Processamento de dados 651.8 (17.) 001.6425 (18.)
3. VisiCalc : Computadores : Programas : Processamento de dados 651.8 (17.) 001.6425 (18.)
4. VISIFILE : Computadores : Programas : Processamento de dados 651.8 (17.) 001.6425 (18.)

CAPA: Regina Knoll

JOSÉ EDUARDO MENDES
Analista de Sistemas na Kodak Brasileira.

APPLE



UMA ABORDAGEM INTEGRADA DOS APLICATIVOS

VISICALC
VISIFILE
PFS GRAPH

MATRIZES PARA CÁLCULO
ARQUIVO DE DADOS
GRÁFICOS

2ª edição

1985

LIVRARIA NOBEL S.A.
EDITORA — DISTRIBUIDORA
LOJA 1: RUA DA CONSOLAÇÃO, 49 - CEP 01301
LOJA 2: RUA MARIA ANTÔNIA, 108 - CEP 01222
LOJA 3: RUA PEDROSO ALVARENGA, 704 - CEP 04531
LOJA 4: RUA BARÃO DO TRIUNFO, 371 - CEP 04602
EDITORA: RUA DA BALSA, 559 - CEP 02910
FONES: (PABX) 857-9444 e 257-2144 - SÃO PAULO - S.P.

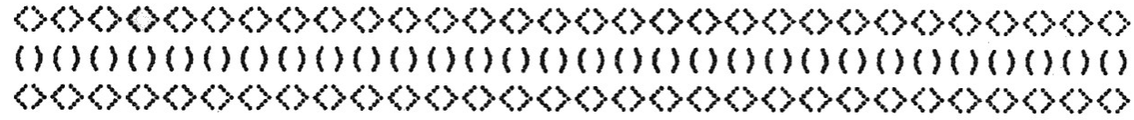
Copyright by **Livraria Nobel S.A.**

É PROIBIDA A REPRODUÇÃO

Nenhuma parte desta obra poderá ser reproduzida, **sem a permissão por escrito dos editores**, através de qualquer meio: XEROX, FOTOCÓPIA, FOTOGRÁFICO, FOTOMECÂNICO. Tampouco poderá ser copiada ou transcrita, nem mesmo transmitida através de meios eletrônicos ou gravações. Os infratores serão punidos através da Lei 5.988, de 14 de Dezembro de 1973, artigos 122-130.

Impresso no Brasil/Printed in Brazil

P R E F Á C I O



Resolver problemas e tarefa básica de economistas, engenheiros, gerentes e executivos em geral.

Tais problemas podem ser a recuperação de informações, cálculos complexos, elaboração de modelos matemáticos para simulação de situações reais, gráficos demonstrativos etc...

Estas atividades exigiam além do tempo, muito pessoal e papéis para a sua execução e nem sempre eram apresentadas no momento e com a qualidade esperada.

Com o surgimento do computador, grande parte desse trabalho foi facilitado e agilizado com qualidade,permitindo com isto um real aproveitamento do profissional ao oferecer-lhe tempo e condições para a análise e decisão.

Acontece que nesses trinta anos de história do computador,as linguagens para comunicação homem máquina como FORTRAN,COBOL RPG II e etc, exigiam um conhecimento técnico especializado para serem utilizadas produtivamente. O usuário final que normalmente nao possuia este conhecimento, nem pretendia ser um técnico em processamento de dados, encontrava enorme dificuldade para utilizá-las, ocasionando com isto, um controle absoluto do recurso computacional por especialistas da área que nem sempre, conseguiam atender toda a demanda de

serviços de mecanização e melhoria dos controles manuais existentes.

Com o surgimento do microprocessador e em consequência do microcomputador, mais especificamente do APPLE e seus aplicativos, ou seja, programas prontos para atendimento de atividades específicas, o usuário final passou a ter acesso a esta tecnologia e principalmente em paises economica e culturalmente mais avançados, a imagem do executivo, da dona de casa, do estudante, utilizando um microcomputador para facilitar o dia a dia, passou a ser visto não como moda ou sofisticação desnecessária, mas como um melhor aproveitamento do tempo e em consequência, da capacidade de trabalhar estudar, viver.

Considerando tudo isto é, que o aproveitamento dos recursos disponíveis em um microcomputador é proporcional a capacidade do elemento humano a ele ligado.Que o usuário final desta linha de equipamentos pode assumir em grande parte das situações uma postura autônoma do elemento técnico da área de sistemas, é de grande importância e interesse mútuo, que efetue tanto a divulgação dessas condições quanto a adequação do usuário a sua função diante do recurso computacional. Em função disto e das limitações encontradas em diversas regiões do Brasil, o autor aprimorou-se no sentido de selecionar as informações de real valor, estabelecendo como principal objetivo do livro, a formação do usuário no sentido de capacitá-lo a desenvolver qualquer solução compatível com os

aplicativos abordados.

Basicamente tais aplicativos atendem as mais generalizadas necessidades, cálculos de matrizes, arquivo de dados, mala direta, emissão de etiquetas, emissão de gráficos demonstrativos dos mais diversos.

Para cada ítem do grupo acima existem no mercado opções das mais diversas, variando em preço e eficiência.

Examinando tais produtos, os que respectivamente melhor atendem as necessidades citadas são, VISICALC, VISIFILE e PFS GRAPH.

Dificilmente voce encontrará uma aplicação comercial que não possa ser atendida por um dos aplicativos citados, com facilidade e rapidez no desenvolvimento e utilização.

No livro, cada aplicativo constitui um módulo específico, com o intuito de abreviar o aprendizado, todos os conceitos, roteiros e exercícios foram redigidos de forma simples e objetiva, não constituindo portanto uma tentativa de obra literária com predominio do "computês".

Como estamos caminhando rapidamente para uma sociedade onde o conhecimento deste assunto, será fundamental para a sobrevivencia de todos os profissionais em qualquer ramo de atividade, enquanto é tempo, bem vindo a microinformática!

JARBAS COURA MENDES

Gerente de Sistemas
Kodak Brasileira

A P R E S E N T A Ç Ã O

Fruto da grande experiência do autor em análise de sistemas e como educador na área de informática, este livro, apresenta uma combinação lógica e equilibrada dos aspectos teóricos e práticos sobre estrutura e processamento de informações por meio integrado de uma planilha eletrônica, a mais famosa em todo o mundo: VISICALC, um possante gerenciador de arquivos: VISIFILE, e um recurso demonstrativo gráfico: PFS GRAPH
Neste livro, o autor soube explorar didaticamente os conceitos abstratos do tema, relacionando-os com exemplos simples, claros e objetivos.

Os problemas foram totalmente propostos e estruturados para que haja uma real e profícua assimilação pelo leitor, dos comandos e instruções dos aplicativos abordados.

Lançados em conjunto pela primeira vez, o material desse livro APPLE 1 2 3, se apresenta em estilo claro e de fácil leitura, ao qual foram incorporados inumeros gráficos, figuras e ilustrações de vídeo, que auxiliam sobremaneira a assimilação prática dos conceitos.

Por ser um livro único em sua apresentação, peculiar em seu conteúdo, objetivo em sua abordagem, prático em sua maneabilidade, APPLE 1 2 3 se faz de grande valor para analistas e usuários, programadores de sistemas e estudantes da ciência de computação.

Wilson José Tucci

Diretor da Domus Informática e Coordenador do Depto. de Computação da Escola Experimental Pueri Domus.

Í N D I C E

V I S I C A L C

Introdução. 1-1

Definição 1-3

Necessidades para operação 1-4

Carregando o programa 1-4

Movimentando o cursor 1-5

Escrevendo na matriz 1-7

Os comandos 1-10

/B Branco 1-10

/C Clear 1-11

/D Deletar 1-11

/E Editar 1-12

/F Formatar 1-14

/G Global 1-15

/I Inserir 1-17

/M Mover 1-18

/P Imprimir 1-19

/- Repetir caracter 1-21

/R Repetir endereço 1-22

/S Armazenar em diskettes 1-26

DIF 1-31

/T Fixar linha ou coluna 1-33

/W Dividir janela 1-35

Quadro Resumo dos Comandos 1-37

FUNÇÕES 1-38

@ SUM 1-38

@ MIN 1-38

@ MAX 1-39

@ COUNT. 1-39

@ AVERAGE 1-39

@ NPV 1-39

@ CHOOSE 1-40

@ LOOKUP 1-40

@ NA 1-40

@ ERROR 1-41

@ PI 1-41

@ ABS 1-41

@ INT 1-41

@ SQRT 1-41

@ LOG 1-41

@ SIM e @ ASIN 1-42

@ COS e @ ACOS 1-42

@ TAN e @ ATAN 1-42

@ TRUE 1-42

@ FALSE 1-42

@ NOT 1-43

@ AND 1-43

@ OR 1-43

@ IF 1-43

Conclusão VISICALC 1-44

V I S I F I L E

Introdução 2-1

Necessidades para operação 2-3

Os diskettes do VISIFILE 2-3

Carregando o programa 2-3

Menú principal 2-4

Os comandos 2-5

Definindo um arquivo 2-6

Definindo fórmulas 2-11

Funções com o arquivo 2-13

Display 2-14

Print 2-14

Delete 2-15

Selecionando um arquivo 2-16

Manutenção do arquivo 2-17

Adicionando registros 2-19

Alterando registros 2-20

Inspecionando registros 2-21

Deletando registros 2-22

Recuperando registros deletados 2-22

Pesquisando registros 2-23

Concluindo a manutenção do arquivo 2-25

Ordenando registros 2-25

Imprimindo relatórios 2-29

Definindo relatórios 2-29

Definindo etiquetas 2-35

Emitindo relatórios e etiquetas 2-38

Deletando relatórios e etiquetas 2-39

Selecionando registros para impressão 2-39

Backup do disco 2-42

Copiando um arquivo 2-43

Funções especiais 2-46

Especificando a configuração 2-46

Inicializando diskettes 2-47

Transferindo arquivos - DIF 2-48

Alterando lay out de entrada 2-50

Reorganizando um arquivo 2-54

Conclusão VISIFILE 2-58

P F S G R A P H

Introdução 3-1

Necessidades para operação 3-4

Carregando o programa 3-4

Funções do teclado 3-5

Funções do programa 3-6

Definindo o gráfico 3-6

Entrando com dados 3-11

DIF 3-18

Exibindo o gráfico 3-23

Gravando gráficos no disco 3-23

Lendo gráficos do disco 3-25

Imprimindo gráficos 3-28

Plotando gráficos 3-31

Conclusão do livro 3-34

Os direitos autorais deste livro, foram doados pelo autor às obras assistenciais das Casas André Luiz.

Com o intuito de fornecer ao leitor uma visão o mais próxima possível das telas geradas pelos programas, as ilustrações empregadas foram extraídas dos originais dos manuais que acompanham os aplicativos.

VISICALC é marca registrada da Software Arts Inc.
VISIFILE é marca registrada da Creative Computer Application
VISICALC e VISIFILE são comercializados e distribuídos com exclusividade pela VISICORP Personal Software Inc.
PFS GRAPH é marca registrada da Software Publishing Corp.
APPLE é marca registrada da Apple Computer Inc.

1

VISICALC

I N T R O D U Ç Ã O

Com mais de 250.000 cópias vendidas e tendo sido o ponto de partida para mais de trinta aplicativos similares, adaptados a outros equipamentos com caracteristicas diferentes as do APPLE, sem falar dos programas nacionais " criados aqui " , o VISICALC constitui uma rápida e eficaz ferramenta para planejamento e controle de uma série de atividades.

Muito empregado para simulações do tipo " e sê? ", que anteriormente exigiam muito tempo de cálculo e recálculo em planilhas elaboradas no papel, o VISICALC tem sido apontado como o grande responsável pelo sucesso de vendas do microcomputador APPLE, desde o seu surgimento.

Tudo começou quando Dan Bricklin, por volta de 1979, teve a idéia de criar um programa para microcomputador que o auxiliasse em suas tarefas de faculdade, que exigiam montagem e várias horas de cálculos em planilhas.

Interessado pelo seu projeto, um dos seus professores sugeriu que fosse efetuado um contato com Dan Fylstra que na época desenvolvia programas especiais para microcomputadores Deste contato, Bricklin obteve apoio técnico e material que lhe permitiu desenvolver um programa prototipo chamado "formulário eletrônico".

Como o programa foi escrito na linguagem BASIC, apresentava um tempo de resposta lento, principalmente ao processar um grande volume de informações. Para resolver este problema,

Fylstra solicitou a ajuda de Bob Frankston, experiente programador em ASSEMBLER e juntos, otimizaram o programa em linguagem de máquina, o que resultou no aplicativo VISICALC.

De lá para cá, o VISICALC sofreu várias versões para microcomputadores de várias empresas como APPLE, HP, COMODORE, IBM, etc. Sao versões implementadas muito semelhantes entre sí quanto a estrutura e comandos, variando apenas quanto ao número de funções e as caracteristicas do microcomputador.

Hoje o VISICALC é marca registrada da Software Arts, sendo comercializado e distribuido com exclusividade pela VISICORP personal Software Inc., e a versão que abordaremos é a utilizada no microcomputador APPLE e similares nacionais.

A versão do VISICALC empregada foi a VC-2Ø2 BØ-AP2.

Nos conceitos e exercícios, assumimos que o leitor já está familiarizado com seu microcomputador.

Não sendo o seu caso, leia o manual de operação do seu equipamento.

D E F I N I Ç Ã O

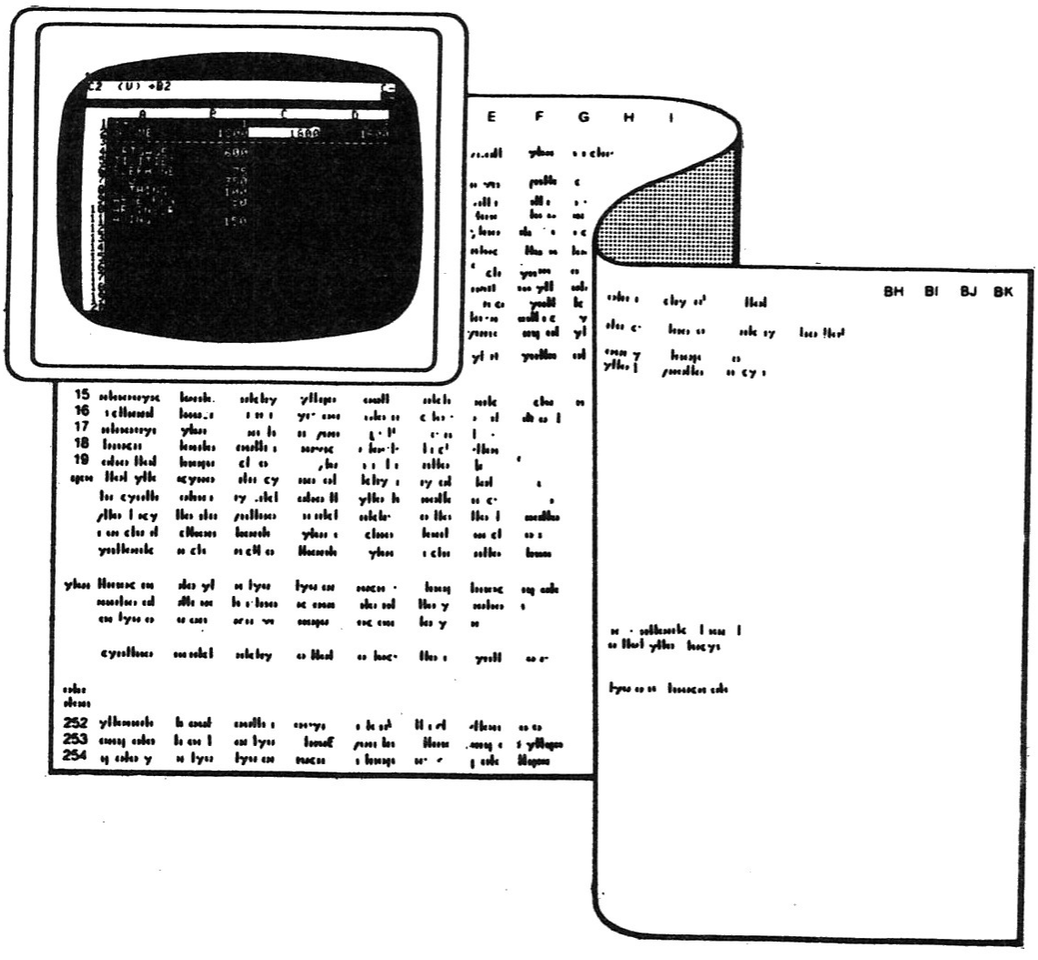
O VISICALC (Visible Calculator) consiste em uma matriz organizada por uma rede de 254 filas por 63 colunas.

A intersecção de linhas das colunas e filas,constituem 16002 posições de entrada, endereços.

Em cada posição você pode entrar com um título alfanumérico, um número ou uma fórmula para cálculo.

Esta posição é designada por um endereço composto pela identificação da coluna e da fila - A1, B18, BK10, isto porque as colunas são identificadas por letras que vão de A até BK e as filas por números que vão de 1 a 254.

A visualização da matriz e feita através do seu vídeo que atua como uma janela na folha eletrônica. Observe abaixo.



N E C E S S I D A D E S

Para operar o aplicativo VISICALC você necessita:

- microcomputador APPLE ou similar nacional com pelo menos 48 K de memória RAM.
- uma unidade para leitura e gravação de diskettes 5 1/4.
- monitor de vídeo.
- alguns diskettes sem uso para gravação das matrizes.

●

Havendo necessidade de desenvolver uma aplicação que contenha um volume muito grande de dados, acima de 18 K, recomendamos a instalação em seu equipamento do hardware complementar "Saturn 64 K ou 128 K RAM Board" da Saturn System Inc. e, da utilização do software "VC EXPAND" do mesmo fabricante.

Se o seu equipamento nacional (da linha APPLE), não aceitar esta placa, troque as EPROMS F8, D0 e D8 pelas originais do APPLE.

C A R R E G A N D O

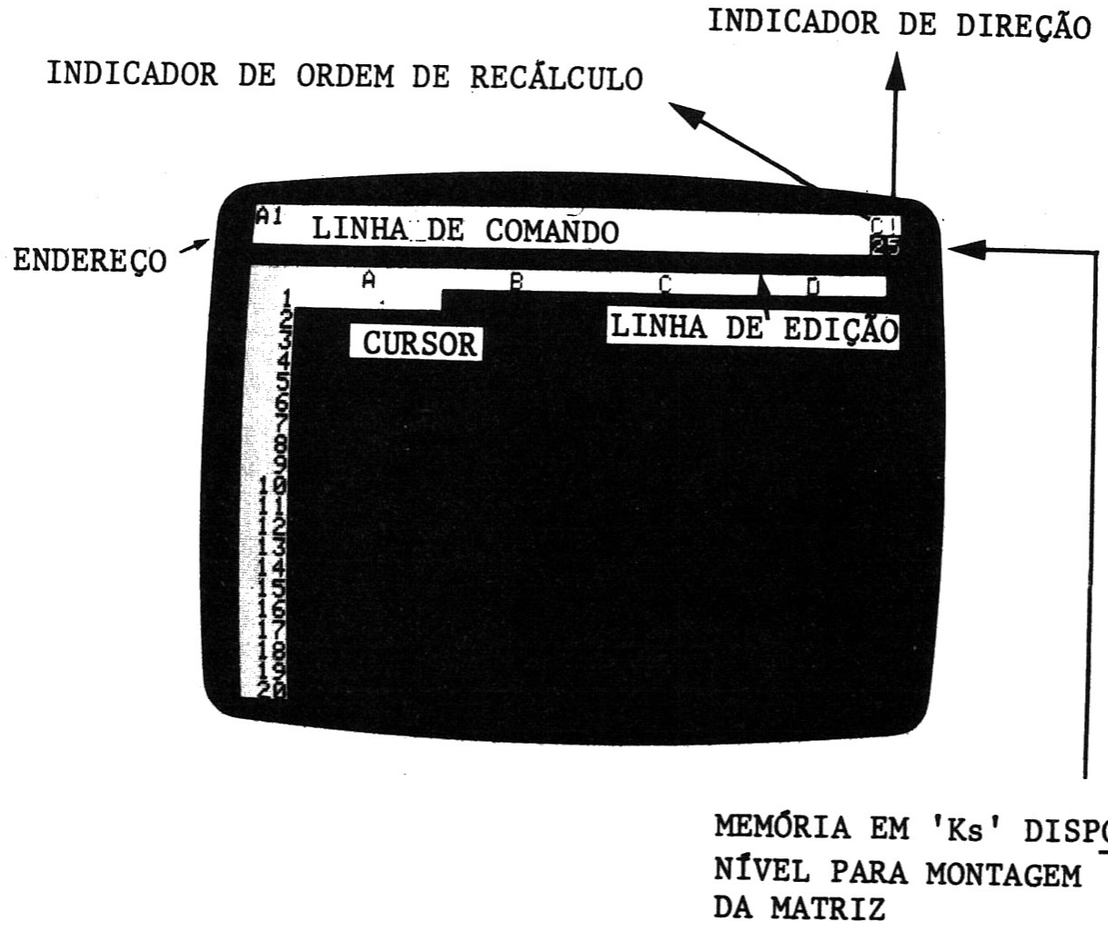
Com o seu microcomputador desligado, abra a porta do drive 1 e insira o diskette matriz VISICALC com o rótulo para cima e a direita e finalmente feche a porta do drive.

Ligue o microcomputador e aguarde a luz IN USE do drive

se apagar.

Retire o diskette matriz do VISICALC do drive e guarde-o dentro do envelope e local apropriados.

Se correu tudo bem, em seu vídeo apareceu uma imagem identica à da figura abaixo. Observe-a e entenda o significado das suas posiçoẽs de entrada e de mensagem.



U T I L I Z A Ç Ã O

▶ MOVIMENTANDO O CURSOR

Como você pôde observar na figura acima, no canto superior direito do vídeo, existe um indicador de direção do cursor.

Se a posição deste indicador for em forma de coluna (!), o cursor só poderá ser movimentado para cima ou para baixo. Ou seja, pressionando a tecla seta da direita (->), o cursor irá para baixo, pressionando a tecla seta da esquerda (<-) o cursor irá para cima.

Para movimentar o indicador de direção, pressione a barra de espaço.

Se a posição deste indicador for em forma de traco (-), o cursor só poderá ser movimentado para a direita ou para a esquerda através das teclas seta da direita (->) ou da esquerda (<-) respectivamente.

Para movimentar o cursor mais rapidamente, você poderá se utilizar da tecla REPT. Basta pressioná-la simultâneamente com a tecla de movimento (<-) ou (->).

Uma outra forma rápida para movimentar o cursor é com a utilização do GO TO. Pressione simultaneamente as teclas SHIFT e >, a mensagem GO TO aparecerá na linha de comando.

Digite em seguida, o endereço da matriz para onde você pretende movimentar o cursor (A8, B10, etc), seguido de RETURN.

MOVIMENTAÇÃO DO CURSOR - RESUMO

INDICADOR	PRESSIONANDO	AÇÃO TOMADA
!	->	Cursor movimenta-se p/ baixo
!	<-	Cursor movimenta-se p/ cima
-	->	Cursor movimenta-se p/ direita
-	<-	Cursor movimenta-se p/esquerda

★ APLICAÇÃO DO CONCEITO

Movimente o cursor pelos endereços:

De A1 até X1

De X1 até X45

De X45 até F45

De F45 até X45

De X45 até Bk1 (utilize GO TO)

De BK1 até BK254 "

De BK254 até A1 "

E S C R E V E N D O

Posicionando o cursor no endereço desejado e digitando no teclado como em uma máquina de escrever, você efetuará a comunicação entre o meio exterior e a matriz VISICALC.

Esta digitação poderá ser finalizada de três formas:

- pressionando a tecla RETURN, permitirá a entrada da informação no endereço da matriz sem movimento do cursor.
- pressionando a tecla seta da direita (->), permitirá a entrada da informação no endereço da matriz e provocará o movimento do cursor para o endereço da direita ou de baixo conforme o indicador de direção estiver posicionado.
- pressionando a tecla seta da esquerda (<-), permitirá a entrada da informação no endereço da matriz e provocará o movimento do cursor para o endereço da esquerda ou de cima conforme o indicador de direção estiver posicionado.

Evidentemente ao término da digitação da informação, você verifica se não cometeu nenhum erro de entrada. Caso o tenha cometido, você dispõe de duas formas de correção.

Se o erro é percebido após a finalização da entrada ou seja, você já pressionou RETURN ou <- ->,basta posicionar o cursor no endereço com erro e reentrar com a informação de forma correta.

Se o erro é percebido antes da finalização da entrada, ou seja, você não pressionou RETURN ou <- ->, pressione a tecla ESC, ela provoca o retorno ao caracter à esquerda, apagando-o. Vá até o ponto com erro e reentre com o dado correto.

●

A entrada de títulos alfabéticos ou alfanuméricos nos ende - reços da matriz, deve comecar com qualquer letra de A a Z ou com ' " ' aspas.

Estes endereços passarão a ser tratados pelo VISICALC como LABEL e não admitirão cálculos.

●

A entrada de valores numéricos nos endereços da matriz deve começar com:

- qualquer digito de 0 a 9
- parenteses
- @ (utilizado nas funções do VISICALC)
- os operadores + ou -

Estes endereços passarão a ser tratados pelo VISICALC como VALUE e admitirão cálculos e comparações.

●

A entrada de fórmulas matemáticas nos endereços da matriz deve começar conforme o padrão descrito para entrada numérica e poderá conter como referência para cálculo, endereços da própria matriz (A1+B4)/10 por exemplo.

Os operadores aritméticos são:

+ soma

- subtração

* multiplicação

/ divisão

^ exponenciação

★ APLICAÇÃO DO CONCEITO

Digite a partir do endereço B5 o seu nome completo.

Digite a partir do endereço B7 a sua data de nascimento.

Digite:

No endereço A10 o número 20

No endereço A11 o número 30

No endereço A14 uma fórmula que calcule o resultado da multiplicação de A10 por A11.

Desligue o microcomputador

Ligue-o novamente carregando o VISICALC

Monte uma matriz que controle suas despesas domésticas

O S C O M A N D O S

Para facilitar a montagem de matrizes, permitir a leitura e gravação das mesmas em diskettes, imprimí-las em relatórios etc, o VISICALC dispõe de uma série de comandos que permitem com certa facilidade, manusear matrizes de forma rápida e segura.

Esses comandos estão estruturados em vários níveis e serão apresentados a partir do primeiro nível em ordem alfabética.

No final deste capítulo você encontrará um quadro resumo de todos os comandos que crêmos, será de grande utilidade para manuseio deste aplicativo.

/ B

O comando /B "BLANK" permite apagar o conteúdo do endereço onde se posiciona o cursor.

▶ COMO UTILIZAR

** Posicione o cursor em um endereço que contenha algo para ser apagado.

** Digite na sequência:

/

B

RETURN ou -> <-

★ APLICAÇÃO DO CONCEITO

Digite em algum endereço da matriz a palavra BRANCO .

Utilizando o comando /B apague a palavra digitada.

/ C

O comando /C "CLEAR" permite apagar todo o conteúdo de uma matriz VISICALC em tempo de memória residente. Todos os endereços da matriz são apagados.

Normalmente ele é empregado quando se deseja carregar uma nova matriz de um diskette ou recomeçar um desenvolvimento.

▶ COMO UTILIZAR

** Digite na sequência:

/

C

Y

★ APLICAÇÃO DO CONCEITO

Em função dos exercícios anteriores, devem existir vários endereços de sua matriz preenchidos.

Limpe totalmente a matriz utilizando o comando /C .

/ D R C

O comando /D "DELETE" permite deletar, eliminar, todo o conteúdo de uma linha ou coluna onde o cursor estiver posi-

Ao ser executado, o VISICALC automaticamente move as colunas à direita da deletada para a esquerda, ou as linhas de baixo da deletada para cima,alem de reestruturar todas as fórmulas

que contenham endereços envolvidos com a deleção.

▶ COMO UTILIZAR

** Posicione o cursor na linha ou coluna que será deletada.

** Digite na sequência:

/

D

R para deletar uma linha

ou

C para deletar uma coluna

★ APLICAÇÃO DO CONCEITO

Digite o número 10 no endereço A1, 20 no endereço A2 e 30 no endereço A3.

Digite o número 40 no endereço C5, 50 no endereço D5 e 60 no endereço E5.

Elimine o conteúdo dos endereços A2 e D5 utilizando o comando DELETE.

/ E

O comando /E "EDIT" permite a edição de caracteres digitados em um endereço da matriz.

Quando este comando e acionado, ele exibe na linha de edição o conteúdo do endereço onde o cursor está posicionado.

Junto com o conteúdo do endereço, na linha de edição, é exibido um quadrado brilhante. Este quadrado move-se para a direita ou para a esquerda ao pressionar as teclas seta da di-

reita -> ou da esquerda <- .

Se você digitar um caractere, ele será inserido à esquerda do quadrado brilhante.

Se você pressionar a tecla ESC, será eliminado o caractere à esquerda do quadrado brilhante.

▶ COMO UTILIZAR

** Posicione o cursor no endereço que será editado.

** Digite na sequência:

/

E

Mova o quadrado brilhante um caractere à direita da posição que será alterada.

** Pressionando ESC, o caracter à esquerda será eliminado.

** Digitando algum caracter, êste, será inserido à esquerda do quadrado brilhante.

★ APLICAÇÃO DO CONCEITO

Digite em algum endereço da matriz, a palavra VISIALC .

Pressione RETURN.

Utilizando o comando EDIT , altere a palavra digitada para VISICALC.

Digite em algum endereço da matriz, a fórmula (A10+A40).

Pressione RETURN.

Utilizando o comando EDIT, altere a fórmula para (A10*A40).

Utilizando o comando EDIT, altere novamente esta fórmula para (E10*F40)+B1.

/ F D G I L R $ *

O comando /F "FORMAT" permite a formatação do conteúdo de um endereço da matriz conforme as opções.

/ FD

Cancela o formato dado anteriormente.

/ FG

Restaura o formato padrão ou seja, permanece como foi digitado.

/ FI

O conteúdo do endereço aparecerá na forma inteira sem casas decimais. Para efeito de vídeo ocorre um arredondamento na base 4/5, sem no entanto alterar o seu valor internamente.

/ FL

O conteúdo do endereço será alinhado à esquerda.

/ FR

O conteúdo do endereço será alinhado à direita.

/ F$

O conteúdo do endereço será apresentado no formato "dollar" (valor inteiro, ponto e duas casas decimais)

/ F*

O conteúdo do endereço é apresentado sob forma de asterisco. Cada valor inteiro recebe um asterisco, o que permite ao VISICALC construir gráficos de formato simples.

▶ COMO UTILIZAR

** Posicione o cursor no endereço que será formatado.

** Digite na sequência:

/

F

d ou g ou i ou l ou r ou $ ou * .

★ APLICAÇÃO DO CONCEITO

Digite em algum endereço o número 879.923

Utilizando o comando FORMAT,provoque a exibição dêste número à esquerda, à direita, inteiro, no formato dollar, em asteriscos.

/ G C O R F

O comando /G "GLOBAL" possui quatro subcomandos que permitem interagir sobre todos os endereços da matriz.

/ GC

É utilizado para determinar a largura das colunas de toda a matriz sem interferir no número de colunas disponíveis. Esta largura deverá estar em 3 e 37 caracteres por coluna.

▶ COMO UTILIZAR

** Digite na sequência:

/

G

c

um número entre 3 e 37

RETURN

/ GO

É utilizado para determinar a órdem de recálculo que será seguida pelo VISICALC para a execução de todas as fórmulas dos endereços da matriz.

Normalmente o VISICALC assume recálculo por coluna ou seja, calcula de A1 até A254 e assim consecutivamente.

Esta ordem poderá ser alterada para que ele calcule por linha ou seja, de A1 até BK1 e assim consecutivamente.

▶ COMO UTILIZAR

** Digite na sequência:

/

G

O

r calculará por linha

ou

c calculará por coluna

/ GR

É utilizado para determinar quando o recálculo deverá ser efetuado. Normalmente a cada entrada numérica, o VISICALC procede automaticamente o recálculo de toda a matriz.

Nem sempre isto é conveniente pois um volume muito grande de entradas pode requerer, no modo de recálculo automático, um tempo significativo.

Estando no modo manual é uma forma de otimizar o tempo para entrada de dados a serem processados, pois o recálculo só ocorrerá após a digitação da tecla (!) exclamação.

▶ COMO UTILIZAR

** digite na sequência:

/

G

R

a deixa no modo automático

m deixa no modo manual

/ GF

Este subcomando é utilizado para formatar todos os endereços não formatados pelo /F na matriz.

Ele possui todas as opções descritas no comando FORMAT e deve ser utilizado na forma anteriormente descrita, prescedido de / G.

★ APLICAÇÃO DO CONCEITO

Utilizando o comando GLOBAL, dimensione a largura das colunas da matriz para 16 posições, 3 posições e 37 posições.

/ I

O comando /I "INSERT" permite que seja inserida uma linha ou uma coluna em qualquer posição da matriz. Este comando é muito utilizado quando na elaboração de uma matriz de trabalho, faz-se necessária a inserção de uma linha ou coluna entre uma série de outras já preenchidas.

▶ COMO UTILIZAR

** Para inserir uma linha ou uma coluna, posicione o cursor sobre o local desejado.

** Digite na sequência:

/

I

r para inserir uma linha sobre o cursor

ou

c para inserir uma coluna à esquerda do cursor.

★ APLICAÇÃO DO CONCEITO

Digite no endereço A30 a palavra INSERÇÃO

Digite no endereço B30 a palavra TESTE

Utilizando o comando INSERT, introduza uma coluna entre INSERCAO e TESTE e escreva a palavra CORRETO.

Digite no endereço A29 a palavra LINHA.

Digite no endereço B29 a palavra TESTE.

Utilizando o comando INSERT, introduza uma linha em branco entre A29 e A30.

/ M

O comando /M "MOVE" é utilizado para mover o conteúdo de uma coluna ou de uma linha, de uma posição para outra na matriz. Quando este comando é aplicado, o VISICALC automaticamente ajusta todas as fórmulas relacionadas a linha ou coluna movida a nova posição na matriz.

▶ COMO UTILIZAR

** Posicione o cursor na coluna ou linha a ser movida.

** Digite na sequência:

/

M

MOVE:FROM...TO (mensagem na linha de comando)

FROM é fornecida ao VISICALC através do posicionamento do cursor na ocasião da solicitação do comando.

TO é fornecido ao VISICALC através do deslocamento do cursor, através das setas da direita ou esquerda,até a coluna a direita ou linha abaixo da qual será movida.

RETURN

★ APLICAÇÃO DO CONCEITO

Digite nos endereços:

A1.....4

A2.....3

A3.....1

A4.....2

Utilizando o comando MOVE coloque os números digitados em ordem crescente. Após, coloque-os em ordem decrescente.

/ P

O comando /P "PRINT" tem por finalidade permitir a impressão de matrizes em relatórios.

Com ele, você pode obter dois tipos de impressão,a da matriz com seus títulos e valôres, dispostos como se apresentam no vídeo, ou dos endereços com suas fórmulas e formatações.

▶ COMO UTILIZAR

IMPRESSÃO DA MATRIZ

** Posicione o cursor no endereço inicial a ser impresso

** Digite na sequência:

/

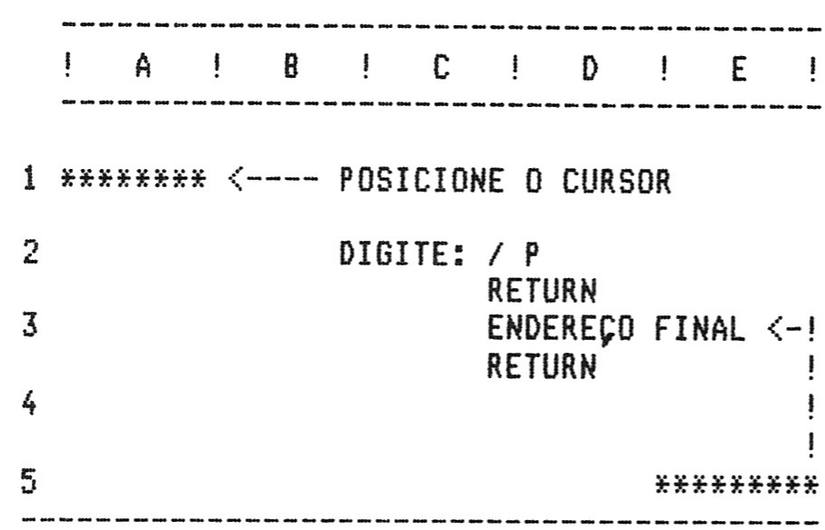
P

RETURN

Digite a letra da ultima coluna e o número da ultima fila que será impressa.

RETURN

Exêmplo:



IMPRESSÃO DE FÓRMULAS E FORMATAÇÕES

A impressão de fórmulas e formatações é muito utilizada para documentar matrizes desenvolvidas. Se você faz parte de uma emprêsa, é quase que uma obrigação manter documentadas as aplicações desenvolvidas para a mesma. No caso de férias folga ou mesmo ausência definitiva, a emprêsa precisará de

uma orientação técnica sobre o que existe em termos de contrôle em seus microcomputadores.

Se a aplicação é particular, é um bom hábito manter uma documentação das matrizes existentes.

Para isto, o VISICALC dispõe de um artifício interessante. Basta solicitar ao programa, que envie sua matriz num formato de gravação em diskette, para o slot em que a impressora está conectada.

▶ COMO UTILIZAR

** Com o cursor em qualquer ponto da matriz, digite na sequência:

/

S

S

,S1 (Se o cartão da impressora estiver conectado no slot 1, caso contrário ,S... o numero do slot correto)

RETURN

O VISICALC fará a impressão de todos os endereços da matriz à partir do último endereço preenchido. Imprimirá todas as fórmulas, formatações, números,letras,de todos os endereços.

/ —

O objetivo do comando /- "REPEATING LABEL" é facilitar a introdução de caracteres repetitivos no endereço da matriz. Este comando é muito utilizado no preenchimento das linhas

de separação de assuntos na matriz, tracejado etc.

▶ COMO UTILIZAR

** Posicione o cursor no endereço em que você pretende digitar uma série de caracteres repetitivos.

** Digite na sequência:

/

-

(o caracter desejado)

RETURN

★ APLICAÇAO DO CONCEITO

Utilizando o comando REPEATING LABEL preencha um endereço da matriz com o caractere * (asterisco).

/ R

O comando /R "REPLICATE" permite que você copie integralmente o conteúdo de um endereço ou de uma série de endereços em qualquer posição da matriz.

O endereço que será copiado pode conter um número, uma palavra, uma fórmula ou uma formatação.

Este comando é um dos mais importantes do VISICALC e deve ser compreendido em todos os detalhes para uma perfeita utilização do mesmo.

Para uso do comando REPLICATE você deve fornecer ao VISICALC três parâmetros para a execução adequada do comando.

- informe o endereço ou a faixa de endereços que será copiado.
- informe o endereço ou a faixa de endereços que receberá a cópia.

Quando o conteúdo do endereço ou faixa que será repetido for uma fórmula, deve ser informado se os endereços contidos na fórmula serão relativos (RELATIVE) ou absolutos (NO CHANGE) em relação a posição recebedora da matriz. Melhorando o conceito, vamos exemplificar.

Digamos que no endereço A1 exista a fórmula (B1+C1) e você queira repetir nos endereços A2, A3, A4 e A5.

Se como terceiro parâmetro, você digitar N de NO CHANGE, a fórmula será repetida exatamente como está no endereço A1 ou seja, nos endereços A2, A3, A4 e A5 aparecerá (B1+C1).

Caso digite, como terceiro parametro, R de RELATIVE,a fórmula será ajustada automaticamente em relação a linha em que estará sendo repetida, ficando assim:

ENDEREÇO	FÓRMULA REPETIDA
A2	(B2+C2)
A3	(B3+C3)
A4	(B4+C4)
A5	(B5+C5)

Caso queira, você poderá fornecer para B2 R de RELATIVE e para C2 N de NO CHANGE ou vice versa.

▶ COMO UTILIZAR

- REPETIR UM ENDEREÇO EM OUTRO ENDEREÇO

** Posicione o cursor no endereço que será copiado.

** Digite na seqüência:

/

R

RETURN

Endereço recebedor (coluna e linha - B4 ou C10 etc)

RETURN

N (NO CHANGE)

ou

R (RELATIVE)

REPETIR UM ENDEREÇO EM UMA FAIXA DE ENDEREÇOS

** Posicione o cursor no endereço que será repetido.

** Digite na seqüência:

/

R

RETURN

Endereço do início da faixa recebedora

. (ponto)

Endereço do final da faixa recebedora

RETURN

N (NO CHANGE)

ou

R (RELATIVE)

REPETIR UMA FAIXA DE ENDEREÇOS EM OUTRO ENDEREÇO

** Posicione o cursor no endereço inicial da faixa que será repetida.

** Digite na sequência:

/

R

. (ponto)

Endereço final da faixa que será repetida.

RETURN

Endereço inicial recebedor

RETURN

N (NO CHANGE)

ou

R (RELATIVE)

REPETIR UMA FAIXA DE ENDEREÇOS EM OUTRA FAIXA DE ENDEREÇOS

** Posicione o cursor no endereço inicial que será repetido

** Digite na sequência:

/

R

. (ponto)

Endereço final que será repetido

RETURN

Endereço inicial recebedor

. (ponto)

Endereço final recebedor

RETURN

N (NO CHANGE)

ou

R (RELATIVE)

★ APLICAÇÃO DO CONCEITO

Utilizando o comando CLEAR, limpe o conteúdo da sua matriz.

Digite nas posições:

A1 10
B1 20
C1 ..... (A1+B1)

Utilizando o comando REPLICATE, repita nas posições:

A4 até A8 o conteúdo de A1

B4 até B8 o conteúdo de B1

C4 até C8 o conteúdo de C1

Digite a partir do endereço A10 "ESTOU APRENDENDO"
Utilizando o comando REPLICATE, repita esta frase de A12 até A20.

/ S L S D I Q

O comando /S "STORAGE" tem por finalidade permitir a inicialização, gravação, leitura e deleção em diskettes, de matrizes desenvolvidas em VISICALC.
Este comando está dividido em seis subcomandos que serão abordados à seguir.

/ SI

Todo diskette novo, está preparado fisicamente para receber programas. Para que possamos utilizá-los precisamos prepara-los lógicamente ou seja, inicializá-los no sistema operacional que gerencia toda a comunicação entre CPU e drives.
O sistema operacional utilizado pelo APPLE e similares nacionais é o DOS 3.3 .

Ao inicializar um diskette, certifique-se para que o mesmo não contenha arquivos ou matrizes gravadas. Se existir, as mesmas serão destruidas definitivamente.

▶ COMO UTILIZAR

** Inserir no drive 1, um diskette virgem, não utilizado.

** Digitar na sequência:

/

S

i

(Será exibida a mensagem "S6,D1". Du seja, o diskette está no slot 6 drive 1 ?)

RETURN

/ SS

O subcomando SAVE, permite que você grave todo o conteúdo de sua matriz da memória residente em um diskette. Note que você somente poderá gravar matrizes em diskettes inicializados Ao salvar uma matriz, você deverá fornecer um nome para a mesma, este nome deverá conter de 1 a 30 caracteres no máximo. O primeiro caractere deverá ser uma letra, o restante do nome poderá ser composto por números, letras, brancos e caracteres especiais exceto a vírgula.

Quando você salva uma matriz, o VISICALC armazena no diretório do disco o nome e a posição em que se encontra a matriz gravada.

Caso voce venha a salvar uma matriz e forneça um nome dado anteriormente para outra, o VISICALC se encarregará de alertá-lo que o nome foi utilizado anteriormente através da mensagem "FILE EXISTS: TYPE Y TO DELETE" ou seja, pressionando Y, o VISICALC eliminará do diskette a matriz anterior com o mesmo nome e gravará a que está em memória residente.
Se você não desejar apagar a matriz anterior, basta em tempo de mensagem, pressionar uma tecla diferente de Y que o comando será suspenso.
Se durante a gravação de uma matriz o VISICALC fornecer a mensagem "ERROR: DISK FULL", significará que sua matriz não foi gravada completamente por falta de espaco físico no diskette.
Neste caso você deverá reiniciar a gravação da mesma utilizando um outro diskette devidamente inicializado.
Para sua segurança, delete a gravação parcial da matriz no diskette anterior.

▶ COMO UTILIZAR

** Com o diskette de matrizes no drive 1, digite na sequên - cia:

/

S

S

Digite o nome da matriz ou através da seta da direita , escolha o nome no diretório do disco.

RETURN

Se o arquivo já existe no disco, pressione Y.

★ APLICAÇÃO DO CONCEITO

Preencha alguns endereços da sua matriz. Utilizando o comando SAVE, grave o conteúdo da matriz em um diskette de trabalho.

Grave a mesma matriz ou outra, utilizando o mesmo nome dado anteriormente.

/ SL

O subcomando LOAD permite que você leia, carregue,uma matriz gravada em um diskette para a memória residente.

Ao utilizar este subcomando, certifique-se que a matriz em residente, matriz do VISICALC, não contenha uma outra aplicação anteriormente lida.

Isto é necessário porque ao carregar uma nova matriz, o VISICALC não limpa da residente uma outra anteriormente lida o que provoca, uma indesejável mistura de matrizes.

▶ COMO UTILIZAR

** Após introduzir no drive 1 o diskette contendo a matriz que será lida, digite na sequência:

/

S

L

Digite o nome da matriz ou através da seta da direita , escolha no diretório do disco.

RETURN

★ APLICAÇÃO DO CONCEITO

Limpe o conteúdo da memória residente com o comando CLEAR e carregue uma matriz anteriormente gravada.

/ SD

O subcomando DELETE tem por finalidade, deletar, eliminar , completamente de um diskette, uma matriz anteriormente gra - vada.

▶ COMO UTILIZAR

** Introduza no drive 1, o diskette que contem a matriz à ser deletada.

** Digite na sequência:

/

S

D

Nome do arquivo ou através da seta da direita, escolha no diretório.

RETURN

Y

★ APLICAÇÃO DO CONCEITO

Delete a matriz anteriormente gravada e tente carregá-la novamente. Você não conseguirá mas tente para firmar o conceito.

/ S#

Parte do poder do VISICALC está na capacidade que possui de permitir a gravação de parte de uma matriz e posterior lei - tura em outra. Este recurso é possivel graças ao programa DIF "Data Interchange Format", que é comum a uma série de programas. Com este recurso você poderá gravar uma matriz ou parte dela e posteriormente efetuar uma leitura a nível de software por um programa de gráficos e plotar, ou por um programa de arquivos para efetuar um sort e etc.

Este comando necessita que você informe o início e o final da área que será salva bem como se será por coluna ou linha.

▶ COMO UTILIZAR

PARA SALVAR EM UM DISKETTE

** Posicione o cursor no endereço inicial da área que será salva. Este posicionamento significará para o VISICALC a posição inicial que será gravada.

** Digite na sequência:

/

S

#

S

Nome da matriz ou escolha no diretório através da seta da direita.

RETURN

Posição final da área a ser gravada

R (para gravação por linha)

C (para gravação por coluna)

PARA LER DE UM DISKETTE

** Posicione o cursor na posição inicial da matriz onde será lido o arquivo em DIF.

** Digite na sequência:

/

S

#

L

Nome da matriz ou escolha no diretório através da seta da direita.

RETURN

R (para carregar por linha)

C (para carregar por coluna)

★ APLICAÇÃO DO CONCEITO

Utilizando o comando CLEAR limpe a matriz da memória residente.

Digite nos endereços:

A1 ..... TESTE

A2 ..... (A3+A4)

A3 10

A4 20

Utilizando este subcomando, grave em um diskette os dados digitados. Grave por coluna.

Após a gravação posicione o cursor em B1 e leia o arquivo.

Não esqueça que você gravou utilizando # , portanto leia da mesma forma ou seja, através de #.

/ SQ

A finalidade do subcomando QUIT é permitir a saída do programa VISICALC e acesso ao programa que estiver inserido no drive 1. Equivale a desligar e ligar novamente o microcomputador.

▶ COMO UTILIZAR

** Digite na sequência:

/

S

Q

Numero do slot em que o cartão de comunicação com os drives está posicionado. Normalmente é 6.

/ T H V B N

O comando / T "TITLE" tem por finalidade permitir a fixação de colunas ou linhas da sua matriz no vídeo.
Normalmente ele é empregado quando geramos uma matriz cujo tamanho ultrapasse os limites do vídeo e necessitamos para entrada de dados, visualizar os títulos que identificam as colunas ou linhas de entrada.

/ TH

Fixa horizontalmente as linhas situadas sob e acima do cursor.

/ TV

Fixa verticalmente as colunas situadas sob e à esquerda do cursor.

/ TB

Fixa horizontalmente e verticalmente as linhas situadas sob e acima e à esquerda do cursor.

/ TN

Cancela a fixação anteriormente efetuada

Quando forem fixadas colunas ou linhas, você não poderá ul - trapassar de forma normal a área fixada, com o cursor.
Isto só será possível com a utilização do GO TO ou com o cancelamento da fixação.

▶ COMO UTILIZAR

** Posicione o cursor na posição a partir da qual você pre - tende fixar.

** Digite na sequência:

/

T

H (para fixar na horizontal)

ou

V (para fixar na vertical)

ou

B (para fixar na vertical e na horizontal)

★ APLICAÇÃO DO CONCEITO

Digite no endereço A1 a palavra TESTE
Utilizando o comando REPLICATE repita as palavras digitadas nos endereços A2 até A30. Fixe a coluna A e a linha 2.

/ W H V 1 S U

O comando / W "WINDOW" permite que você divida em vídeo a sua matriz, verticalmente ou horizontalmente ao cursor, formando duas janelas.

Isto permitirá, por exemplo, que você tenha em uma parte da matriz colunas com 10 posições e em outra com 6 de largura.

Este comando atua através dos seguintes subcomandos:

/ WH

Divide a matriz horizontalmente a partir do posicionamento do cursor.

/ WV

Divide a matriz verticalmente a partir do posicionamento do cursor.

/ W1

Cancela a divisão anteriormente efetuada, mantendo o tamanho da coluna onde o cursor estava posicionado na ocasião da execução do comando.

/ WS

Sincroniza a varredura da matriz pelas janelas geradas pelos subcomandos /WH ou /WV.

/ WU

Cancela o sincronismo, torna a varredura independente por janela.

Para mover o cursor entre as janelas, pressione a tecla ; .

▶ COMO UTILIZAR

** Posicione o cursor no endereço a partir do qual você pretende dividir a matriz.

** Digite na sequência:

/

W

V (para dividir na vertical)

ou

H (para dividir na horizontal)

ou

B (para dividir na vertical e na horizontal simultaneamente)

ou

1 (para cancelar a divisão efetuada)

APÓS DIVIDIR

S (para sincronizar a varredura)

ou

U (para cancelar o sincronismo)

★ APLICAÇÃO DO CONCEITO

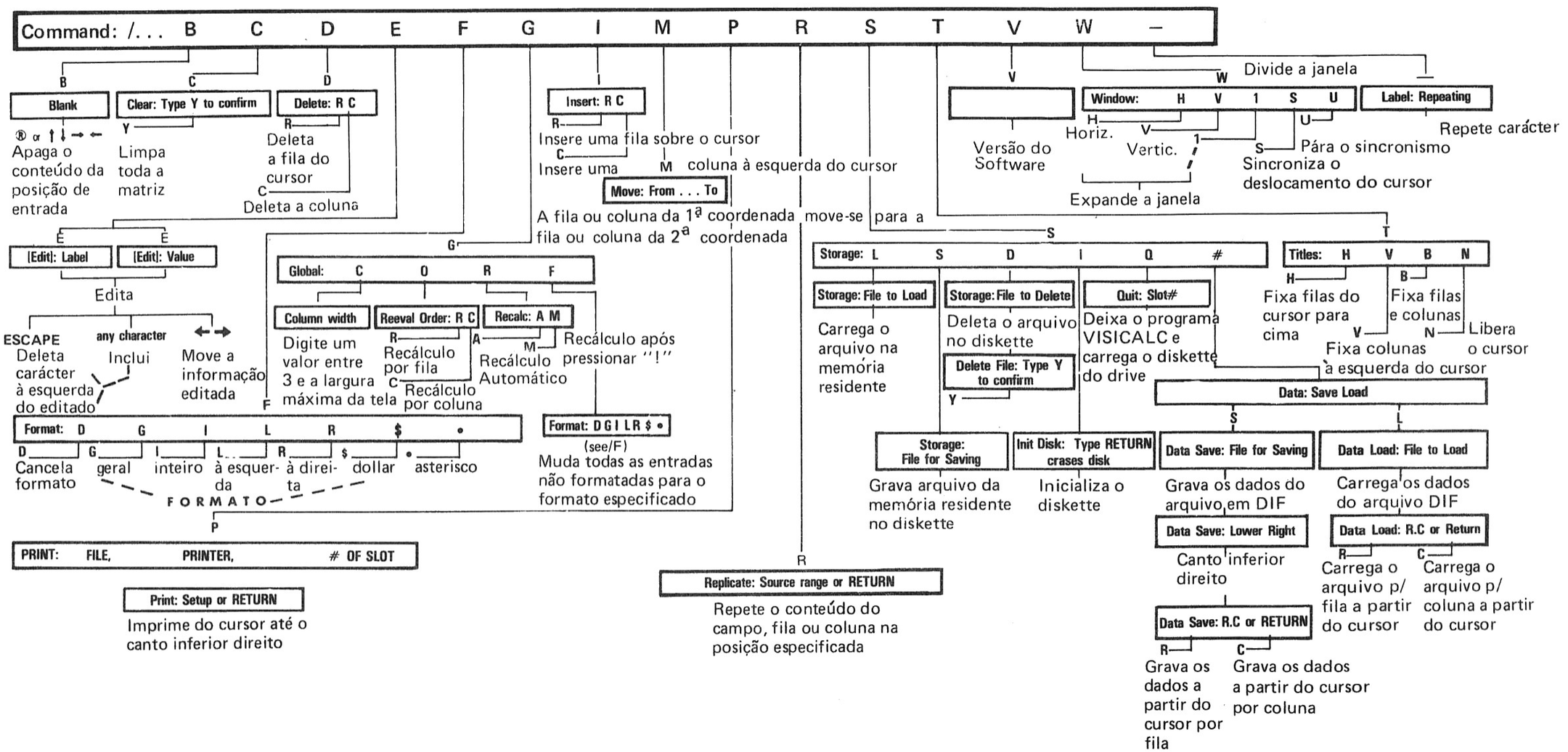
Divida a janela verticalmente a partir da coluna C

Cancele a divisão

Divida a janela horizontalmente a partir da linha 10

Sincronize e cancele o sincronismo de varredura.

QUADRO RESUMO DE COMANDOS



F U N Ç Õ E S

Complementando o potencial de cálculos do VISICALC, apresentaremos agora suas funções. Estas funções funcionam como em calculadoras, cada uma tem sua atribuição específica, algumas avançadas, que lhe permitirão de forma mais prática, elaborar fórmulas matemáticas para atendimento de suas aplicações.

FUNÇÕES DISPONÍVEIS

◆ @SUM

Esta função efetua a soma algébrica dos valores existentes em uma faixa de endereços fornecida.

Ex: @SUM(A1...A10) Soma o conteúdo dos endereços A1 até A10

Sendo necessário somar endereços intercalados digite:

@SUM(A1,A3,B4,D9) .

A síntaxe deve ser obedecida para um perfeito funcionamento da função.

Neste caso obedeça a síntaxe:@SUM(endereço, ou ... endereço)

◆ @MIN

Esta função verifica o menor valor encontrado em uma lista de endereços.

Ex: @MIN(A1...A10) ou @MIN(A1,B4,X3,J10)

◆ @MAX

Esta função verifica o maior valor encontrado em uma lista de endereços.

Ex: @MAX(A1...A20) ou @MAX(A1,A4,B2,X4)

◆ @COUNT

Esta função verifica o número de endereços preenchidos em uma lista dada.

Ex: @COUNT(A1...A20) ou @COUNT(X4,B2,A3,J10)

◆ @AVERAGE

Esta função calcula a média aritmética simples dos valores existentes em uma lista de endereços.

Ex: @AVERAGE(A1.A20) ou @AVERAGE(B3,X2,A4,J5)

◆ @NPV

Esta função calcula o valor líquido do fluxo de caixa de uma lista de endereços dada.

A primeira entrada da lista corresponde ao fluxo de caixa no final do primeiro período e a segunda entrada da lista ao fluxo de caixa do final do último.

Note que os endereços da lista são consecutivos.

Ex: @NPV(A1,B1...D1) Devolverá o valor presente do fluxo de caixa da linha 1 entre as colunas B,C,D.

◆ @CHOOSE

Esta função devolve o enésimo vaor de uma determinada lista.

Ex: @CHOOSE(A1,B1...E1) Devolve um valor da lista compreendida entre os endereços B1, C1, D1 e E1 correspondente ao valor do endereço A1. Se o valor de A1 é igual a 2, devolve o segundo endereço da lista, C1.

◆ @LOOKUP

Esta função compara o valor dado aos sucessivos valores da lista e seleciona o valor correspondente da coluna ou linha imediatamente à direita ou abaixo da indicada na lista.
Os valores da lista estão normalmente em ordem ascendente e o resultado é o correspondente ao último valor da lista.
Se o primeiro valor na lista for maior do que o valor dado ele retornará NA (não aplicável).

Ex: @LOOKUP (A1,B1...D1) para a matriz:

	A	B	C	D
1	10	20	30	40
2	1	2	3	4
3				
4				

Se o valor de A1 for igual a 10, será colocado no endereço em que a fórmula foi digitada,o número 1 e assim consecutivamente.

◆ @NA

Esta função torna o valor do endereço não disponível e, como ele, todos os valores dependentes do mesmo.

◆ @ERROR

Esta função torna o valor da posição dada, errado, e como ele, todos os valores dependentes do mesmo.

◆ @PI

Esta função devolve o valor de PI 3.1415926536

◆ @ABS

Esta função devolve o valor absoluto do conteúdo de um endereço ou fórmula estabelecida.
Ex: @ABS(A1) se A1 for -4 , devolverá 4.

◆ @INT

Esta função devolve a parte inteira do conteúdo de um endereço.
Ex: @INT (A1) se A1 for 4.89 devolverá 4 .

◆ @SQRT

Esta função calcula a raiz quadrada do conteúdo de um endereço.

◆ @LOG10

Esta função devolve o logaritimo decimal (base=10) de um valor dado ou do conteúdo de um endereço.

◆ @SIN e @ASIN

A função @SIN devolve o valor do seno de um ângulo fornecido em radianos. A função @ASIN é o contrário da anterior, devolve o ângulo.

◆ @COS e @ACOS

A função @COS devolve o valor do co-seno de um ângulo fornecido em radianos. A função @ACOS é o contrário da anterior, devolve o valor do ângulo.

◆ @TAN e @ATAN

A função @TAN devolve o valor da tangente do ângulo dado em radianos. A função @ATAN é o contrário da anterior, retorna o valor do ângulo.

◆ @TRUE

Esta função devolve o valor verdadeiro para o endereço e escreve a palavra TRUE no mesmo. Este valor poderá ser testado por outras funções.

◆ @FALSE

Esta função devolve um valor não verdadeiro para o endereço e escreve a palavra FALSE no mesmo. Este valor poderá ser testado por outras funções.

◆ @NOT

Esta função devolve o inverso do valor lógico dado anteriormente. Se o valor lógico da função e verdadeiro, retorna FALSE, caso contrário retorna TRUE.

◆ @AND

Esta função retorna TRUE se os valores lógicos da lista são verdadeiros e FALSE se um único ou todos forem falsos.

◆ @OR

Esta função devolve TRUE se um ou mais valores lógicos de uma lista forem verdadeiros e FALSE se todos não o forem.

◆ @IF

Esta função devolve TRUE se um ou mais valores lógicos de uma lista forem verdadeiros e FALSE se todos não o forem.
A síntaxe a ser utilizada deve ser:
@IF(A1=10,B1*C1,10) ou seja verifique se A1 é igual a 10, se for, multiplique o conteúdo de B1 pelo conteúdo de C1 , se não, coloque no endereço em que estiver a fórmula o número 10. A condição, o que fazer se for verdade, o que fazer se for falso.

◆ @ISNA

Esta função devolverá o valor TRUE se o valor for NA, caso contrário, devolverá FALSE.

C O N C L U S Ã O

Você acabou de ler, tudo o que é necessário para operar o aplicativo VISICALC.

Evidentemente que a quantidade de comandos e funções demandarão um pequeno esforço do leitor para melhor assimilação.

Sugiro utilizar o quadro resumo apresentado na página 1-37 , para manuseio do aplicativo. Não tente decorar todos os comandos pois, na minha opinião, constitue perda de tempo.

É importante manter uma noção dos comandos existentes, quando utilizar, verifique o quadro de resumo dos comandos e aplique-os de forma correta.

Se você não está acostumado a este tipo de trabalho, siga as recomendações abaixo:

- monte uma matriz semelhante à existente no controle manual
- após a montagem, analise as suas fórmulas e tente otimizar a área de cálculo e entrada de dados principalmente.
- teste sua matriz de todas as formas possíveis, entre com valores negativos, errados etc...
- identifique a matriz, digite no canto superior esquerdo as informações relativas à empresa, departamento, e assunto da matriz.
- faça sempre uma cópia da matriz em outro diskette. Para isto, carregue a matriz em residente, introduza no drive 1 um outro diskette e salve a matriz.
- se a matriz será utilizada em sua emprêsa, divulgue a existência da mesma, sempre um outro departamento poderá utilizá-la.

2

VISIFILE

I N T R O D U Ç Ã O

Quantas vezes você não precisou pessoalmente ou através de sua secretária, abrir uma gaveta de arquivo contendo centenas de documentos ? Pacientemente ler um a um para localizar um determinado documento de 14 de setembro de 1980 no valor de US$500 etc...etc... ?

Vamos piorar ? Nesta mesma gaveta, pegar 400 especificações, colocá-las em ordem crescente de data de emissão ou em ordem alfabética de nome do ítem etc...etc... ? Dá até um arrepio!

Indicado contra este mal, o VISIFILE permite com facilidade o arquivo, procura, ordenação etc, de informações em um arquivo "eletrônico".

Para melhorar o entendimento, vamos a alguns conceitos sobre a estrutura da informação neste tipo de arquivo.

Hierarquicamente a informação está assim estruturada:

- Arquivo
- Registro
- Campo

CAMPO é o espaço para um ou mais caracteres reservado para armazenar informações.

REGISTRO é o conjunto de um ou mais campos logicamente relacionados.

ARQUIVO é o conjunto de um ou mais registros com características lógicas e finalidade bem definida.

Por exemplo:

Digamos que você tenha um arquivo em fichinhas contendo dados de...suas amigas de infância.

Nº	NOME	IDADE	OLHOS	DIMENSÕES			
				BU	CI	QU	CO
01	Cláudia	19	Castanhos	87	66	90	52
02	Fernanda	22	Verdes	88	66	89	51
03	Amélia	25	Verdes	92	68	90	53
04	Márcia	22	Azuis	90	67	90	51

Nada mal...

Passando este arquivo para o microcomputador utilizando este aplicativo, acredite !

Todas as amigas constituirão um arquivo.

Cada amiga será um registro.

Cada informação sobre a amiga sera um campo.

Se você precisar de um relatório em ordem alfabética de nome ele fará.

Se você precisar pesquisar quem tem cintura 67 ele pesquisará e mostrará no vídeo (os dados) ou em relatório.

No VISIFILE cada registro pode conter até 24 campos diferentes ou seja, você poderá armazenar até 24 informações distintas sobre cada amiga. O número de registros com 232 posições não pode ultrapassar a 500 registros por arquivo, ou seja, você não pode armazenar mais de 500 amigas em seu arquivo. Um detalhe, você poderá tembem, efetuar cálculos entre campos de um mesmo registro ou obter totais dos campos armazenados.

N E C E S S I D A D E S

Para operar o aplicativo VISIFILE, você necessita de um microcomputador APPLE ou similar nacional, com pelo menos 48K de memória RAM, uma ou de preferência duas unidades para leitura e gravação de diskettes 5 1/4, alguns diskettes sem uso e uma unidade de vídeo.

O S D I S K E T T E S

O programa VISIFILE está armazenado em dois diskettes. Estes diskettes estão identificados como, VISIFILE PROGRAM 1 e VISIFILE PROGRAM 2.

Quando você carregar o programa utilize sempre o VISIFILE PROGRAM 1. Quando houver necessidade do outro diskette o próprio programa solicitará. Ocorrendo isto, não se preocupe quanto ao quando voltar com o diskette 1. Isto tambem será sólicitado pelo programa. Justificativa, o programa é extenso e necessita de dois discos para armazenar as instruções.

C A R R E G A N D O

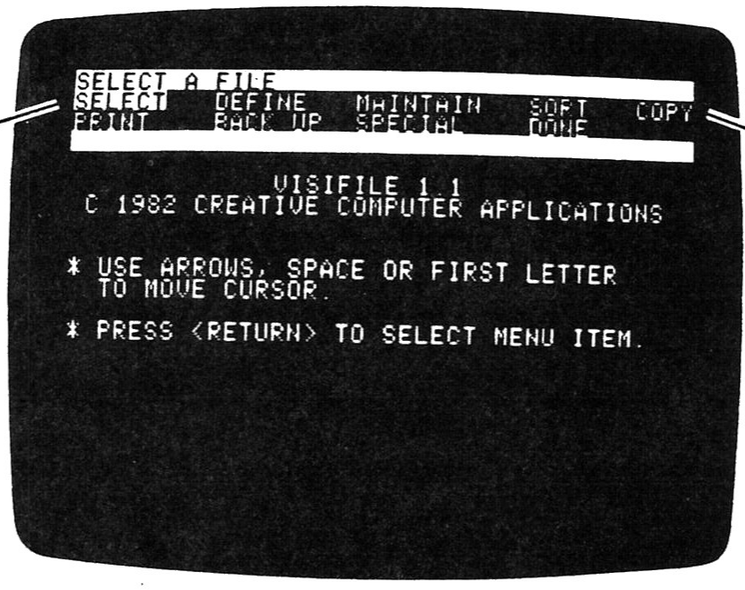
Com o microcomputador desligado, abra a porta do drive 1 e insira o diskette matriz VISIFILE PROGRAM 1.

Feche a porta do drive e ligue o microcomputador.

Insira no drive 2 um diskette inicializado pelo sistema operacional DOS 3.3 . Sendo possível, de preferência aos diskettes que não contenham arquivos, que sejam apenas iniciali - zados.

M E N U P R I N C I P A L

Se tudo correu bem, em seu vídeo apareceu uma imagem idêntica a da figura abaixo.



Esta tela é o menu principal, a partir daí você poderá escolher e trabalhar com todas as funções deste programa.

Como é mostrado na figura, o retângulo brilhante sobre a palavra SELECT, chama-se CURSOR.

Ele é utilizado para selecionar um dos itens do menu e move-se da seguinte forma.

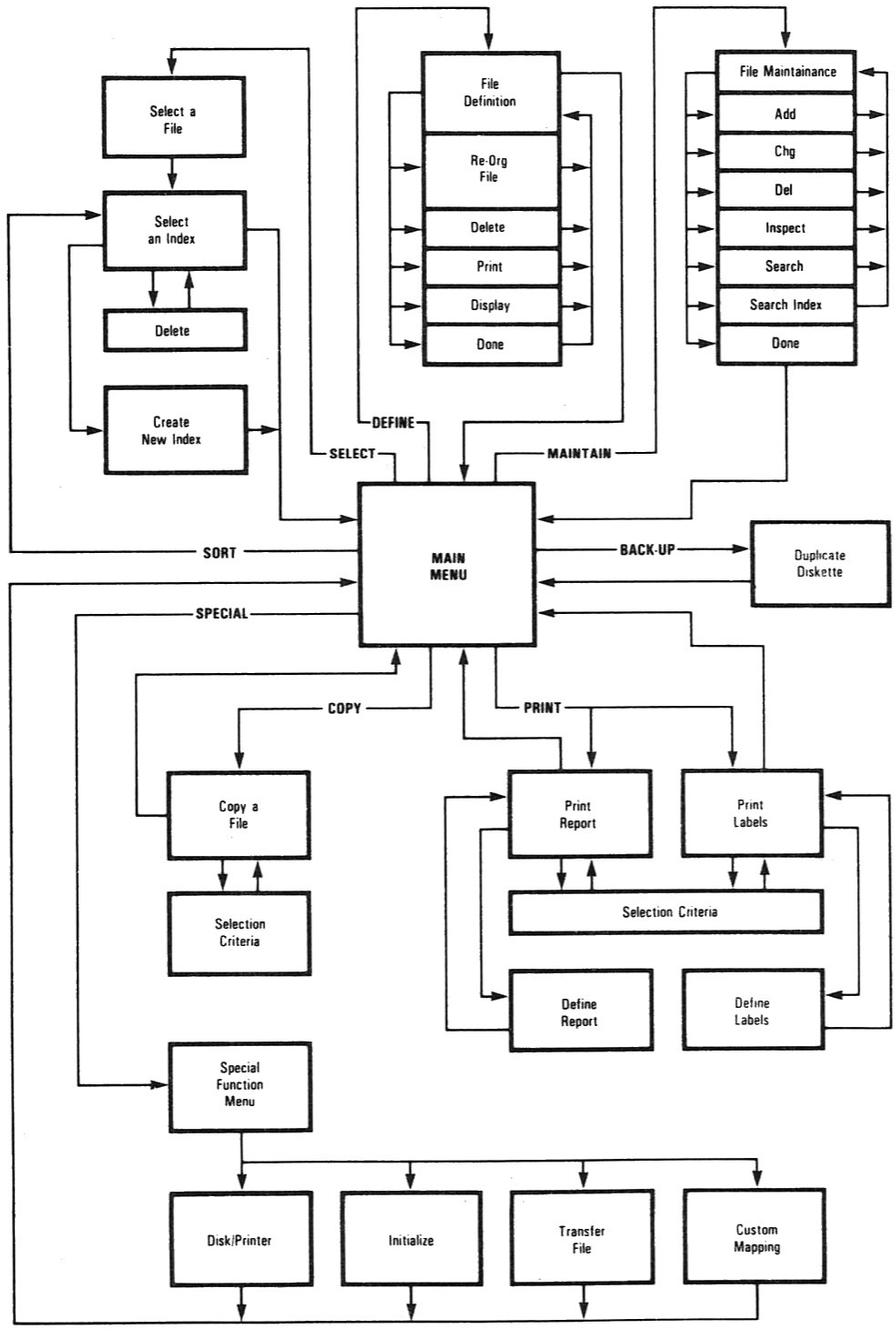
- Pressionando a tecla seta da direita (->) ou da esquerda (<-).
- Pressionando a tecla correspondente a primeira letra do comando.
- Pressionando a tecla barra de espaço.

Após selecionar o comando, pressione a tecla RETURN para executá-lo.

O S C O M A N D O S

Para facilitar a geração de arquivos, permitir a leitura e gravação dos mesmos em diskettes, imprimir relatórios etc, o aplicativo VISIFILE dispõe de uma série de comandos que permitem com certa facilidade, manusear arquivos de forma rápida e segura.

Os comandos estão estruturados em vários níveis de funções, vide figura abaixo, e serão apresentados a partir do primeiro nível em ordem de utilização.



D E F I N E

Este comando tem por finalidade a criação, impressão de uma definição, deleção ou reorganização de arquivos.

É importante frizar, que estas funções com excessão da deleção e reorganização de arquivos, envolvem apenas o seu manuseio quanto a sua estrutura ou características.

Sempre que possível, utilize um nome de arquivo que lembre o conteúdo do mesmo.

Você deve definir um nome para cada campo que será utilizado

Você deve definir o tamanho de cada campo. Este tamanho será o numero máximo de posições previstas de utilização.

Cada campo deve ser classificado em um dos tipos:

- numérico
- alfanumérico
- permanente

O campo numérico somente poderá conter dos dígitos 0 a 9, um sinal negativo e um ponto indicando casa decimal se houver.

O campo alfanumérico poderá conter qualquer caractere, letra número.

O campo permanente poderá conter qualquer caractere, mas uma vez digitado seu conteúdo, este não poderá ser eliminado ou alterado.

●

Tenha muito cuidado na escolha do tipo de campo.Veja porque:

- os valores numéricos são sorteados (colocados em ordem) de uma maneira diferente dos alfanuméricos.

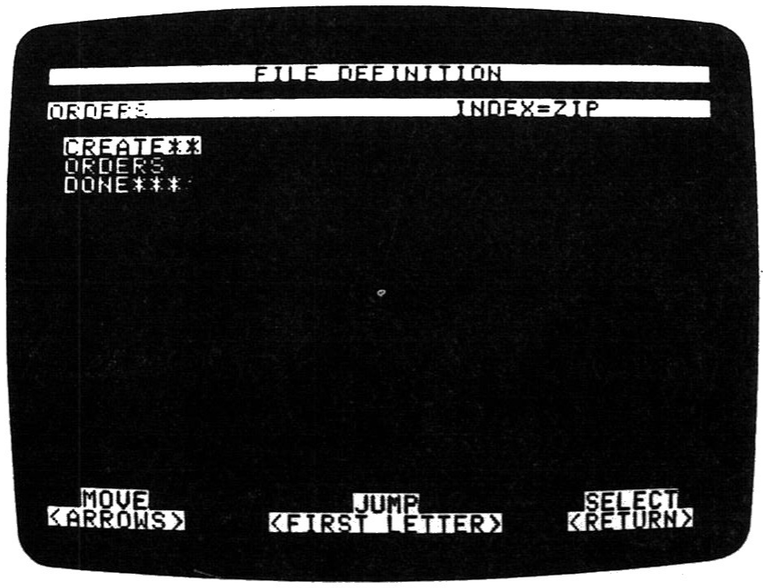
- somente os campos numéricos admitirão cálculos.
- os campos numéricos são limitados em seu tamanho a 38 caracteres. Já os alfanuméricos são limitados a 128 caracteres.

▶ COMO UTILIZAR

** No menú principal posicione o cursor em DEFINE.

** Pressione a tecla RETURN

Se no seu diskette de trabalho estiver gravado um arquivo,aparecerá a tela abaixo.



Esta tela mostra a lista de todos os arquivos de dados armazenados em seu diskette de trabalho, na sequência em que foram definidos.

O primeiro item da lista é CREATE ** e o ultimo item é o DONE **** .

CREATE e DONE não são nomes de arquivos mas funçoes que serão explicadas adiante. Os asteriscos que aparecem ao final de cada um dos nomes citados, servem apenas para destacar as funçoes dos nomes de arquivo.

Esta tela permite que você tome tres decisões:

SAIR DO COMANDO DEFINE

** Posicione o cursor em DONE

** Pressione a tecla RETURN

CRIAR UM NOVO ARQUIVO

** Posicione o cursor em CREATE

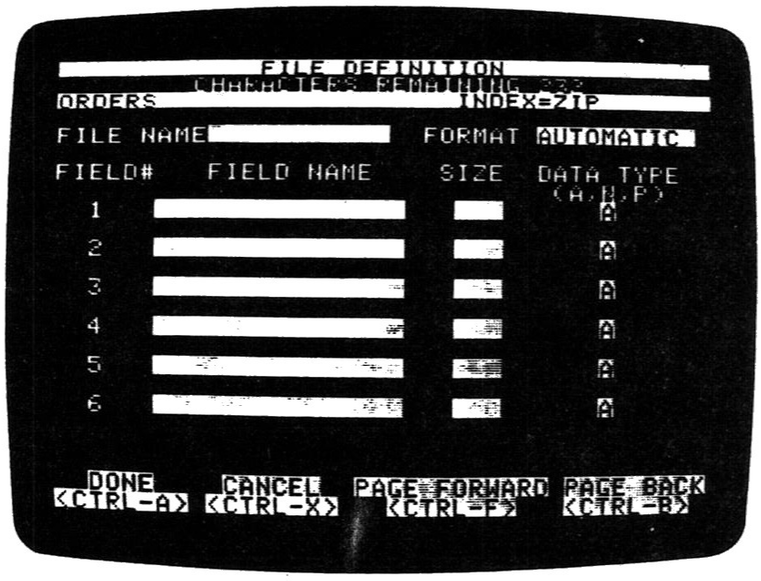
** Pressione a tecla RETURN

SELECIONAR UM ARQUIVO EXISTENTE

** Posicione o cursor no nome do arquivo desejado

** Pressione a tecla RETURN

Se o seu diskette de trabalho estiver apenas inicializado,ou se na tela anterior você selecionou CREATE, aparecerá a tela abaixo.



Neste módulo você poderá criar o arquivo informando:

- seu nome (do arquivo)
- descrição, tamanho e tipo de cada campo
- se for o caso inserir fórmulas para cálculos entre campos

COMO TRABALHAR NESTA TELA

Para mover o cursor nesta tela, utilize-se das teclas, seta da direita ou seta da esquerda e da tecla RETURN.

A seta da direita move o cursor para frente, a da esquerda move o cursor para atraz.

A tecla RETURN move o cursor para frente e encerra a digitação do campo em que estiver posicionado.

A barra de espaço ou algum caracter, move o cursor para dentro do campo em que estiver posicionado.

Esta tela permite que você defina inicialmente até 6 campos do seu registro. Campos adicionais serão obtidos após a digitação simultânea das teclas CONTROL F .

Para verificar a tela de definição anterior,pressione simultaneamente as teclas CONTROL B .

Não esqueça que o máximo de campos por registro é 24, e que um registro pode conter até 232 caracteres.

DEFININDO UM ARQUIVO

FILE NAME

Neste campo você definirá o nome do arquivo.

Este nome deverá:

- ter de 1 a 10 caracteres
- o primeiro caractere tem que ser alfabético
- nao utilize caractere especial (. , etc)

Se você cometer algum erro quando estiver digitando o nome do arquivo, utilize a tecla seta da esquerda para voltar com o cursor até a posição do erro, digite em cima o caractere correto e finalize a digitação do campo com a tecla RETURN.

FORMAT

Neste campo, deverá estar escrito AUTOMATIC. Isto significa que os campos para entrada de dados estarão dispostos no vídeo na ordem em que foram digitados.

Para este caso então, digite apenas RETURN.

FIELD NAME

Nesta posição você define o nome do campo.

Este nome deve ter de 1 a 15 caracteres e sua digitação deve ser finalizada com RETURN.

SIZE

Nesta posição você deve informar o tamanho do campo anteriormente definido.

Este tamanho deve estar entre:

- 1 a 38 caracteres para campos numéricos
- 1 a 128 caracteres para campos alfanuméricos

Finalize a digitação com RETURN.

DATA TYPE (A,N,P)

Nesta posição você deve informar o tipo do campo definido anteriormente.

A - para campo alfanumérico

N - para campo numérico

P - para campo permanente

Digite a letra correspondente e finalize com RETURN.

Note que no canto superior direito do vídeo aparece a informação CHARACTERS REMAINING . Esta informação significa, o número de caracteres disponíveis para o registro.

À medida que você define completamente um campo, esta informação é automaticamente atualizada pelo programa.

Por razões de performance, defina um tamanho de campo que não seja maior que o necessário.

Após definir todos os campos do seu registro, finalize a definição pressionando simultaneamente as teclas CONTROL A.

Desejando cancelar o definido e reiniciar outra definição, pressione simultaneamente as teclas CONTROL X .

DEFININDO FÓRMULAS PARA CALCULOS

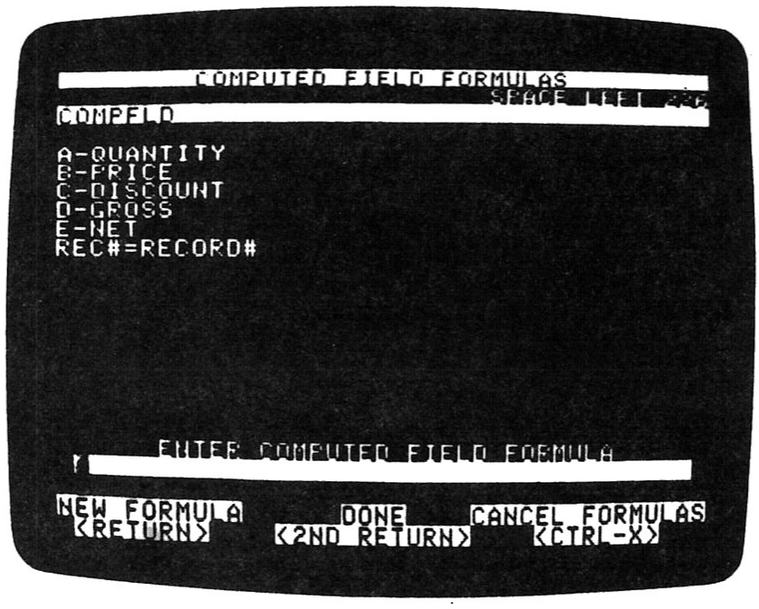
Se na definição do registro você criar campos numéricos, o VISIFILE irá gerar uma tela para entrada de fórmulas para cálculos entre campos de um mesmo registro.

Para facilitar o entendimento, digamos que você tenha definido um arquivo conforme a ilustração abaixo.



Após conferir as informações digitadas, você pressionou simultâneamente as teclas CONTROL A, encerrando desta forma a definição dos campos que comporão o registro.

A tela abaixo será exibida.



Note que para cada campo numérico definido anteriormente, o VISIFILE adicionou uma letra à esquerda do nome.

Isto foi feito para facilitar a entrada das fórmulas.

Se no exêmplo você quizer multiplicar QUANTITY por PRICE, na fórmula você deve associar o nome do campo a letra gerada,ou seja, A * B.

Nas fórmulas você pode entrar com:

- letras (indicando o campo)

- números

- os operadores: + (adição)
  - (subtração)
  * (multiplicação)
  / (divisão)
  ^ (exponenciação)

A execução da fórmula é da esquerda para a direita e esta ordem não pode ser alterada com o uso de parenteses.

▶ COMO UTILIZAR

Se você deseja computar a fórmula QUANTITY * PRICE * 8 / 100 = DISCOUNT, digite, C = A * B * 8 / 100

Finalize a digitação de cada fórmula com um RETURN.

Para encerrar a programação das fórmulas, pressione duas vêzes a tecla RETURN.

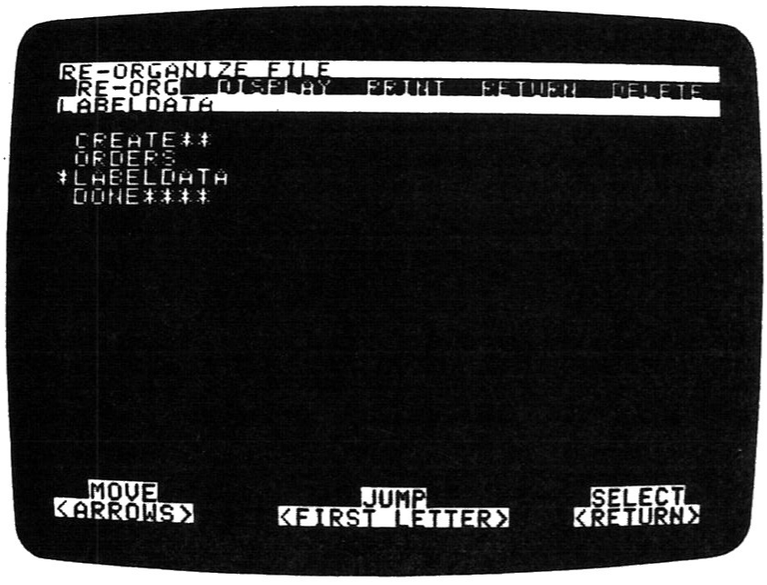
Seu programa de fórmulas pode ocupar até 226 caracteres. No canto superior direito da tela anterior, você pode observar esta informação, ela é atualizada a medida que você efetua a programação de fórmulas.

Se após digitar alguma fórmula e finalizar com RETURN, você perceber algum erro, pressione simultaneamente as teclas CONTROL X. Isto irá gerar um cancelamento de todas as fórmulas digitadas e permitirá reentra-las de forma correta.

Antes de efetuar a programação das fórmulas, teste-as manualmente utilizando o critério de execução do VISIFILE.

F U N Ç Õ E S

Ao concluir a definição do arquivo inclusive com suas fórmulas, o VISIFILE exibirá a tela abaixo.



A partir daí você poderá executar uma série de funções com o arquivo criado. Estas funções envolvem desde a simples verificação do arquivo até sua deleção com os dados e relatórios definidos anteriormente.

D I S P L A Y

Esta função possibilita a visualização em vídeo da definição do seu arquivo, seus campos, tamanhos, tipos e fórmulas programadas se houverem.

▶ COMO UTILIZAR

** Posicione o cursor em DEFINE

** Pressione a tecla RETURN

** Posicione o cursor no nome do arquivo desejado

** Pressione RETURN

** Posicione o cursor em DISPLAY

** Pressione RETURN

P R I N T

Semelhante a função DISPLAY, com a diferença de efetuar uma impressão da definição do arquivo escolhido em um formulário

▶ COMO UTILIZAR

** Posicione o cursor em DEFINE

** Pressione a tecla RETURN

** Posicione o cursor no nome do arquivo desejado

** Pressione a tecla RETURN

** Posicione o cursor em PRINT

** Pressione a tecla RETURN

** Após a mensagem de impressão, pressione a tecla RETURN.

R E T U R N

Esta função retorna o cursor para a lista de arquivos exis - tentes.

D E L E T E

Esta função permite deletar (eliminar) um arquivo de dados. Quando utilizada, efetua a deleção da definição, dados, relatórios, índices etc, do arquivo indicado.

▶ COMO UTILIZAR

** Posicione o cursor em DEFINE

** Pressione a tecla RETURN

** Posicione o cursor no nome do arquivo desejado

** Pressione RETURN

** Posicione o cursor em DELETE

** Pressione a tecla RETURN

Como esta função é delicada, pois um erro na escolha do nome do arquivo pode significar a perda indevida de dados, o VISIFILE dá uma chance de cancelar este comando, neste ponto do procedimento.

** Posicione o cursor em YES (para deletar o arquivo)

ou

** Posicione o cursor em NO (para cancelar a função)

** Pressione a tecla RETURN

RE-ORG

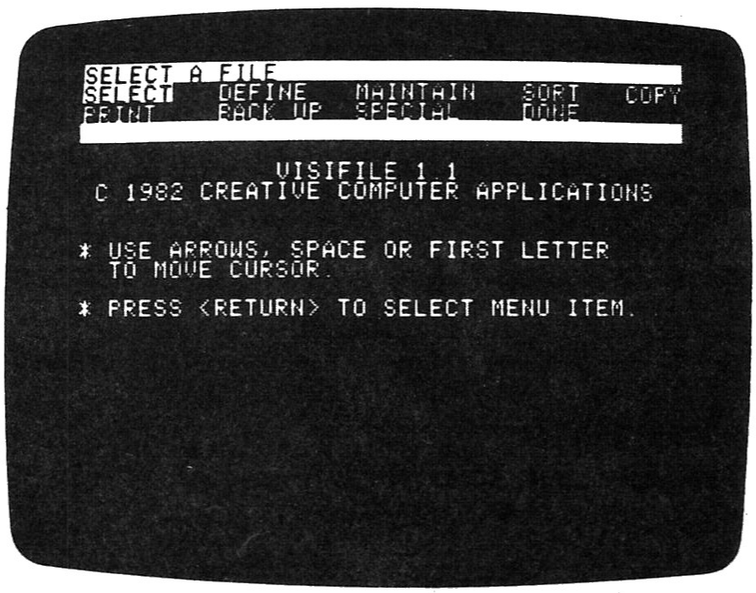
Por uma questão de didática, esta função será apresentada no final deste treinamento. No livro, vide página 2-54.

S E L E C T

Quando você possuir mais de um arquivo em um mesmo diskette de trabalho, o primeiro passo a ser dado no VISIFILE, é selecionar o arquivo desejado para operação ou seja, informar ao programa para que ele leia no diskette e carregue na memória residente.

▶ COMO UTILIZAR

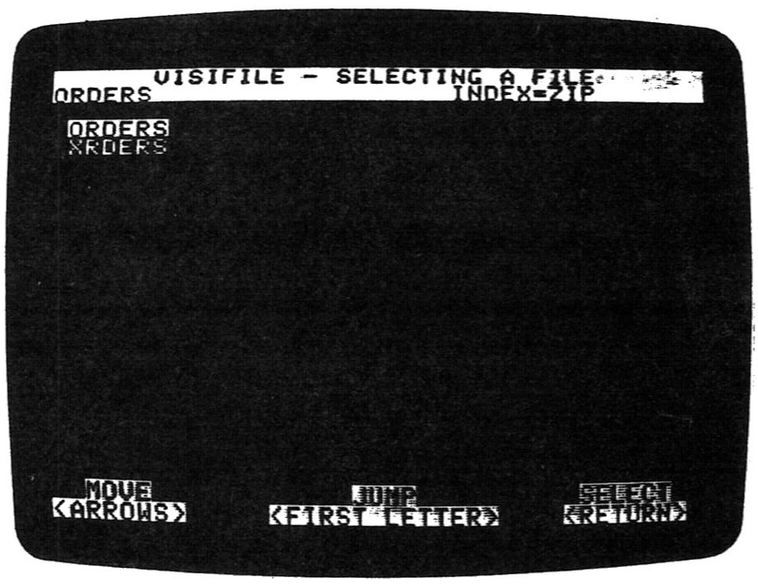
** No menú principal , posicione o cursor em SELECT.



** Pressione a tecla RETURN

Se existir mais de um arquivo será exibido no vídeo a relação de arquivos gravados no diskette.

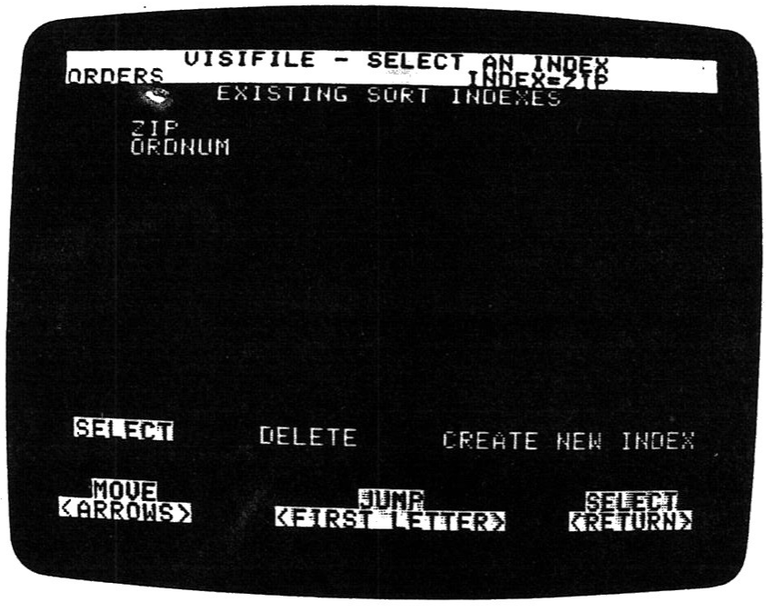
Vide figura abaixo.



** Posicione o cursor no nome do arquivo desejado

** Pressione RETURN

Se existir mais de um índice para o arquivo escolhido, o VISIFILE solicitará uma orientação através da tela abaixo.



** Posicione o cursor em SELECT

** Pressione a tecla RETURN

** Posicione o cursor no indice desejado

** Pressione a tecla RETURN

M A I N T A I N

Tendo o arquivo definido, você utilizará êste comando para efetuar a entrada de dados ou, verificar, alterar, pesquisar dados armazenados anteriormente.

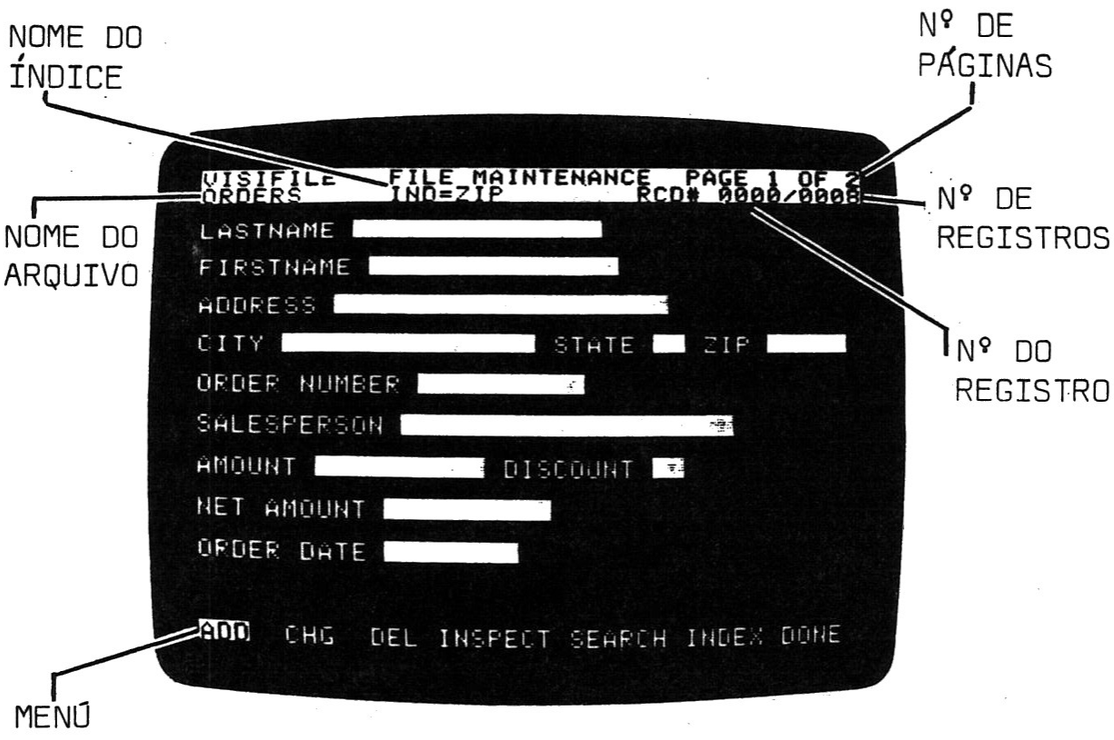
É importante salientar que, antes de solicitar este comando, você deve selecionar o arquivo através do comando SELECT.

▶ COMO UTILIZAR

** Posicione o cursor em MAINTAIN

** Pressione a tecla RETURN

Será exibida a tela abaixo, observe-a e entenda o significado de suas posições.



Na parte inferior da tela existe a área de menú. Para mover o cursor nesta área você deve utilizar as teclas,seta da direita e esquerda ou a primeira letra da função.

A função ADD permite a adição de novos registros em seu arquivo.

A função CHG permite a alteração dos dados armazenados anteriormente em seu arquivo.

A função DEL permite a deleção de registros armazenados.

A função INSPECT permite a simples verificação de registros armazenados.

A função SEARCH procura e exibe em vídeo, registros que contenham dados fornecidos como parâmetros a pesquisa, por ordem de entrada dos registros.

Por exemplo. "Pesquise quem no meu arquivo de funcionários, ganha CR$1000.000 ".

A função SEARCH INDEX é idêntica a anterior, diferenciando apenas na ordem de pesquisa, neste caso, é feita por ordem de índice.

A função DONE retorna o cursor ao menú principal.

ADICIONANDO REGISTROS

A D D

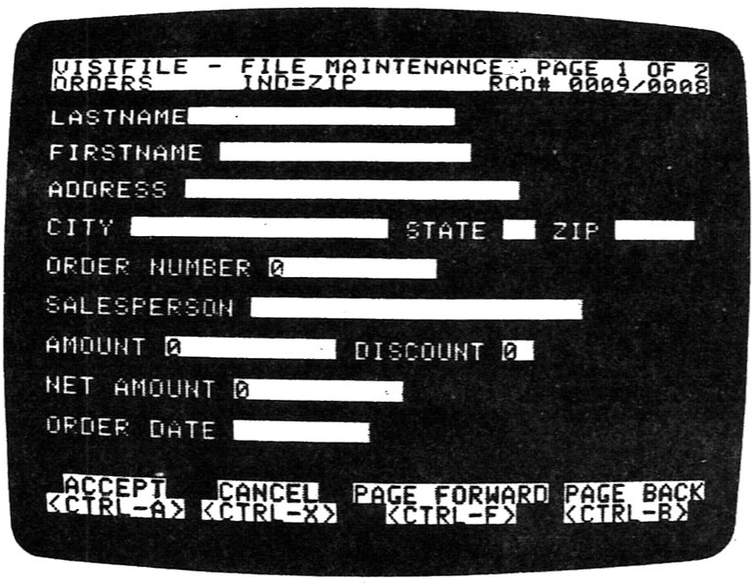
Novos registros são adicionados no final do arquivo. Quando esta função é solicitada, o VISIFILE gera automaticamente um número de identificação para o registro a ser adicionado.

▶ COMO UTILIZAR

** Posicione o cursor em ADD

** Pressione a tecla RETURN

Será exibida a tela abaixo



Como você pode observar, foi exibido cada campo de seu re - gistro junto com um espaço em branco para que você efetue a digitação do dado.

Os campos de resultado ou seja, campos que recebem do VISI-FILE dados obtidos através de fórmulas, não devem sofrer ne-nhuma digitação.

Os campos numéricos (que possuem 0) só aceitarão números.

Para movimentar o cursor vode pode utilizar as teclas, seta da esquerda e direita ou RETURN.

Para concluir a digitação do campo, você deve utilizar a te-cla RETURN.

Se o seu registro requer mais de uma página, use CONTROL F para visualizar a posterior ou CONTROL B para a anterior. O VISIFILE mostra àutomaticamente a próxima página, ao conclu-ir a digitação do último campo exibido com RETURN.

Se você está em tempo de ADD e deseja cancelar os dados di-gitados, pressione simultaneamente CONTROL X.

Se você deseja finalizar a inclusão do registro, pressione simultâneamente CONTROL A.

ALTERANDO REGISTROS

C H G

Esta função permite alterar dados de registros adicionados no arquivo.

▶ COMO UTILIZAR

** Posicione o cursor em CHG

** Pressione RETURN

O programa solicitará o número do registro a ser alterado.

** Digite o número do registro

** Pressione RETURN

O registro será lido do diskette e exibido no vídeo.

Para proceder a alteração mova o cursor até o campo desejado Para isto utilize as teclas, seta da direita ou esquerda ou RETURN.

Use a barra de espaço para entrar no campo, efetue a alteração e finalize com RETURN.

Após alterar os campos desejados, pressione simultâneamente CONTROL A.

Se você deseja cancelar as alterações pressione simultânea - mente CONTROL X.

Caso você venha solicitar um registro para ser alterado e resolve, após a exibição do mesmo em vídeo não fazê-lo, pressione simultaneamente CONTROL X para sair da função.

INSPECIONANDO REGISTROS

INSPECT

Nesta função você verifica em vídeo, registros armazenados anteriormente.

▶ COMO UTILIZAR

** Posicione o cursor em INSPECT

** Pressione RETURN

O programa solicitará o número do registro à ser lido.

** Digite o número do registro

** Pressione RETURN

O registro será lido do diskette e exibido no vídeo.

Caso você queira continuar inspecionando os registros em sequência, pressione duas vêzes a tecla RETURN.

DELETANDO REGISTROS

D E L

Quando utilizada, esta função deleta, elimina, registros de seu arquivo de dados.

▶ COMO UTILIZAR

** Posicione o cursor em DEL

** Pressione a tecla RETURN

O programa solicitará o número do registro a ser deletado.

** Digite o número do registro

** Pressione a tecla RETURN

O registro será lido do diskette e exibido no vídeo.

** Confirmando a deleção, pressione simultaneamente CONTROL A

** Não confirmando a deleção, pressione simultaneamente as teclas CONTROL X.

RECUPERANDO REGISTROS

Quando é solicitada a deleção de um registro, o VISIFILE não elimina o registro do arquivo. Ele apenas gera um sinal na frente do registro no disco. Este sinal passa a significar para aquele registro que o mesmo é deletado.

Em função disto você pode recuperar o registro deletado ou seja, eliminar o sinal gerado no processo de deleção.

▶ COMO UTILIZAR

** Posicione o cursor em CHG

** Pressione RETURN

O programa perguntará o número do registro que será alterado

** Digite o número do registro

** Pressione RETURN

Quando a mensagem de registro deletado aparecer no vídeo, pressione RETURN novamente.

** Ao ser exibido o registro no vídeo, pressione simultâneamente CONTROL A

O registro será restaurado.

PESQUISANDO REGISTROS

SEARCH

Por vários motivos você precisará pesquisar em seu arquivo um ou mais registros que contenham um determinado dado.
Por exemplo, você poderá pesquisar qual o produto cujo código é o numero 934726 ou um outro parâmetro qualquer.

▶ COMO UTILIZAR

** Posicione o cursor em SEARCH

** Pressione a tecla RETURN

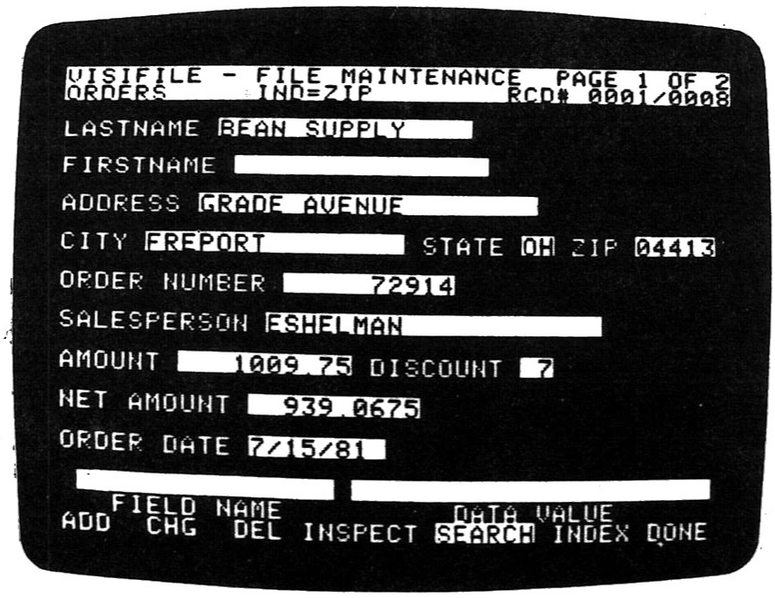
O VISIFILE perguntará a partir de qual registro efetuará a

pesquisa no arquivo.

Normalmente você desconhece esta informação com precisão quanto a procimidade do registro a ser procurado, por isso , digite o número 1 ou seja, pesquise a partir do primeiro registro.

** Pressione RETURN

Será exibida a tela abaixo.



Neste momento você deverá informar o campo e o dado que será pesquisado.

** Digite o nome do campo

** Pressione a tecla RETURN

** Digite o dado

** Pressione a tecla RETURN

O VISIFILE procurará o registro no disco, se encontrar, exibirá no vídeo e perguntará se você deseja continuar pesquisando o mesmo dado nos registros restantes.

Desejando digite Y de YES, se não digite N de NO.

SEARCH INDEX

Esta função é quase idêntica a anterior,diferenciando apenas no modo de pesquisa.
No caso anterior, o VISIFILE pesquisará registro a registro na ordem em que foram incluidos no arquivo. Já no SEARCH INDEX ele pesquisa na sequência de índice.

CONCLUINDO MANUTENÇÃO

DONE

Após concluir a manutenção do arquivo, posicione o cursor em DONE e pressione RETURN.
O VISIFILE voltará ao menú principal.

●

Sempre que concluir uma manutenção, volte ao menú principal através da função DONE. Não desligue o microcomputador durante a manutenção. Isto pode ocasionar a perda de registros do seu arquivo.

S O R T

Raramente você imprime um relatório do seu arquivo de dados, na ordem em que os seus registros foram digitados.
Isto é possível através da operação de coloca-los em uma determinada sequência, através do comando SORT.
No VISIFILE você pode estabelecer até 24 índices para um arquivo de dados.
Cada índice representa uma determinada sequência nos dados de seu arquivo.

Por exemplo. Um arquivo contendo dados a respeito de suas amigas de infância.

Você pode sortear os registros do arquivo por ordem alfabética de nome da amiga e estabelecer como índice "NOME".

Pode tambem sortear os registros do arquivo por ordem de crescente de idade e estabelecer como índice "IDADE".

Quando fôr necessário imprimir um relatório no primeiro caso basta pedir por índice "NOME" que o programa "lembrará" qual a sequência estabelecida pelo índice.

Dependendo do tamanho do arquivo que você está sorteando, o VISIFILE poderá solicitar um diskette de trabalho auxiliar , chamando-o de WORK.

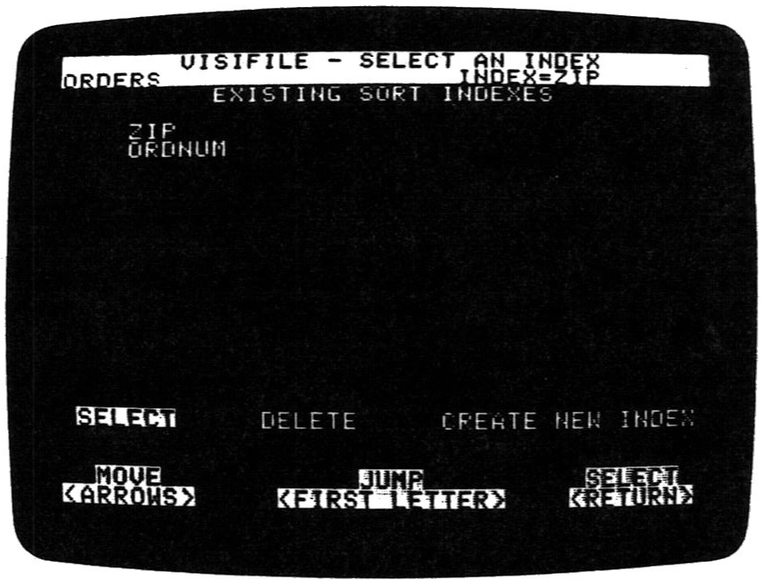
Este diskette deve ser apenas inicializado pelo DOS 3.3 e não pode conter arquivos de dados.

▶ COMO UTILIZAR

** Após selecionar o arquivo, no menú principal posicione o cursor em SORT

** Pressione RETURN

Será exibida a tela abaixo.



A partir daí você poderá selecionar, deletar ou criar um índice para o seu arquivo.

SELECIONAR

** Posicione o cursor em SELECT

** Pressione a tecla RETURN

** Posicione o cursor no nome do índice desejado

** Pressione a tecla RETURN

DELETAR

** Posicione o cursor em DELETE

** Pressione a tecla RETURN

** Posicione o cursor no nome do índice

** Pressione a tecla RETURN

CRIAR UM NOVO ÍNDICE

** Posicione o cursor em CREATE NEW INDEX

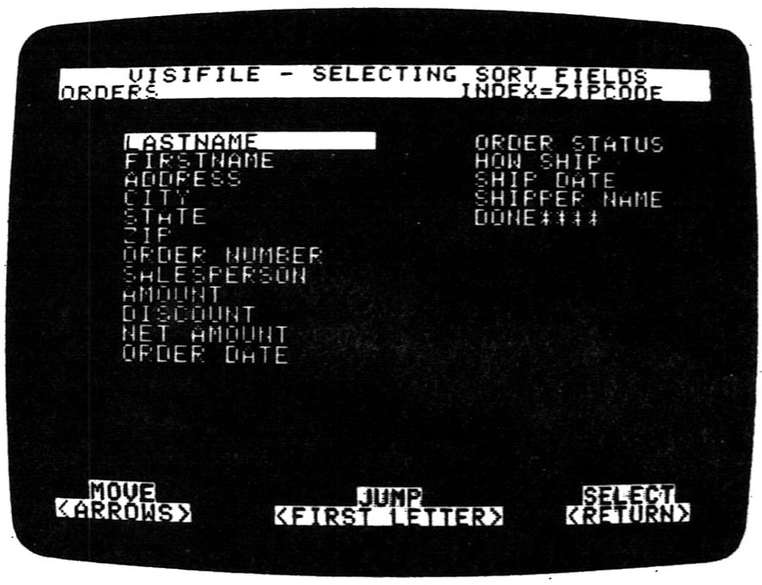
** Pressione a tecla RETURN

O programa perguntará o nome do índice

** Digite o nome desejado para o índice

** Pressione a tecla RETURN

Será exibida a tela abaixo



Nesta tela o VISIFILE lista todos os campos do seu registro. Isto é feito para que você selecione o(s) campo(s) que devem ser sorteados.

Por exemplo, no arquivo das amigas de infância, você poderá solicitar um sort por côr dos olhos e em segundo nível por ordem alfabética de nome.

COMO ESCOLHER

** Posicione o cursor no primeiro nome de campo que será sorteado. (não significa o primeiro campo da lista).

** Pressione a tecla RETURN

O VISIFILE colocará o cursor em uma linha para que você selecione a sequência, ASCENDING (ascendente) ou DESCENDING (descendente).

** Posicione o cursor na sequência desejada

** Pressione a tecla RETURN

Se desejar outro nível de sort, repita os últimos quatro estágios.

Se não, posicione o cursor em DONE **** e pressione a tecla RETURN.

O VISIFILE posicionará o cursor em outra linha e perguntará:

SORT (para realizar o sort)

RE-SELECT (para selecionar novamente)

CANCEL (cancela a função de CREATE NEW INDEX)

** Posicone o cursor na opção desejada

** Pressione a tecla RETURN

Você pode por índice selecionar até 10 níveis ou seja, 10 campos diferentes do seu registro.

P R I N T

Normalmente quando utilizamos um microcomputador para armazenar dados, estamos em busca da facilidade na ordenação dos dados e pela qualidade e velocidade de impressão de informações que ele apresenta.

O VISIFILE permite a impressão de relatórios e etiquetas, sendo que você poderá interagir no que será impresso.

Por exemplo. Imprima somente as amigas de olhos azuis, cuja idade esteja situada na faixa dos 18 aos 20 anos.

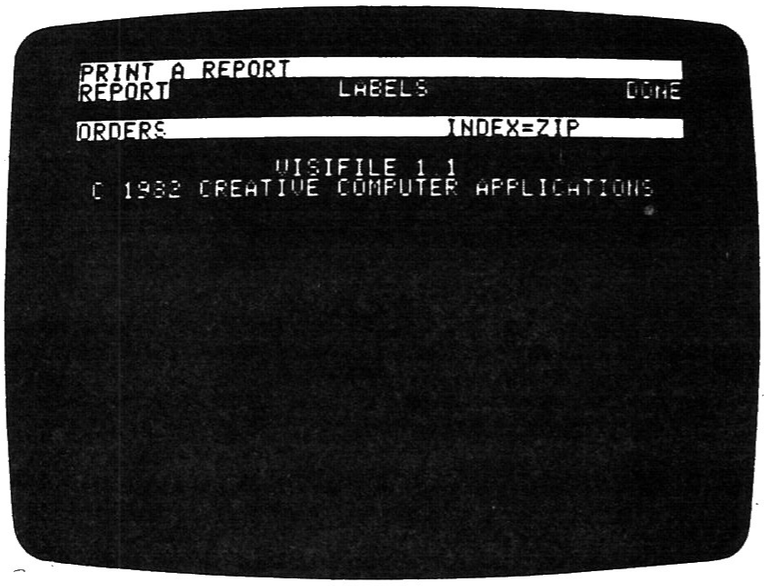
▶ COMO UTILIZAR

DEFININDO UM RELATÓRIO

** No menú principal posicione o cursor em PRINT

** Pressione a tecla RETURN

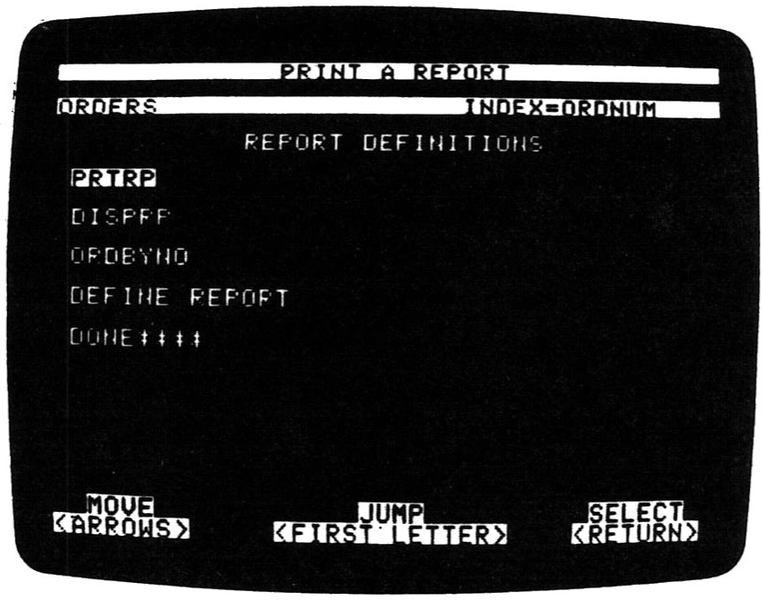
Será exibida a tela abaixo



** Posicione o cursor em REPORT

** Pressione a tecla RETURN

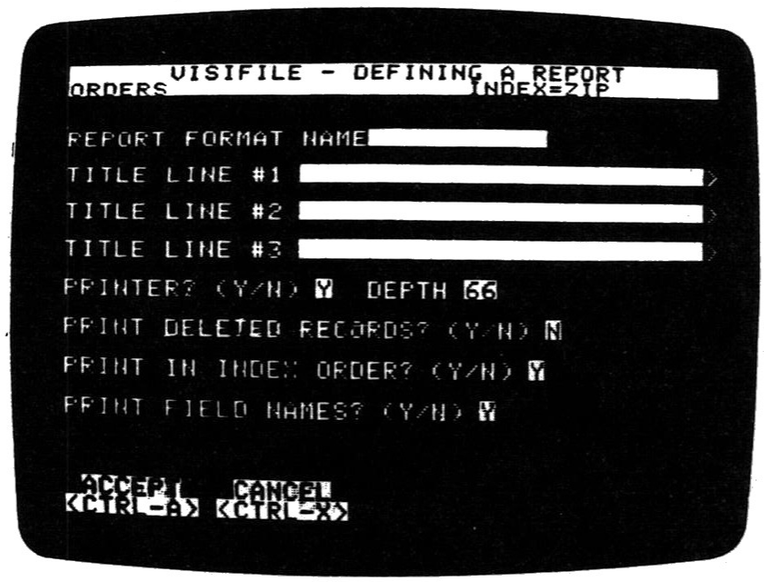
Será exibida a tela abaixo



** Posicione o cursor em DEFINE

** Pressione a tecla RETURN

Neste ponto o programa exibirá uma tela para definição do seu relatório. Observe a tela abaixo e vamos entendê-la.



REPORT FORMAT NAME

Nesta linha você deverá digitar o nome de tratamento do relatório.

Este nome não será impresso e servirá apenas para você localizar o relatório dentre outros definidos para o arquivo.

TITLE LINE # 1

TITLE LINE # 2

TITLE LINE # 3

Estas três linhas serão utilizadas por você para digitar o título do relatório.
Cada linha admite até 70 caracteres de título.
Ao serem impressas, estas linhas serão centralizadas na parte superior de cada página do relatório.

PRINTER (Y/N)

Informe neste campo se o relatório será impresso através de uma impressora ou terminal de vídeo.
Sendo o primeiro caso digite Y de YES, não sendo digite N de NO.

DEPTH

Neste campo você deve digitar o número de linhas à serem impressas por página do relatório.

PRINT DELETED RECORDS ? (Y/N)

Responda Y se você quer imprimir os registros deletados ou N se não quer imprimí-los.

PRINT IN INDEX ORDER ? (Y/N)

Responda Y se você deseja imprimir os registros na ordem de índice ou N se deseja imprimí-los na mesma ordem em que foram adicionados no arquivo.

PRINT FIELD NAMES ? (Y/N)

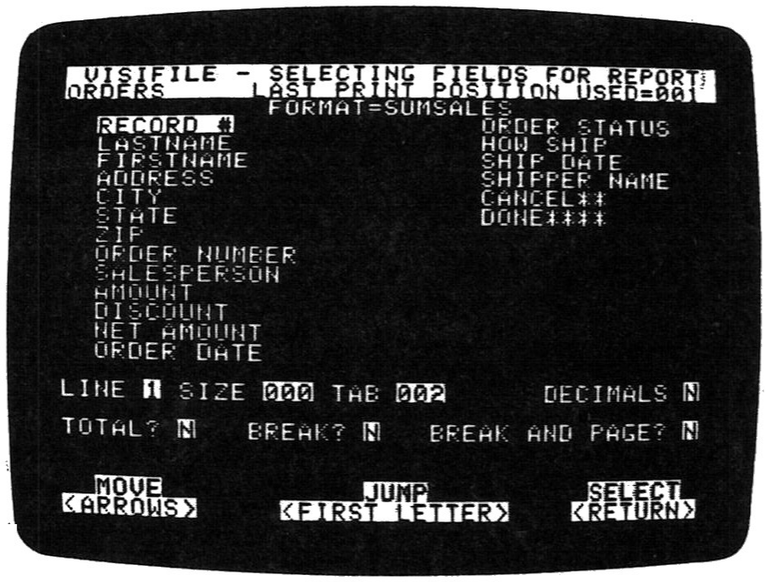
Normalmente nome de campo é impresso no topo de cada coluna do relatório. Responda Y caso queira ou N para suprimí-los.

Após responder estes campos, pressione simultâneamente CONTROL A.

Para cancelar a definição do relatório pressione simultâneamente CONTROL X. O VISIFILE voltará ao menú principal.

Ao pressionar CONTROL A, o programa irá gerar uma tela com os nomes de todos os campos do seu registro.

Observe abaixo



O primeiro campo da lista é RECORD #, êste campo é gerado automaticamente pelo sistema.

Nele, o VISIFILE adiciona o número do registro. Lembra-se da função ADD ?

Voce determinará agora, quais os campos que serão impressos. O primeiro campo escolhido será o primeiro a ser impresso e assim consecutivamente.

** Posicione o cursor no campo desejado

** Pressione a tecla RETURN

** Se não houver nenhum tratamento especial para o campo , pressione simultaneamente CONTROL A.

** Se houver leia o item TRATAMENTO ESPECIAL.

** Após selecionar os campos desejados, posicione o cursor em DONE **** e pressione RETURN

TRATAMENTO ESPECIAL

LINE, SIZE, TAB

Quando você seleciona o campo, o VISIFILE automaticamente define a linha, o tamanho e a posição na linha em que o campo será impresso. Querendo você poderá interagir nestes ítens.

Posicione o cursor em:

LINE (para interagir na linha do relatório)

SIZE (para interagir no tamanho do campo)

TAB (para interagir na posição da linha do relatório)

Digite o número desejado e finalize com RETURN. Não tendo outra alteração para o campo, pressionea simultâneamente as teclas CONTROL A.

DECIMALS

Utilizado para imprimir campos numéricos com casas decimais.

Digite o número de casas decimais e pressione RETURN.
Nao tendo outra alteração para o campo, pressione simultâneamente CONTROL A.

TOTAL

Desejando totalizar algum campo numérico no relatório,na escolha do campo, posicione o cursor em TOTAL e digite Y.
Nao tendo outra alteração para o campo, pressione simultâneamente CONTROL A.

BREAK

Esta função interrompe momentaneamente a emissão do relatório toda vez que o dado do campo é alterado . Esta interrupção vem acompanhada de um tracejado onde o VISIFILE totaliza os campos orientados para isto.
O campo selecionado com BREAK nao será impresso.
Para utilizar a função posicione o cursor em BREAK e digite Y seguido de RETURN.
O VISIFILE emitirá uma mensagem dizendo que o campo não será impresso. Digite RETURN e continue a definição do relatório.

BREAK AND PAGE

Similar a função BREAK com excessão do procedimento ao encontrar no campo um dado diferente.
Neste caso, o VISIFILE totaliza e muda de página para continuidade da impressão.
Quando você optar pelo BREAK, não poderá utilizar o BREAK AND PAGE e vice-versa.

DEFININDO ETIQUETAS

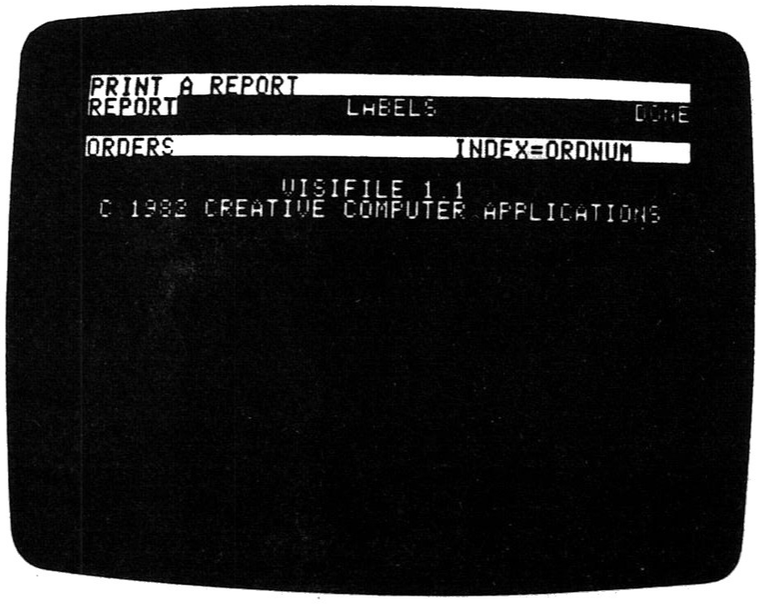
Muito utilizada para mala direta, identificação de caixas e outras aplicações do tipo, é bem similar a função anterior.

▶ COMO UTILIZAR

** No menú principal posicione o cursor em PRINT

** Pressione a tecla RETURN

Será exibida a tela abaixo

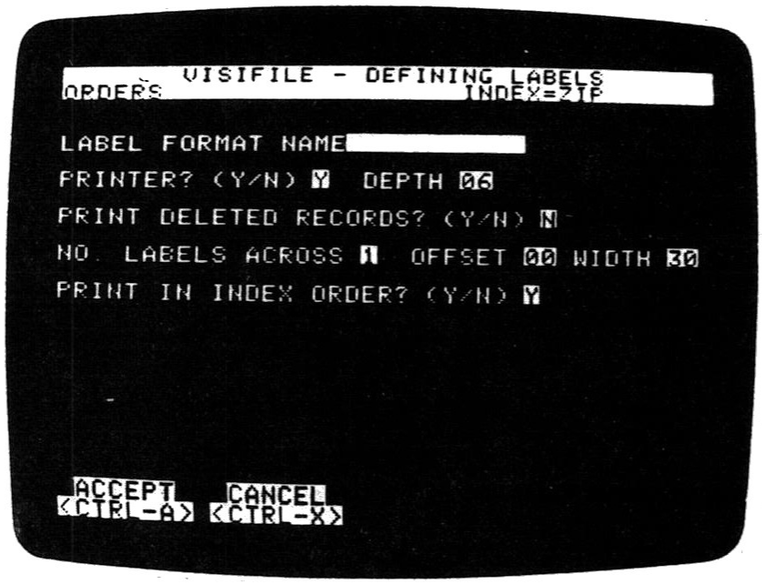


** Posicione o cursor em LABELS

** Pressione a tecla RETURN

Se existir algum label definido, posicione o cursor em DEFINE LABELS e pressione a tecla RETURN.

Não existindo ou após o último procedimento, aparecerá a tela abaixo.



LABEL FORMAT NAME

Digite o nome de referência para o label e finalize com RE - TURN.

PRINTER (Y/N)

Neste campo você deverá informar se a etiqueta será impressa através de uma impressora ou no seu terminal de vídeo.
Sendo o primeiro caso digite Y, não sendo digite N.

DEPTH

Neste campo você deve digitar o número de linhas existentes entre a primeira linha de uma etiqueta até o topo da etiqueta imediatamente inferior.

PRINT DELETED RECORDS ? (Y/N)

Caso você queira imprimir registros deletados, digite Y. Caso contrário digite N.

NO.LABELS ACROSS

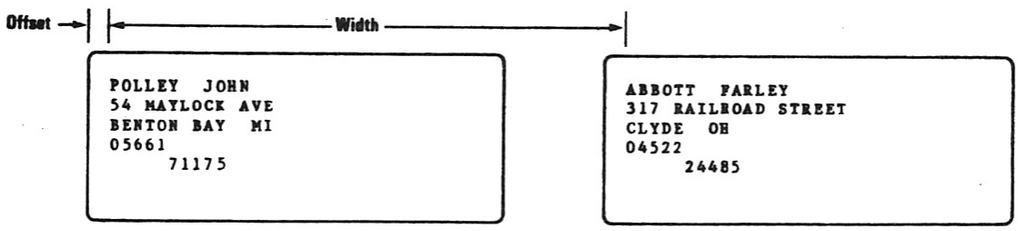
Informe neste campo o número de etiquetas existentes na horizontal (lado a lado) no seu formulário.
O VISIFILE admite até 5 etiquetas.

OFFSET e WIDTH

No campo OFFSET você deve digitar a distância em caracteres, existente entre a primeira posição da impressora e o primeiro caractere à esquerda da primeira etiqueta.

Vide figura abaixo.

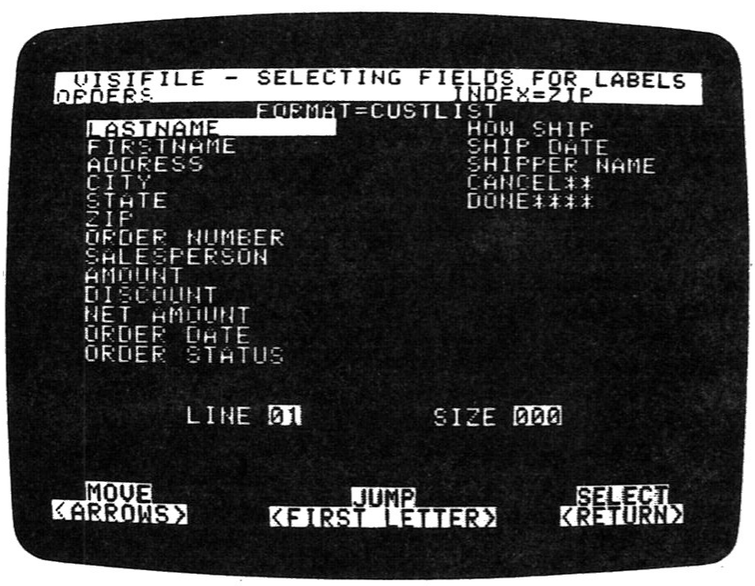
No campo WIDTH você deve digitar a distância em caracteres , existente entre o primeiro caractere impresso à esquerda da primeira etiqueta e o primeiro caractere impresso à esquerda da segunda etiqueta.



PRINT IN INDEX ORDER ? (Y/N)

Responda Y se você deseja imprimir os registros na ordem de índice ou N se deseja imprimí-los na ordem em que foram adicionados no arquivo.

Após o preenchimento dos campos acima, pressione simultâneamente CONTROL A. Será exibida a tela abaixo.



Agora você deverá selecionar os campos que serão impressos na etiqueta.

O primeiro campo selecionado, será o primeiro a ser impresso e assim consecutivamente.

** Posione o cursor no nome do campo.

** Pressione RETURN

Se desejar interagir na linha a ser impressa, digite o valor no campo LINE e pressione RETURN.

Se desejar interagir no tamanho do campo a ser impresso, digite o valor no campo SIZE e pressione RETURN.

Para concluir a escolha do campo que será impresso,pressione simultaneamente CONTROL A.

Após indicar todos os campos desejados, posicione o cursor em DONE e pressione RETURN.

EMITINDO RELATÓRIOS E ETIQUETAS

▶ COMO UTILIZAR

** Posicione o cursor em PRINT

** Pressione a tecla RETURN

** Posicione o cursor em REPORT para relatórios ou em LA - BELS para etiquetas.

** Pressione a tecla RETURN

** Posicione o cursor no nome do relatório ou etiqueta de - sejado

** Pressione a tecla RETURN

** Posicione o cursor em PRINT

** Pressione a tecla RETURN

** No caso de relatório, após a mensagem em vídeo pressione RETURN.

** No caso de etiqueta, alinhe a etiqueta com o teste gerado pelo VISIFILE,após o posicionamento correto, digite N

DELETANDO RELATÓRIOS E ETIQUETAS

▶ COMO UTILIZAR

** No menú principal posicione o cursor em PRINT

** Pressione a tecla RETURN

** Posicione o cursor em REPORT para relatórios ou em LABELS para etiquetas e pressione RETURN.

** Posicione o cursor no nome do relatório ou etiqueta desejado e pressione a tecla RETURN.

** Posicione o cursor em DELETE

** Pressione a tecla RETURN

SELECIONANDO REGISTROS

Uma das vantagens do VISIFILE é a impressão de registros que atendam uma determinada condição. Como exemplo, "somente imprimir as amigas de infância que tenham olhos azuis".

▶ COMO UTILIZAR

** No menú principal posicione o cursor em PRINT

** Pressione a tecla RETURN

** Posicione o cursor em REPORT para relatórios ou em LA - BELS para etiquetas.

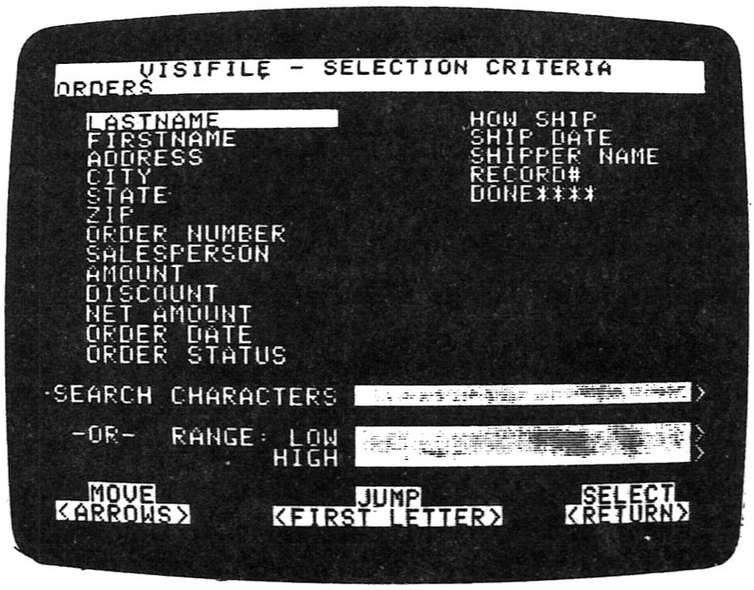
** Pressione a tecla RETURN

** Posicione o cursor no nome do relatório ou etiqueta de - sejado e pressione a tecla RETURN.

** Posicione o cursor em SELECT

** Pressione a tecla RETURN

Será exibida a tela abaixo.



Nesta tela você deverá selecionar o(s) campo(s) que deverá (ao) servir de parâmetro para pesquisa e seleção para impressão ou não do registro.

** Posicione o cursor no campo desejado

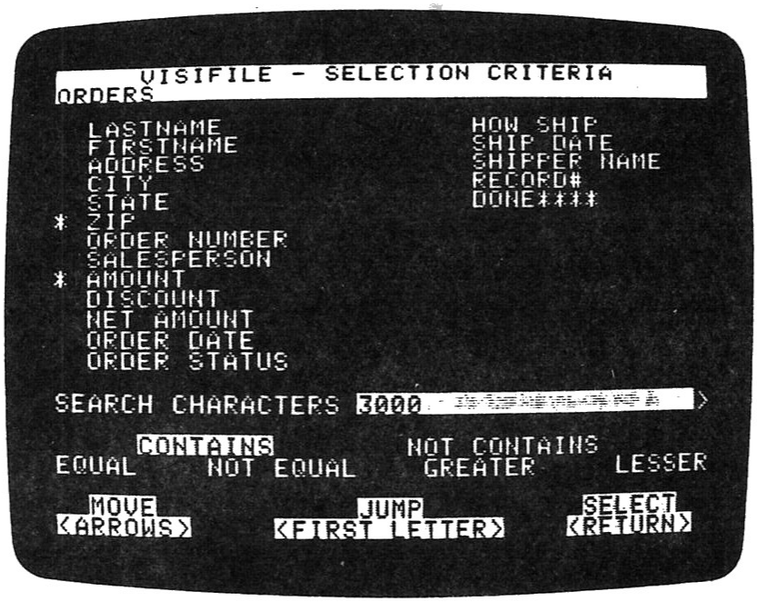
** Pressione a tecla RETURN

Se você deseja estabelecer como parâmetro um dado, digite o referido dado no campo SEARCH CHARACTERS, finalize a digitação com RETURN.

Se você deseja estabelecer como parâmetro uma faixa de dados digite o menor valor da faixa no campo RANGE : LOW e finalize com RETURN.

Digite o maior valor da faixa no campo RANGE : HIGH e fina - lize com RETURN.

** Digite simultâneamente CONTROL A
Será exibida a tela abaixo



Neste campo o VISIFILE deseja saber qual o critério que de - verá ser obedecido com o dado digitado como parâmetro.

CONTAINS (contem) e NOT CONTAINS (nao contem), devem ser u- tilizados com campos alfanuméricos.
Somente registros que contenham um determinado dado serão impressos, caso sua opção seja CONTAINS.
Caso contrário, selecione NOT CONTAINS.
Para selecionar utilize as teclas seta da direita ou da es- querda. Para escolher pressione RETURN.

EQUAL (igual) e NOT EQUAL (diferente)
GREATER (maior que) e LESSER (menor que)
Serão utilizados para campos numéricos. Selecione a opção desejada e finalize com RETURN.

** Após definir os campos de seleção, posicione o cursor em DONE e pressione RETURN.Após mensagem,pressione RETURN.

B A C K U P

Arquivo em papel é frágil. Sensível a umidade, fogo, crianças, etc, exige de você um constante cuidado.

Imagine um arquivo sensível a:

- manuseio inadequado
- poeira
- cinza de cigarro
- meios magnéticos
- drive desregulado
- queda de energia elétrica durante a manutenção dos dados.
- etc...

Este é o caso de arquivos armazenados em diskettes.

Para evitar problemas decorrentes desta sensibilidade, FAÇA BACKUP, ou seja, mantenha sempre uma cópia de seu diskette de dados em outro diskette.

▶ COMO UTILIZAR

** No menú principal posicione o cursor em BACKUP

** Pressione a tecla RETURN

O programa assumirá que o diskette de dados está no drive 2, e que o diskette recebedor (backup) deve estar no drive 1.

Esta situação poderá sofrer modificações, bastando para isto posicionar o cursor no campo desejado e digitar outra situação.

O programa perguntará se o diskette recebedor (backup) necessita ser inicializado.

Sendo necessário, posicione o cursor em INITIALIZE DESTINA - TION DISKETTE e digite YES.

Não sendo ou após a digitação de YES, introduza o diskette recebedor no drive 1 e pressione simultaneamente as teclas CONTROL A.

Quando você utiliza o comando BACKUP, o VISIFILE copia todo o conteúdo de um diskette para outro.

C O P Y

Com o comando COPY, você poderá copiar dados de um arquivo para outro.

Este comando e extremamente versátil, vêja pòrque.

- copia um arquivo com um nome para outro de nome diferente
- copia somente registros deletados
- copia somente registros não deletados
- copia um arquivo em sequência de índice ou não
- copia para outro arquivo, dados previamente selecionados
- copia um arquivo no final de outro

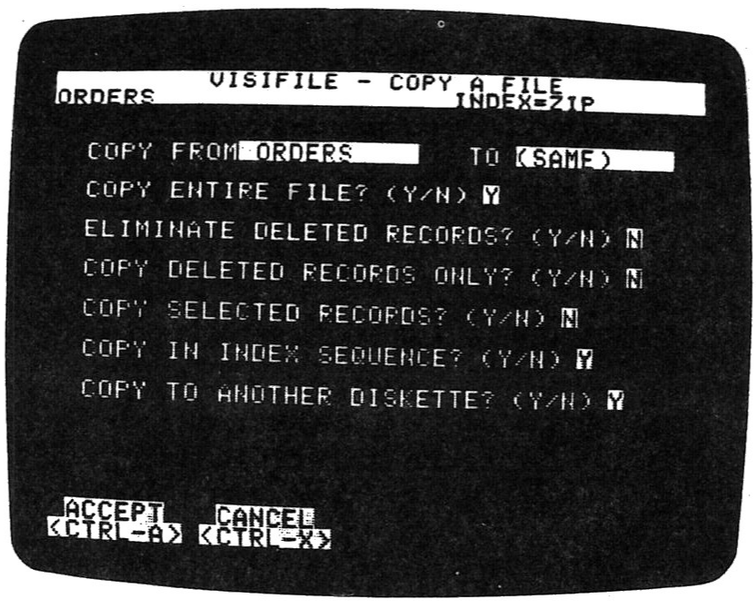
▶ COMO UTILIZAR

** Utilizando o comando SELECT selecione o arquivo que será copiado.

** No menú principal posicione o cursor em COPY

** Pressione RETURN

Será exibida a tela abaixo.



Vamos entendê-la

COPY FROM

Neste campo o VISIFILE automaticamente assume o nome do ar - quivo selecionado, no caso o arquivo que será copiado.

TO

Neste campo você deve digitar o nome do arquivo recebedor, o arquivo que será copia.

COPY ENTIRE FILE ? (Y/N)

Caso você queira copiar o arquivo inteiro, digite Y, caso contrário digite N.
Selecionando Y os dois próximos ítens não terão validade.

ELIMINATE DELETED RECORDS ? (Y/N)

Se você não deseja copiar os registros deletados digite Y, caso contrário digite N.

COPY DELETED RECORDS ? (Y/N)

Se você deseja copiar somente os registros deletados, digite Y, caso contrário N.

COPY SELECTED RECORDS ? (Y/N)

Desejando selecionar os registros que serão copiados, digite Y caso contrário digite N.

COPY IN INDEX SEQUENCE ? (Y/N)

Se você deseja copiar na sequência estabelecida por um determinado índice, digite Y, caso contrário digite N.

COPY TO ANOTHER DISKETTE ? (Y/N)

Se você deseja copiar o arquivo em outro diskette, digite Y caso contrário digite N.
Se neste ítem você optar por Y, no momento da cópia o VISIFILE solicitará a inserção do diskette recebedor no drive 1, atenda o solicitado e pressione RETURN.

Ao responder os itens citados, pressione simultâneamente as teclas CONTROL A para a realização da cópia.

Se no ítem COPY SELECTED RECORDS ? (Y/N), você optou por Y , após pressionar CONTROL A, o VISIFILE entrará no módulo de seleção idêntico ao para impressão de dados. Se você tem dúvidas neste módulo consulte o explicado anteriormente para impressão de relatórios, "SELECIONANDO REGISTROS PARA IMPRESSÃO".

S P E C I A L

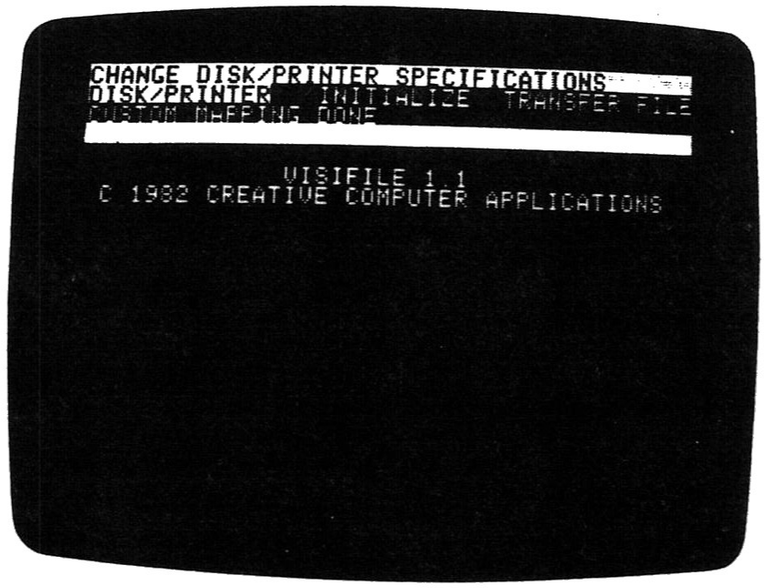
Como o próprio nome indica, este comando executa rotinas especiais como, especificar a configuração, inicializar dis - kettes, transferir arquivos e alterar o lay-out de entrada de dados.

▶ COMO UTILIZAR

** Posicione o cursor em SPECIAL

** Pressione a tecla RETURN

Será exibido no vídeo a figura abaixo.



D I S K / P R I N T E R

Utilizado para especificar a configuração do equipamento que você está usando. Esta configuração permanece gravada no diskette VISIFILE PROGRAM 1.

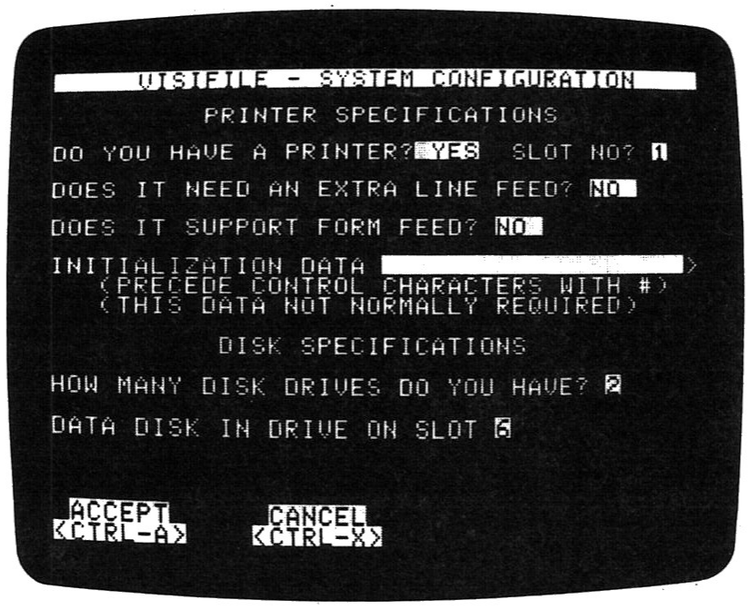
▶ COMO UTILIZAR

** Posicione o cursor em DISK/PRINTER

** Pressione a tecla RETURN

** Responda as perguntas efetuadas (vide figura abaixo)

** Finalize com CONTROL A



Se você deseja apenas verificar a configuração que está gravada no diskette, finalize com CONTROL X.

Se você deseja gravar uma nova configuração, certifique-se que o diskette VISIFILE PROGRAM 1 não está com o lacre protetor.

I N I T I A L I Z E

Todo diskette virgem ou seja, não usado, necessita passar por um processo de inicialização. Sem isto, você não conseguirá gravar informações no mesmo.

Note que estou falando de diskette virgem ou seja, se você inicializar um diskette usado, todos os arquivos alí armazenados serão destruídos.

▶ COMO UTILIZAR

** Posicione o cursor em SPECIAL e pressione a tecla RETURN

** Posicione o cursor em INITIALIZE e pressione RETURN

** Insira o diskette virgem no drive 2

** Pressione a tecla RETURN

T R A N S F E R F I L E

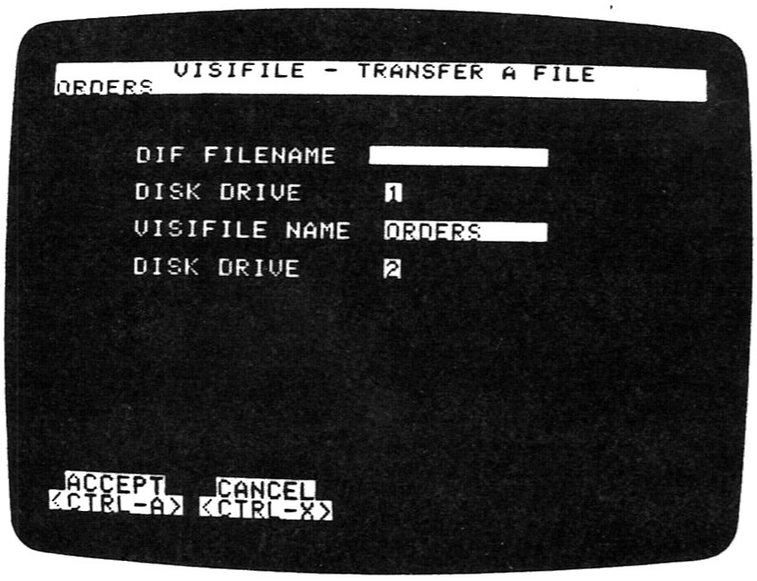
Parte do poder do aplicativo VISIFILE está na capacidade que possui de transferir dados para uma matriz VISICALC e este para o software gerador de gráficos PFS GRAPH.
Isto é possível graças a rotina para gravação e leitura de dados DIF "Data Interchange Format".

▶ COMO UTILIZAR

** Posicione o cursor em SPECIAL e pressione a tecla RETURN

** Posicione o cursor em TRANSFER FILE e pressione a tecla RETURN.

Será apresentada a tela abaixo.



Nesta tela você deverá entrar com os nomes dos arquivos em DIF e VISIFILE envolvidos na transferência.
Se você transferir dados do VISIFILE para o DIF, o próprio programa adicionará .DIF ao nome digitado.

Se você transferir dados do DIF para o VISIFILE, adicione .DIF ao nome do arquivo em DIF na gravação do mesmo em tempo de VISICALC.

Quando você transferir dados do DIF para o VISIFILE, o arquivo recebedor em VISIFILE deverá estar definido. Nesta definição os campos do arquivo em VISI nao poderão ser menores que os campos em DIF .

Ao gravar um arquivo do VISICALC para o DIF,grave sempre por coluna.

Se você está achando tudo isto complicado, fique calmo !.
É assim mesmo !. Leia novamente com atenção que você entenderá !.

DIF FILENAME

Digite o nome do arquivo em DIF. Se você utilizou .DIF ao nome do arquivo quando na gravação do mesmo, não utilize na digitação deste campo.

Ex. Nome do arquivo na gravação -- AMIGAS .DIF

Nome que será digitado -- AMIGAS

DISK DRIVE

Digite o número do drive em que o arquivo em DIF estará inserido.

VISIFILE NAME

Digite o nome do arquivo VISIFILE que receberá o arquivo em DIF.

DISK DRIVE

Digite o número do drive em que o arquivo recebedor em VISIFILE estará inserido.

Após o preenchimento dos campos acima, pressione simultâneamente CONTROL A.

Em seguida o VISIFILE perguntará se a transferência é:

DIF -> VF (DIF para o VISIFILE)

VF -> DIF (VISIFILE para o DIF)

DONE Sai da função de transferência.

Posicione o cursor na opção desejada e pressione RETURN.

Optando por DIF -> VF, o VISIFILE perguntará se você deseja substituir os dados do arquivo em VISIFILE através da opção REPLACE, ou adicionar os dados em DIF no final do arquivo VISIFILE, através da opção APPEND.

Posicione o cursor na opção desejada e pressione RETURN.

Se você optou por VF -> DIF, o arquivo existente em DIF será substituido pelo novo.

C U S T O M M A P P I N G

Quando você efetua uma manutenção de arquivo, através do comando MAINTAIN, o VISIFILE exibe no vídeo, os campos de seu registro na ordem e quantidade em que foram gerados.

Nem sempre isto é conveniente ou desejado, principalmente quando a entrada de dados é efetuada por outra pessoa ou mesmo por pessoas diferentes em campos diferentes.

Para evitar este incômodo, o VISIFILE dispõe da função CUSTOM MAPPING. Ela permite a geração de um ou mais lay-outs em tela para entrada de dados.

▶ COMO UTILIZAR

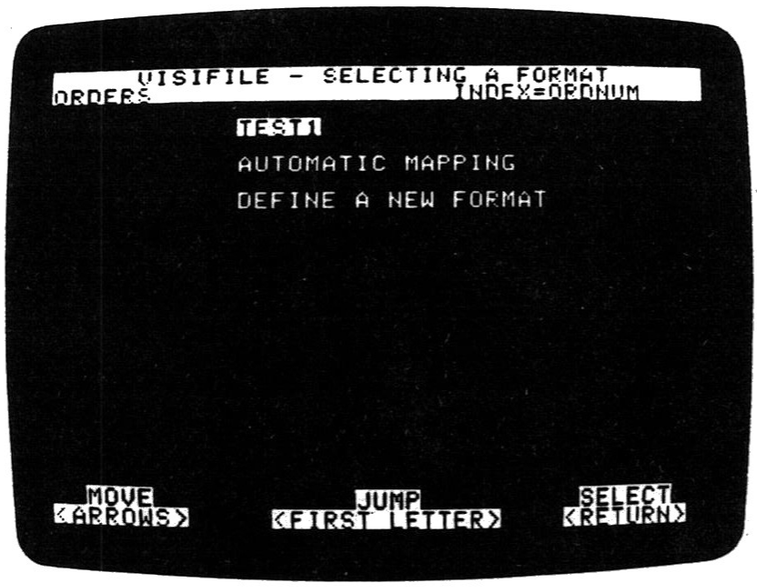
** No menú principal posicione o cursor em SPECIAL

** Pressione a tecla RETURN

** Posicione o cursor em CUSTOM MAPPING

** Pressione a tecla RETURN

Será exibida a tela abaixo



Nesta tela você poderá:

- definir um novo formato, através da opção DEFINE A NEW FORMAT.
- escolher um formato anteriormente definido, através da posicionamento do cursor no nome do formato e digitação de RETURN
- utilizar o formato automático ou seja,criado pelo VISIFILE na ocasião da definição do arquivo através da opção AUTOMATIC MAPPING.

Escolhendo AUTOMATIC MAPPING ou um formato préviamente definido o VISIFILE voltará ao menú e deixará o formato escolhido em condições de uso.

Optando por DEFINE A NEW FORMAT, o VISIFILE perguntará qual o nome a ser dado para o novo formato. Este nome pode ocupar até 10 caracteres sendo que o primeiro deverá ser uma letra de A a Z.

Caso você utilize um nome existente, o formato anterior com o mesmo nome, será eliminado.

Após indicar o nome, será exibida a tela abaixo.



AUTOMAP

Esta função exibe o lay out de entrada criado pelo programa quando da definição do seu arquivo.

CUSTOM

Esta função permite a seleção e posicionamento dos campos que deverão compor o novo lay out.

Ao ser solicitado, o VISIFILE pergunta se deseja deletar o lay out em vídeo através da mensagem DELETE CURRENT MAP(Y/N)

Digitando N, ele sairá da função CUSTOM

Digitando Y, ele exibirá o primeiro campo do registro com o menú:

GRAB (obtem-se pressionando CONTROL G)

Move o campo no vídeo para posicionamento. Para mover utilize as setas da direita e da esquerda.

O sentido de movimento é definido com a utilização da tecla barra de espaço.

Para fixar o campo na posição desejada, posicione o cursor em PLACE.

NEXT

Seta da direita exibe o campo posterior

Seta da esquerda exibe o campo anterior

ACCEPT

Obtem-se pressionando CONTROL A . Saí da função CUSTOM.

PAGING - CONTROL F/B

Pressionando CONTROL F efetua a paginação para a frente.

Pressionando CONTROL B efetua a paginação para atrás.

REVISE

Permite a revisão de um lay out anteriormente definido.

Sua operação é idêntica ao CUSTOM.

SAVE

Grava no diskette do arquivo, o lay out gerado.

LOAD

Le no diskette do arquivo, um lay out de entrada anteriormente definido.

EXIT

Retorna ao menú principal.

R E - O R G

Imagine que você possua um arquivo contendo informações sobre funcionários de uma empresa.
Embora você não esteja acostumado com esta idéia, acredite-me, existem países cuja inflação chega a 180, 200 % ao ano.
A empresa citada está em um país desses, tem carnaval..... essas coisas !
Em função da tal inflação, o salário dos funcionários está constantemente sendo alterado. Dizem que é para menos.....
Nesta situação ficaria difícil para você manter um arquivo atualizado em função dos constantes "estouros" do campo salário.
Este, sempre estaria com um tamanho aquém do necessário e em consequência, você teria que redefinir e reentrar constantemente com todos os dados, em um arquivo cujo campo salário fôsse maior.
Provavelmente isto nunca acontecerá com a gente más, acontecendo, o VISIFILE através do FLEX FORMAT nos ajudará bastante, vêja como.
A função RE-ORG tem a finalidade de reorganizar um arquivo

de dados em outro.

Para utilizar esta função você deve executar três passos de procedimento.

- Definir o novo arquivo no mesmo diskette do arquivo antigo
- Casar os campos entre o arquivo antigo e o novo.
- Transferir os dados do velho para o novo arquivo.

No processo de reorganização o VISIFILE somente transfere os dados.

Ele não copia a definição de relatório, índice, lay out de entrada, associados com o arquivo antigo.

Em função disto você deve redefinir estes ítens para o novo arquivo após o processo de transferência dos dados.

Na definição do novo arquivo,tenha o cuidado de definir campos correspondentes. Você pode extrair dados de um campo numérico para um campo alfanumérico, mas não o contrário.

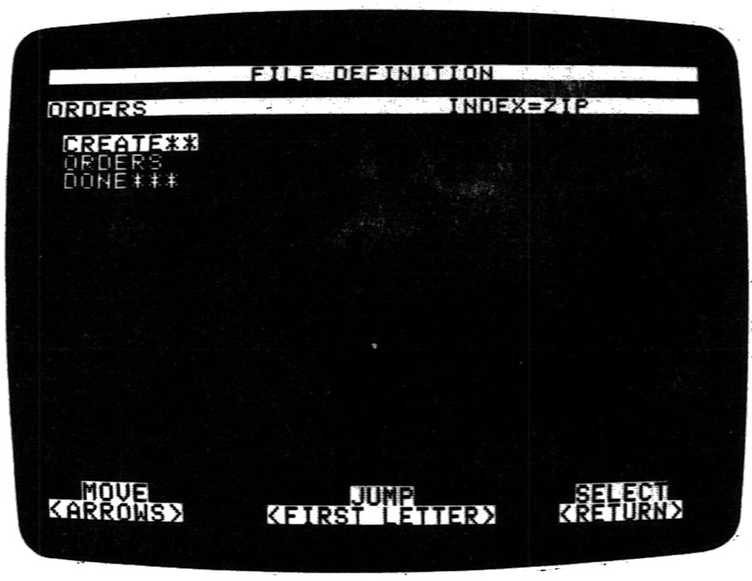
O tamanho do novo campo não poderá ser menor que o antigo.

▶ COMO UTILIZAR

** Após definir o novo arquivo,posicione o cursor em DEFINE

** Pressione a tecla RETURN

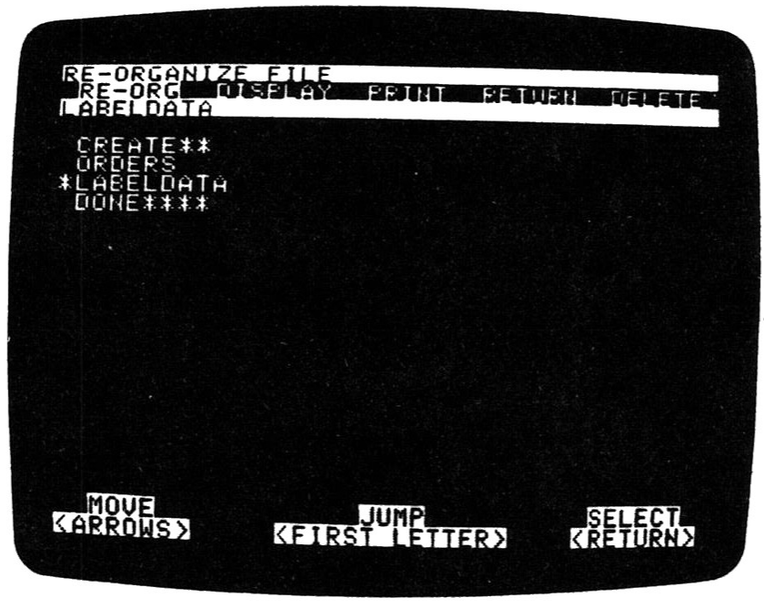
Será exibida a tela abaixo



** Posicione o cursor no nome do arquivo antigo

** Pressione a tecla RETURN

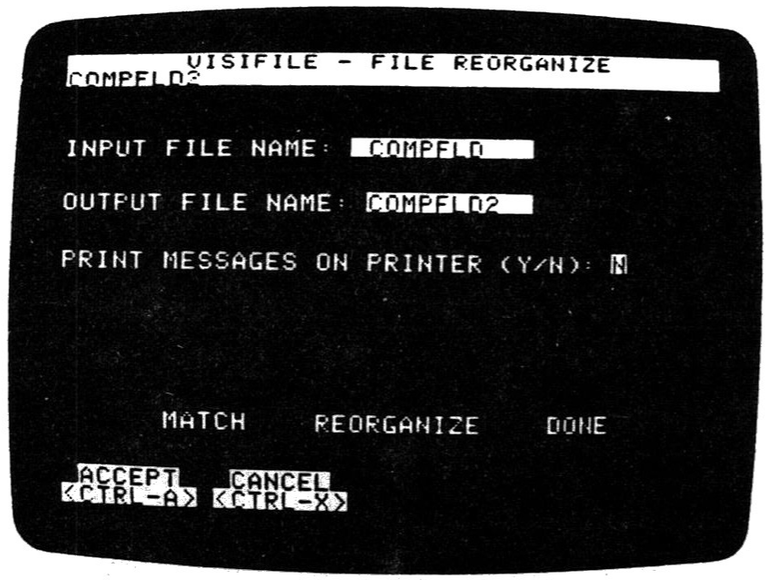
Será exibida a tela abaixo



** Posicione o cursor em RE-ORG

** Pressione a tecla RETURN

Será exibida a tela abaixo



Vamos entendê-la

INPUT FILE NAME

Neste campo você deve digitar o nome do arquivo antigo

Finalize a digitação com RETURN.

OUT PUT FILE NAME

Neste campo você deve digitar o nome do novo arquivo.

Finalize a digitação com RETURN

PRINT MESSAGES ON PRINTER (Y/N)

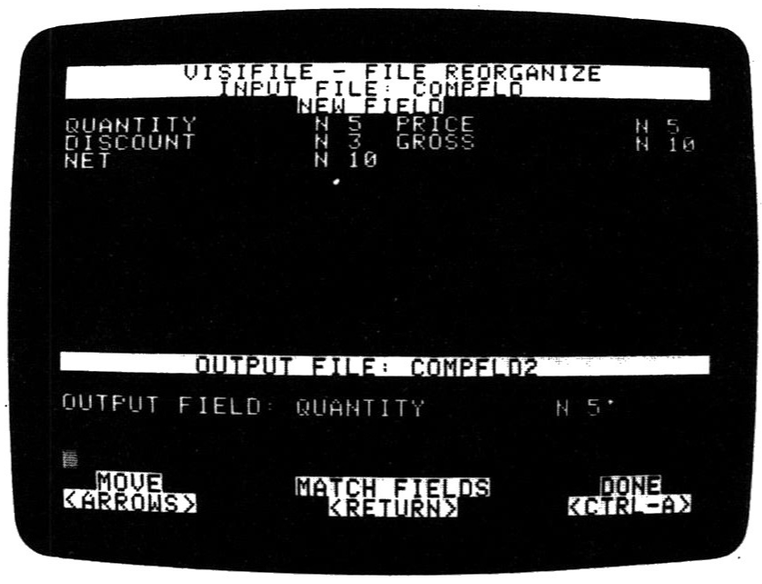
Se você deseja imprimir as mensagens de transferência na impressora, digite Y, caso contrário digite N.

Após o preenchimento destes campos pressione simultâneamente as teclas CONTROL A.

Automaticamente o cursor será posicionado em MATCH , pressione RETURN.

Neste ponto você efetuará o casamento entre os campos do arquivo antigo e novo.

Observe a tela abaixo



Na parte superior do vídeo o VISIFILE listou todos os campos e características do arquivo antigo.

Na parte inferior listou o primeiro campo do novo arquivo.

Utilizando as teclas seta da direita ou da esquerda, você selecionará o campo do arquivo antigo que casará com o novo campo listado na parte inferior do vídeo.

Posicione o cursor no nome do campo desejado e pressione a tecla RETURN.

Repita esta operação para todos os campos que serão transferidos.

Concluindo o casamento de todos os campos desejados, pressione simultaneamente CONTROL A.

Agora o VISIFILE posicionará o cursor em REORGANIZE, pressione RETURN.

Após a leitura o VISIFILE solicitará para que você insira o diskette de dados no drive 1.

Este diskette deverá estar inicializado e não poderá ser o diskette que contem o arquivo antigo.

Se existir no diskette recebedor um arquivo com o mesmo nome do novo arquivo, o VISIFILE perguntará se você deseja:

APPEND (inserir os dados no final do arquivo)

DELETE (deletar o arquivo existente no diskette)

CALCEL (cancelar o processo de reorganização)

Posicione o cursor na opção desejada e pressione RETURN.

C O N C L U S Ã O

Em função dos conceitos fornecidos, você já está preparado para criar arquivos e praticar todas as funções possíveis através do VISIFILE.

Como sugestão, crie um arquivo que controle suas amigas de infância ou atuais.

Liste por todos os níveis possíveis. Transfira para outro arquivo somente as que atenderem determinadas condições.

Faça um backup do seu diskette de trabalho.

Simule a emissão de etiquetas para correspondência com as amigas cadastradas.

Enfim, teste exaustivamente todos os conceitos dados, não fique com dúvidas quanto ao manuseio do aplicativo.

Se algum comando não for executado com perfeição, verifique se o seu diskette de programa está bom, quando cópia, nem sempre apresenta uma performance idêntica ao original.

Sendo possível, adquira o original do aplicativo, não sendo tenha cuidado com a procedência da cópia. Nem todo similar APPLE nacional copia com perfeição este aplicativo.

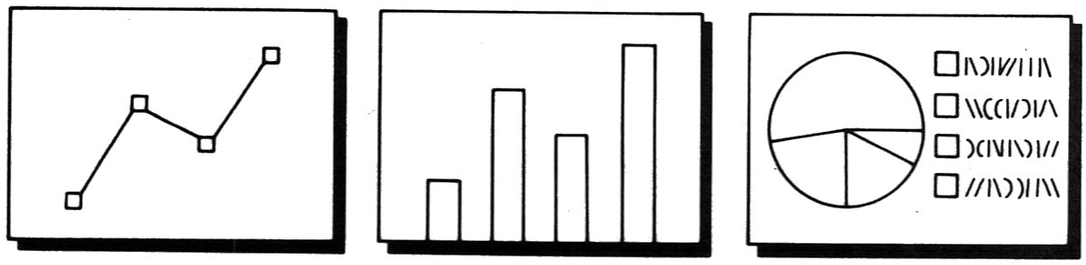
3

PFS-GRAPH

I N T R O D U Ç Ã O

Tem sido um bom hábito ultimamente, a representação e apresentação de informações através de gráficos demonstrativos. Realmente fica mais fácil e seguro, avaliar resultados com um auxilio visual deste tipo, através de um gráfico, você dificilmente não percebera uma variação de valores por menor que seja.

Normalmente encontramos gráficos de três tipos, de linhas, barras ou círculo (torta). Veja abaixo.



Cada caso é utilizado conforme o interesse ou conveniência de demonstrar ou não, com maior impacto visual uma determinada informação.

Como não poderia deixar de ser, surgiram no mercado vários aplicativos para geração de gráficos em microcomputadores. Estes aplicativos basicamente realizam a mesma coisa,variando apenas na forma de utilização, capacidade de linhas e velocidade de elaboração e exibição.

Atualmente no mercado, o mais novo e versátil aplicativo gerador de gráficos para o APPLE é o PFS Graph, daí termos escolhido para este livro e nos treinamentos que ministramos. Ele permite a entrada de informações de duas formas , via

teclado ou através da leitura de um arquivo em DIF, o que possibilita obter dados de uma matriz em VISICALC.

Gráficos de barra ou de linha, usam eixos na horizontal ou vertical para sua formação.

A linha horizontal é chamada de eixo X,a vertical de eixo Y.

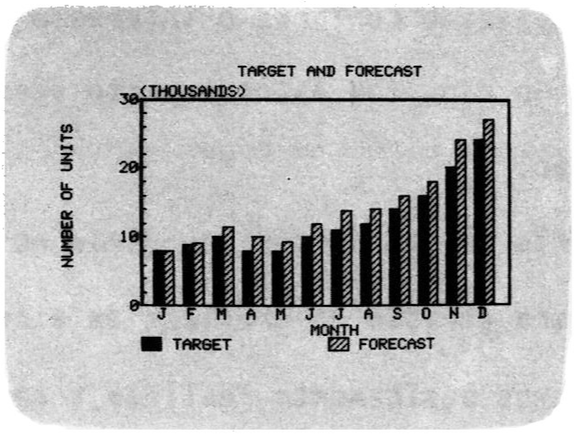
O eixo X é utilizado para identificar a forma que você classificou os seus dados, meses, dias ou palavras que identifiquem o ítem ou grupo de ítens que estão demonstrados.

Já o eixo Y é utilizado para demonstrar os valores plotados.

Gráficos de barras são normalmente utilizados para demonstrar quantidades comparando-as.

Por exêmplo, um gráfico que demonstre as vendas realizadas em função da previsão efetuada.

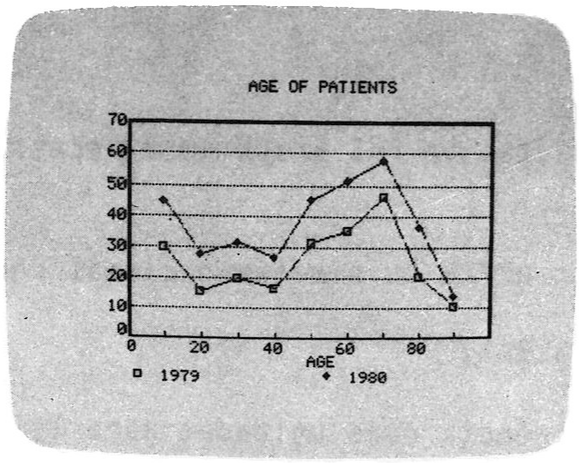
Veja abaixo.



Gráficos em linhas são normalmente utilizados para descrever e comparar informações numéricas no decorrer de um tempo.

Por exemplo, exibir a variação de idade dos pacientes de um hospital de um ano para outro.

Veja abaixo.



Gráficos em círculo são normalmente empregados para representar a porcentagem de participação de determinados eventos dentro de um todo.

São muito empregados para dramatizar ou evidenciar sutuações

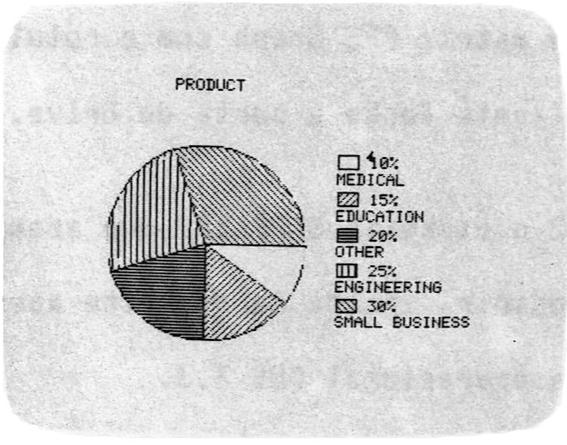
O número de eventos que podem ser demonstrados em um círculo está restrito a 8 eventos.

O eixo X é utilizado para identificar os eventos e o eixo Y para determinar o valor do evento.

Cada evento recebe um determinado desenho que é identificado por uma legenda ao lado do gráfico.

Nesta legenda aparece tambem a porcentagem de participação do evento que é calculada pelo programa.

Como exêmplo, a ilustração abaixo demonstra a porcentagem de participação de determinados produtos em uma venda.



N E C E S S I D A D E S

Para operar o aplicativo PFS Graph você necessita.

- microcomputador APPLE ou similar nacional com pelo menos 48 K de memória RAM.
- uma ou de preferência duas unidades para leitura e gravação de diskette 5 1/4.
- monitor de vídeo

OPCIONAL

- impressora com capacidade gráfica e com o cartão de comunicação conectado no slot 1.
- plotter com interface serial RS 232.

No livro assumimos que você possui dois drives para discos. Nao sendo o seu caso, troque os diskettes toda vez que solicitado pelo programa.

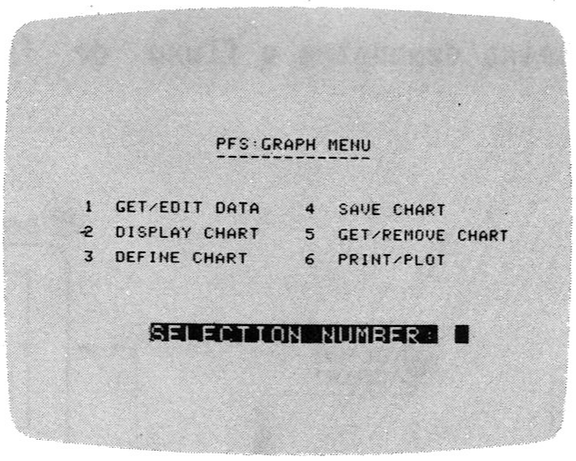
C A R R E G A N D O

Com seu microcomputador desligado, abra a porta do drive 1 e insira o diskette matriz PFS Graph com o rótulo para cima e a direita e finalmente feche a porta do drive.

Insira no drive 2 o diskette SAMPLERS que acompanha o aplicativo. Se não possuir, insira um diskette apenas inicializado pelo sistema operacional DOS 3.3.

Ligue o microcomputador e aguarde a luz IN USE se apagar.

Se correu tudo bem, apareceu em seu vídeo uma imagem idêntica à da figura abaixo.



Esta tela é o menú principal, a partir daí você executará todas as funções do aplicativo.

Para escolher a função, digite o número à esquerda da mesma e pressione simultaneamente as teclas CONTROL C.

FUNÇÕES DO TECLADO

CTRL C - para o programa executar a função selecionada.

ESC - para escapar da função e voltar ao menú principal.

→ - move o cursor para o campo da direita.

← - move o cursor para o campo da esquerda.

CTRL T - move o cursor para a linha de cima.

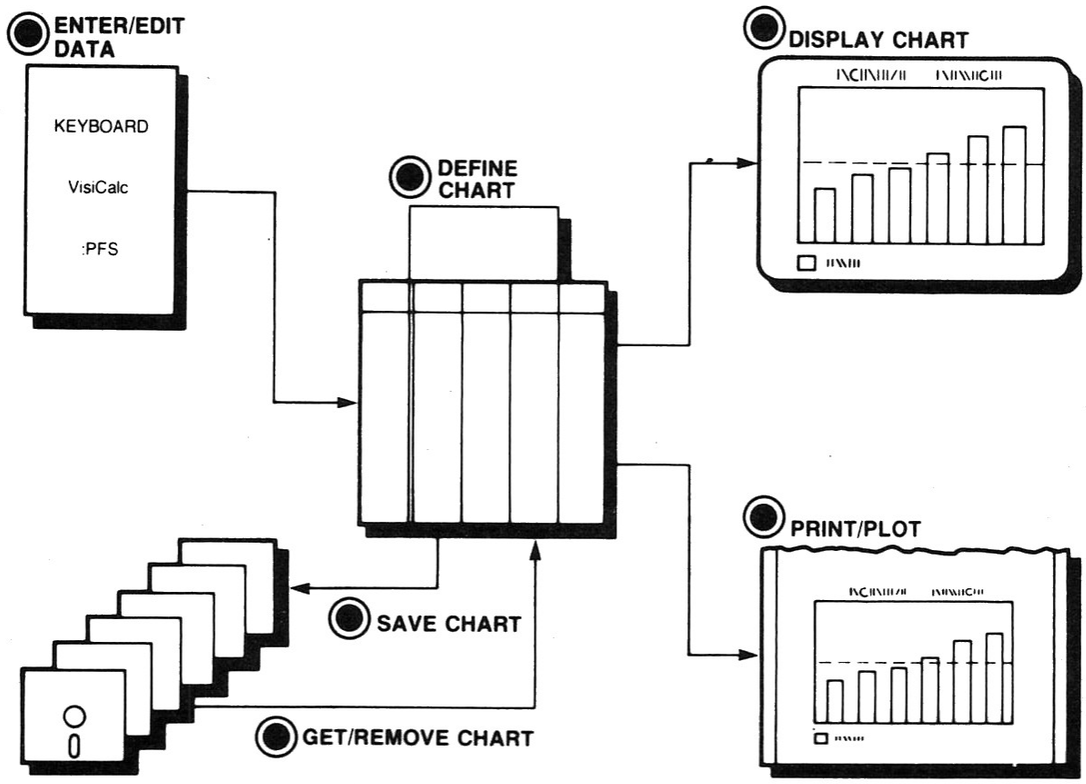
CTRL V - move o cursor para a linha de baixo.

CTRL F - move o cursor um caractere à esquerda.

CTRL G - move o cursor um caractere à direita.

FUNÇÕES DO PROGRAMA

A ilustração abaixo demonstra o fluxo de funcionamento do programa.



Com estas funções você definirá, entrará com os dados, exibirá em vídeo, gravará , efetuará a leitura e imprimirá seus gráficos demonstrativos.

Vamos estuda-la minuciosamente para uma perfeita utilização do aplicativo.

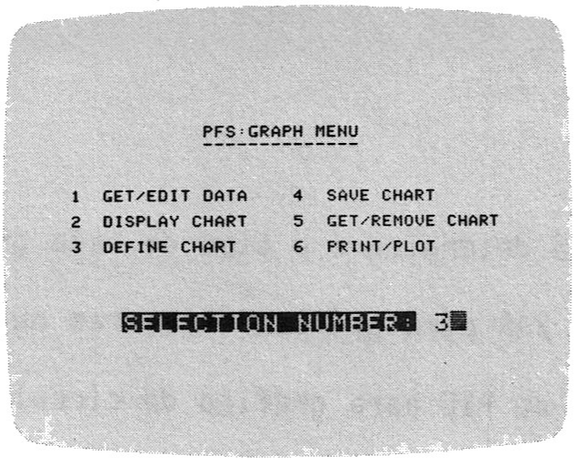
DEFININDO O GRÁFICO

DEFINE CHART

Com esta função você poderá definir ou alterar o tipo de gráfico que utilizará para demonstrar dados, definirá a escala de Y, número de gráficos, identificação de X e Y e etc.

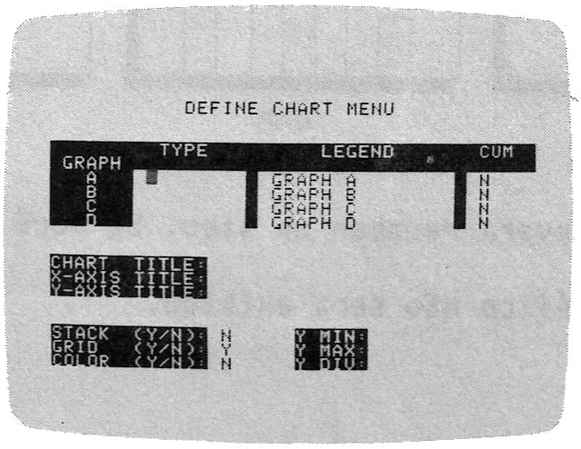
▶ COMO UTILIZAR

** No menú principal digite o número 3.



** Pressione simultaneamente as teclas CONTROL C.

Será exibida a tela abaixo.



Nesta tela você determinará todos os parâmetros para construção do gráfico. Ao preenche-la totalmente, pressione simultaneamente CONTROL C para encerrar a definição.

Para mover o cursor nesta tela, utilize a orientação do ítem FUNÇÕES DO TECLADO.

Se você desejar apagar todas a informações digitadas,pressione CONTROL E.

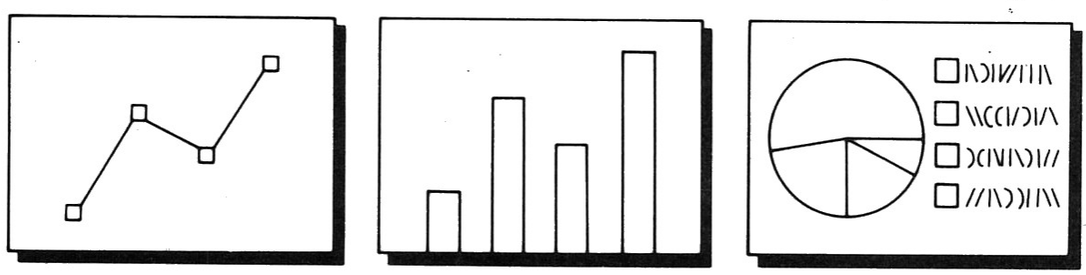
Vamos entender cada campo da tela.

GRAPH
  A
  B
  C
  D

Este campo identifica cada gráfico de seu quadro, "A" significa o primeiro gráfico, "B" o segundo e assim consecutivamente.

TYPE

Neste campo você determinará o tipo de cada gráfico que será exibido. Digite BAR para gráfico de barras ou LINE para gráficos de linhas ou PIE para gráfico de círculo.



Cada gráfico deverá receber um tipo. Se você não determinar este tipo, o gráfico não será exibido.

Exemplo:

GRAPH	TYPE
A	LINE
B	LINE
C	BAR
D	

LEGEND

Através deste campo você fará a legenda de cada gráfico que será exibido.

Nesta legenda você poderá digitar de 1 a 15 caracteres alfabéticos.

Exemplo:

GRAPH	TYPE	LEGEND
A	LINE	PREVISTO
B	BAR	REALIZADO

C U M

Digitando Y de YES, cada valor digitado na entrada de dados para cada ponto do eixo Y, será acumulado.
Digitando N de NO, o valor de Y será o valor presente.

CHART TITLE (Título do quadro)

X - AXIS TITLE (Título do eixo X)

Y - AXIS TITLE (Título do eixo Y)

Nestes campos você identificará o quadro e os eixos X e Y. Cada identificação poderá conter de 1 a 26 caracteres alfabéticos.

STACK (Y/N)

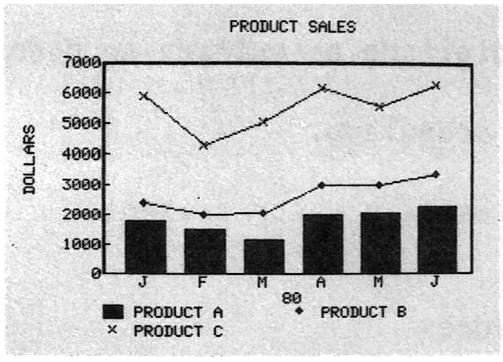
Algumas vezes é bastante útil visualizar um gráfico acima de outro para ter uma idéia de total ou seja, quanto cada gráfico representou no valor total. Este efeito normalmente é empregado com gráficos de barras.
Digitando N, o eixo X será o mesmo para todos os gráficos (A B,C e D). Digitando Y, cada gráfico terá o eixo X independente, ficando no quadro, um acima do outro.

GRID

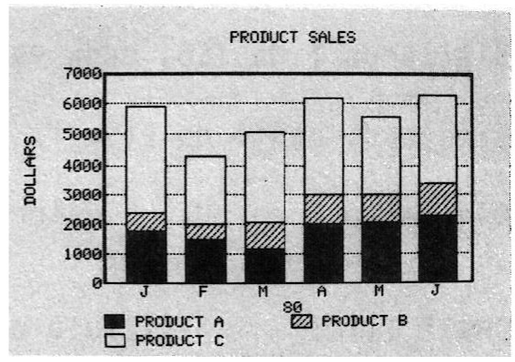
Digitando Y o quadro será exibido com um pontilhado na horizontal para cada valor de Y.

Digitando N este efeito não acontecerá. Veja abaixo.

GRID N



GRID Y



COLOR (Y/N)

Se o seu monitor de vídeo for colorido, digite Y. Cada gráfico será exibido com uma cor.

Caso contrário, o quadro será exibido em preto e branco e cada gráfico receberá um simbolo para que você possa distinguir um do outro.

Y MIN

Y MAX

Y DIV

Nestes campos você determinará a escala do eixo Y.

Y MIN - o menor valor previsto na escala.

Y MAX - o maior valor previsto na escala.

Y DIV - defina o número de divisões do eixo Y.

O máximo de divisões permitida para o eixo Y é 10. Se Y MIN e Y MAX estiverem em branco,o programa definirá a escala com base nos valores que serão plotados.

Quando você define um gráfico, este, poderá ser alterado a qualquer momento de acordo com sua conveniência.

Para isto entre na função DEFINE CHART, posicione o cursor no campo que será alterado e digite a nova situação.

Após, finalize a digitação com CONTROL C.

Na proxima exibição do quadro, os gráficos aparecerão de acordo com o último formato definido.

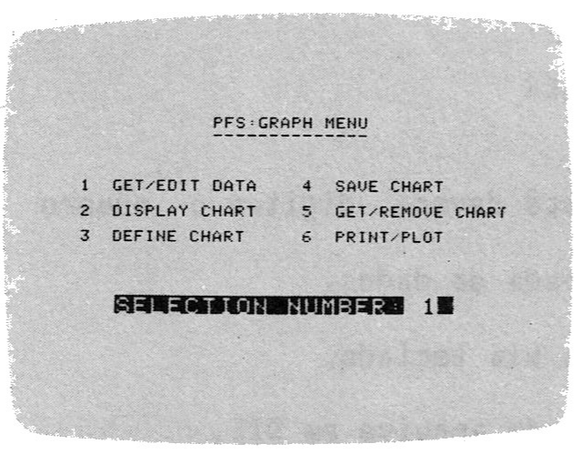
ENTRANDO COM DADOS

GET/EDIT DATA

Esta função é usada para efetuar a entrada de dados que serão demonstrados graficamente e para alterar dados digitados anteriormente.

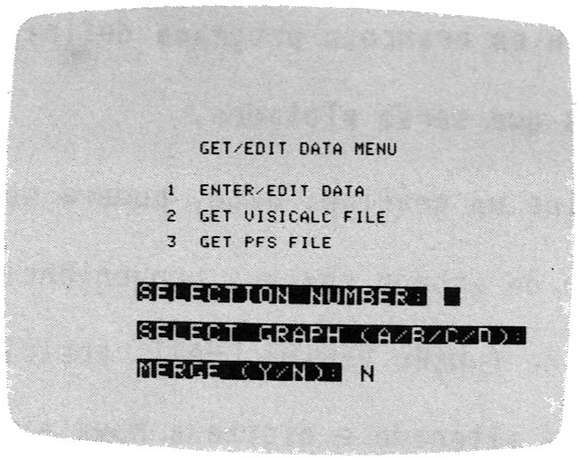
Você pode entrar com os dados através do teclado ou utilizar a rotina para leitura de dados em um arquivo em DIF.

▶ COMO UTILIZAR



** No menú principal digite o número 1 e pressione CONTROL C

Será exibida a tela abaixo.



Neste módulo você informará ao programa a forma em que os dados serão entrados.

ENTER/EDIT DATA

Escolha esta opção para entrada de dados via teclado.

GET VISICALC FILE

Escolha esta opção para leitura automática de dados em um arquivo em DIF.

GET PFS FILE

Escolha esta opção para leitura automática de um arquivo PFS FILE.

Como este programa de arquivos não está sendo recomendado, não abordaremos esta rotina no livro.

SELECTION NUMBER

Neste campo você deverá digitar o número à esquerda das opções de entrada de dados.

1 para entrada via teclado.

2 para leitura de arquivo em DIF.

Finalize a digitação deste campo com a seta da direita -> .

SELECT GRAPH (A/B/C/D)

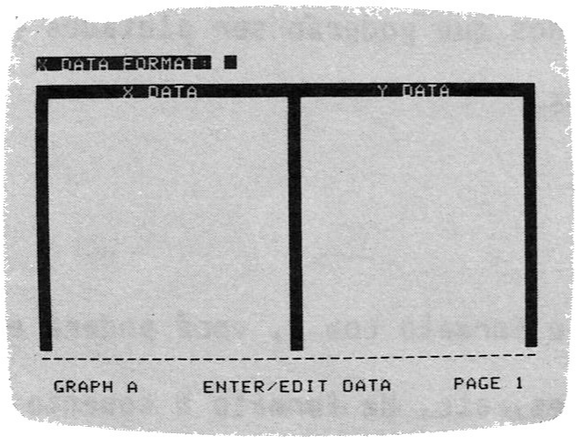
Digite a letra do gráfico que receberá a entrada de dados imediatamente posterior.
Como mencionado anteriormente, A para o primeiro gráfico, B para o segundo, C para o terceiro e D para o quarto e último gráfico possível em um só quadro.

MERGE (Y/N)

Digite Y de YES se desejar adicionar o dado que você está entrando, na massa de dados existente no gráfico escolhido, (A ou B ou C ou D).
Digite N de NO se desejar substituir.
Esta rotina é muito utilizada quando você está trabalhando em DIF e quer acumular dados de matrizes. Caso contrário digite sempre N.

ENTRANDO COM DADOS VIA TECLADO

Ao digitar 1 no campo SELECTION NAME, escolher o gráfico (A, B,C ou D) e pressionar CONTROL C, será exibida a tela abaixo vamos entendê-la.



X DATA FORMAT

Neste campo você informará o tipo de dado que o eixo X irá receber.

Digite:

I para palavras ou nomes.

N para números.

D para dias.

M para meses.

Q para trimestres.

Y para anos.

- para ignorar.

ou mesmo combinações de YM ou QY,que iremos abordar adiante.

I

Identificando o formato como I, você poderá entrar de 1 a 15 caracteres alfanuméricos de identificação (nome do departamento, seção etc). Entretanto este nome poderá sofrer um ajuste pelo programa quando da impressão do gráfico. Isto ocorre em função da limitação do tamanho disponível para o eixo X.

O limite de dados que poderão ser plotados no eixo X com o formato I é 16.

N

Identificando o formato com N, você poderá entrar com valores, quantidades, etc. Um formato N somente produzirá gráficos de linha.

Para entrar com valores negativos, digite " - " à esquerda do número.

O limite de dados que poderão ser plotados no eixo X com o formato N é 36.

Na página de entrada de dados, a capacidade por página é 18.

Para obter a segunda página, pressione simultâneamente as teclas CONTROL N em tempo de entrada de dados.

Para voltar para a primeira página, pressione simultâneamente as teclas CONTROL P em tempo de entrada de dados.

Datas poderão ser digitadas de três formas, os dígitos separados por / : ou espaço.(20/11/54 ou 20:11:54 ou 20 11 54)

Para especificar o formato para datas, entre com uma das opções abaixo.

CODIGO	USADO PARA	COMO ENTRAR COM O DADO
D	dias do mes	1, 2....31
M	meses do ano	1, 2....12
Y	anos	dois ou quatro digitos
Q	trimestres	1, 2....4
YM	meses de mais de um ano	84/2, 1980 2
QY	trimestres de mais de um ano	1/84, 1 84, 1:1984

Se você desejar alterar o formato de X, (é I quer passar para N), você terá primeiro que remover os dados digitados.

Para isto vá até a função DEFINE CHART e pressione simultaneamente as teclas CONTROL R. Volte para o GET EDIT DATA e entre com o novo formato de X.

X DATA

Y DATA

Após especificar o formato de X, pressione a seta da direita -> . O cursor irá para a primeira posição do campo X data. Entre com o primeiro dado de X e pressione a tecla seta da direita ->. Entre com o primeiro valor de Y e pressione a tecla seta da direita -> e assim consecutivamente para todos os dados e valores.

Se você não entrar com os dados em determinada ordem, o programa automaticamente o fará. Para os dados numéricos do eixo X, colocará em ordem ascendente.
Para os dados referente a data colocará em ordem cronológica.

PROCESSANDO OS DADOS

Quando você terminar com a entrada de dados, pressione simultâneamente as teclas CONTROL C para continuar.
O programa verificará os dados em função do formato dado.
Se forem válidos, sorteará e armazenará em memória residente
Após este processo, ele retornará ao menú principal.
A partir daí você poderá entrar com os dados do outro gráfico (B ou C ou D) ou mesmo executar outra função do programa.
Se você for entrar com os dados do outro gráfico, o X DATA FORMAT já estará preenchido, não podendo ser alterado para o outro gráfico sem que você elimine os dados do(s) gráfico(s) anterior(es) com CONTROL R na função DEFINE CHART.

Para melhorar o entendimento desta função, vamos a um exemplo.

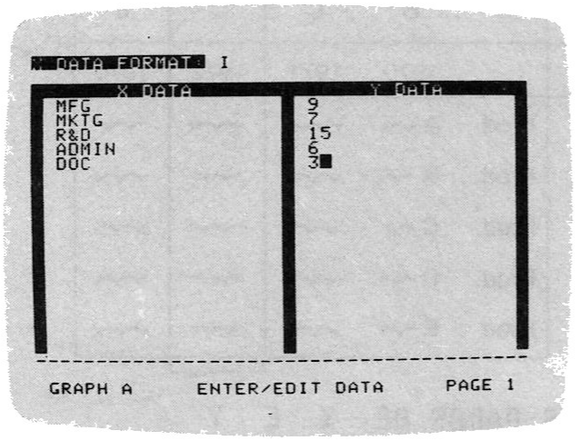
Vamos criar um gráfico que mostre o número de empregados em cada departamento de uma emprêsa.

No menú principal digite o número 1 e pressione CONTROL C.

Digite:

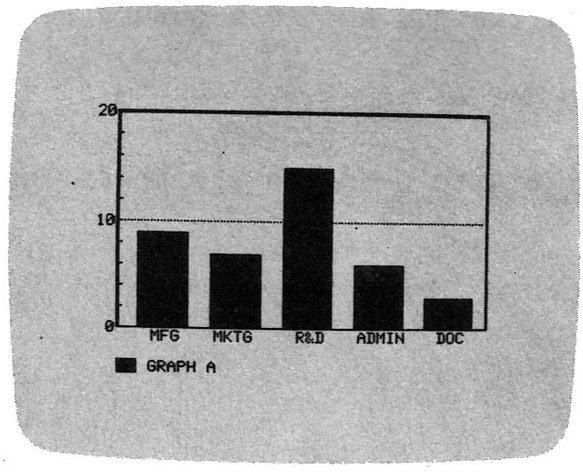
1
->
A
CONTROL C
I (para o formato de X)
->
MFG
->
9
->
MKTG
->
7
->
R&D
->
15
->
ADMIN
->
6
->
DOC
->
3

Veja a tela abaixo, ficará assim.



Pressione em seguida CONTROL C para concluir.

Se desejar exibir o gráfico abaixo em vídeo, siga as instruções da função EXIBINDO GRÁFICO, no livro página 3-23 .



ENTRANDO COM DADOS VIA D I F

Com este método para entrada de dados, você poderá automaticamente retirar informações de uma matriz em VISICALC e plotar em um gráfico.

PREPARANDO O ARQUIVO EM DIF

Antes de armazenar o arquivo em DIF, você precisará conhecer a parte da matriz onde extrairá as informações para o gráfico e se os dados serão gravados por coluna ou linha.
Alguma dúvida consulte / S# no modulo VISICALC.
Veja a ilustracao abaixo.

coluna

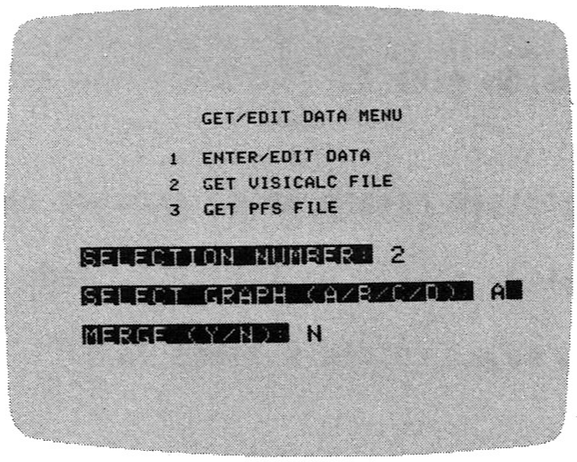
	A	B	C	D	E
1		1970	1971	1972	1973
2	Prod	A			
3	Prod	B			
4	Prod	C			
5	Prod	D			
6	Prod	E			

Linha

ESPECIFICANDO OS DADOS DE X E Y

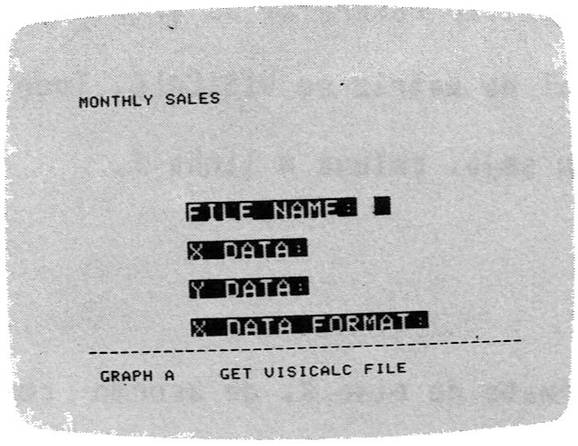
No menú principal solicite a função GET EDIT DATA

Na tela abaixo, digite o número 2 para o campo SELECTION NUMBER



Após identificar o gráfico (A,B,C,D), insira no drive 2 o diskette contendo o arquivo em DIF. Após, pressione simultâneamente as teclas CONTROL C.

Será exibida a tela abaixo.



Na parte superior desta tela, foram listados os nomes dos arquivos armazenados no diskette que você inseriu no drive 2

FILENAME

Neste campo, digite o nome do arquivo em DIF onde os dados que lhe interessam estão armazenados.

Finalize a digitação deste campo com a tecla seta da direita -> .

X DATA

Neste campo digite o endereço da matriz em DIF onde se encontram os dados do eixo X.

● Note que esta posição refere-se ao arquivo em DIF e não a posição original da matriz em VISICALC. Todo arquivo em DIF inicia em A1 ou seja, coluna A linha 1.

Y DATA

Neste campo digite o endereço da matriz em DIF onde se encontram os dados do eixo Y.

● Note que esta posicao refere-se ao arquivo em DIF e não a posição original da matriz em VISICALC. Todo arquivo em DIF inicia em A1 ou seja, coluna A linha 1.

X DATA FORMAT

Entre com o formato do eixo X, de acordo com a orientação dada anteriormente ou seja, no módulo que explica entrada de dados via teclado.

PROCESSANDO OS DADOS

Apos preencher todos os campos da tela anterior, pressione simultâneamente as teclas CONTROL C.
O programa verificará os dados em função do formato dado.
Se for válido, sorteará e armazenará em memória residente.
Após este processo ele solicitará que você pressione simultâneamente as teclas CONTROL C para continuar.

EXEMPLO

Digamos que você tenha uma matriz em VISICALC que controle suas despesas com as amigas de infância.

MES ->	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL
Restaurante	1020	1045	1095	1072	1069	1053	1090
Flores	1300	1295	1340	1340	1330	1340	1350
L'Auberge	1550	1572	1643	1577	1599	1603	1670
TOTAL	3870	3912	4078	3989	3998	3996	4110

Se você salvar toda a matriz em DIF por linha (R) e desejar demonstrar graficamente o total de despesas nos meses, proceda da seguinte forma.

Grave a matriz com o nome YEAR.

Quando o arquivo em DIF estiver gravado, insira o diskette contendo este arquivo no drive 2.

Na função GET/EDIT DATA digite:

** o número 2 no campo SELECTION NUMBER

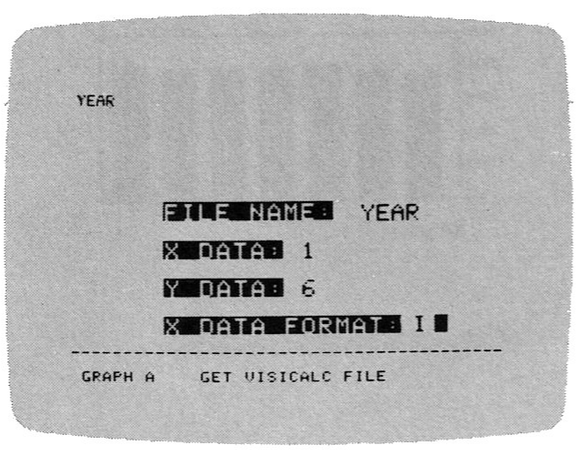
** ->

** A no campo SELECT GRAPH

** ->

** CONTROL C

Será exibida a tela abaixo



** digite YEAR no campo FILE NAME

** ->

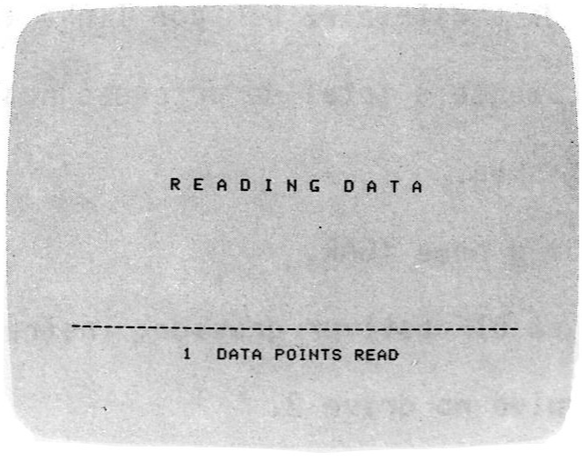
Os dados do eixo X estão na linha 1 do arquivo em DIF e os dados do eixo Y na linha 6.

Entre então com 1 e 6 para o eixo X e Y respectivamente.

Finalmente digite I para o campo X DATA FORMAT.

Pressione simultaneamente CONTROL C.

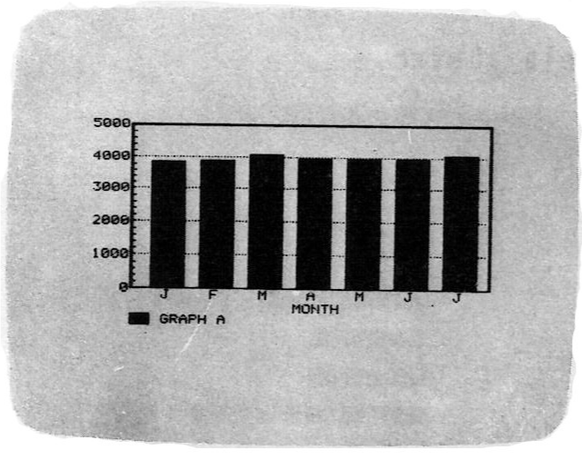
Os dados serão lidos nas linhas especificadas do arquivo e será exibida a tela abaixo.



Ao concluir a leitura, o programa solicitará para que você pressione CONTROL C.

Faça isto e o programa voltará ao menú principal.

Se você solicitar a exibição do gráfico, este aparecerá conforme a tela abaixo.

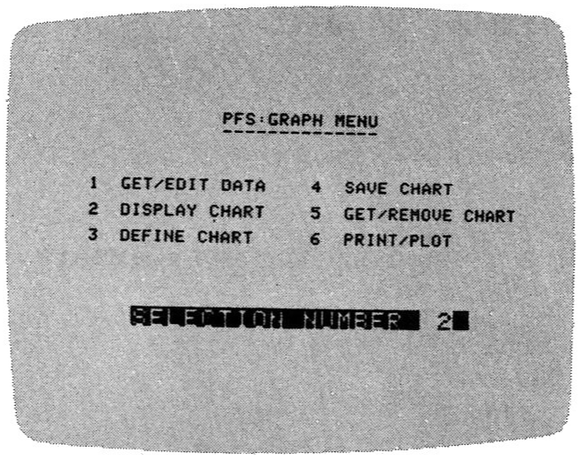


EXIBINDO O GRÁFICO

DISPLAY CHART

Esta função permite a exibição de um gráfico que esta em memória residente, no vídeo.

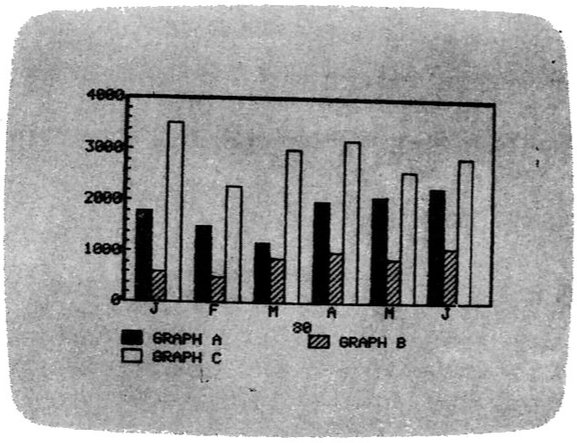
▶ COMO UTILIZAR



** No menú principal digite o numero 2.

** Pressione simultaneamente as teclas CONTROL C.

Será exibido o gráfico em residente.



** Para voltar ao menú principal, pressione a tecla ESC.

GRAVANDO GRAFICOS NO DISKETTE

SAVE CHART

A função SAVE CHART é utilizada para gravar gráficos gerados

em memória residente, em um diskette para posterior utilização.

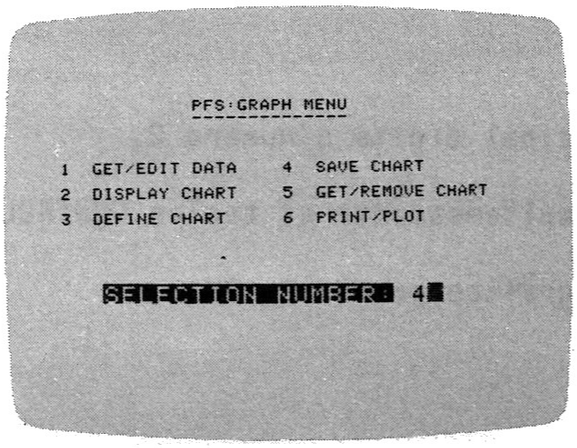
Cada diskette pode armazenar até 45 quadros com 4 gráficos cada.

Conforme o explicado nos aplicativos anteriores, o diskette necessitará estar inicializado pelo sistema operacional DOS 3.3 para ser utilizado.

▶ COMO UTILIZAR

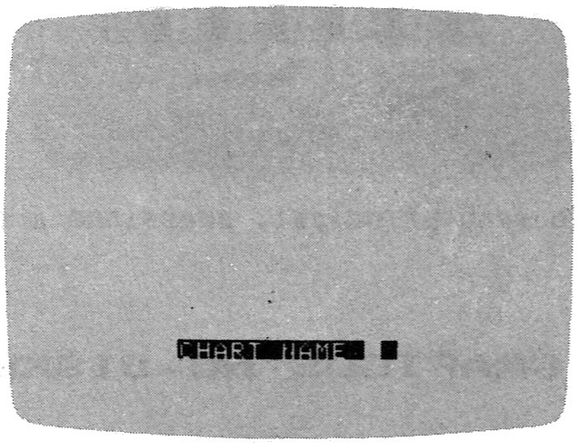
** Insira no drive 2 um diskette previamente inicializado.

** No menú principal digite o número 4



** Pressione simultaneamente as teclas CONTROL C

Será exibida a tela abaixo.

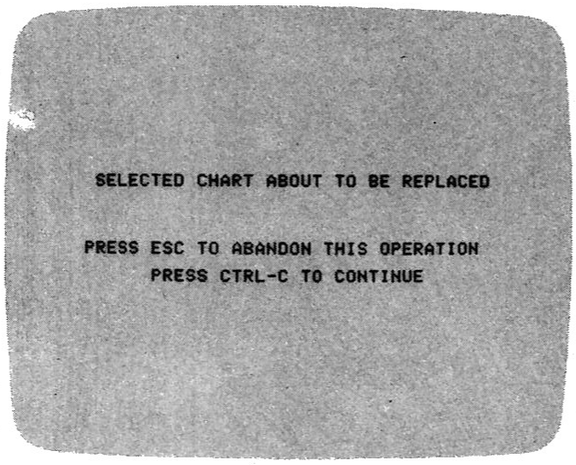


Nesta tela o PFS Graph lista os nomes dos arquivos com graficos gravados no diskette, posiciona o campo CHART NAME

para que você digite um nome para o gráfico que será gravado

Digite um nome com até 10 caracteres e pressione CONTROL C.

Se existir um gráfico gravado com o mesmo nome digitado, o programa exibirá a tela abaixo.



Pressionando CONTROL C neste ponto, o gráfico gravado anteriormente será substituido pelo que esta em memória residente.

Pressionando ESC o programa voltará ao menú principal e o gráfico em residente não será gravado.

LENDO GRAFICOS DO DISKETTE

GET / REMOVE CHART

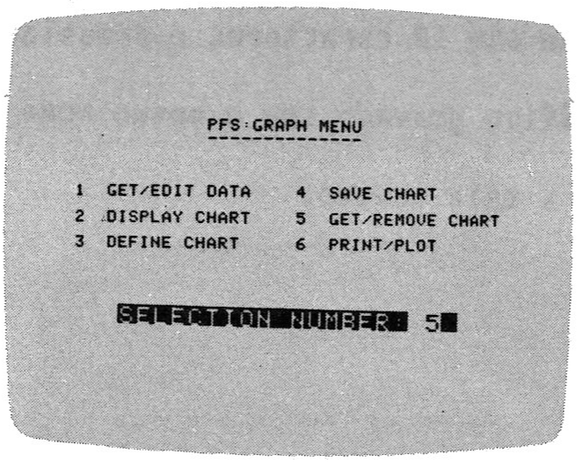
Esta função permite que você leia ou delete (elimine) um quadro com gráficos de um diskette.

▶ COMO UTILIZAR

** Insira no drive 2 um diskette contendo gráficos gravados anteriormente.

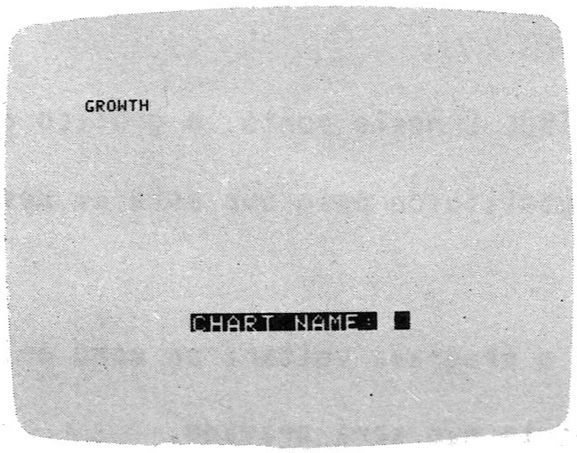
** No menú principal digite o número 5

Veja a ilustração da próxima página.



** Pressione simultaneamente CONTROL C

Será exibida a tela abaixo.



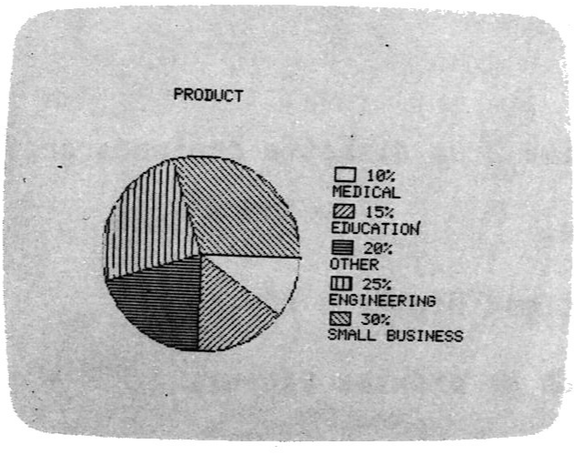
Nesta tela o programa lista o nome dos arquivos com gráficos armazenados no diskette.

P A R A L E R

** No campo CHART NAME digite o nome do gráfico escolhido.

** Pressione simultaneamente as teclas CONTROL C

O gráfico será lido do diskette e exibido automaticamente no vídeo.



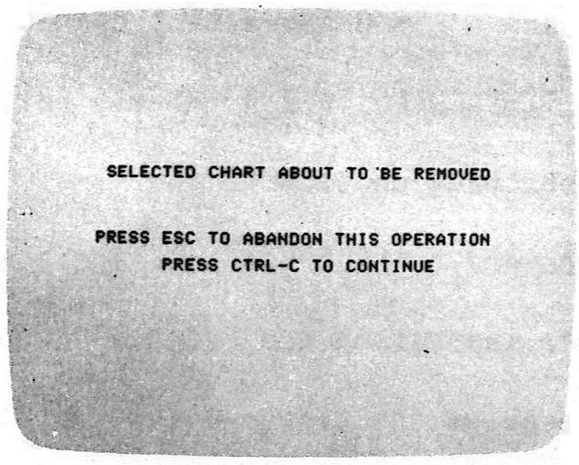
Para voltar ao menú principal, pressione a tecla ESC.

P A R A D E L E T A R

** No campo CHART NAME digite o nome do gráfico escolhido.

** Pressione simultaneamente as teclas CONTROL R.

Será exibida a tela abaixo.



** Pressione CONTROL C para confirmar a deleção.

ou

** Pressione ESC para abandonar a operação e não deletar o gráfico do diskette.

●

É um bom procedimento, ler o gráfico antes de solicitar a deleção.

Isto evitará que você faça confusão entre um gráfico e outro ou seja, não solicite a deleção baseando-se apenas no nome do gráfico armazenado.Veja-o primeiro para certificar-se que trata-se do desejado.

Lembre-se que ao deletar um arquivo com dados ou gráfico,você está eliminando-o definitivamente do disco.

IMPRIMIR OU PLOTAR GRÁFICOS

PRINT / PLOT

Através desta função você poderá imprimir gráficos em papel, utilizando uma impressora ou um plotter, ou em uma transpa - rencia através de um plotter.

No caso de plotter, o PFS Graph está preparado para trabalhar com o HEWLETT PACKARD 7470 A modelo ØØ1, com interface serial RS 232 conectada no slot #2 .

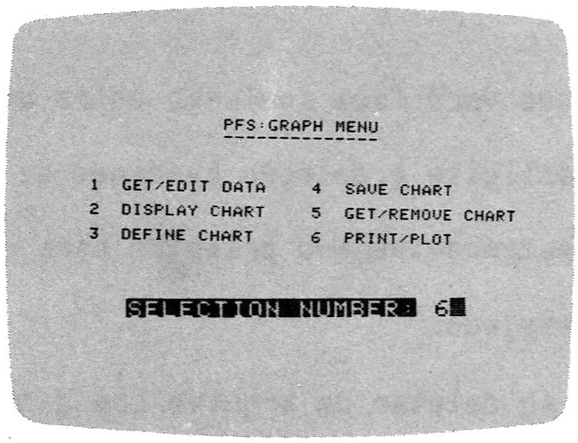
No caso de impressora,o PFS Graph está preparado para trabalhar com qualquer impressora que possua módulo gráfico e esteja conectada em um dos tipos de interface:

- Silentype Printer
- Epson Printer
- Grappler ou interfaces Graphics.

A interface deve estar conectada no slot # 1.

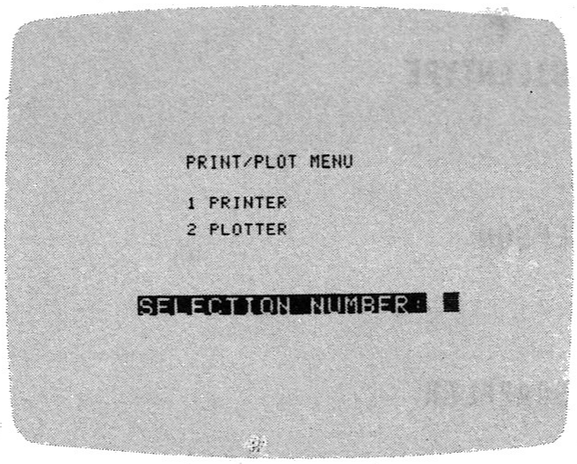
▶ COMO UTILIZAR

** Com o gráfico em memória residente, no menú principal digite o número 6.



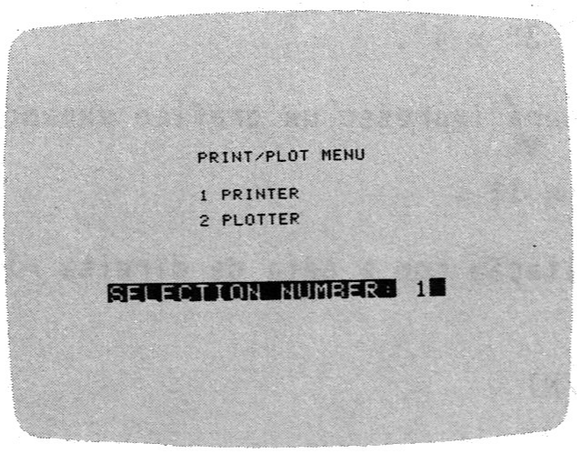
** Pressione simultâneamente as teclas CONTROL C

Será exibida a tela abaixo.



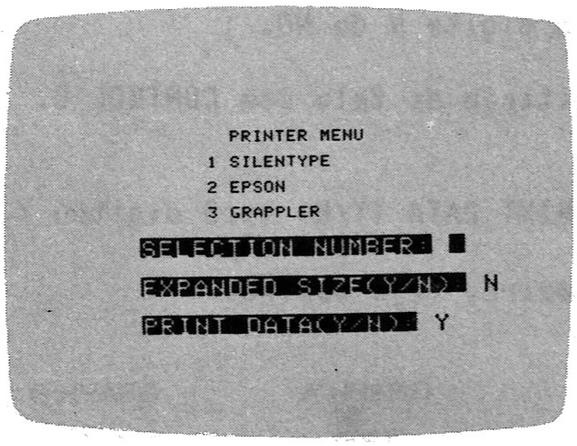
Nesta tela você orientará o programa, se a impressão será a-
través de uma impressora ou de um plotter.

USANDO A IMPRESSORA



** Digite o número 1 nesta tela e pressione CONTROL C

Será exibida a tela abaixo.



Nesta tela você indicará o tipo do cartão que comunica com a impressora, tamanho do gráfico e se deseja imprimir tambem os dados do gráfico.

SELECTION NUMBER

Digite 1 para SILENTYPE

ou

Digite 2 para EPSON

ou

Digite 3 para GRAPPLER

Conclua a digitação com a seta da direita -> .

EXPANDED SIZE (Y/N)

Digitando N, sera impresso um gráfico no tamanho normal, aproximadamente 3" x 4".

Digitando Y, será impresso um grafico expandido, aproximadamente 8 1/2" x 11 .

Conclua a digitação com a seta da direita -> .

PRINT DATA (Y/N)

Se você deseja imprimir os dados para depois imprimir o gráfico, digite Y de YES.

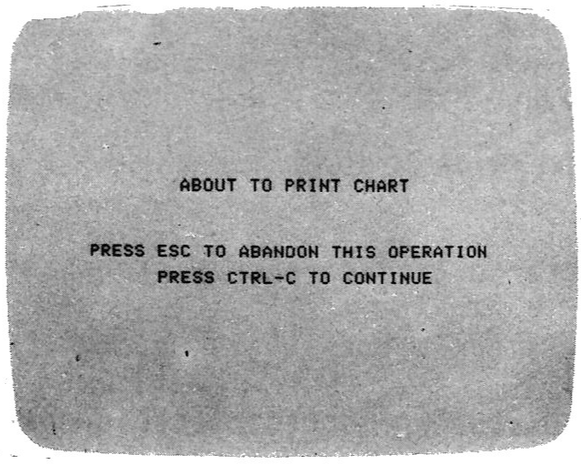
Caso contrário digite N de NO.

Conclua a digitação da tela com CONTROL C.

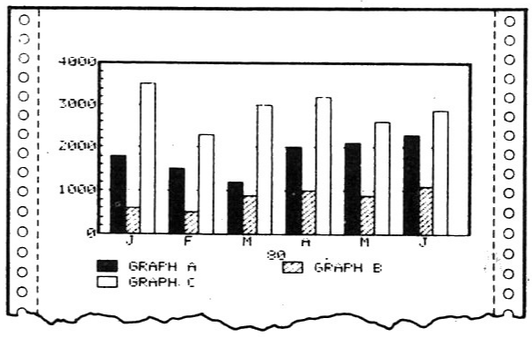
Se no campo PRINT DATA (Y/N) você digitou Y, os dados serão impressos primeiro, veja abaixo.

	GRAPH A	GRAPH B	GRAPH C
1/80	1800	600	3500
2/80	1500	500	2300
3/80	1200	900	3000
4/80	2000	1000	3200
5/80	2100	900	2600
6/80	2300	1100	2900

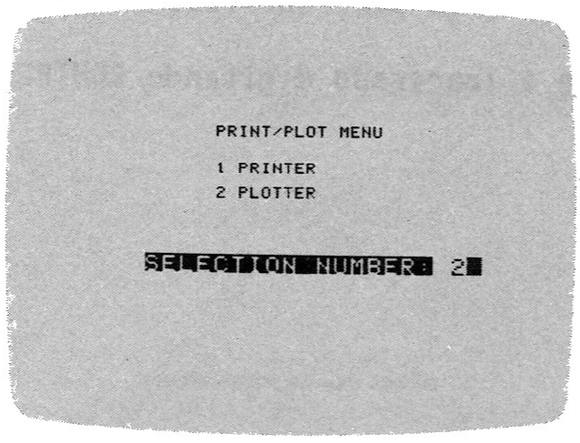
E será exibida a tela abaixo.



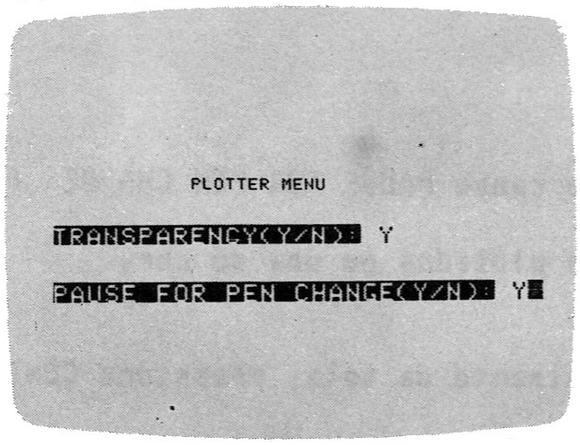
Posicione melhor o papel se desejar e pressione simultâneamente as teclas CONTROL C que o gráfico será impresso.



USANDO O PLOTTER



** Digite o número 2 na tela acima e finalize a digitação com CONTROL C. Será exibida a tela abaixo.



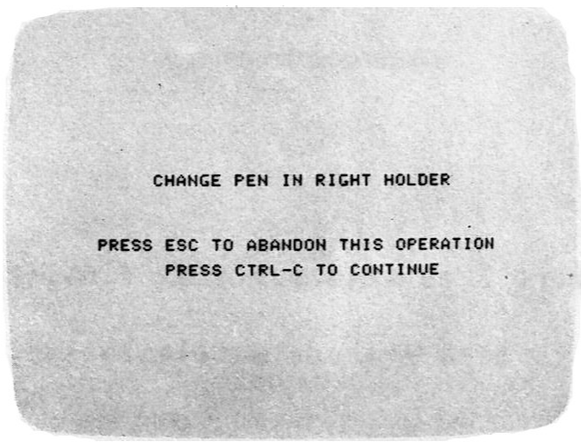
Vamos entendê-la.

TRANSPARENCY (Y/N)

Se você for plotar o gráfico em uma transparência, digite Y neste campo. Esta opção ocasionará uma menor velocidade na impressão para uma melhor apresentação do gráfico.
Se o gráfico será plotado em uma folha de papel , digite N para este campo.

PAUSE FOR PEN CHANGE (Y/N)

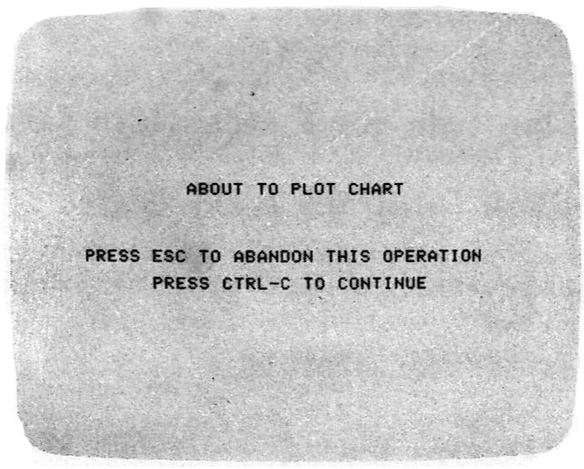
Digite Y se você pretende que cada gráfico seja impresso em uma determinada cor.
Ao término da impressão de um gráfico, o programa fará uma interrupção momentânea para que você troque a caneta do plotter e continue a impressão digitando CONTROL C .
Veja abaixo.



Digitando N no campo PAUSE FOR PEN CHANGE (Y/N), todos os gráficos serão plotados em uma só cor.

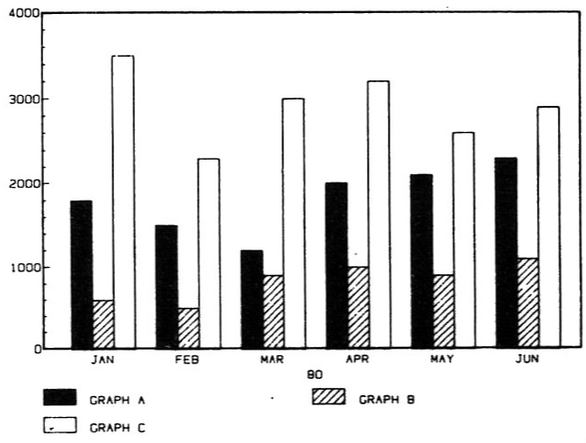
Após o preenchimento da tela, pressione CONTROL C.

Será exibida a tela abaixo.



Posicione o papel no plotter e pressione simultâneamente as teclas CONTROL C.

Os gráficos serão plotados conforme a ilustração abaixo.



C O N C L U S Ã O

Você acabou de ler tudo que é necessário para operar os aplicativos VISICALC, VISIFILE e PFS Graph.

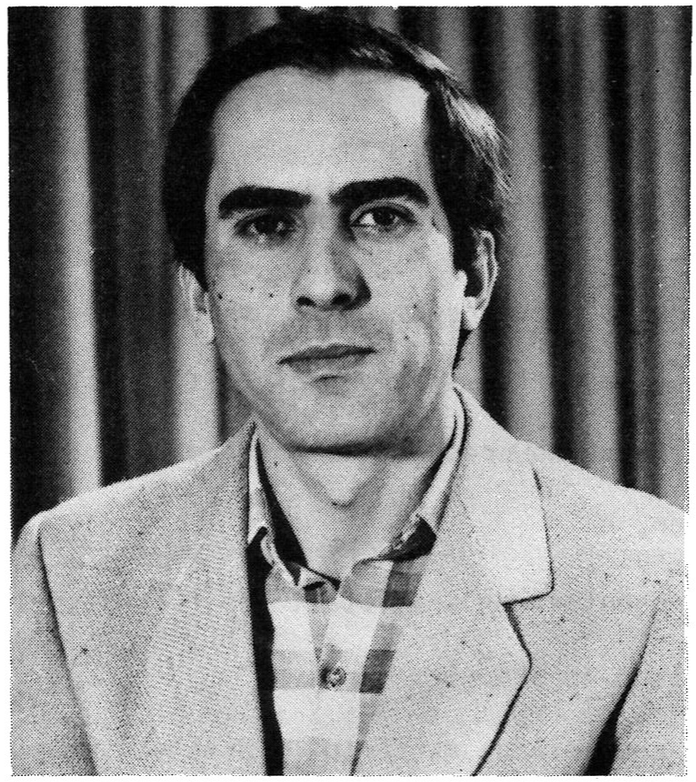
Acredito que neste momento você já está visualizando quais aplicações podem ser desenvolvidas em suas atividades profissionais ou pessoais, utilizando estes produtos.

Conforme o mencionado no início do livro, é realmente difícil encontrar uma aplicação comercial que não possa ser atendida por estes aplicativos.

Intencionalmente selecionei aplicativos que interagem entre sí, possibilitando desta forma o desenvolvimento de microsistemas com um elevado grau de complexidade.

Em função do retorno obtido na Companhia em que trabalho e em outras emprêsas onde ministrei este treinamento, estou convencido que justifica um esforco por parte do leitor para a utilização deste material, obtendo assim, um melhor aproveitamento do recurso computacional existente.

◆◆◆◆◆



José Eduardo Mendes é funcionário da Kodak Brasileira onde atua como Analista de Sistemas. Especializado em equipamentos APPLE e PC IBM, dedicou os ultimos anos ao aperfeiçoamento de técnicas de docência, avaliação de equipamentos, hardware complementar e softwares disponíveis no mercado interno e externo na categoria de equipamentos mencionada.

C A R O L E I T O R

Todo software lançado no mercado, sofre com o tempo, um aperfeiçoamento quanto à sua performance e versatilidade. Em razão disto novas versões de um mesmo produto são colocadas à disposição do usuário consumidor.

Estas versões apresentam, em sua totalidade, alterações quanto à operação e resultado do produto.

Em função disto, gostaria de mantê-lo informado quanto às alterações ou mesmo novidades sobre software ou hardware complementar ligados aos aplicativos abordados neste livro.

Se desejar, informe seu nome, profissão e endereço para:

LIVRARIA NOBEL S.A.

Departamento Editorial

Rua Maria Antonia, 108 Sao Paulo - SP

CEP 01222

Grato

Impresso na Prol editora gráfica ltda.
03043 Rua Martim Burchard, 246
Brás - São Paulo - SP
Fone: (011) 270-4388 (PABX)
com filmes fornecidos pelo Editor.

O LIVRO QUE FALTAVA PARA VOCÊ APROVEITAR O MÁXIMO DE SEU COMPUTADOR APPLE OU SIMILAR NACIONAL.

VISICALC, VISIFILE e PFS GRAPH atendem às mais generalizadas necessidades, tais como cálculo de matrizes, arquivo de dados, mala direta, emissão de etiquetas e de gráficos demonstrativos dos mais diversos.

Explorando didaticamente os conceitos abstratos do tema e apresentando exemplos simples, claros e objetivos, **APPLE 1 2 3** cria condições para que haja uma real assimilação dos comandos e instruções dos aplicativos, por parte do usuário.

Um texto desenvolvido em estilo claro e de fácil leitura, ao qual foram incorporados gráficos, ilustrações de vídeo e figuras, para que o leitor obtenha o máximo proveito nas fixações práticas ou conceituais.

APPLE 1 2 3: um livro para economistas, engenheiros, gerentes, executivos etc. Um livro para todos os usuários.

ISBN 85-213-0255-X