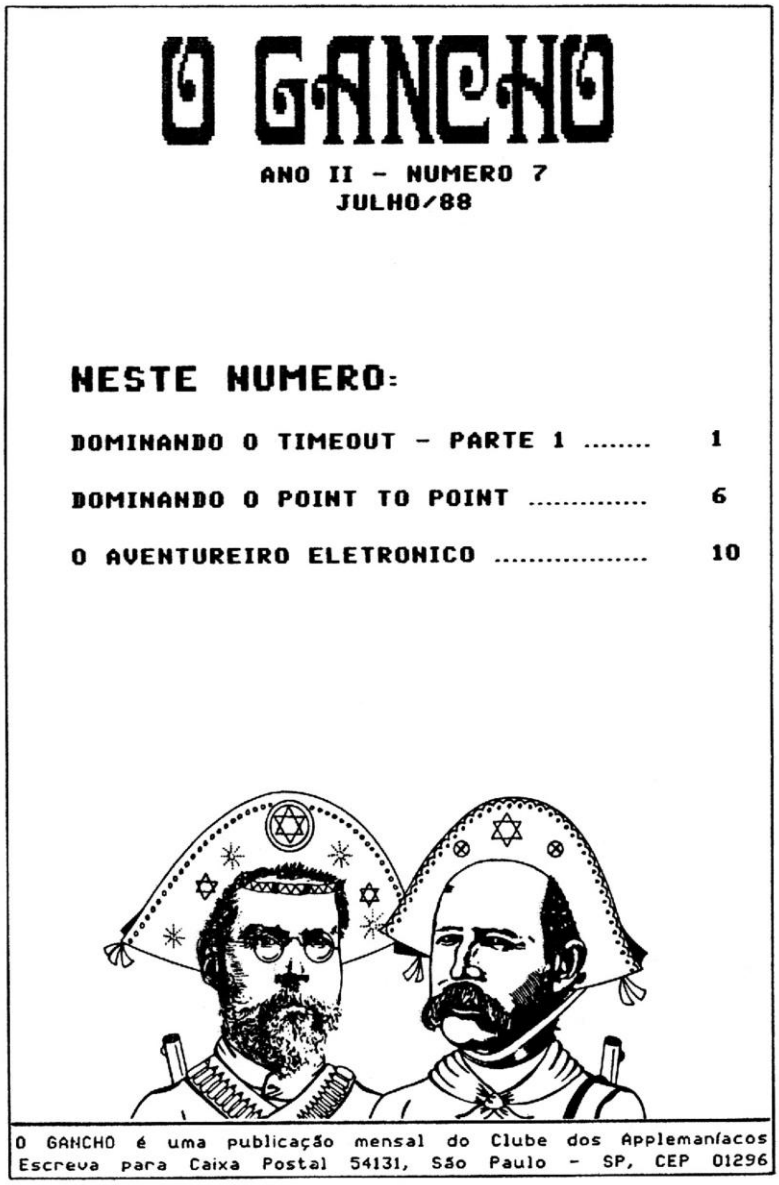
O GANCHO



Olá, como estão todos??

Este é um pequeno trabalho de Arqueologia Digital, sendo que muita coisa que foi perdida já está sendo recuperada.
Nesse momento estaremos apresentando para Vocês, um dos folhetins mais importantes de sua época, tanto pelo seu Pioneirismo, quanto pela sua qualidade técnica, editorial e informativa.
Este é **O GANCHO**, informativo do Clube dos Applemaníacos, vindo mensalmente na casa de seus associados, trazendo informações sobre Software, Hardware e várias dicas de jogos, pois ninguém é de ferro...

Abaixo está uma das suas capas originais.
Esperamos que gostem de matar a saudade com esse trabalho.
Um abraço,
Clóvis, Leonardo e Amigos.



Prefácio

O Clube dos Applemaníacos foi fundado em 1984, tendo publicado e distribuído mensalmente uma Carta Circular. Este foi um folheto com todo o conteúdo de Software adicionado ao Clube no mês, assuntos técnicos, dicas, "tira-dúvidas" dos leitores, análise de equipamentos e formulário de pedidos para requisitar cópias dos programas ao Clube - tudo relacionado à linha Apple 2.

Sempre me perguntaram de onde vieram os dois rostos no símbolo do Clube, caracterizados como cangaceiros. Nos Estados Unidos na época havia uma empresa chamada "Beagle Bros." que eu admirava muito. Para visualizar o símbolo original dos Beagle Bros., visite o site http://beagle.applearchives.com/, onde ainda existem links para os softwares e manuais dos Beagle Bros., agora disponibilizados como "freeware" (somente em inglês). A Hildegarda fazia o trabalho gráfico para Clube e criou nossos cangaceiros brasileiros.

"O Gancho" foi lançado junto com a Carta Circular em Dezembro de 1986 e foi distribuído até Setembro de 1989, onde uma necessidade de aprofundar na divulgação de informação seguia sendo importante com o grupo de associados do Clube crescendo, em uma época aonde obter informações e programas era muito diícil no Brasil, ainda nos primórdios da informática.

O Clube existiu nos anos 80, na época de inflação muito alta no Brasil. O custo da mensalidade para se associar ao Clube era o custo de duas pizzas de mussarela, na pizzaria perto de casa.

Não criei este material sozinho. Muita gente contribuiu, fornecendo material para ser copiado e algumas pessoas forneceram material adicional, como o caso do Capitão Safari, quanto a jogos. A Tinkerbell cuidava da parte administrativa do Clube. Hildegarda trabalhou muitos anos no Clube. No caso de Lady Software, confesso agora que esta coluna foi escrita por mim! Não gostava muito da "Lei de Software" no Brasil nos anos 80!

O material deste livro foi compilado baseando-se nos originais que eu havia guardado todos este anos. Realmente, não sei porque, mas fico feliz agora por dois motivos: primeiro, que esta lembrança do passado esta sendo preservada pelo Clóvis, Leonardo, José Ferro (que está cuidando do meu Apple 2 original) e outros, e em segundo lugar, porque este material esta sendo útil novamente para os amantes da retro-computação.

Capitão Gancho
Outubro de 2018

Agradecimento

Com o intuito de salvar todas as publicações encontradas queríamos scanear e melhorar as imagens, mas surgiu a idéia de redigitar e posteriormente publicar o LIVRÃO...

Esses foram alguns dos Colaboradores:

Capitão Gancho (Owner do Clube Applemaníacos)
Eduardo Luis Marcovecchio (dono do Livrão original)
Leonardo Roman da Rosa (www.datassette.org)
Clóvis Friolani (www.datassette.org)
José Ferro
.

Licença



"Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional."

Você tem o direito de:

Compartilhar — copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato. O licenciante não pode revogar estes direitos desde que você respeite os termos da licença.

De acordo com os termos seguintes:

Atribuição — Você deve dar o crédito apropriado, prover um link para a licença e indicar se mudanças foram feitas. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de nenhuma maneira que sugira que o licenciante apoia você ou o seu uso.

NãoComercial — Você não pode usar o material para fins comerciais.

SemDerivações — Se você remixar, transformar ou criar a partir do material, você não pode distribuir o material modificado.

Sem restrições adicionais — Você não pode aplicar termos jurídicos ou medidas de caráter tecnológico que restrinjam legalmente outros de fazerem algo que a licença permita.

ÍNDICE GERAL

ANO I - NUMERO 0 DEZEMBRO/86 ... 10
Driblando Com DOS - Introdução .. 11
Por Dentro Do Pascal 15
Certificate Maker 17
O Aventureiro Eletrônico 18
Pergunte a Analista 20

ANO I - NUMERO 1 JANEIRO/87 22
Upgrade Para o Graph+ Da Unitron. 23
Wordstar V3.33 24
Por Dentro do ProDOS 26
O Aventureiro Eletrônico 31
Paper Flex 33
Pergunte a Analista 34

ANO I - NUMERO 2 FEVEREIRO/87 ... 35
Por Dentro Da Ram - Parte 1 36
Apple IIGS 38
As Placas Da Applied Engineering. 40
O Aventureiro Eletrônico 44

ANO I - NUMERO 3 MARÇO/87 47
Driblando Com DOS - Catalogo (I). 48
Por Dentro Da Ram - Parte 2 51
O Aventureiro Eletrônico 54
Pergunte a Analista 58

ANO I - NUMERO 4 ABRIL/87 59
AppleWorks & Cia 60
Como Identificar Seu Apple 63
O Aventureiro Eletrônico 64
Formatação De Tela Em MBASIC 67
Pergunte a Analista 69

ANO I - NUMERO 5 MAIO/87 71
Entrando Na Linha 72
Dominando o Newsroom 74
Dominando o Multiscribe 79
O Aventureiro Eletrônico 82

ANO I - NUMERO 6 JUNHO/87 85
Acertando a Velocidade Do Drive . 86
Caracteres Especiais Na LX-80 ... 87
A História Das Aventuras: Parte 1 92
Namorando o Apple IIGS 94
O Aventureiro Eletrônico 95

ANO I - NUMERO 7 JULHO/87 97
Sistema Operacional ProDOS (I) .. 98
Dominando O Take 1 104
O Aventureiro Eletrônico 107

ANO I - NUMERO 8 AGOSTO/87 109
Sistema Operacional ProDOS(II) . 110
Dominando o Supercalc 3A 115
O Aventureiro Eletrônico 118
Pergunte a Analista 120

ANO I - NUMERO 9 SETEMBRO/87 ... 121
Dominando The Chord Apple 122
Arquivos Dbase II P/ AppleWorks 124
Buffer Do Teclado No TK 3000 ... 125
O Piloto Eletrônico 126
O Aventureiro Eletrônico 128
Pergunte a Analista 130

ANO I - NUMERO 10 OUTUBRO/87 ... 133
As Leis Da Informática 134
Dentro Dos Dados De AppleWorks.. 134
Pc Transporter Card 137
Dominando The Beagle Compiler .. 137
O Aventureiro Eletrônico 140
Pergunte a Analista 143

ANO I - NUMERO 11 NOVEMBRO/87 .. 145
Dominando o Multiscribe 20 146
Dominando o Pinpoint 20 149
Como Comprar Uma Impressora 152
O Aventureiro Eletrônico 155

ANO I - NUMERO 12 DEZEMBRO/87 .. 157
Macros Para AppleWorks 158
Dominando o Prosel 161
O Aventureiro Eletrônico 166
Pergunte a Analista 168

= DICATEKA - mar/85 a dez/87 = 170

ANO II - NUMERO 1 JANEIRO/88 ... 186
Dominando o ReportWorks 187
Dominando o Charts Unlimited ... 193

ANO II - NUMERO 2 FEVEREIRO/88.. 198
Dominando o Scribe 199
Convivendo com Macros 204
Pergunte a Analista 209

ANO II - NUMERO 3 MARÇO/88 210
Dominando o Publish IT!..... 211
O Aventureiro Eletrônico 217

ANO II - NUMERO 4 ABRIL/88 222
Dominando o Printrix 223
O Aventureiro Eletrônico 228
Pergunte a Analista 232

ANO II - NUMERO 5 MAIO/88 233
Otimizar /RAM com Prosel 234
PRODOS 8 V1.4 no AppleII+ 237
Astroapple 238
O Aventureiro Eletrônico 240
Pergunte a Analista 244

ANO II - NUMERO 6 JUNHO/88 245
Dominando o Caddraw 246
Pergunte a Analista 251
Dominando Desktop Accessories ... 252
Astro-Scope 254

ANO II - NUMERO 7 JULHO/88 256
Dominando o Timeout – Parte 1 ... 257
Dominando o Point To Point 261
O Aventureiro Eletrônico 266

ANO II - NUMERO 8 AGOSTO/88 268
Dominando o Timeout – Parte 2 ... 269
Dominando o Extra K 275
O Aventureiro Eletrônico 277

ANO II - NUMERO 9 SETEMBRO/88 ... 280
Dominando o GEOS 281
Dominando o Fantavision 286

ANO II - NUMERO 10 OUTUBRO/88 ... 292
Dominando o DB Master V5.1 PRO .. 293
Dominando o Prosel V3.3 299
O Aventureiro Eletrônico 302

ANO II - NUMERO 11 NOVEMBRO/88 .. 304
Dominando o Springboard Publisher 305
Dominando o Sensible Speller (I). 311
O Aventureiro Eletrônico 313
Pergunte a Analista 315

ANO II - NUMERO 12 DEZEMBRO/88 .. 316
Appleworks 2: Resumo de Comandos. 317
Dominando o Sensible Speller (II) 325

ANO III - NUMERO 1 JANEIRO/89 ... 328
Appleworks 2: Res. Comandos (II). 329
Dominando o Print Magic 333
Dominando Sensible Speller (III). 336
O Aventureiro Eletrônico 338

ANO III - NUMERO 2 FEVEREIRO/89 . 340
Appleworks 2: Res. Comandos (III) 341
O Aventureiro Eletrônico 348

ANO III - NUMERO 3 MARÇO/89 352
Appleworks 2: Res. Comandos (IV). 353
Timeout Superfonts com Acentuação 356
O Aventureiro Eletrônico 361

ANO III - NUMERO 4 ABRIL/89 364
Dominando o Geopublish 365
AstroTalk 369
O Aventureiro Eletrônico 371

ANO III - NUMERO 5 MAIO/89 374
Importar Dados no DB Master 375
Manutenção Preventiva (I) 380

ANO III - NUMERO 6 JUNHO/89 384
Fontes Gráficas Padrão GS (I) ... 385
Manutenção Preventiva (II) 388

ANO III - NUMERO 7 JULHO/89 394
Fontes Gráficas Padrão GS (II) .. 395
Manutenção Preventiva (III) 398

ANO III - NUMERO 8 AGOSTO/89 404
Appleworks 3.0 405
Manutenção Preventiva (IV) 407
O Aventureiro Eletrônico 412

ANO III - NUMERO 9 SETEMBRO/89 .. 414
Labels, Labels, Labels 415
Dominando Appleworks 3.0 417

O GANCHO

ANO I - NUMERO 0
DEZEMBRO/86
SUPLEMENTO DA CARTA CIRCULAR - ANO III - NUMERO 8

NESTE NUMERO:

DRIBLANDO COM DOS - INTRODUÇÃO 11
POR DENTRO DO PASCAL 15
CERTIFICATE MAKER 17
O AVENTUREIRO ELETRÔNICO 18
PERGUNTE A ANALISTA 20



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

DRIBLANDO COM DOS – INTRODUÇÃO

Este é o primeiro de uma série de artigos sobre DOS (Disk Operating System). Reuniremos aqui um conjunto de informações técnicas e dicas sobre DOS recolhidas de diversas fontes, sendo a maioria de artigos e livros inéditos em português e até algumas coisas que descobrimos tentando fazer algo que normalmente não é permitido. A Bíblia sobre DOS continua sendo o livro "Beneath Apple DOS" de Don Worth e Pieter Lechner, publicado em 1981. Worth e Lechner publicaram um segundo livro com disquete em 1982, chamado "Bag of Tricks", composto de 4 utilitários bem avançados sobre DOS. Em 1985 lançaram um terceiro livro "Bag of Tricks 2", também com disquete, com os mesmos utilitários ampliados para atender aos outros sistemas operacionais (CP/M, Pascal e ProDOS).

O microcomputador Apple foi lançado em abril de 1977, mas o uso de disquetes só começou em junho de 1978. Num período de mais ou menos 2 anos, saíram 4 versões sucessivas, sendo a última delas, a 3.3, a única adotada no Brasil. Essas versões foram:

DOS 3 : 29/6/78
DOS 3.1 : 28/7/78
DOS 3.2 : 16/2/79
DOS 3.3 : 25/8/80

Aqui trataremos exclusivamente do DOS 3.3, embora a Apple tivesse lançado no início de 1984 o ProDOS, um novo sistema incompatível com o 3.3, mas com muitos recursos interessantes. ProDOS na forma original não roda em Apple tropicalizado, mas já dispomos de uma modificação ("patch") que altera o ProDOS para funcionar em qualquer Apple. Este patch foi publicado algumas vezes na Carta Circular, sendo a última em abril/86 (Ano II/Número 12). No caso específico do Exato Pro da CCE, foi feita uma modificação no ROM do micro para rodar ProDOS sem o patch.

Trabalhamos com disquetes de 5 1/4" com "soft-sectoring", isto é, o posicionamento dos dados na superfície magnética não é fixado pelo equipamento, mas sim pelo DOS. Pegue um disquete virgem e localize um buraco pequeno adjacente ao centro do disquete. Agora segure a capa com uma mão e insira dois dedos da outra mão no buraco do centro. Estique os dedos para fazer contato com o miolo. Assim você pode girar a parte interna dentro da capa e pode observar que há apenas um buraco na parte interna. Disquetes com "hard-sectoring" tem muitos buracos, com os setores localizados entre eles.

No Clube trabalhamos exclusivamente com disquetes do tipo DS DD (dois lados, densidade dupla). A gravação do Apple de fato é de densidade simples, mas já tivemos problemas para copiar certos programas com LOCKSMITH e NIBBLES AWAY em densidade simples. Um disquete virgem pode ser utilizado de um lado só (com o rótulo para cima), mas não há problema em se utilizar o outro lado também. Para fazer isso, basta cortar a abertura lateral que permitirá a gravação (recomendamos usar o Picotex). Existem argumentos técnicos dizendo que você não deve fazer isto, mas em mais de 4 anos de experiência nunca tivemos problema algum. Quem tiver 2 drives e a

coragem para tal, pode abrir o drive 2 e colocar o sensor de trava de gravação em curto. Assim não será necessário cortar os disquetes para usar o outro lado. Por sinal, o cabeçote fica embaixo do disquete quando colocado no drive e a gravação de fato é feita no lado oposto à face voltada para cima.

Agora vamos analisar o disquete em si. Um disquete formatado com DOS 3.3 tem 560 blocos de dados (setores) de 256 bytes cada. Os setores são ordenados em 35 trilhas concêntricas numeradas de $0 a $22 (34 em decimal), com espaçamento igual entre as trilhas (números com "$" na frente são em hexadecimal). A trilha só começa a cerca de 1 cm da borda do disquete e as demais trilhas são distribuídas nos próximos 3 cm em direção ao centro, sendo a trilha $22 a mais próxima do centro. Cada trilha tem 16 setores numerados de $0 a $F (15). De fato, existem dois tipos de numeração para os setores de uma determinada trilha. Há uma numeração "física" que corresponde a sequência encontrada quando percorremos a trilha até fazer uma volta completa. Há também uma numeração "lógica" que corresponde ao número do setor de fato gravado no disquete no ato de inicializá-lo (a numeração considerada pelo DOS). Estas numerações são diferentes para minimizar nosso tempo de espera. Após ler ou gravar um setor, o microprocessador necessita de algumas frações de segundo para analisar e interpretar os dados. Com a rotação de 300 RPM (rotações por minuto) o cabeçote já passou por cima de vários setores (mais ou menos um terço da trilha). Se for utilizada a numeração física, teremos que esperar que a volta da trilha se complete para termos acesso ao próximo setor. Com a numeração lógica os setores são intercalados na trilha da forma mais adequada. Porém, o sistema usado para intercalar as trilhas varia de acordo com os sistemas operacionais diferentes de DOS. CP/M, PASCAL e ProDOS. Na Tabela 1 demonstramos a correspondência entre as posições físicas e lógicas para DOS 3.3

TABELA 1: INTERCALAÇÃO DE SETORES PARA DOS 3.3

SETOR FÍSICO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
SETOR LÓGICO	0	D	B	9	7	5	3	1	E	C	A	8	6	4	2	F

A correspondência entre as posições físicas e lógicas é diferente para os outros sistemas operacionais. Por que acontece isso? No Apple as operações em disquete são controladas diretamente pelo microprocessador utilizando rotinas internas dos sistemas operacionais em linguagem de máquina. A eficiência desta codificação varia entre os sistemas. Em DOS o microprocessador pode ler cada segundo setor. Em CP/M o microprocessador só consegue ler cada terceiro setor. O tempo de demora em Pascal é igual a DOS, porém em ordem inversa. Em todos os sistemas a posição lógica do setor $0 é sempre igual à posição física $0, servindo assim como âncora.

Já que em cada lado de disquete temos 560 setores de 256 bytes cada, concluímos que temos 143.360 bytes disponíveis no total. Isto é equivalente a 140K bytes (1K bytes = 1.024 bytes = 4 setores). Entretanto, as trilhas $0, $1 e $2 são reservadas para a imagem de DOS em disquete e a trilha $11 (17) é reservada para gravar até 105 títulos de arquivos no catálogo, sobrando normalmente 124K bytes para nosso uso. Existem maneiras para

melhorar isso. Por exemplo, um disquete formatado com DOS deletado deixará mais 2 trilhas disponíveis ($1 e $2), mas este disquete não poderá ser usado para fazer o boot. Outra possibilidade é a de se usar ProntoDos dos Beagle Bros, pois este utiliza 15 setores a menos, além de acessar os arquivos bem mais rapidamente. Ainda existe a possibilidade de liberar alguns setores da trilha $11, caso não haja necessidade de usar todos os 105 títulos. Cada setor da trilha $11, de $1 a $F, corresponde a 15 títulos. Mais adiante nesta série explicaremos como fazer isto.

Alguns setores do disquete têm significados especiais. O setor $0 da trilha $0 é o primeiro a ser lido durante o processo de boot. No momento em que acionamos o cartão interface do drive via PR#, um pequeno programa em linguagem de máquina, gravado em PROM ou EPROM no cartão, é executado para ligar o drive, ler o setor $0 da trilha $0 e passar o comando para o programa lá encontrado. No caso de um disquete com DOS 3.3 normal, este segundo programa carregará um outro e assim sucessivamente, até colocar a imagem de DOS no lugar certo na memória RAM. Devido a esse sistema, qualquer disquete, protegido ou não, deve permitir acesso ao programa gravado no cartão controlador dos drives para o setor $0 da trilha $0. Portanto, a trilha $0 normalmente não pode ser protegida com as técnicas disponíveis para as demais trilhas (mas há formas simples para proteger esta trilha).

O setor $0 da trilha $11 também tem significado especial, pois serve como âncora para o disquete. Todos os dados sobre o DOS usado para inicializar o disquete são gravados aqui. Também o DOS sempre deixa nesse setor um recado da última operação de gravação, para se lembrar em que trilha ele estava operando e em que sentido. Mais importante ainda é o mapeamento de quais setores já foram usados. Isto é essencial para evitar a mistura de dados entre os arquivos em disquete, gravando um novo em cima de algo já existente. O ato de deletar um arquivo em disquete é refletido também aqui, indicando os setores liberados e disponíveis para uso futuro. Os setores em si não são zerados nem mexidos, deixando a possibilidade de recuperar um arquivo deletado caso não tenha havido nenhuma operação de gravação. Nesse aspecto, há um defeito conhecido no DOS 3.3 para arquivos em Applesoft. Quando se salva um arquivo uma segunda vez com tamanho menor, o Catálogo não é corrigido, permanecendo a indicação do tamanho original.

Segue uma tabela com a descrição do conteúdo do setor $0 da Trilha $11. Futuramente explicaremos como manipular o mapeamento para isolar ou reabrir acesso a determinados setores para por exemplo, estender o catálogo além de 105 títulos, ou para recuperar setores da trilha $11 para utilização normal.

TABELA 2: UTILIZACAO DO SETOR $0 DA TRILHA $11

Byte	**Função**
$00	Não usado pelo DOS 3.3
$01	O número da trilha do primeiro setor do Catálogo
$02	O número de setor do primeiro setor do Catálogo
$03	O número da versão de DOS utilizado no disquete
$04 & $05	Não usado pelo DOS 3.3

$06	O número de volume do disquete
$07 - $26	Não usado pelo DOS 3.3
$27	O número máximo de pares de números (correspondentes ao endereçamento de trilhas-setores) em hexadecimal que podem constar dentro de cada setor do tipo "Lista de Trilhas/Setores" (normalmente $7A ou 122 decimal)
$28 - $2F	Não usado pelo DOS 3.3
$30	O número da última trilha aonde DOS gravou um setor
$31	A direção de gravação de setores(+ ou -)
$32 & $33	Não usado pelo DOS 3.3
$34	O número de trilhas por disquete, normalmente $23 ou 35 decimal para um disquete gravado em DOS 3.3
$35	O número de setores por trilha - $0D (13) para DOS 3.2 ou versão anterior, ou $10 (16) para DOS 3.3
$36 & $37	O número de bytes em cada setor (normalmente 256 representado com $00 na posição $36 e $01 na posição $37)
$38 - $3B	O mapeamento de utilização dos setores na trilha 0. São utilizados 4 bytes por trilha para este fim e a codificação é feita em nível de bits
$3C - $3F	O mapeamento de utilização dos setores na trilha 1
$40 - $43	O mapeamento de utilização dos setores na trilha 2
....	O mapeamento de utiliz. dos setores na trilha 3 até a trilha 32
$BC - &BF	O mapeamento de utilização dos setores na trilha 33
$C0 - $C3	O mapeamento de utilização dos setores na trilha 34
$C4 - $FF	Não usado pelo DOS 3.3 (para uso futuro, caso houver expansão para além de 35 trilhas)

Na próxima tabela apresentamos alguns valores comuns que vocês encontrarão neste setor:

TABELA 3:

Byte	**Conteúdo**	**Tradução**
$01	11	O Catal. se encontra na trilha $11
$02	0F	O Catálogo começa no setor $0F
$03	03	DOS 3.3
$06	FE	Volume 254
$30	12	A próxima gravação será na Trilha $12
$31	01 ou FF	Ordem decrescente de setores (01) ou Ordem crescente de setores (FF)
$38/$3B	00 00	A trilha $0 está completamente cheia
$C8/$C3	FF FF	A trilha $22 está completamente vazia

No próximo capítulo apresentaremos o funcionamento do catálogo com exemplos práticos. Será necessário o uso de um bom editor de setores para reproduzir no seu equipamento os exemplos dados. Como quase todo mundo tem a SELEÇÃO DO GANCHO, usaremos os Editores de Setores de COPY II PLUS 4.3 (opção 2) e NIBBLES AWAY II (opção 5).

POR DENTRO DO PASCAL

O sistema PASCAL ocupa apenas os 4 primeiros setores da trilha 0. Da mesma maneira que ocorre no sistema CP/M, não há coincidência entre os setores PASCAL e os setores DOS 3.3. Como já vimos na Carta Circular de novembro, no artigo "POR DENTRO DO CP/M", a ordem de leitura dos setores físicos é função do sistema utilizado na formatação do disquete. A TABELA 1 mostra a correspondência entre o sistema DOS 3.3 e o PASCAL.

TABELA 1:

	SETORES															
Físico	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
DOS 3.3	00	07	14	06	13	05	12	04	11	03	10	02	09	01	08	15
PASCAL	00	08	01	09	02	10	03	11	04	12	05	13	06	14	07	15

O sistema PASCAL não divide o disquete em setores, mas sim em blocos, onde cada bloco é formado por 2 setores. Portanto, há 8 blocos por trilha. A numeração dos blocos começa na trilha 0 e vai subindo até a trilha 34, dando um total de 200 blocos. Nos blocos 00 e 01 localiza-se o programa que estabelece a conexão entre os "drivers" e o computador. O diretório de arquivos ocupa os blocos entre 02 e 05. Como cada setor pode conter até 9 arquivos, os 4 blocos que constituem o diretório podem guardar, além do volume, até um máximo de 71 arquivos. O espaço que seria reservado para mais um arquivo é ocupado pelo volume. O diretório se inicia pelo volume, a seguir os arquivos se sucedem em ordem crescente, de tal maneira que um arquivo sempre começa no final do último arquivo ativo.
Todo disquete formatado no sistema PASCAL possui apenas 1 volume: um nome que identifica o disquete. O volume ocupa os 26 bytes iniciais do bloco 02. A TABELA 2 mostra a organização do volume:

TABELA 2: USO DOS 26 BYTES DO VOLUME

Byte	Função
00-01	Sem uso e sempre igual a zero.
02-03	Indicam o bloco onde se inicia o primeiro arquivo e tem o valor sempre igual a 0600. Os bytes estão na ordem "low-high" e devem ser lidos assim: Multiplica-se o valor do byte 03 (em decimal) por 256 e soma-se este resultado ao valor do byte 02 (em decimal). Isto indica que o primeiro arquivo se inicia no sexto bloco.
04-05	Sem uso e sempre igual a zero.
06	Indica o comprimento do nome do volume.
07-13	O nome do volume (um máximo de 7 caracteres).
14-15	Indicam o número máximo de blocos na ordem "low-high". Sempre igual a 1001, o que dá um total de 280 blocos.
16-17	Indicam o número de arquivos no disquete na ordem "low-high".
18-19	Sem uso e sempre igual a zero.
20-21	Fornecem a data em que o disquete foi formatado numa forma compactada (será explicada adiante).
22-25	Sem uso e sempre igual a zero.

Depois do volume, sucedem-se os diversos arquivos. Cada arquivo ocupa também 86 bytes. Segue a organização de cada arquivo:

TABELA 3: USO DOS 26 BYTES DE CADA ARQUIVO

Byte	Função
00-01	Indicam o bloco onde se inicia o arquivo na ordem "low-high".
02-03	Indicam o bloco onde se inicia o arquivo seguinte no diretório na ordem "low-high".
04-05	Indicam o tipo de arquivo. Há três tipos possíveis de arquivos. Se o valor for 0200, o arquivo é do tipo código. Se for 0300, o arquivo é do tipo texto. Finalmente, se for 0500, o arquivo é do tipo dado.
06	Indica o número de letras do nome do arquivo.
07-21	Indica o nome do arquivo.
22-23	Indicam o número de bytes no último bloco.
24-25	Indicam a data em que o arquivo foi guardado numa forma compactada.

Para se saber em que trilha/setor está um certo bloco, podemos usar a equação abaixo, onde todos os valores são em decimal:

NÚMERO DA TRILHA = NÚMERO DO BLOCO/8

Portanto, o bloco 128 está na trilha 16. Como a divisão por 8 deu um número inteiro, o bloco 128 ocupa os 2 primeiros setores da trilha 16 (0 e 1). Se a divisão tivesse dado um resto igual a 1, ele ocuparia o segundo bloco da trilha 16 (os setores 2 e 3). E assim sucessivamente, de modo que se o resto fosse igual a 7, o bloco ocuparia os dois últimos setores da trilha 16 (os setores 14 e 15). Evidentemente, trata-se sempre de setores PASCAL. Se o leitor não possuir uma cópia do BAG OF TRICKS II (D-147/B), ele pode usar o editor do COPY II PLUS 4.3 (opção 2 da SELECAO DO GANCHO). A TABELA 1 servirá para estabelecer a correspondência entre os setores DOS 3.3 e os setores PASCAL.

Para testar os nossos conhecimentos, vamos examinar um disquete contendo alguns arquivos em PASCAL. Através de um Editor de Setores, encontramos no diretório as seguintes informações:

TABELA 4:

Byte	Conteúdo	Tradução
0-1	8C00	Bloco $8C
2-3	F200	Bloco $F2
4-5	0200	Arquivo tipo código
6	0B	Nome com 11 letras
7-17	44594E414D4F2E434F4445	DYNAMO CODE
22-23	0200	512 bytes no último bloco
24-25	8CAD	Data de 24/12/86

Os bytes 00 e 01 indicam que o arquivo DYNAMO.CODE se inicia no bloco $8C. Os bytes 02 e 03 assinalam que o próximo arquivo começa no bloco $F2. Os bytes 04 a 05 mostram que se trata de um arquivo do tipo código. O byte 06 indica que o nome do arquivo tem $0B (11) letras. Os bytes entre 07 e 17 contém o nome do arquivo: "DYNAMO.CODE". Os bytes $22 e $23 dão o número de bytes no último bloco, ou seja, $0200 (512). Finalmente, os bytes $24 e $25 nos dão a data na forma codificada (ver explicação abaixo). A explicação de como o PASCAL compacta a data de um volume ou de um arquivo supõe que o leitor tenha alguma noção sobre os sistemas binário e hexadecimal de representação numérica. Como todos sabem, cada byte é formado por 8 bits. O PASCAL codifica a data em 2 bytes, usando os 16 bits da seguinte maneira:

4 bits são reservados para o mês – 1 a 12
(em binário desde 0001 até 1100)
5 bits são reservados para o dia – 1 a 31
(em binário desde 00001 até 11111)
7 bits são reservados para o ano – 1 a 99
(em binário desde 0000001 até 1100011)

A ordem de codificação vai do mês para o ano. Suponhamos que a data a ser codificada seja 24 de dezembro de 1986.

TABELA 5:

	Ano							Dia					Mês			
DECIMAL	86							24					12			
BIT	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	00
VALOR (BITS)	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0
GRUPOS DE 4 BITS	1010				1101			1000				1100				
HEXADECIMAL	A				D			8				C				

Uma vez que no PASCAL os dados, tanto no volume como nos arquivos, estão na ordem "low/high", a data 24/12/86 codificada é igual a 8CAD e não AD8C.

CERTIFICATE MAKER

Mais um interessante programa que segue a trilha aberta pelo PRINT SHOP. Aqui, você pode produzir em casa, sem muito trabalho, uma série de diplomas. O utilitário possibilita a criação de 220 tipos diferentes de diplomas. O título e o gráfico que acompanham o diploma não podem ser alterados pelo usuário. Este pode modificar o tipo de borda (cerca de 24 opções), o tipo de letra (5 tipos), o texto a ser colocado no corpo do certificado, a assinatura e a data em que o diploma foi conferido. Existem três tamanhos distintos: vertical, horizontal e pequeno. O programa também prevê a possibilidade do usuário desejar conferir o mesmo diploma a uma série de pessoas. Pode-se criar um disco de dados contendo a lista de pessoas. Dessa forma, após a impressão de um diploma, o programa lê o nome seguinte e imprime um novo diploma sem que o usuário precise entrar de novo com todos os dados. Os certificados podem ser elogiosos (por exemplo, "MOST VALUABLE MEMBER") ou críticos (por exemplo, "FOOT IN MOUTH AWARD"). Eles se aplicam tanto à vida cotidiana quanto ao escritório, ao esporte, à vida acadêmica, à religião, às crianças.

O AVENTUREIRO ELETRÔNICO



Tenho recebido muitas cartas apoiando minha candidatura para o Senado, mas ainda não será desta vez. Esta aventura ficará para os outros. Pela contagem, parece que nem os animais do Zoológico que ajudei no recadastramento votaram em mim, embora tivesse prometido aumentar as rações diárias de pipoca. Agora preparem-se para mais duas grandes aventuras ao lado do Capitão Safari. Não se esqueçam que toda ver que iniciarem uma aventura, vocês precisarão do papel e lápis para fazer o mapa e de um disquete formatado para poder guardar o jogo até o ponto que se chegar. Este mês apresentamos AMAZON (S-144/145) que entrou no acervo em outubro/86 e THE QUEST (S-827), um velho favorito meu.

AMAZON: Esta tem tudo que se pode esperar de uma grande aventura – ótimos gráficos, efeitos sonoros, vocabulário ampliado, diálogos hilariantes com um papagaio mau caráter, equipamento sofisticado, etc. Desde o início, você sabe que a coisa não vai ser fácil. Sua missão é ter sucesso onde vários já fracassaram. Trata-se de encontrar uma fonte de esmeraldas escuras no meio da Amazônia. O governo local é corrupto (obviamente não é a Amazônia Brasileira), as tribos ao redor são hostis (olham para você lambendo os beiços) e um vulcão está prestes a entrar em erupção. As esmeraldas são importantes, pois poderão revolucionar a tecnologia de computadores no final do século XX.

A aventura começa com você esperando, tarde da noite, uma mensagem nos escritórios da NSRT. Espere ("WAIT"). Ela chega pelo computador. Até aonde se pode ver pela imagem do computador, todos os agentes enviados para a Amazônia estão mortos. O telefone toca, o chefão quer falar com você. Antes de atendê-lo ("GO OFFICE"), prepare um disquete para guardar a aventura até o ponto em que você chegar ("CREATE A PLAYER DISK"). Para guardar o jogo, basta digitar "SAVE GAME". Para recuperá-lo, entre com "RESTORE GAME". O chefe vai pedir o seu nome e procurá-lo no arquivo. Responda "YES" a todas as perguntas formuladas.

Quando ele pedir o seu nível de capacitação, digite "NOVICE". Vá para o aeroporto ("GO AIRPORT"), leia a carta ("OPEN LETTER") e pegue o avião para MIAMI ("TAKE PLANE TO MIAMI"). Quando o motorista do aeroporto pedir o endereço de destino, responda "ARCHEOLOGICAL INSTITUTE". Não aceite a oferta dele de ir para um hotel. Chegando ao Instituto, vá na direção da porta ("GO DOOR"). O guarda vai barrar o seu caminho. Como passar por ele?

THE QUEST: Como ajudante do Rei Galt, acompanhado do guerreiro Gorn, sua missão é matar um dragão que está devastando as terras da redondeza. Depois de pegar a habitual lanterna, corda e outros itens, você deverá deixar o castelo e ir a procura da besta feroz. Para achá-la, talvez você leve meses, mas há muitos tesouros para serem achados e lugares para serem explorados. A aventura tem até uma passagem erótica, quando Gorn se envolve com Lisa, uma personagem muito importante no contexto do Jogo.

Para iniciar o Jogo, você deverá sair da sala real indo ao norte (N). Então você chegará no Almoxarifado Real, onde poderá comprar suas provisões. Para ver a lista de suprimentos, digite "READ LIST". Não se preocupe com o dinheiro, nem com o inventário. Compre tudo (ex: "BUY ROPE", etc.). Para sair do castelo, vá novamente para o norte (N). Como não há outras opções, você deverá continuar em frente (N,N) até chegar num cruzamento. Como esta não é uma aventura linear (não tem movimentos críticos), você poderá seguir em qualquer direção, pois encontrará pistas para terminá-la em todos os cantos. Seguem algumas dicas valiosas:

- Para passar pela cachoeira terá que examiná-la primeiro ("LOOK WATERFALL") e depois acender a lanterna ("LIGHT LANTERN").
- Lembre-se, filhotes de dragões morrem quando expostos a água. Portanto, quando for passar com o dragãozinho pela cachoeira, não esqueça de protegê-lo colocando-o dentro do Oil Skin ("PUT YOURS DRAGON IN OILSKIN"). Vá para o leste (L) e retire-o imediatamente. De outra forma, ele morrerá sufocado.
- A solução para o enigma que a esfinge irá formular é tão fácil que se torna difícil.

Esta é uma aventura muito bonita, com mais de 200 gráficos. Quando encontrar o Gorn, avise que o Safari mandou um abraço.

PONTO DE ENCONTRO: A seção PONTO DE ENCONTRO tem recebido uma boa acolhida por parte dos associados. Publicaremos as dicas de aventuras e Jogos na medida que elas chegarem as nossas mãos.

CARRO 00131 informou as teclas para jogar o DEFENDER (M-029/B):

-> movimento para a direita	**A** movimento para cima
H reinicia o Jogo	**P** trem de aterrissagem
<- movimento para a esquerda	**Z** movimento para baixo
Q retorna ao menu	**F** atira

DR. MAYBE avisou que CTRL-T acelera o GHOSTBUSTERS (S-030/A).

MANOWAR nos enviou estas dicas sobre SPIDERMAN (S-187): para conseguir a fórmula e o *GEM do SANDMAN, entre pelo teto; para derrotar o LIZARD, dê-lhe CALCIUM CHLORID (no laboratório dê o comando "MAKE CALCIUM CHLORID"); quando o LIZARD se transformar no DR. CONNERS, digite "LOOK DOC CONNERS" para obter *GEM.

COMPUTRON quer saber como se ultrapassam as montanhas de prata em THE NEVERENDING STORY (S-135/A).

PERGUNTE A ANALISTA



LADY SOFTWARE

Feliz Natal! Adoro esta época do ano embora as lojas fiquem congestionadas demais. Este ano fui convidada para participar do Amigo Secreto lá no Clube. Não posso contar quem eu sorteei, mas alguém sabe aonde poderei encontrar um par de luvas, ambas para a mão direita? Este mês o chefe me cedeu mais espaço, pois no mês passado aquele Capitão Safari abocanhou quase 2 páginas inteiras da Carta Circular. Não se esqueçam que responderei somente as perguntas que souber as respostas e só responderei nesta coluna.

PERGUNTA: Às vezes quando ligo meu Exato Pro, os drives não são acessados e o micro nem apita. O monitor fica cheio de caracteres que as vezes se mostram em inverso. Daí eu mexo nas placas internas e tudo volta ao normal. Em alguns programas, quando a placa de CP/M é acessada, o monitor se apaga e fica tudo travado. Você teria ideia do que pode estar ocasionando isso? Qual é a necessidade de refrigeração dentro do micro? (ITUANO - Itu, SP).
RESPOSTA: Creio que uma das placas no seu sistema vem provocando o defeito que você descreveu, provavelmente devido a um mal contato causado por sujeira. Sugiro que você retire todas as placas e limpe os contatos cuidadosamente com Brasso (sem esfregar muito forte). O defeito também pode ser em um dos slots, possivelmente naquele que tem a placa CP/M. Seria indicado reposicionar a placa CP/M para outro lugar (sugerimos o slot 7). A refrigeração se torna necessária após ter 3 placas no micro, ou quando você o utiliza por períodos prolongados. Quando o micro "pendura" (para de funcionar) e os CI's de memória na placa principal (aqueles com o código 4116) ficarem quentes, você pode suspeitar que necessita de um ventilador. A empresa Clone tem um modelo especifico para o Exato Pro que se encaixa perfeitamente. Acho interessante que eles são chamados "ventiladores" quando de fato são exaustores. As vezes uso meu Clone para secar as unhas.

PERGUNTA: O que devo fazer para copiar programas protegidos? Tentei copiar o ULTIMA (do disquete original mesmo) com o Locksmith 4.1, mas obtive números diferentes de "0" no alto da tela e a cópia não funcionou. (VARAL – Vargem Grande Paulista, SP).
RESPOSTA: Não existe uma única técnica para copiar programas protegidos. O Clube fornece a receita para programas protegidos solicitados pelos associados, indicando o copiador e parâmetros adequados para a versão do acervo. Os fabricantes dos programas preparam (ou encomendam) lotes de produção a muitas vezes mudam a técnica de proteção para cada lote produzido. Não é fácil descobrir a receita para um programa protegido e a cada dia que passa isso fica cada vez mais difícil, pois as técnicas se modificam e ficam mais sofisticadas. A melhor solução para o iniciante é de utilizar o LOCKSMITH 6.0 ou o COPY II PLUS 6.2, pois estes dispõem de parâmetros "automáticos" que normalmente funcionam. Lembre-se que esses copiadores tipo "Bit Copy" requerem 2 drives bem regulados. Você pode fazer a cópia com um drive só, mas terá que trocar disquetes 70 vezes por cópia! Haja braço! O Gancho me ensinou como regular meus drives. Não é muito complicado, mas você tem que tirar toda roupa primeiro.

PERGUNTA: Tenho encontrado dificuldade para tabular (função TAB) no MAGIC WINDOW II, pois meu teclado é do tipo que possui funções através de CTRL + SHIFT. Quando pressiono CTRL + SHIFT + N, aparece na tela "NEXT" (SORCERER – Pariquera-Açu, SP)
RESPOSTA: Normalmente conseguimos fixar a tabulação no MAGIC WINDOW com as teclas CTRL + "^". Este símbolo as vezes fica em cima do "N" e as vezes em cima do número "6", deixando portanto duas possibilidades CTRL + SHIFT + N ou CTRL + SHIFT + 6. O símbolo "^" deve estar em algum lugar no seu teclado. Se você não o encontrar, deve reclamar junto a Academia Brasileira de Letras.

PERGUNTA: Gostaria de saber porque é necessário ter que desproteger o disquete em ProDOS para que ele possa funcionar em micros nacionais (COMPUTERNICK – São Paulo, SP)
RESPOSTA: No monitor de seu Apple (no Eprom F8) está escrito "EXATO PRO", frase esta que aparece na hora de ligar seu micro. No caso do Apple Original está escrito "APPLE][" e o ProDOS na versão original verifica a existência de "APPLE][" antes de continuar com o boot. Na Carta Circular de abril/86 foi publicada a alteração necessária (patch) para desligar esta verificação. No caso específico do Exato Pro não há necessidade de fazer o patch, pois a CCE fez outras alterações no F8 para evitar o problema. No meu micro mandei gravar no F8 "LADYSOFT".

PERGUNTA: Há algum macete para usar MAGICALC e SUPERVISICALC, configurados para 80 colunas? Na minha cópia o cursor desaparece, dificultando a digitação. Só consigo saber as coordenadas da linha e coluna olhando no topo da tela. (PASSARO – Campo Grande, MS)
RESPOSTA: Se você não consegue ver "o cursor" nesses 2 programas, possivelmente na sua placa de 80 colunas está faltando o chip com as letras em inverso. Verifique sua placa para ver se há um espaço ou vão (ou soquete vazio) onde caberia um Eprom tipo 2716. As letras em inverso são gravadas num chip especial na placa de 80 colunas tipo Videx. Se este está faltando mesmo, você pode tentar instalá-lo com um bom técnico. Se você consegue inverso em 80 colunas com qualquer outro programa no seu micro, o problema está no soft e não no hard. A outra possibilidade é que seu "Video Driver" está errado ou ausente. No subsistema de configuração, modifique este item para "No" ou "Não" para ver se resolve o problema. Se você tiver uma cópia de MAGIC WINDOW aonde o inverso em 83 colunas funciona, transfira os arquivos "SYS.OPTIONS" e "VIDEO" para o disquete da planilha.

O GANCHO

ANO I - NUMERO 1
JANEIRO/87

NESTE NUMERO:

UPGRADE PARA O GRAPH+ DA UNITRON 23
WORDSTAR V3.33 24
POR DENTRO DO ProDOS 26
O AVENTUREIRO ELETRÔNICO 31
PAPER FLEX 33
PERGUNTE A ANALISTA 34



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo – SP. CEP 01296

UPGRADE PARA O GRAPH+ DA UNITRON

Os problemas de compatibilidade estão ficando cada vez mais complexos. No Brasil temos muitos fabricantes que copiaram os mesmos projetos do exterior de forma a criarem um certo "padrão". Além de haver mais de 10 fabricantes de CPU's tipo Apple II+, temos uma grande quantidade de empresas pequenas que montam placas de 16K, CP/M, 128K, etc. Já que todos copiaram o projeto da Saturn para a placa de 128K, o projeto da Microsoft para placa CP/M e assim por diante, imaginamos que todo o mundo ficaria com o mesmo equipamento.

Infelizmente, a criatividade nacional levou muitos fabricantes a alterar levemente seus produtos, ou para tentar diferenciá-los no mercado, ou para acrescentar acentuação em português. Não devemos estranhar que cada um seguiu um caminho diferente. No caso das placas de saída paralela para a impressora, todos os fabricantes menos a Microcraft copiaram o Grappler+ da Orange. Consequentemente, todas as placas são chamadas "Graph+", incluindo a placa da Microcraft, que é uma cópia da Dumpling GX. Pelo menos há uma padronização nos nomes dos produtos. Até pouco tempo atrás, pensávamos que todas as demais versões da Graph+ eram iguais.

Em outubro/86 lançamos no acervo o programa PRINTMASTER (D-151), um programa similar ao PRINT SHOP. Aliás, a Broderbund (o fabricante de PRINT SHOP) acionou os fabricantes de PRINTMASTER, alegando que era uma cópia do PRINT SHOP e ganhou na Justiça americana. Logo ficamos sabendo que o PRINTMASTER não funcionou para alguns associados e descobrimos por acaso que a culpa era da placa Graph+ da Unitron. Pelo que conseguimos apurar, a Unitron mudou o "firmware" (o programa gravado no Eprom que se encontra na placa), alterando a função da chave 2. Esta chave na posição "ON" ativa o padrão ABICOMP de acentuação em português para usar com impressoras que atendem a este padrão. Para os demais casos, esta chave deve ficar na posição "OFF". O sistema de acentuação em português que introduzimos na Carta Circular de agosto/86 só funciona com esta chave na posição "OFF".

Este mês estamos oferecendo uma opção interessante para quem tem a placa Graph+ da Unitron. Se você quiser convertê-la para o padrão original, basta trocar o programa gravado em Eprom. Assim, o PRINTMASTER passará a funcionar e você poderá evitar problemas futuros com outros programas. Este mês, no formulário de pedido, (ver o item "Suprimentos e Acessórios") estamos oferecendo um Eprom gravado com o firmware original por Cz$ 350,00. Se você não se importar em ficar com o firmware da Unitron, pode nos devolver o Eprom antigo (na mesma embalagem em que recebeu o novo), tomando cuidado para não dobrar ou quebrar as pernas do Eprom e ficará com um crédito de Cz$ 100,00.

WORDSTAR V3.33

Certamente o processador de textos mais famoso para utilizar em microcomputadores continua sendo o WORDSTAR. No Apple necessitamos de diversos acessórios para operar o WORDSTAR, incluindo uma expansão da 16K, uma placa de 80 colunas e uma placa CP/M. Para aplicações mais sérias, recomendamos 2 drives.

WORDSTAR foi dimensionado originalmente para operar no Apple II+ e a versão correspondente (V3.02B) se encontra no acervo sob código A-001/B. O Install desta versão não chegou a ser lançado no acervo, mas pode ser solicitado. Esta versão tem a vantagem de permitir chavear entre maiúsculas e minúsculas via software. Depois de aparecer o Apple IIe em 1983, o WORDSTAR foi modificado para evitar os comandos CTRL-J e CTRL-K que correspondem as flechas para subir e descer no IIe. A versão que funciona no IIe (V3.33) foi lançada no acervo recentemente no código A-039/A. Esta versão não permite mais chavear maiúsculas/minúsculas via software, obrigando quem tem um Apple II+ apenas com maiúsculas de providenciar uma modificação de hardware (o "Shift-Key Modification"). Infelizmente, a instalação desta nova versão ficou complicada e resolvemos fornecer algumas dicas de como configurar o WORDSTAR V3.33 para seu micro e impressora.

Antes de iniciar a instalação, é preciso formatar um disquete no sistema CP/M e transferir para ele o arquivo WS.COM. Modifique o nome WS.COM para WSU.COM. Para fazê-lo, basta digitar o comando: "REN WSU.COM=WS.COM". Este disquete deve ser colocado no drive B. No drive A, deve-se dar um boot com o disquete GP INSTALL V3.0 (A-039/B). Após a entrada do INSTALL, quando perguntado sobre o programa que se deseja reconfigurar, digite "WS". Quando for pedido o nome do drive em que está o WORDSTAR, responda "B:". A seguir, basta entrar RETURN para todas as perguntas que o programa vai formular. Ele vai parar durante um certo tempo a fim de escrever, no drive B, uma cópia do arquivo WSU.COM.

Quando aparecer o Menu de Instalação, escolha a opção A, se você deseja modificar o tipo de terminal. Por exemplo, você quer modificar de APPLE IIe para APPLE II+ com maiúscula e minúscula via "hardware". Neste caso, após ter digitado A (menu de terminais), responda não ("N") à questão se você vai usar um terminal externo. Digite "C" (APPLE II with hardware U/L) no menu de terminais. Em seguida, o programa pede o tipo de cartão Z-80. Escolha a opção "B" (Softcard). Você também pode optar por uma placa 80 colunas com vídeo inverso, mas pessoalmente acho que o resultado final fica muito ruim com fundo claro e letras escuras.

A instalação de uma impressora requer mais cuidados do que a de um terminal. O WORDSTAR oferece um sem número de recursos. Mas nem todos podem ser produzidos por todas as Impressoras. Se a sua placa da impressora é do tipo EPSON APL, prepare-se para grandes dificuldades. Você vai precisar fazer algumas alterações no sistema CP/M. Entre os recursos que estão ao alcance de qualquer impressora, podemos citar os seguintes: sublinhamento, negrito, negrito duplo, impressão que risca palavras, caracteres sobrepostos. Os outros recursos só podem ser feitos por impressoras

especiais que sejam capazes de micro-deslocamentos (tanto no sentido vertical como no horizontal).

Vamos supor que a sua impressora seja pelo menos compatível com a EPSON MX-80. Neste caso, podemos, através de uma série de modificações no WORDSTAR, dotá-la da capacidade de imprimir sub e sobrescritos. A única limitação residirá na impossibilidade da se imprimir numa mesma linha sub e sobrescrito.

Para fazer as alterações, escolha a opção C (Menu de Impressoras) no Menu Principal. Dentro dele, digite "H" para selecionar a opção "half-line-feed". A seguir responda com RETURN a todas as questões feitas. Quando você retornar ao Menu Principal, digite "D" (Custom Installation of Printers). Existem duas modificações a serem feitas. A primeira, bastante simples, consiste em escolher a opção "C" (Printer name) para colocar o nome que você deseja que a sua impressora tenha. A segunda, mais complexa, vai permitir o recurso desejado. Digite "D" (Inicialization) para modificar o código. O valor atualmente presente é 0D. Você vai acrescentar a este valor mais três valores. Portanto, no momento em que o programa pedir os novos valores, aperte RETURN para o primeiro valor. A seguir digite ",1B" seguido de RETURN, depois ",41" seguido de RETURN e finalmente ",6" seguido de RETURN. E preciso digitar uma série de números em hexadecimal que correspondem ao código da EPSON MX-80 que modifica o espaçamento vertical para 12 linhas por polegada. Por conseguinte, se a sua impressora não se utilizar dos mesmos códigos, você vai precisar consultar o manual e fazer as substituições adequadas. Não se esqueça de colocar sempre a vírgula antes do número e de segui-lo de um RETURN. Se tudo estiver correto, o programa vai apresentar uma espécie de tabela como a que se vê abaixo:

```
     Current Value        New Value
     0Dh                  0Dh ... (unchanged)
     00h                  ,1B
     00h                  ,41
     00h                  ,6
```

Digite agora um ponto final para terminar com o processo de instalação. Se não houver nenhum erro, responda com RETURN até retornar ao Menu Principal. Nele, digite "X" para sair do INSTALL a depois "A" para guardar as modificações feitas.

Para testar o WS.COM, presente no drive B, coloque no drive A o seu original do WORDSTAR. Passe o comando para o drive B e digita "WS.COM". Imprima o arquivo PRINT.TST. Estando tudo certo, substitua o arquivo WS.COM do seu original pelo novo WS.COM.

POR DENTRO DO ProDOS

O Sistema Operacional ProDOS é uma espécie de mistura entre o PASCAL e o DOS 3.3. ProDOS possui as seguintes características em comum com o Pascal:

1. A mesma relação entre o setor físico e o setor lógico;
2. Estrutura em blocos, onde cada bloco corresponde a 2 setores DOS 3.3, portanto, a fórmula para se saber em que trilha/setor está um determinado bloco é idêntica à do PASCAL. Isto é:

1. Número de trilha = número do bloco / 8 (ver "O GANCHO" de dezembro/86, página 6, para maiores detalhes);
2. O fato do BOOT inicial estar contido nos blocos 00 e 01;
3. O diretório de arquivos ser formado pelos 4 blocos seguintes aos que contém o BOOT inicial, ou seja, os blocos de 02 a 05;
4. Os arquivos estarem guardados numa ordem crescente de blocos.

TABELA 1: CORRESPONDENCIA DE SETORE8 ENTRE DOS E PRODOS

	---------- SETORES ----------														
FISICO	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
DOS 3.3	00	07	14	06	13	05	12	04	11	03	10	02	09	01	08	15
ProDOS	00	08	01	09	02	10	03	11	04	12	05	13	06	14	07	15

Do DOS 3.3, o ProDOS tem em comum os conceitos de mapeamento dos setores e a lista trilha/setor (ver O GANCHO de dezembro/86, páginas 3 e 4) o que permite que partes de um arquivo sejam guardadas em qualquer lugar do disquete.

O bloco 06, formado pelos setores $0C e $0D, contém o "BIT MAP" (mapeamento a bit) do disquete. Ele fornece o registro dos blocos usados, em um determinado momento, no disquete. O "BIT MAP" inicia-se no primeiro byte do bloco 06. Os bits têm o valor 1 quando os blocos estão livres e 0 quando estão ocupados. Uma vez que os disquetes de 5 1/4 possuem 8 blocos (de 2 setores cada) por trilha, os 8 bits de cada byte representam uma trilha no disquete (1 bit por bloco). Quando acabamos de formatar um disquete em ProDOS, o seu "BIT MAP" (de 35 bytes) tem o seguinte aspecto: $01 seguido de uma série de 34 $FFs. No disquete recém-formado, apenas os blocos entre 00 e 06 da primeira trilha estão ocupados. Logo, eles terão o valor do seu bit igual a 0. Como o sétimo bloco está vazio, o valor do seu bit é igual a 1. Portanto, o primeiro byte do "BIT MAP", o byte $00, terá o valor $01 (ver TABELA 2) e todos os bytes seguintes (são 34), terão o valor $FF (1 1 1 1 1 1 1 1). Só interessam os 35 bytes iniciais porque os disquetes têm apenas 35 trilhas.

TABELA 2: ESTRUTURA DE UM "BIT MAP" (VALOR DO BYTE = $01)

BIT NO.	0	1	2	3	4	5	6	7	(NUM. DOS BLOCOS)
VALOR	0	0	0	0	0	0	0	1	(0=OCUPADO, 1=LIVRE)
BYTE	\--- 0 --/				\--- 1 --/				(VALOR DO BYTE = $01)

Além do "BIT MAP", existe o "índice de blocos", semelhante à lista "trilha/setor" do DOS 3.3. Existem 3 tipos diferentes de arquivos:

a. Os arquivos tipo "broto" ("seedling"): eles podem ser guardados em um único bloco e não precisam de um índice de blocos;

b. Os arquivos tipo "arbusto" ("sapling"): eles ocupam mais de um bloco, mas não ultrapassam 256 blocos (o número máximo que pode caber dentro de um único bloco índice).
c. Os arquivos tipo "árvore" ("tree"): eles ultrapassam 256 blocos podendo chegar até 16 megabytes. Evidentemente, os arquivos "árvore" só existem nos disquetes de 3.5 e nos discos rígidos. Já podemos perceber que o ProDOS (DOS PROFISSIONAL) em disquetes de 5 1/4 é sub-utilizado.

Um bloco índice só pode representar 256 blocos porque ele usa 2 bytes para cada bloco na forma "low-high" (menos significativo - mais significativo). A dificuldade reside no fato de que os primeiros 256 bytes do bloco guardam a parte "low", enquanto os restantes 256 guardam a parte "high". Por exemplo, o bloco $0110 pode ser indicado conforme segue: o byte $01 do bloco índice guarda o valor $10 (byte "low") e o byte $266 guarda o valor $01 (byte "high").

Todo disquete formatado em ProDOS possui um único volume, que identifica o disquete. A descrição do volume ocupa 39 bytes que se inicia no bloco 02, byte $04. A TABELA 3 indica o conteúdo dos 43 bytes iniciais do bloco 02 (o primeiro bloco do diretório).

TABELA 3: USO DOS 43 BYTES INICIAIS DO BLOCO 02

BYTE	FUNCAO
00 - 01	Indica o número do bloco anterior na forma "low-high", sempre igual a $0000 (todos os endereços em ProDOS estão na forma "low-high").
02 - 03	Indica o número do bloco seguinte, sempre igual a $0300.
04	O primeiro byte do volume. A parte "high" do byte, formada por 4 bits, indica o tipo de arquivo, sempre igual a $F. O valor indica que se trata do cabeçalho de um volume. A parte "low" do byte, formada pelos 4 bits restantes, fornece o número de caracteres no nome do volume. Ele pode ter no máximo 15 caracteres. Portanto, se o valor do byte $04 for $FA, sabemos que se trata de um arquivo volume cujo nome possui 10 caracteres.
05 - 19	O nome do volume.
20 - 27	Reservado para uso futuro. Geralmente todos os bytes têm valor igual a $0.
28 - 31	Data e horário (numa forma codificada) em que o volume foi formatado. Todos serão iguais a zero quando não existir a informação.
32	O número da versão ProDOS em que o disquete foi formatado.
33	A versão mínima de ProDOS que pode acessar esse volume.
34	A forma pela qual se pode ter acesso ao volume: o estatuto do volume, ou seja, se ele está travado, se pode ser escrito, etc.
35	O comprimento de cada entrada no diretório do volume em bytes - geralmente $27; isto é, cada entrada vai ter um comprimento igual a 39 bytes.
36	O número de entradas por bloco, geralmente $0D, ou seja, em cada um dos blocos do diretório vamos ter até 13 entradas. Como o diretório é formado por 4 blocos, podemos ter 52 entradas.

Descontando o volume, teremos o número final de 51 arquivos por disquete.

37 - 38 O número dos arquivos ou sub-diretórios presentes no diretório, sem incluir o volume.

38 - 40 O ponteiro que indica o número do bloco onde se encontra o "BIT MAP", geralmente $0600 (ele está no bloco 06).

41 - 42 O número total de blocos. Em um disquete com 35 trilhas temos o valor de $1801, ou seja, um total de $0118 blocos (em decimal, 280 blocos).

Depois do volume, aparecem os diversos arquivos. Também podemos encontrar descrições de sub-diretórios. No entanto, todos eles têm o mesmo formato e ocupam 39 bytes no diretório. A TABELA 4 indica a organização de um arquivo.

TABELA 4: USO DOS 39 BYTES DE CADA ARQUIVO / SUB-ARQUIVO

BYTE **FUNÇÃO**

00 A parte "high" do byte, formada polos 4 bits superiores, indica o tipo de entrada. Os valores válidos são:
$0 - arquivo apagado
$1 - arquivo "broto" (um único bloco de dados)
$2 - arquivo "arbusto" (entre 2 a 256 blocos de dados)
$3 - arquivo "árvore" (entre 257 a 32768 blocos de dados)
$D - arquivo do tipo sub-diretório
A parte "low" do byte, formada pelos 4 bits inferiores, fornece o comprimento do nome do arquivo ou diretório. Portanto, o nome não pode ter mais de 15 caracteres. Se encontrarmos $26 no byte $00, sabemos que se trata de um arquivo "arbusto" cujo nome tem 6 caracteres.

01 - 15 O nome do arquivo.

16 O tipo de arquivo definido pela TABELA abaixo:

BYTE	NOME	ESPECIFICACAO
$00		Arquivo sem especificação
$01	BAD	Arquivo com blocos danificados
$04	TXT	Arquivo texto
$06	BIN	Arquivo binário
$0F	DIR	Arquivo diretório
$19	ADB	Arquivo de dados do APPLEWORKS
$1A	AWP	Arquivo de texto do APPLEWORKS
$1B	ASP	Arquivo da planilha do APPLEWORKS
$EF	PAS	Arquivo ProDOS PASCAL
$FC	BAS	Arquivo em BASIC (APPLESOFT)
$FF	SYS	Arquivo do sistema ProDOS

17 - 18 O ponteiro indicativo da localização do bloco chave. No caso de um arquivo "broto", ele é o próprio número do bloco que contém os dados. Para os arquivos "arbusto", ele dá o número do bloco que contém o índice de blocos. Se o arquivo for um sub-diretório, ele fornece o número do seu primeiro bloco.

19 - 20 O número total de blocos usados pelo arquivo, incluindo os blocos de índice e os blocos dados. Se o arquivo for um sub-diretório, ele dá o seu número de blocos.

21 - 23 O número de bytes até o final do arquivo codificados em 3 bytes. Isto significa que o arquivo pode ter um comprimento de até 16777216 bytes, ou seja, 16 megabytes.
24 - 27 A data e a hora em que o arquivo foi criado, numa forma encriptada.
28 O número da versão ProDOS
29 O número da versão mínima que pode acessar um arquivo.
30 O código de acesso ao arquivo.
31 - 32 A indicação fornecida depende do tipo de arquivo.

TIPO	USO
TXT	Fornece o comprimento do registro.
BIN	Fornece o endereço de carregamento do arquivo.
BAS	Fornece o endereço do início do programa
SYS	Fornece o endereço de carregamento do programa sistema, geralmente $0020, ou seja, $2000.

33 - 36 A data e a hora da última modificação sofrida pelo arquivo numa forma encriptada.
37 - 38 O ponteiro do cabeçalho: ele indica o número do bloco chave do diretório que descreve este arquivo.

Para testar os nossos conhecimentos, vamos examinar o bloco 02 do BAG OF TRICKS 2 (D-147/B), utilizando ele mesmo (opção ZAP). Nós encontraremos as informações seguintes (todas em hexadecimal). Devemos tomar muito cuidado, pois todas as tabelas apresentadas até agora identificaram as posições relativas em decimal.

```
000   00 00 03 00 F4 42 4F 54 32 00 00 00 00 80 00 00
010   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 26 AB 00 00
020   00 00 C3 27 0D 09 00 06 00 18 01 26 50 52 4F 44
030   4F 53 00 00 00 00 00 00 00 00 00 FF 08 00 1E 00
040   00 3A 00 26 AB 00 00 00 00 21 00 20 32 A9 00 00
050   02 00
```

A análise revela:

BYTE	**INFORMACAO**
00 - 03	O bloco inicial é 00 e o seguinte 03.
04	Trata-se de um volume (F), cujo nome tem 4 caracteres.
05 - 08	O nome do volume: BOT2
1C - 1D	A data de criação do volume numa forma encriptada.
20	O número da versão do ProDOS. Até agora, mesmo na versão 1.1.1, este valor tem sido 00.
21	A versão mínima compatível. Até agora tem sido 00.
22	A forma de acesso ao volume. O valor $C3 indica que ele pode ser destruído, ter um novo nome, lido a escrito. Em suma, é um arquivo aberto.
23	O comprimento de cada descrição no diretório: $27 (39) bytes.
24	O número de entradas por bloco: $0D (13) entradas.
25 - 26	O número de arquivos no diretório: 9 arquivos.
27 - 28	O bloco onde se encontra o "BIT MAP": bloco 06.
29 - 2A	O número total de blocos no disquete: $0118 (200)
2B	Trata-se de um arquivo binário (2), cujo nome tem 6 caracteres.

2C - 31 O nome do arquivo: PRODOS.
3A Trata-se de um arquivo do tipo SYS ($FF)
3B O índice de blocos está no bloco 08.
3C - 3D O número total de blocos ocupado pelo arquivo é de $1E (30) blocos.
40 - 42 O número de bytes até o final do arquivo é de 14848 bytes, ou seja, 58 ($3A) * 256 = 14848
43 - 44 A data em que o arquivo foi criado numa forma encriptada.
47 O número da versão ProDOS. Até agora sempre foi 00.
48 O número da versão mínima de ProDOS (até agora 00).
49 O código de acesso ao arquivo: o arquivo pode ser lido e já sofreu alterações desde sua criação ($21).
4A - 4B O endereço de carregamento deste arquivo binário é $2000.
4C - 4D Data da última alteração na forma encriptada.
50 - 51 A descrição deste arquivo está no bloco 02.

O AVENTUREIRO ELETRÔNICO



CAPITÃO SAFARI

Tenho recebido muitas cartas sobre as matérias apresentadas por mim nos últimos meses. Queria lembrar-lhes que não vou fornecer as soluções das aventuras, mas sim as dicas necessárias para iniciá-las, ou "sair do buraco". Já falamos sobre GRUDS IN SPACE e DARK CRYSTAL (10/86), MASK OF THE SUN e MASQUERADE (11/86) e AMAZON e THE QUEST (12/86). Esperamos que conseguimos estimular alguns de vocês para entrar na grande aventura das Aventuras. Antes de iniciarmos o papo deste mês, não se esqueçam do papel e do lápis para anotar o mapa e de um disquete para poder guardar o jogo. Logo estaremos enfrentando um tremendo mau-caráter no THE COVETED MIRROR (S-039) e uma mistura fina de personagens de contos de fadas no FRAKTURED FAEBLES (S—100).

THE COVETED MIRROR é uma aventura que mistura bons gráficos, uma série de enigmas, três jogos do tipo "arcade" e um pequeno labirinto. O Rei Voar, para poder governar sem dar satisfação a ninguém, quebrou o espelho mágico em 5 pedaços. Sua missão é de encontrar o quinto pedaço e conhecer a forma dos outros pedaços. Para animar a festa, você deve lutar contra o tempo (um relógio de areia). Você praticamente vive na cadeia. Toda vez que o tempo acaba ou descobrem a sua fuga, você volta para o seu lar.

A aventura se inicia com você frente a frente com o Rei Voar. Não importa o que você faça, o seu destino será a cadeia. Aproveite para conhecer o local. Uma boa idéia seria de mudar o lugar da cama ("MOVE BED"). Surpresa: existe um buraco na parede. Vamos explorá-lo ("W"). Estamos no escuro. Continuemos ("W"). Chegamos no quarto do mágico. Vamos olhar um pouco. Existe um armário e a sua porta está aberta. Após uma curta reflexão, concluímos que existe uma passagem que leva da cela até o quarto do mágico. Êta mágico esperto! Talvez haja mais coisas aqui. Quem sabe, o mágico deixou algo escrito nos seus livros. Vamos dar uma olhada ("READ BOOK"). Nossa, quanta informação! Daqui para frente, a tarefa é de vocês, mas para ajudar um pouco mais, sigam algumas dicas:

1. Não adianta andar pelos corredores do castelo antes de aprender o segredo da invisibilidade.

2. Para sair do castelo, na ausência de uma porta, uma janela não é uma má idéia.

3. Os personagens que aparecem também falam.

FRAKTURED FAEBLES: Aconteceu numa dessas tediosas noites em que todo mundo viajou, deixando você sozinho em casa. De companhia, só lhe restou seu bom e velho Apple.

Você senta em frente do micro, espera alguns segundos até se decidir, então abre sua caixa de programas e aleatoriamente puxa um disquete. Insere-o no drive e liga o computador. Antes mesmo do "boot" se completar, você ouve

leves passos na escada. Mas como?! Não há ninguém em casa! Paralisado e sem saber o que fazer, você percebe que seja lá quem for, acabou de subir o último degrau e agora se dirige para seu quarto. Antes mesmo de você fazer algum movimento, a porta se abre. Você experimenta uma sensação de terror e fascinação: parada já dentro do quarto está uma mulher de aparência muito velha, com um enorme chapéu em forma de cone, vestindo roupa negra e com um grande nariz aquilino. E não é sua sogra! Ela aponta uma varinha em sua direção! A mesma solta um intenso raio azul que o atinge em cheio!!

Você foi transportado para uma estranha floresta de enormes árvores, não sabe para onde ir nem o que fazer. Para isso estou aqui, para auxiliá-lo a iniciar esta bonita e intrigante aventura, onde habilmente foram misturadas várias histórias infantis.

Bem, para começar vá para o Sul e Oeste (S,W). Lá está nosso sonolento amigo Rip Van Winkle. Aproveite que ele tem sono pesado e remexa um pouco em suas roupas (SEARCH RIP). Você achará uma chave (GET KEY). Agora vá para Leste, Norte e Leste (E,N,E). Aí está um personagem bastante conhecido, mas continue a Leste (E). Entregue a chave para o pobre homem que aí se encontra (GIVE KEY) e em troca ele lhe dará um cartão que lhe será muito útil mais adiante. Continue para Leste (E) e você entrará na casa da vovó. Pegue então a pílula que está sobre a mesinha (GET NO-DOZ) e volte atrás novamente (W,W,W,S,W). Você se encontrará diante do nosso amigo Rip para dar-lhe a pílula. Acorde-o (WAKE RIP) e entregue-lhe o remédio (GIVE NO-DOZ).

Acho que vou parando porque senão me empolgo e acabo contando a aventura inteira. Escrevam-me se surgir algum impasse.

PONTO DE ENCONTRO: A seção continua super-animada, recebendo cartas com contribuições de vários associados. Iremos publicando as cartas na medida do possível.

FLYNN e APOCALIPSE mandaram mais dicas sobre o SWISS FAMILY ROBINSON (P-01O/B). Para sair da areia movediça, é preciso ter consigo o cipó. Basta digitar "THROW ROPE TOWARD FRANZ" (jogue o cipó para o FRANZ). A utilidade da águia reside nas suas penas. Encontre o livro, a tinta e uma garrafa. Pegue a águia ("TAKE EAGLE"), tire uma pena ("TAKE FEATHER"), abra o tinteiro ("OPEN INK JAR"), ponha a pena no tinteiro ("PUT FEATHER IN INK JAR"). Abra o livro ("OPEN BOOK"), arranque uma folha ("TAKE PAPER"), escreva a mensagem ("WRITE MESSAGE"). Abra a garrafa ("OPEN BOTTLE"), coloque a mensagem na garrafa ("PUT MESSAGE IN THE BOTTLE"), feche-a ("CLOSE BOTTLE") e jogue-a na direção do mar ("THROW BOTTLE TOWARD WATER").

CHICO JONES avisa que, para derrotar o RING MASTER no SPIDERMAN (S-107), é preciso fechar os olhos ("CLOSE EYES") antes de entrar na sala. Na sala, aperte e gire a maçaneta ("PRESS KNOB", "TURN KNOB). Abra os olhos ("OPEN EYES") e pegue o *GEM. Existe *GEM no poço do elevador, em cada um dos andaras. Para apanhá-los, você deve olhar nos cantos na altura de cada andar ("LOOK NICHES").

JACARE avisa que o NIGHT MISSION (M-012/A) pode ser alterado através da instrução FIX. Podamos, então, escolher uma entre 7 alternativas. As teclas são as seguintes:

RTN	move o cursor no MENU	2	apaga escores
-	retorna a opção anterior	ESC	sai do MENU
!	para o jogo momentaneamente		sai da demonstração

COMPUTRON quer saber como passar a fase 20 no FLOPPY (S-086/A).

DR. NO não consegue passar da fase dos pulmões do MICROBE (S-032/B). Alguém já conseguiu ir além?

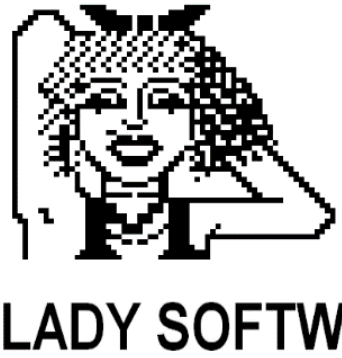
FLYNN quer saber como encontrar Jenny no SWISS FAMILY ROBINSON (P-010/B). Como se monta a tenda? Para que serve a estalactite? Como se entra na caverna? Como se tira a família do lugar?

PAPER FLEX

Há uns 2 meses atrás a Tradeco, uma empresa de São Paulo, lançou um estande sofisticado para impressoras, conforme vocês podem ver na cópia do anúncio anexa. Alguns associados já o compraram e em função das recomendações recebidas, resolvi experimentar. O "design" é uma cópia de um estande americano e funciona muito bem. O formulário continuo fica alojado numa das prateleirinhas e você pode imprimir à vontade, sem a preocupação do papel sair bagunçado. Ele sai direitinho para a outra prateleira. O preço de lançamento coincide aproximadamente com o preço para o público nos Estados Unidos, quando comprado pelo correio. Para mim isto significa que o produto nacional tem um preço razoável.

O Paper Flex é um produto de luxo, mas traz uma grande comodidade e coloca a impressora numa posição de destaque. Fizemos um acordo com a Tradeco para extender o preço de lançamento até o final de janeiro e de oferecer um desconto de 10% para os associados do Clube. Para encomendar seu Paper Flex, basta assinalar o local adequado no formulário de pedido deste mês e nos enviar um cheque nominal (e cruzado) em favor de "Tradeco Comercial Exportadora Ltda.". O pagamento do Paper Flex não deve ser incluído com o pagamento das encomendas normais do Clube. O custo para os associados do modelo para 80 colunas ficou em Cz$ 1.125,00 e do modelo para 132 colunas ficou em Cz$ 1.305,00. Os estandes encomendados serão despachados até o final de janeiro pela Varig ou pela transportadora mais indicada, sendo o frete pago pela Tradeco.

PERGUNTE A ANALISTA



Feliz Ano Novo! Como foi seu Reveillon? Fui convidada para um baile à fantasia e claro me vesti de pirata. Depois fiquei na dúvida se era de fantasia mesmo, pois só tinha pessoal de nosso ramo (analistas) e todos estavam vestidos de pirata. Para dar boas entradas para ´87, o chefe pediu para que eu dedicasse meu espaço este mês na descrição dos 10 programas básicos dentro de todas as categorias que na minha modesta opinião, todo Applemaníaco deveria ter. Escrevam para mim avisando se concordam com minha seleção e informando quais são seus favoritos. No próximo mês voltaremos a responder as perguntas.

GPLE V4.0: Ótimo editor de Applesoft. Há versões em ProDOS e DOS no mesmo disquete, incluído um utilitário para mover DOS para a expansão de 16K, liberando mais 18K de memória para seu programa.

D CODE: Ferramenta obrigatória para qualquer programador em Applesoft. Há rotinas para apontar erros em Basic e encolher os programas para caber em menos espaço de memória.

MAGIC WINDOW II: Um processador de textos fácil de aprender e quase um padrão no Brasil. Há diversas versões no mesmo lado, incluindo 70 colunas via soft e um utilitário de configuração.

MAGICALC: Uma planilha eletrônica da mesma família de MAGIC WINDOW, com bons recursos e a grande vantagem de aproveitar automaticamente de expansões de memória (até 4 placas de 128K).

PRINT SHOP: Cria cartões, cartazes e papel timbrado, utilizando uma impressora gráfica (menos a Mônica 6010). Um best seller.

MASTERCHART!: Bons recursos para criar gráficos (histogramas, etc.). Um pouco limitado, mas fácil de usar.

TIME IS MONEY: Estou controlando minhas contas bancárias e finanças pessoais com este programa. E um utilitário fantástico.

BAG OF TRICKS 2: Recursos sensacionais para examinar disquetes diretamente (ZAP), reinicializar disquetes parcialmente (INIT) e verificar a integridade da formatação de disquetes (TRAX). Há também a possibilidade de recuperar um Catálogo perdido. Funciona nos 4 sistemas operacionais.

APPLE CILLIN II: Rotinas para testar seu equipamento. Muito bom.

KARATEKA: Talvez o melhor jogo de todos os tempos. Você deve lutar contra o exército de Kuma para resgatar a linda princesa.

O GANCHO

ANO I - NUMERO 2
FEVEREIRO/87

NESTE NUMERO:

POR DENTRO DA RAM - PARTE 1 36
APPLE II GS 38
AS PLACAS DA APPLIED ENGINEERING 40
O AVENTUREIRO ELETRÔNICO 44



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

POR DENTRO DA RAM - PARTE 1

Como todos sabem, RAM é uma abreviatura de "R(andom) A(ccess) M(emory)", a memória presente no computador, disponível para o usuário tanto para ler como para escrever. No primeiro APPLE II, ela era de apenas 4K; no APPLE II GS ela pode chegar a 8192K. Isto serve para indicar como a história dos micros nos últimos 10 anos está vinculada diretamente ao desenvolvimento dos CI's de memória.

Devido a existência de um sem número de placas de expansão e de variedades de memória no APPLE II+, no APPLE IIe e no APPLE IIc, vamos descrever rapidamente as fases de desenvolvimento do APPLE. Ao mesmo tempo, iremos assinalando as diferenças entre os modelos, procurando resolver as dúvidas que poderão surgir.

Quando a Apple Computer começou em 1976, eram necessários 200 dólares para comprar 8 CI's de 4K. Cada CI (Circuito Integrado) do tipo "4K" tinha lugar para guardar 4098 bits de informação. Sendo que cada byte tem 8 bits, era necessário ter um conjunto de 8 CI's para completar 4K bytes de memória com os 8 bits de cada byte espalhados nos 8 CI's. Steve Wozniak (o pai da criança) previu que, num futuro não muito remoto, seria possível baixar esse preço. Daí, ele projetou o APPLE II com 3 fileiras de 8 CI's cada uma, mas vendeu o micro com apenas a primeira fileira (banco) completa, num total de 4K bytes. Em outras palavras, assim que o preço caísse, seria possível completar as outras duas fileiras, deixando o APPLE II com um fantástico 12K bytes de memória RAM. Contudo, ele também acreditava que a indústria iria desenvolver um novo CI de 16K. Para acomodá-lo, sem precisar alterar o projeto inicial, ele colocou, na placa do APPLE II um dispositivo para configurar blocos de memória. Isto permitiu que o APPLE II, sem nenhuma alteração, pudesse pular de 4K para 48K com a simples substituição dos 24 CI's de 4K por 24 CI's de 16K. Podemos comprovar a flexibilidade desse projeto ainda hoje nos Apple II+ nacionais. Pode-se remover o segundo e o terceiro bancos de memória (as duas fileiras mais perto dos slots) e ainda assim ter o micro funcionando com apenas 16K bytes de memória (mas para bootar o drive é necessário ter pelo menos 32K bytes). Como nenhum outro micro naquela época tinha tanta memória residente, os criadores do VISICALC, o software que mudou a história dos computadores pessoais, escreveram este programa especialmente para o APPLE II.

Em 1979, o pessoal da Apple não estava satisfeito com os 48K bytes. Eles queriam implementar a linguagem PASCAL, mas era necessário dispor de pelo menos 64K bytes de RAM. A solução foi criar a interface "Language Card" que fornecia mais 16K bytes Para o sistema, permitindo desta forma chegar aos 64K bytes. Para fazê-lo, a Apple desenvolveu a técnica de "bank switching", um dispositivo que permitiu trocar os bancos de memória.

No Brasil quando apareceram as primeiras Language Cards, algumas vieram com APPLESOFT em ROM, além dos 16K bytes RAM. Isto era absolutamente dispensável, porque o APPLESOFT já estava presente no ROM da placa principal dos micros feitos aqui. Nos Estados Unidos esse tipo servia para atualizar os APPLE II que tinham INTEGER BASIC no ROM da placa principal. Este tipo da placa de 16K bytes RAM atrapalha certos programas como TAKE 1.

A técnica da "bank switching" era necessária porque o processador do APPLE II, o 6502, é um processador de 8 bits; logo, ele só pode "endereçar" 64K bytes da memória. Em todo APPLE II, mesmo os de 4K bytes da RAM, 12K bytes de endereçamento são reservados para o ROM ("memória que só pode ser lida") e 4K bytes são reservados para o endereçamento dos diversos periféricos. Quando se obteve 48K bytes da RAM, estava aparentemente esgotada a possibilidade de endereçamento do 6502. A saída foi dotar o cartão de linguagem com o poder de substituir a área de memória de $D000 a $FFFF, normalmente ocupada pelo ROM, pela memória do tipo RAM presente na interface. O passo seguinte foi elaborar um sistema que permitisse colocar novos bancos dentro de um banco. Isto era necessário porque o ROM liberava apenas 12K bytes. Os 4K bytes no endereçamento $C000 à $CFFF pertencem aos slots e não poderiam ser usados. Para conseguir os outros 4K bytes, com a finalidade de alcançar os 16K bytes, criou-se um sistema de interruptores que possibilitava acessar ora um, ora outro banco de 4K bytes na interface nos endereços entre $D000 e $DFFF. Em outras palavras, o sistema permitia usar os mesmos endereços (embora não o mesmo espaço) 2 vezes, desde que alternadamente. Tudo isto significou um belo quebra-galho para encaixar 16K bytes em apenas 12K de espaço. A Apple conseguiu colocar 4 ferraduras num cavalo com apenas 3 pernas. O truque era de alternar 2 ferraduras diferentes na pata da frente, deixando o cavaleiro sempre avisado qual ferradura estava sendo usada como estepe.

Como o objetivo da APPLE era o de implementar novas linguagens no seu micro, ela só vendia o cartão junto com o sistema PASCAL. Portanto, a popularização do cartão foi feita por outras firmas que resolveram aumentar a capacidade de expansão de 16K para 32K, 64K e 128K. A idéia básica por trás desses projetos é a de simular vários cartões de linguagem, ou seja, uma placa de 128K comporta-se como se ela fosse igual a 8 cartões de 16K. Para descobrir qual é o cartão ativo, basta olhar (dar um PEEK) no valor contido no endereço $C084 (ele varia entre 0 e 7 no caso de um cartão de 128K).

Uma outra solução extremamente elegante, e que visava superar a limitação dos 128K, foi desenvolvida em um cartão chamado "APP-l-cache". No segundo banco $D000-$DFFF, os fabricantes colocaram uma janela. Ela é acessada escrevendo—se no endereço $C08F um valor entre 0 e 63, que define o banco de 4K em uso. Desta forma, conseguiu—se um total de 64 x 4 = 256K de memória.
Entretanto, essa solução não se difundiu devido ao aparecimento da memória auxiliar do APPLE IIe. Segundo os especialistas, incluindo o próprio Steve Wozniak, o sistema de memória auxiliar do IIe, idêntico ao do IIc, é muito difícil de ser trabalhado. No Apple IIc a memória auxiliar de 64K já vem embutida no micro. Para ter essa memória auxiliar no Apple IIe é necessário ter uma placa com pelo menos 64K de RAM no slot auxiliar. No projeto do APPLE II GS a Apple Computer conseguiu abandonar esse sistema, pois o novo microprocessador 65C816, um híbrido de 8 bits e 16 bits, permite endereçamento linear (sem bank-switching) até 16 Megabytes.

Aqui cabe um comentário sobre a diferença entre o CP/M 56K e CP/M 60K. No sistema de 60K há bank-switching, enquanto no sistema 56K não há. Isto explica porque o sistema de "Pseudo- disco" só funciona no sistema 56K,

pois não conseguiram combinar o bank—switching de 4K com o bank—switching do Pseudo—disco.

Os primeiros 64K bytes de RAM do IIe ou do IIc estão configurados de modo a simular um APPLE II+ com cartão de linguagem no slot 0. Os restantes 64K são idênticos aos primeiros: eles ocupam os mesmos endereços entre $0000 e $BFFF, têm 2 bancos em $D000—$DFFF e um único banco indo de $E000 até $FFFF. Contudo, eles estão divididos em 2 porções distintas. Uma de 47,5K forma uma memória auxiliar. A outra porção pode ser imaginada como um cartão de linguagem acrescido de uma nova página zero, junto com uma nova pilha do sistema (o stack). A página zero é formada pelos endereços que vão desde $0000 até $00FF. Neles estão guardadas diversas variáveis importantes do computador. O microprocessador, o monitor e o intérprete de APPLESOFT utilizam extensivamente a página zero. A pilha do sistema fica na página 1, ou seja, no endereço $0100 até $01FF. Ela serve para guardar os endereços de retorno de qualquer sub-rotina ou GOSUB.

A porção dos 47,5K vai de $200 até $BFFF. A dos 16,5K extende-se de $0000 a $01FF (página zero e stack) e de $D000 a $FFFF. Não se pode dizer que se trata de um projeto simples! Isto explica porque existem programas do grupo G, ou seja, programas exclusivos para o IIe e IIc que não funcionam no APPLE II+, mesmo quando se possui cartão de 128K tipo Saturn e 80 colunas.

Para acessar diretamente esses 64K de memória auxiliar existem diversas maneiras. No próximo número do jornal apresentaremos detalhes técnicos de como fazê-lo, mas a utilização plena dessas informações pressupõe que o usuário tenha bons conhecimentos de programação em linguagem de máquina. Entretanto, o melhor uso que se pode fazer da memória auxiliar é utilizá-la como RAM disco, isto é, como um pseudo-disco. Para este fim, como veremos no próximo número do jornal, existem vários softwares de apoio. Eles ajudam o usuário, sem que este precise de conhecimentos muito específicos, na sua vontade de desfrutar destes K extras presentes no seu micro.

APPLE II GS

Na Carta Circular de outubro/86 publicamos um relatório preliminar sobre o novo micro da Apple Computer, lançado oficialmente em 15/9/86. As revistas Nibble, Incider e A+ de novembro e dezembro trouxeram matérias sobre as características do GS, mas muitos associados nos escreveram solicitando maiores detalhes, de preferência em português. Acontece que a demanda para o GS foi tão grande que não se encontra esse micro nas lojas nos Estados Unidos já há 4 meses após o lançamento. Quem quiser comprar entra em lista de espera e deve aguardar de 30 a 60 dias. Ainda não pintou nenhum GS aqui em São Paulo (pelo que sabemos) e continuamos dependendo das reportagens dos outros para saber como é esta nova cria.

As informações que demos em outubro estavam corretas, menos o preço de lançamento que ficou em $999. Este preço inclui apenas o micro com teclado separado e mouse. Agora podamos ampliar um pouco a descrição técnica do GS, fornecendo assim armas para convencer a esposa/mãe porque você precisa ganhar um destes já.

O micro vem numa caixa retangular com a chave liga/desliga e uma porção de conectores atrás. O teclado é ligado através de um cabo fino e um plug modular (similar aos plugs americanos para telefone). Este cabo pode ser ligado no teclado, ou no seu lado direito ou no esquerdo (há 2 soquetes no teclado). O mouse fica ligado no outro soquete. Esta ligação se chama "desktop bus" que futuramente permitirá ligar outros acessórios de mesa (joysticks, etc.) em cadeia. O teclado tem 80 teclas e este modelo serve para o GS e também para o Macintosh.

O layout das teclas é similar ao IIe/IIc. A tecla "Maçã-sólida" mudou de nome (ficou "Option" como no Macintosh) e mudou para o lugar do Til. A tecla Til ganhou um novo espaço logo abaixo das teclas X e C e a barra de espaçamento ficou ainda mais curta para acomodá-la. A tecla Return tomou a forma de "L" e aumentou de tamanho. A tecla "Maçã-aberta" ficou maior também e foi relocada para baixo das teclas Z e X. No lado direito há um bloco numérico com 18 teclas.

Lá dentro da caixa há 7 slots iguaizinhos aos slots no seu II+ ou IIe. A maioria das placas que você já tem funcionarão no GS, mas provavelmente você não precisará delas. No painel traseiro há conectores embutidos (que não ocupam slots) para a maioria das funções mais comuns, tais como ligações seriais para impressora e modem, ligação inteligente ("SmartPort") para drives e ligação para RGB (analógico). A Apple não esqueceu de incluir também o conector para joystick e saída para fone de ouvido com controle de volume. Talvez você poderá aproveitar a sua placa de saída paralela (Grappler+), a placa CP/M e ainda a interface de drive se você não tiver o conector adequado (DB 19) para ligar o drive no painel traseiro. As placas de 16K, 128K, 80 colunas e relógio são inúteis no GS. Seria bom segurar a placa Super Serial até verificar se seu modem funciona ou não com a saída serial no painel traseiro. A Apple mudou o padrão serial para ser igual ao padrão do Macintosh. Também não há um slot auxiliar no GS como temos no IIe e consequentemente as placas tipo RamWorks (e TK-Works) não funcionarão. As expansões de memória no GS (até 8 Megabytes de RAM e até 1 Megabyte de ROM) são próprias para ele e só podem ser alojadas num oitavo slot específico para este fim.

Recomendamos encomendar junto com seu GS um Unidisk para disquetes de 3,5 polegadas com capacidade de 800K por disquete. O Unidisk custa $399 e pode ser usado também no IIc ou no IIe. Trata—se de um drive "inteligente", pois vem com seu próprio microprocessador 6502. Para usá-lo no IIc, você deve providenciar um novo chip controlador de drive que fica dentro do micro. Para usá-lo no IIe é preciso encomendar uma interface apropriada. A Apple lançou junto com o GS um novo drive de 3,5 polegadas do tipo "burro" que serve no GS e também no Macintosh. O custo ficou igualmente em $399 e concluímos que é mais negócio encomendar o Unidisk. Não faz diferença no GS e você fica com a opção de usá-lo no IIe/IIc. A Central Point Software oferece um drive de 3,5 polegadas tipo "burro" pela metade do preço ($195) e ainda uma interface universal para ligar qualquer tipo de drive no II+/IIe. Ouvi falar que esta placa esquenta muito, mas não sei se é verdade. Os drives de 3,5 polegadas são ligados diretamente no GS através do "Smartport" que fica no painel traseiro. Podem ser ligados até 4 drives (2 de 3,5 e 2 de 5,25) nesse mesmo conector, pois os drives são ligados em

cadeia um no outro. Teoricamente deve ser possível ligar um de seus drives antigos de 5,25 no Unidisk, se você tiver o conector ou adaptador adequado. Não compre os drives de 5,25 polegadas da Apple. São caros demais.

Quem quiser esnobar um pouco, pode encomendar o novo monitor RGB de 12 polegadas da Apple. Este custa "apenas" $499, mas é grande e pesado. O custo posto aqui deve sair por volta de $1.200. Tome muito cuidado com esse negócio de RGB. O resultado (cores em alta resolução) é algo fantástico, mas a Apple mudou o padrão. A maioria dos monitores RGB no mercado americano no momento utilizam o sistema "digital" e a Apple lançou o sistema "analógico" para o GS. Por enquanto, seria melhor encomendar o monitor RGB da Apple. Há também um monitor colorido tipo "Composite" de 14 polegadas da Apple, mas este não serve no GS. A resolução do Composite é igual a de um televisor comum e não oferece nenhuma vantagem comparada com um televisor Mitsubishi ou Philips nacional.

Ainda é cedo demais para falar muito sobre software específico para o GS. Certamente os primeiros programas a serem lançados serão na área de gráficos e som. Ainda não sabemos se existem novas técnicas de proteção próprias para o GS, mas achamos mais provável que os programas serão fornecidos principalmente em disquetes de 3,5 polegadas e abertos. Acreditamos que esses programas só começarão a circular por aqui no segundo semestre.

Por enquanto não há uma oferta muito grande de acessórios para o GS. A Applied Engineering está oferecendo placas de expansão de memória (GS-RAM), mas achamos isso dispensável até que tenhamos programas que usem esta memória adicional intensivamente. Seria bom recomendar desde já um ventilador próprio para o GS. A Apple recomenda instalá-lo se houver mais de 3 interfaces no micro e oferece seu modelo por $49. Um hard disk seria muito bom, mas ainda sai muito caro. A Apple lançou um com 20 Megabytes por $1299, mas você deve encomendar também uma interface tipo SCSI por mais $129. O Sider de 20 Megabytes sai bem mais barato ($799 com interface), mas não temos certeza de que ele funciona no GS.

Finalmente, não demore para encomendar seu GS. Apenas as primeiras 50.000 unidades terão a assinatura de Steve Wozniak e a frase "Limited Edition" carimbadas no gabinete!

AS PLACAS DA APPLIED ENGINEERING

Todo mês encontramos pelo menos 4 ou 5 páginas de propaganda da Applied Engineering nas revistas Nibble, A+ e Incider. Atualmente, a Applied deve ser a líder de mercado de placas especializadas para o Apple IIe/IIc. Esta fama (e fortuna) se deve principalmente à placa RAMWORKS, já na sua terceira versão. O modelo original foi copiado no Brasil pela Microdigital e lançado como "TK-Works" para o TK3000. Existe muita curiosidade sobre essas placas e resolvemos relatar algumas experiências iniciais sobre 3 delas: a RAMWORKS III com RGB, a RAMFACTOR e a TRANSWARP.

A RAMWORKS III é quase igual à versão II e bem similar à versão original. A versão III não oferece nenhuma vantagem na propaganda, comparada com a versão II e imaginamos que ela deva ser o resultado de uma correção de defeitos ou de uma racionalização na produção. A placa vem com 32 soquetes para receber até 4 bancos de memória de 8 CI's cada. Pode-se colocar CI's de 64K (código 4164), mas desta forma a capacidade da placa fica limitada a 256K bytes no total. E mais interessante utilizar CI's de 256K (código 41256) com 150 nanosegundos de tempo de resposta para chegar até 1 Megabyte de memória. Quem necessita de mais memória, pode encomendar uma placa pequena que fica acoplada na frente da RAMWORKS III. Há uma plaquinha com 2 Megabytes adicionais e uma outra placa maior com 16 Megabytes adicionais. Existem ainda expansões de RAM estática, mas estas exigem uma fonte de alimentação independente, que tem o tamanho de um drive. A vantagem disso é a possibilidade de carregar programas e dados na placa e mantê-los mesmo com o micro desligado. Isto pode ser interessante para algumas necessidades exóticas, mas seria mais econômico e bem mais seguro optar desde já por um hard disk.

Já experimentei a placa RGB que fica alojada no verso da RAMWORKS III. Esta placa funciona bem, mas oferece poucas opções para escolher a cor do texto e a cor do fundo. A interface "410-80/64" do Taxan é bem mais flexível, permitindo escolher letras brancas com fundo azul claro (que gostei muito) e ainda tem a vantagem de oferecer uma opção para desativar as cores quando você quiser, através de uma chavinha. Muitas vezes as letras brancas num gráfico em alta resolução ficam borradas e só conseguimos enxergá-las em modo monocromático.

Na propaganda dizem que a RAMWORKS III é compatível com diversos programas como APPLEWORKS, PINPOINT, SUPERCALC 3A, etc. Para usar APPLEWORKS com esta placa é necessário alterar o programa com o soft especial que o acompanha (temos a versão 5.2.1 deste soft no acervo sob código 6-032/A). Com a placa RAMWORKS III com 1 Megabyte de expansão você pode chegar até 727K de Desktop no APPLEWORKS e se tiver a paciência de esperar 1 minuto no boot, todas as funções do APPLEWORKS também poderão ser carregados para a memória. O PINPOINT funciona com o APPLEWORKS alterado sem problemas. Testei nossa versão de SUPERCALC 3A (V1.0) com RAMWORKS III e não notei nenhuma diferença de disponibilidade de memória. Talvez necessitemos de versões mais atualizadas (ou especiais) desses programas que utilizam a RAMWORKS III, ou um soft especial para alterá-los como no caso de APPLEWORKS.

A grande surpresa na RAMWORKS III é o sistema de Pseudo-disco em DOS 3.3. Com 1 Megabyte de expansão contamos com 5 drives no slot 3, com 744 setores livres por drive. Ainda temos o limite de até 105 arquivos por drive, mas as operações em Pseudo-disco saem a Jato. Para carregar os arquivos no Pseudo-disco ainda contamos com o velho FID (modificado), que pode ser agilizado com um EXEC. Há um exemplo dessa operação no disquete que acompanha a RAMWORKS III. Um fato curioso é que esta versão de FID não permita sair do programa (opção 9) através do EXEC. A versão do FID no código Z-001/A (Pseudo-disco para Saturn 128K) funciona melhor.

Restou a opção do cartão 65C816 que substitui o 6502 (ou 65C02) na placa principal e liga na RAMWORKS III através de um cabo. Ainda não vi esta placa a não entendi a graça. O único programa que aparentemente a utiliza é o VIP PROFESSIONAL (6-068/069). A colocação desta placa não significa que o novo soft para o Apple II GS funcionará no seu micro.

Experimentamos também a placa RAMFACTOR com 1 Megabyte de memória. Existem os mesmos acessórios para esta placa que discutimos papa a RAMWORKS III, menos a opção RGB. A RAMFACTOR emula a placa de expansão da própria Apple e é reconhecida automaticamente pela APPLEWORKS 1.3 e 2.0, sem a necessidade de alterar o programa. Mesmo assim, a Applied fornece com a placa, um soft para alterar APPLEWORKS para ter todas as vantagens oferecidas para a RAMWORKS III. No caso da RAMFACTOR, o Desktop vai para 1.012K ao invés de 727K. Deve existir uma opção de Pseudo-disco em CP/M para a RAMFACTOR, mas este soft não acompanha a placa. A memória adicional da RAMFACTOR é reconhecida automaticamente como um Ramdrive (Pseudo-disco) pelo ProDOS e pelo Pascal V1.3, pois a placa segue o protocolo oficial de Apple. No caso da placa RAMWORKS III não conhecemos os softs para criar um Pseudo-disco em Pascal e CP/M e acreditamos que não existam.

Adorei a TRANSWARP. A instalação é muito simples, mas você deve ajustar as chaves da placa que servem para inibir a função do acelerador para certos slots. Por exemplo, o controlador de drives, placas seriais (Super Serial Card) e placas-relógio não devem ser acelerados. A maioria das demais interfaces funcionarão sem problemas na velocidade plena de 3,6 Megahertz da TRANSWARP (Justamente 3,6 mais rápido). Em caso de dúvida, experimente, pois a TRANSWARP não estragará nada. Alertamos que a placa é muito grande e gera muito calor. Há uma recomendação da Applied para instalar logo um ventilador.

A TRANSWARP vem com um microprocessador 65C02 e 256K bytes de RAM, mas esses elementos são restritos ao funcionamento da placa. Você não terá acesso a esta memória e seu micro não se transformará de repente num IIe enhanced. Em geral, a TRANSWARP não deve ser usada com programas com som ou que dependem da velocidade da apresentação de gráficos. Por exemplo, você necessitará dos reflexos de um Super-Homem para jogar LODE RUNNER acelerado. Em termos práticos, a TRANSWARP tem um grande valor em qualquer operação com muitos cálculos. Por exemplo, a reclassificação de um banco de dados ou um recálculo na planilha eletrônica no APPLEWORKS saem quase instantaneamente. A placa pode ser desligada durante um “cold” boot (partida a frio) apertando a tecla ESC. Para ligá-la de novo, será necessário desligar e ligar o micro novamente. A velocidade também pode ser controlada via soft e neste caso há uma opção de uma velocidade intermediária de 1,7 Megahertz. Alguns programas não funcionam corretamente com a TRANSWARP. Por exemplo, o MULTISCRIBE 1.01 manda um sinal durante o carregamento do programa para desativar a cor num monitor RGB, mas este sinal as vezes fica perdido com a TRANSWARP ativada. A TRANSWARP não acelera programas em CP/M, pois o 65C02 não pode substituir o Z—80. Já tivemos casos esporádicos de problemas de impressão com MAGIC WINDOW acelerado. A solução é de desligar o TRANSWARP, mas aí ficamos chateados com a lentidão da velocidade original do micro.

Solicitamos informar sobre suas experiências com essas placas e futuramente publicaremos uma atualização dessa matéria para trazer novas informações e dicas. Nos próximos meses publicaremos matérias sobre as placas TIMEMASTER H.O. e PHASOR.

O AVENTUREIRO ELETRÔNICO



CAPITÃO SAFARI

Vários associados nos informaram que gostariam de viver as nossas aventuras, mas eles encontram alguma dificuldade no domínio da língua inglesa. Para remover este obstáculo, resolvemos elaborar uma lista dos verbos e substantivos mais usados nas aventuras eletrônicas. Isto não significa que esta lista vá resolver todas as situações, mas certamente ela ajudará em um número bastante grande das aventuras apresentadas nesta coluna. Contamos com a ajuda de vocês para ir enriquecendo o nosso dicionário. Se você descobrir um verbo ou substantivo muito comum nas diversas aventuras e que não consta da presente lista, não deixe de nos escrever e de tempos em tempos publicaremos uma atualização. Além do dicionário, estamos apresentando este mês duas aventuras bonitas: The Blade of Blackpoole (S-159) e Transylvania II (S-163).

Dicionário de Inglês para Aventureiros: Praticamente, em toda aventura, é necessário se deslocar de um local para outro. Para fazê-lo, geralmente, basta indicar a primeira letra de cada um dos pontos cardeais*, direção norte (NORTH), direção sul (SOUTH), direção leste (EAST) e direção oeste (WEST). Muito raramente, será preciso digitar uma proposição do tipo GO TO (vá para) seguida do nome completo da direção. Em alguns casos, será preciso considerar as direções intermediárias: sudeste (SE), sudoeste (SW), nordeste (NE) e noroeste (NW). Talvez também seja necessário ir para cima (GO UP ou UP) ou para baixo (GO DOWN ou DOWN).

Todo aventureiro é, por excelência, um colecionador de objetos. Sempre há algo que ele precisa tomar (GET) ou pegar (TAKE) para poder resolver uma situação futura. Abaixo seguem os dois verbos mais usados (GET e TAKE) seguidos dos objetos mais frequentes:

	KEY(S)	Chave(s)	ROPE	Corda
	GOLD	Ouro	LAMP	Lâmpada
	DIAMOND(S)	Diamante(s)	MIRROR	Espelho
	BOOK(S)	Livro(s)	SHOVEL	Pá
GET	COIN(S)	Moeda(s)	KNIFE	Faca
ou	JEWELRY	Jóias	PISTOL	Pistola
TAKE	ALL BUT	Tudo menos	ROCK	Pedra
	AMULET	Amuleto	SAW	Serrote
	MESSAGE	Mensagem	ALL	Tudo
	SWORD	Espada	WATCH	Relógio
	MATCH(ES)	Fósforo(s)	AXE	Machado

Mas o aventureiro não vive apenas de pegar objetos. Em certas ocasiões, ele precisa jogar fora (DROP) um certo objeto, ou todos os objetos (DROP ALL), ou todos menos um, por exemplo, tudo menos o revólver (DROP ALL BUT GUN). Também são frequentes as situações em que precisamos abrir (OPEN) ou fechar (CLOSE) uma porta (DOOR), uma janela (WINDOW) uma garrafa (BOTTLE), uma caixa (BOX) ou um baú (CHEST). Vários dos substantivos acima podem ser usados com os verbos trancar (LOCK) e destrancar (UNLOCK). Os verbos mais

usados pelo RAMBO ás vezes, funcionam: KILL (mate), ATTACK (ataque), THROW (atire), SHOOT (atire com arma de fogo). O aventureiro alimenta-se (EAT), bebe (DRINK) e alimenta outro ser (FEED).

Os verbos que descrevem movimentos são bastante úteis:

MOVE	mova—se	CLIMB	suba	JUMP	salte
SWIM	nade	DIG	cave	TIE	amarre
PULL	puxe	PUSH	empurre	ENTER	entre

Finamente, os verbos de interação social:

SAY	diga	READ	leia	WRITE	escreva
SELL	venda	BUY	compre	PLAY	toque

THE BLADE OF BLACKPOOLE: Uma aventura que exige, além da tudo, uma capacidade para analisar situações complexas. Trata—se de encontrar a espada de MYRAGLYM. Os perigos são inúmeros. Para ajudá-lo, existem muitos objetos com usos variados. O problema reside no fato de se poder carregar, de cada vez, apenas 6 objetos entre os 23 possíveis. A elaboração de um mapa detalhado é condição ***sine qua non*** para resolver os diversos enigmas que aparecerão no decorrer da aventura.

Antes de inicia-la, faça uma cópia do lado dois do seu disquete. Ele também serve para guardar até 10 posições diferentes dentro do jogo. Para tanto, basta digitar SAVE. A recuperação de qualquer uma delas é feita através do comando RESUME. Para recomeçar a aventura, use o comando RESTART. Antes da aventura recomeçar, o programa indica o número de passos dados e o número de pontos alcançados num máximo de 500 pontos.

A aventura começa na beira de um lago. Vamos até a taverna para fazermos algumas compras. Os comandos E, M, N e W nos permitem chegar até o vendedor. Desejamos comprar mel, uma lamparina e corda: BUY HONEY AND LAMP e BUY ROPE. Como se pode observar, o programa aceita até um máximo de 2 objetos, ou seja, não é necessário digitar BUY três vezes. A seguir, voltamos até a taverna e pedimos um tipo de chopp: BUY ALE. Não é uma boa idéia tomar vários. Um só não faz mal. Contudo, não se esqueça de levar um consigo. Saindo da taverna, jogue todo o seu dinheiro fora: DROP MONEY.

Agora vamos na direção E e depois S. Opa! Você caiu na areia movediça. Tente nadar, quem sabe resolve. Boa sorte! Se você se encrencar em algum ponto da aventura, escreva para o Capitão Safari. Contudo, para que eu possa fornecer algumas dicas é necessário que você me envie uma descrição de todos os passos dados até a situação crítica.

TRANSYLVANIA II: Vampiros, lobisomens, bruxas, duendes, mortos-vivos, e várias outras criaturas que habitam lugares desconhecidos por nós. Não, eu não estou comentando nenhum filme de terror, estou apenas falando sobre a continuação da arrepiante aventura "TRANSYLVANIA". Se você pensou que seus dias de medo na frente do micro terminaram quando salvou a princesa Sabrina das horripilantes terras da Transylvania, está enganado, pois eles apenas começaram. Agora você terá que provar que é bom aventureiro e resgatar a coroa do príncipe Erik que está nas mãos de um poderoso vampiro.

Os gráficos são da Penguin Software (feitos com THE GRAPHICS MAGICIAN), portanto são ótimos e o "parser" (linguagem que interpreta os comandos dados) do jogo é do tipo "Comprehend", uma nova e sofisticada linguagem criada pela Penguin. O "parser" também aceita frases completas como "LOOK UNDER THE ROCK AND GET THE KEY", o que facilita bastante.

A aventura não é de procedimentos críticos, ou seja, ao começá-la você não precisa fazer as coisas certas nas horas certas, o que deixa o jogo muito mais interessante. Aqui estão algumas dicas que deverão ser de grande utilidade:

- Sempre ouça o mago que as vezes aparece e quando possível siga suas dicas.
- Tome muito cuidado com a caixa que se encontra dentro da casa.
- Em certa parte da aventura aparecerá um "Griffin" que irá lhe propor 3 enigmas. A solução dos enigmas está logo abaixo e como nem todos querem saber a resposta (pois assim logo de cara acabaria com a graça dessa passagem), você necessitará encontrar a predecessora da letra em questão. Por exemplo, se estiver escrito "B", voltando uma letra fica "A":

ENIGMA 1: GFBS ENIGMA 2: DMPVE ENIGMA 3: ESFBN

P.S. Não jogue esta aventura numa sexta-feira dia 13 de agosto com lua cheia ás 12 P.M. de uma noite de tempestade.

PONTO BE ENCONTRO: Continuaremos a publicar as dicas e os pedidos de socorro á medida em que eles chegarem ás nossas mãos.

DR. MAYBE informa que no SPACE SHUTTLE (P-007/A), o primeiro satélite está sempre entre 210 a 211 Km de altura, portanto, desligue os motores entre 205 a 206 Km de altura.

MULA nos contou que para definir o teclado no AQUATRON (M-020/A) basta dar um CTRL-I.

KARATEKA quer saber no "THE SANDS OF EGYPT" (S-138/A) como se sai da piscina e se enche o cantil. Ele também não sabe usar nem a piscina nem o camelo.

O GANCHO

ANO I - NUMERO 3
MARÇO/87

NESTE NUMERO:

DRIBLANDO COM DOS - CATALOGO (I) 48
POR DENTRO DA RAM - PARTE 2 51
O AVENTUREIRO ELETRÔNICO 54
PERGUNTE A ANALISTA 58



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

DRIBLANDO COM DOS - CATALOGO (I)

No número preliminar de "O GANCHO" publicado como suplemento da Carta Circular de dezembro/86, apresentamos uma introdução para o Disk Operating System (DOS 3.3). Recomendamos reler (ou ler) esta matéria antes de continuar, pois iremos supor que vocês já conhecem os conceitos lá apresentados. Desta vez e no próximo capítulo também, exploraremos a estrutura do Catálogo na trilha 17 ($11). Lembramos que números precedidos de "$" estão em hexadecimal. Para poder acompanhar os exemplos e entender perfeitamente esta matéria, vocês necessitarão da SELECAO do GANCHO (uma das opções das Coletâneas), a Coletânea de Janeiro/87 e um conhecimento razoável dos sistemas de numeração hexadecimal e binário. Uma boa explicação desses sistemas se encontra no Apêndice A do livro "ASSEMBLY 6502" de Bernhard Wolfgang Schon, publicado pela Editora Aleph de São Paulo.

Comecemos nossa viagem ao VTOC ("Volume Table of Contents") que representa o índice do conteúdo do disquete. Nosso índice se encontra na trilha $11, setor $0 que apresentamos no capítulo anterior, mas duma forma teórica. Desta vez utilizaremos um exemplo "vivo" para facilitar a visualização e demonstrar algumas das técnicas disponíveis para brincar um pouco com DOS. Escolhemos a Coletânea de Janeiro/87 para colocar sob nossa lupa, mas qualquer uma das Coletâneas do Clube também servirá. Embora montamos as Coletâneas com ProntoDOS ao invés de DOS 3.3 tradicional, a estrutura da trilha $11 é idêntica. Segue então a Tabela 1 com o conteúdo inicial da trilha $11, setor $0 da Coletânea de Janeiro/87, visto pelo editor de setores de NIBBLES AWAY II (NA II). Para ver este setor no seu micro, escolha a opção 5 (NA II) da SELECAO DO GANCHO. Em seguida coloque a Coletânea no drive, tecle Space Bar para ver o menu principal de NA II e "S" para entrar no Editor de Setores. Tecle "T11" (RTN) para escolher a trilha $11, "S0" (RTN) para escolher o setor $0 e "R" para ler.

TABELA 1: VTOC DA COLETANEA DE JANEIRO/87

```
00  04 11 0F 03 00 00 FE 00 00 00 00 00 00 00 00 00
10  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
20  00 00 00 00 00 00 00 7A 00 00 00 00 00 00 00 00
30  02 01 00 00 23 10 00 01
```

A primeira coisa que podemos notar é o grande número de zeros, pois nessas 56 posições o DOS utiliza apenas 10. Alguns programas como NEWSROOM aproveitam desse espaço para incluir alguma identificação própria. A explicação da utilização desta parte do VTOC foi apresentada no capítulo anterior. Agora vamos examinar o que podemos alterar e porque isto pode ser interessante.

A trilha 17 ($11) pertence todinha ao Catálogo. Em cada setor temos espaço suficiente para guardar as informações sobre 7 arquivos. O setor $0 já está ocupado pelo VTOC, restando assim 15 setores para guardar os dados sobre um total de 105 arquivos. Isto pode ser modificado, como veremos logo adiante. Neste momento queremos destacar que no VTOC encontramos um "pointer" (indicador) do local exato do primeiro setor com informações sobre

arquivos. Nos bytes $01 e $02 temos $11 e $0F, o que significa que o primeiro setor está localizado na trilha $11, setor $0F. Podemos alterar este "pointer" à vontade, mas os setores de Catálogo tem uma formatação especial que deve ser respeitada. No próximo capítulo aprenderemos como relocalizar a trilha do Catálogo até a trilha $22, uma forma simples de proteção. Alguns programas, como COPY II PLUS (todas as versões), pressupõem que o primeiro setor do Catálogo se localiza na trilha $11, setor $0F e não conseguem ler Catálogos alterados. Outros copiadores como SUPER DISK COPY 3.7 (opção 8 da SELECAO DO GANCHO) seguem o "pointer" do VTOC.

Nada nos impede de mudarmos o número de Volume, localizado no byte $06. O valor mais comum é $FE (254), que é o "default" (opção padrão), quando não especificamos o número de Volume desejado com o comando INIT. Esta posição é lida por programas como LIBRARIAN CATALOGER (D-025/A), que criam um banco de dados sobre os arquivos em disquete, lendo o Catálogo diretamente. Se quisermos, podemos numerar nossos disquetes antes de utilizar o LIBRARIAM CATALOGER, dando um número único para cada disquete. De fato, os primeiros 20 disquetes no Grupo M (até M-020) foram alterados desta forma.

O DOS nos permite especificar a sequência de gravação de arquivos num disquete. Examine o Catálogo da Coletânea de Janeiro/87, utilizando a opção "Track/Sector Map" no COPY II PLUS 4.3 (opção 2 na SELECAO DO GANCHO). No início haverá uma mensagem de erro "Sector Conflict". Tecle RETURN 7 vezes para passar por este obstáculo (explicaremos este fenômeno no próximo capítulo). O mapeamento demonstra que os arquivos são gravados a partir da trilha 18 ($12), subindo até a trilha 34 ($22). Em seguida, a gravação recomeça na trilha 16 ($10) e desce até preencher o disquete. Tudo isto é controlado pelos bytes $30 e $31. Nas Coletâneas colocamos o valor $12 no byte $30 para instruir DOS a começar a gravação na trilha 17 ($12). Colocamos também o valor $FF no byte $31 para indicar que queremos que a gravação siga na direção positiva (subindo as trilhas). Uma outra opção seria de colocar os valores $22 e $01 nestas duas posições num disquete recém-inicializado. Os arquivos gravados começarão na trilha $22 e seguirão no sentido decrescente das trilhas até preencher o disquete. Seus disquetes poderão ser "personalizados" pela posição inicial de gravação escolhida por você.

A partir do byte $38 até o byte $C3 no VTOC encontramos o mapeamento dos setores do disquete. O DOS precisa saber sempre quais setores dos 560 disponíveis no disquete já foram utilizados e quais ainda poderão ser usados. Steve Wozniak (fundador da Apple Computer e criador do DOS) achou uma forma genial para guardar estes dados, mas um tanto complicada para explicar e entender. Ele se aproveitou da coincidência (será?) de que haviam 16 setores por trilha e 16 posições na representação binária de um número hexadecimal. Consequentemente, no espaço de 2 bytes (com 8 bits cada) encontramos informações suficientes para saber quais setores de uma determinada trilha estão em uso ou não. Wozniak convencionou que um bit ligado significa um setor livre e um bit desligado significa um setor em uso. Na tabela apresentada no capítulo anterior, informamos a localização dos "Bit Maps" de cada trilha, com cada mapa ocupando 4 bytes. Por exemplo, o mapeamento da trilha $0 se encontra nos bytes $38 a $3B, mas na versão

atual de DOS só utilizamos mesmo os primeiros 2 bytes ($38 e $39). A mesma coisa acontece com o mapeamento das outras trilhas. Cada bit dos 2 bytes corresponde a um setor, conforme detalhamos na Tabela 2 abaixo:

TABELA 2: MAPEAMENTO DOS SETORES NOS BITS DE 2 BYTES

```
BYTE 1 =   F E D C   B A 9 8
BYTE 2 =   7 6 5 4   3 2 1 0
```

Por exemplo, se encontrarmos o valor $FF nos bytes $38 e $39, saberemos que a trilha $0 está livre. Se encontrarmos o valor $00 nos mesmos locais, saberemos que a trilha $0 está ocupada. Cada vez que DOS escreve ou deleta algo no disquete, há uma atualização dos setores em uso no VTOC. Normalmente, isto funciona bem, mas há duas situações quando o VTOC fica errado ou bagunçado. Há um defeito já bem conhecido no DOS quando salvamos um arquivo em Applesoft com o mesmo nome que tinha anteriormente, mas com tamanho menor. O VTOC não libera os setores que deixaram de ser utilizados e quando catalogamos o disquete verificamos que o número de setores permanece igual. Isto pode ser solucionado se deletarmos o arquivo em disquete antes de salvá-lo ou se salvarmos com outro nome. No COPY II PLUS 4.3 (opção 2 da SELECAO DO GANCHO) há um recurso "Fix File Sizes" que também ajeita o Catálogo.

O VTOC fica bagunçado pra valer quando operamos incorretamente com arquivos do tipo "T" (sequenciais ou randômicos). Basta abrir um arquivo já existente em disquete com "OPEN" e deixá-lo pronto para escrever com "WRITE". Se tirarmos o disquete sem fazer o devido "CLOSE" para fechar o arquivo, o VTOC fica com setores assinalados como se estivessem em uso, mas que não pertencem a nenhum arquivo. Isto pode ser visto claramente com o recurso "Track/Sector Map" no COPY II PLUS 4.3. Este utilitário demonstra inicialmente todos os setores em uso (conforme VTOC) em vídeo inverso e em seguida indica a distribuição de setores por arquivo. Normalmente devem sobrar em vídeo inverso apenas as trilhas $0, $1, $2 e $11, utilizadas pelo DOS e Catálogo. Se sobrarem outros setores em vídeo inverso sem a sinalização do arquivo correspondente, saberemos que algo ficou perdido, provavelmente por esquecimento de um "CLOSE".

Agora que sabemos como funciona o mapeamento dos setores no VTOC, que vantagem Maria leva? Muitos programadores colocam programas ou telas em alta resolução diretamente no disquete, sem aparecer no Catálogo normal e estas rotinas são lidas diretamente sem usar os recursos normais de DOS. Isto não deixa de ser uma boa forma de proteger os programas, mas o programador corre o risco de perder esse material se o DOS colocar outros arquivos sobrepostos nos mesmos setores. Consequentemente, ele deve alterar o mapeamento das trilhas aonde escondeu os programas para sinaliza-las como se estivessem em uso. No utilitário WATSON 6.0 (C-003/B) há um recurso que facilita a alteração do mapeamento no VTOC. Caso contrário, o único jeito é de montar a representação de cada trilha em binário e depois traduzir o resultado em hexadecimal. Foi assim que montamos o VTOC da SELECAO DO GANCHO há quase 3 anos. A SELECAO não utiliza DOS e o VTOC não serve para nada. Fizemos uma brincadeira que pode ser vista com a opção "Track/Sector Map".

A técnica de alterar o mapeamento diretamente no VTOC pode ser utilizada para liberar alguns setores na trilha do Catálogo para uso normal. Vamos supor que não pretendemos colocar além de 49 setores num determinado disquete. Já que cada setor do Catálogo pode armazenar os dados de até 7 arquivos, necessitamos de apenas 7 setores, sobrando assim 8 setores que não serão utilizados. Consultando a tabela publicada no capitulo anterior, verificamos que o mapeamento da trilha $11 (do Catálogo) se encontra nos bytes $7C e $7D Agora vamos alterar o conteúdo desses 2 bytes para indicar que os setores $0 e de $9 até $F estão em uso e os setores de $1 até $8 estão disponíveis. A representação no mapeamento será assim:

SETOR	FEDC	BA98	7654	3210
BINARIO	0000	0001	1111	1110
HEXABECIMAL	0	1	F	E

Verificamos que deveremos colocar o valor $01 no byte $7C e o valor $FE no byte $7D. Isto pode ser feito com qualquer editor de setores, mas recomendamos o "Sector Editor" de COPY II PLUS 4 3. Em seguida, verifique o resultado com a opção "Track/Sector Map" para confirmar que os setores de $1 até $8 deixaram de aparecer em vídeo inverso e que dispomos de mais 8 setores livres. Agora se alterarmos o byte $30 no VTOC para indicar que o próximo arquivo deve ser guardado a partir da trilha do Catálogo (colocar o valor $11) e salvarmos um arquivo de exatamente 8 setores, este será escondido na trilha $11 no local que acabamos de liberar. Para completar o processo deveremos entrar no setor $9 da trilha $11 e modificar os bytes $01 e $02 para serem iguais a $00.

POR DENTRO DA RAM - PARTE 2

Como afirmamos no primeiro capitulo, o melhor proveito que se pode tirar da memória auxiliar do IIe ou do IIc, é utilizá-la como RAM DISCO. Também já aprendemos que a memória auxiliar de 64K é uma réplica perfeita da memória principal presente na placa do micro, mas se compõe de 2 partes distintas; uma memória "auxiliar" de 47,5K e um cartão de linguagem "alternativo" de 16,5K. Ferramentas para utilizar os 64K de memória no slot auxiliar do Apple IIe foram embutidas no ROM do micro. São de 3 tipos: software, interruptores internos via soft ("softswitches") para chavear bancos de memória e interruptores internos via soft para chavear as opções de vídeo.

Há 2 rotinas importantes incorporadas no ROM para manipular blocos de memória entre a memória principal de 64K e a memória de 64K no slot auxiliar. O utilitário AUXMOVE serve para mover blocos de memória (em ambas as direções) na faixa de $200 a $BFFF. Infelizmente, o AUXMOVE não funciona plenamente na faixa do cartão de linguagem "alternativo", mas há um recurso chamado XFER que serve para transferir o controle de processamento entre os blocos de 47,5K e 16,5K, nos dando a opção de acionar diretamente ou a memória na placa, ou a memória no slot auxiliar. Deixaremos de apresentar aqui os detalhes do funcionamento de AUXMOVE e XFER por um motivo muito simples; o XFER não funciona como deve. Quando mudamos de um bloco de 16,5K para o outro, trocamos a página zero e o stack. Entretanto, o XFER não gerencia a alteração do pointer do stack no microprocessador quando mudamos

de stack. A Apple deixou por nossa conta a mudança do pointer do stack e o movimento de blocos de memória na faixa dos 16,5K de memória. Mais um detalhe; o programa que chaveia entre os blocos de 47,5K deve ficar na faixa dos 16,5K e o programa que chaveia entre os blocos de 16,5K deve ficar na faixa dos 46,5K. Caso contrário, o programa desaparece no meio do processo e caímos no hiperespaço. Tudo isto é muito complicado e exige um profundo conhecimento de Assembler e da estrutura do micro.

No APPLE IIe e no IIc, existem duas páginas 1 de texto, uma definida pela memória principal, a outra pela memória auxiliar. Elas são combinadas entre si para formar a tela de 80 colunas. As colunas ímpares vem da memória principal e as colunas pares vem da memória auxiliar. Este arranjo permite colocar o dobro de caracteres na tela sem exigir da memória principal nada além do que ela já usa para gerar 40 colunas. Entretanto, esta tela de 80 colunas, dada a natureza da sua construção, é completamente incompatível com as 80 colunas geradas por uma placa do tipo VIDEX no APPLE II+. Isto torna a combinação placa de expansão SATURN 128K mais placa de 80 colunas VIDEX no II+ não equivalente ao arranjo placa de 80 colunas com 64K do APPLE IIe: são duas maneiras distintas de manipular tanto tela quanto memória.

A maneira mais simples de usar os 64K da memória auxiliar é através de um RAM DISCO criado pelo próprio sistema ProDOS. Cada vez que ProDOS é carregado em um IIe ou IIc, ele automaticamente instala um RAM DISCO no slot 3. A grande vantagem em deixar o ProDOS criar para você um RAM DISCO, reside no fato dele tomar conta do que está ocorrendo, atualizando os parâmetros certos nos momentos exatos. Você não precisa se preocupar com os "softswitches" e outras coisas mais. A desvantagem está em precisar trazer para a memória principal o programa desejado antes de poder rodá-lo.

Além do ProDOS, existe uma série de utilitários para usar a memória auxiliar, como o DISKQUIK (G-048/B) e o BIG U (G-022/B). No primeiro (em DOS 3.3) a Beagle Bros criou uma espécie de pequeno disco rígido no slot 3, com a capacidade de armazenar até 238 setores, além dos 8 setores que guardam o catálogo. O uso da memória auxiliar é feito de modo a proteger tanto a página 1 auxiliar (portanto, podemos usar 80 colunas sem nenhum inconveniente) quanto a página gráfica auxiliar (o que permite utilizar a dupla alta resolução). Dois pequenos utilitários, SAVE DQ e LOAD DQ, permitem gravar e recuperar o conteúdo desse pequeno disco rígido. No BIG U (em ProDOS) há um programa chamado FILE.MOVER, que permite gerenciar arquivos, inclusive na memória auxiliar. O FILE.MOVER.SETUP extende esses recursos para disquetes formatados em ProDOS de até 40 trilhas.

Voltando à história do desenvolvimento da memória no APPLE para terminá-la (por enquanto), o passo seguinte foi dado quando um engenheiro da Apple, Peter Baum, resolveu criar uma placa de expansão que simulava diversos bancos de 64K, ou seja, uma placa de 256K consistiria de 4 memórias auxiliares de 64K comutáveis entre si. Por uma dessas coisas estranhas, a APPLE não se interessou pelo projeto. O engenheiro saiu e criou a APPLIED ENGINEERING (ver o número 1/2 do "O GANCHO" para ter uma idéia do sucesso do projeto). A placa que ele idealizou materializou-se na série RAMWORKS, atualmente na versão 3. O fato dela ser concebida como uma série de

memórias auxiliares a torna incompatível com o APPLE II+. Portanto, a placa TK-Works da MICRODIGITAL (cópia da placa RAMWORKS versão 1) só funciona em um APPLE IIe. Se já era difícil manipular uma memória auxiliar, você pode imaginar o que ocorre quando a placa tem várias!

Certamente vocês devem estar curiosos em saber para onde estamos caminhando. A resposta pode ser decepcionante. O GS, o futuro da linha APPLE, trabalha (num certo sentido) como o II+. Isto é, ele não tem um slot auxiliar do tipo encontrado no IIe. Portanto, as placas do tipo RAMWORKS não funcionam no GS (apenas as do tipo RAMFACTOR), o que parece indicar que durante um certo tempo a memória será acessada diretamente e não por troca de bancos. Também pudera: o GS foi projetado para acessar diretamente 8 Megabytes de Ram desde $0 a $7FFFFF.

O AVENTUREIRO ELETRÔNICO



Com a volta à "normalidade" do serviço de CORREIO, recebemos uma série de cartas de nossos associados, pedindo socorro nas mais diversas aventuras. Infelizmente, por motivos operacionais, só podemos ajudá-los nas aventuras que nós mesmos apresentamos aqui. Mesmo neste caso, é preciso que o associado indique o caminho que percorreu até o ponto em que ocorreu a dificuldade. Na maioria das aventuras, o que acontece em um determinado local é função da estória passada do personagem e da posição que ele ocupa naquele momento do jogo. Por outro lado, às vezes, torna-se viável analisar uma aventura onde um número significativo de associados está encontrando dificuldades insuperáveis. Por exemplo, no presente número estudaremos THE SANDS OF EGYPT (S-138/A), uma aventura que matou de sede muitos de nossos aventureiros.

Até o momento, todas as aventuras analisadas foram sempre aventuras com gráficos, pois elas são (em geral) mais fáceis e atraentes para quem está começando. Contudo, elas apresentam limitações: utilizam-se de um vocabulário muito reduzido e limitam aquilo que um aventureiro pode querer fazer. Assim, em um determinado momento, vemos um objeto e gostaríamos de saber mais a seu respeito. Entretanto, o programa, por não considerá-lo relevante, não reconhece nenhum comando dado em relação a ele. A situação é diferente para as aventuras sem gráficos, pois elas estão muito mais próximas da realidade, permitindo uma interação quase completa com o meio. Para apresentá-las, vamos analisar um verdadeiro clássico no gênero: DEADLINE (S-014/B).

Para completar nossas safra de aventuras este mês, oferecemos também o OO-TOPOS (S-168), uma nova versão gráfica de uma aventura publicada há tempos (ver M-068/B).

THE SANDS OF EGYPT: Como afirmamos acima, esta aventura já liquidou muitos aventureiros. Mas, ao lado do Capitão SAFARI, as coisas não serão tão difíceis. Para os mais sugestionáveis, recomendamos que a aventura seja jogada com um copo de água ao lado do computador. Isto evitará interrupções desnecessárias. O próprio disco do SANDS OF EGYPT serve para guardar o jogo até o ponto em que você decidir parar: são 9 posições. Basta digitar o comando SAVE (para guardar) e LOAD (para recuperar). Não se esqueça de ter por perto papel e lápis para fazer o mapa. A pior coisa que pode ocorrer é não saber como voltar a um ponto que já foi encontrado porque esquecemos de anotar as coordenadas.

A estória é bastante simples. Você é um famoso arqueólogo, perdido no deserto, à procura de uma tumba cercada de tesouros.

Uma das suas principais características é a sua extraordinária resistência à sede. Portanto, não se preocupe quando o programa começar a dar de sinais que a sede está aumentando. Contudo, a sua capacidade de resistência não é infinita.

Para encontrar o primeiro objeto útil, siga a rota (N, N, N, W e W). Você vai precisar da pá, portanto é bom pegá-la ("GET SHOVEL"). Seguindo para o norte (N) existe uma cobra. Mate-a ("KILL SNAKE") com a pá ("WITH SHOVEL"). A sua importância está no seu óleo. Aviso: ele não é potável. Continuando a marcha (E, E e E), encontra-se um cantil. Ele é bastante útil, portanto pegue-o ("GET CANTEEN"). Indo para norte (N), encha o cantil de óleo de cobra ("FILL CANTEEN"). Não esqueça de levá-lo consigo ("TAKE CANTEEN"). Prossiga a marcha (S, W, W, W, S, E, E, S e S). Quem disse que ser arqueólogo é fácil?!? Cavando ("DIG"), pode-se achar e pegar um archote ("GET TORCH"). Mais um pequeno passeio (N, N, D e S) e chega-se a outro sitio de escavação: cave ("DIG") e pegue a lente de aumento ("GET MAGNIFIER"). Finalmente, seguindo a rota (W, W, S e E), atinge-se o oásis. Antes de deixá-los, eis algumas dicas:

1) para andar no camelo, é preciso alimentá-lo;
2) a piscina serve para muitas coisas;
3) a tumba não está muito longe.

DEADLINE: A estória é sensacional. Você é um detetive que tem 12 horas para provar que o aparente suicídio de um industrial, por dose excessiva de um medicamento, foi na realidade um assassinato. Provar significa indicar o culpado, a arma, as circunstâncias do crime e o motivo. As provas deverão ser suficientemente sólidas para conseguir a condenação do assassino no Tribunal. Para ajudá-lo, você tem acesso a trechos do interrogatório feito junto a 5 pessoas ligadas ao falecido: Mrs. ROBNER, a viúva que foi uma esposa aparentemente não muito fiel, Ms. DUNBAR, a secretária que guarda estranhos remédios no banheiro, Mr. BAXTER, um sócio problemático, Mr. ROBNER, o filho que seria deserdado e Mrs. ROUKE, a governanta, a eterna suspeita depois do mordomo. Também podem ser consultados os relatórios feitos pelo policial que atendeu ao chamado, pelo médico legista e pelo laboratório. Para completar, uma carta do advogado da vítima, manifestando a preocupação de que talvez não tenha sido suicídio. Todas essas informações estão no manual do jogo que também apresenta parte do vocabulário que pode ser usado durante o desenvolvimento da investigação. Antes de iniciar, papel e lápis para fazer o mapa da casa e anotar as pistas e um disquete formatado em DOS 3.3, para guardar ("SAVE") e recuperar ("RESTORE") o jogo.

A investigação inicia com você do lado de fora da casa. Adentremos o cenário do crime: (N), "OPEN DOOR", (N). Entramos e encontramos a esposa do falecido, que não está de muito bom humor. O primeiro local a ser sondado é a biblioteca, local onde o corpo foi achado. O caminho é longo: (N, E, U) - subindo as escadas, constatamos que elas são barulhentas - (U, W, W, W, W, N). Há um calendário sobre a mesa. Ele contém várias anotações na folhinha do dia 7, "READ CALENDAR", e na do dia 8, "TURN CALENDAR". Ao lado, há um caderno de notas em branco. Mas parece que alguém escreveu algo e arrancou a folha. Talvez riscando um lápis sobre a folha em branco, apareça algo: "RUB PENCIL ON NOTEPAD". Agora, é preciso esperar um pouco. Você pode usar o comando "WAIT FOR x MINUTES" (ESPERE POR x MINUTOS), onde "x" é um número qualquer. Neste caso, devemos esperar até as 9 horas. Quando o telefone tocar, atenda e ouça um interessante e elucidador diálogo ("PICK UP PHONE"). Para aumentar o número de suspeitos, vá ao banheiro da secretária: (S, E, E, E, E, S e S). Abra o armário de remédios ("OPEN MEDICINE

CABINET") e leia o rótulo de um certo frasco ("SET LOBLO BOTTLE", "READ LOBLO LABEL"). Em seguida, nos dirigimos correndo até a porta da rua (N, N, D, D, W, e S), onde entregaram um envelope. Pegue-o ("GET ENVELOPE"), abra-o ("OPEN ENVELOPE") e leia-o ("READ ENVELOPE"). Que enrascada, quem será o culpado???

OO-TOPOS: Futuro. Em algum lugar do misterioso espaço, você e sua tripulação seguem caminho a bordo de sua nave intergalática. Tudo corre bem - o suficiente para algo dar errado. Subitamente, uma luz avermelhada preenche a nave e uma sirene ensurdecedora começa a soar. Sem perder nem sequer um segundo, você levanta num sobressalto e corre em direção ao painel de controle. Todos os indicadores estão funcionando perfeitamente, menos o indicador de rota. No mínimo, vocês foram capturados. Olhe pela escotilha e perceba que uma enorme nave está atraindo a sua. Não há nada a fazer, somente esperar. Horas passadas, você escuta ruídos vindo da câmara de descompressão, corre para lá e ao passar por um dos corredores, leva um golpe na cabeça, deixando-o inconsciente.

Ainda atordoado, você abre os olhos e percebe que não está mais em sua nave, mas sim numa cela de prisão. E é exatamente neste ponto que inicia sua aventura. Agora você precisará achar todas as partes que os alienígenas tiraram de sua nave e remontá-la.

Para que você possa começar a jogar, precisa sair da prisão. Como fazer isto? Bem, como todos sabem, as trancas de porta feitas naquele planeta não são grande coisa. Portanto, creio que uns 3 chutes ("KICK LOCK") na mesma resolverão o problema.

Outro problema que certamente surgirá é que sempre que se deparar com um alienígena, você será capturado ou morto, devido ao alarme que está ligado. Partindo da cela, abra a porta ("OPEN DOOR"), vá a oeste (W), e depois a norte (N). Aí encontrará 3 botões. Primeiro aperte o vermelho ("PRESS RED BUTTON") para desligar o alarme e depois tente o verde ("PRESS GREEN BUTTON"). Abracadabra! Um compartimento se abrirá revelando a você uma arma laser e óculos de proteção. Os óculos servem para você enxergar quando há muita luminosidade e o laser logicamente será usado para fritar alienígenas. Agora você já esta equipado para explorar a nave alienígena. Boa sorte!

PONTO DE ENCONTRO: Recebemos uma enorme quantidade de dicas e pedidos de socorro. Em relação às dicas, só iremos publicar as que não constam dos manuais dos programas ou as que se referem a programas para os quais não há manual no acervo do Clube.

MAD MAX de São Carlos SP nos revelou uma forma fácil de trocar de nível no CHAMPIONSHIP LODE RUNNER (S-026/A) e no LODE RUNNER'S REVENGE (S-120/B): basta iniciar o jogo com o LODE RUNNER (S-001/A) e trocá-lo por um dos dois acima. Em seguida, dê um CTRL-A para interromper a presente tela e CTRL-SHIFT-N para trocar de nível. O único problema reside na impossibilidade de se registrar os escores mais altos no disquete.

VS INTRUDER de BH informa que no SWISS FAMILY ROBINSON (S-094/B) a estalactite não tem nenhuma utilidade. Para entrar na segunda caverna, a que se encontra na estrada indo para oeste, basta cavar que a entrada se alarga. Volte para a praia, pegue uma tora, retorne à caverna, acenda um fósforo e depois a tora. Após jogar a mensagem (dentro da garrafa) no mar, espere até ouvir o barulho de um canhão. Pegue a Família, entre no bote e acabou-se a aventura. Em relação à mesma aventura, MACIEIRA***** de Belém nos aconselhou a colocar sal na cauda da águia para pegá-la.

KARATEKA de Manaus quer saber como se faz para destruir o robô presente na sala de controle do RAID OVER MOSCOW (S-134/A).

PINK de Manaus está cheio de dúvidas em vários jogos: Como sair do buraco negro no SPACE ARK (S-073)? Como achar a chave que abre a porta mágica no KING'S QUEST II (G-034/B a G-036/B)? Como evitar o susto no apartamento de Rita no BORROWED TIME (P-033)?

MACIEIRA***** de Belém quer saber como ele deve agir na festa da Rainha e o que o mendigo quer dizer quando recebe a chave e afirma "OFF AND ON..." no FRAKTURED FEABLES (S-100).

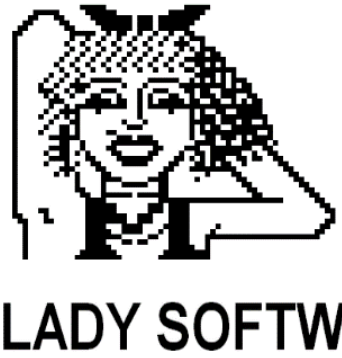
J & J de BH oferece dicas sobre a aventura SPIDER MAN (S-107):

1) No segundo andar, a partir do poço, tecle W, W, "JUMP UP", "TAKE MESH", "GO DUCT", "TAKE GEM". Não se assuste com o ventilador. Tecle D, D, E, E, E, U, "MOVE ELEVATOR", U, W, "TAKE DESK", "OPEN DRAWER", E, D, D, W, W, "JUMP UP", "GO DUCT", "THROW DESK TOWARD FAN", e aí está. Desligando o ventilador, tecle "GO FAN" e você está no labirinto de tubulações de ar. A partir daí sou eu quem peço ajuda.

2) Para pegar a jóia do Homem-areia, tecle "JUMP UP" antes de entrar na sala e pegue a jóia no berço. Para descer do teto, tecle "GO FLOOR".

3) Uma coisa engraçada para se fazer: Na sala de Madame Teia, tecle "KISS MADAME", ou seja, beije Madame e veja a resposta. Quando estiver num lugar alto e quiser voltar para o primeiro andar é mais fácil e rápido teclar "DIE", ou seja, morrer. Tecle "D" para aparecer no primeiro andar.

PERGUNTE A ANALISTA



Alô, meus queridos fãs! Tirei férias no mês passado e o Gancho me falou que recebeu muitas cartas reclamando sobre minha ausência. Que bom que vocês estejam gostando da minha "coluna de página inteira". Vou brigar com o Gancho para me ceder mais espaço, pois a maioria das perguntas exige respostas mais longas. Alguns dos associados reclamaram sobre minha seleção dos "10 Mais-Mais" em Janeiro. Realmente deixei de incluir copiadores e programas em CP/M e específicos para o Apple IIe/IIc, pois nem todos dispõem do equipamento necessário. Estudarei uma nova seleção para um futuro próximo.

PERGUNTA: Tenho diversos bancos de dados montados no dBASE II (A-002/A), mas agora quero trabalhar com APPLEWORKS (G-001). Como devo proceder para converter meus arquivos de dBASE II em CP/M para APPLEWORKS em ProDOS? (KATA - Campinas)

RESPOSTA: Você pode criar novos bancos de dados no APPLEWORKS aproveitando trabalhos já feitos com outros programas de duas maneiras. A forma mais fácil é de utilizar seu programa atual para criar um arquivo sequencial (também chamado de "arquivo ASCII"). Se por exemplo, seu arquivo possui 250 registros com 10 campos cada, você deve preparar um arquivo sequencial com 2500 linhas (com um RETURN no final de cada linha), espelhando os dados de todos os registros, sempre na mesma sequência. Programas como PROFILER (D-121/A) e BB MASTER (D-145) permitem criar um arquivo deste tipo facilmente. No caso de PFS:FILE (D-043/A), não há como resgatar os dados. Para dBASE II será necessário escrever um programa no próprio dBASE II para fazer a conversão (vamos estudar isto e apresentar o resultado em breve). Uma vez criado o arquivo sequencial, este deve ser convertido para o sistema operacional ProDOS. O utilitário UNIVERSAL FILE CONVERSION (D-144/B) serve perfeitamente para este fim. Em seguida, boote o APPLEWORKS e selecione a opção de criar um novo banco de dados a partir de um arquivo ASCII. O único dado adicional que o programa necessitará é o número de campos. Não esqueça que o "pathname" em ProDOS segue o formato "/VOLUME/ARQUIVO" (não esqueça de incluir o primeiro "/").

Há outro Jeito para alimentar o APPLEWORKS, através de um arquivo DIF. Só recomendamos esta opção para aqueles que conhecem bem a formatação DIF (ou querem aprender). Embora considerado um "padrão", há certas tolerâncias na formatação da parte inicial do arquivo DIF (o "Header"). No caso específico de APPLEWORKS, o programa só aceita o padrão mínimo. Na maioria dos casos os arquivos DIF criados por outros programas terão que ser editados para serem aceitos pelo APPLEWORKS. Recomendamos o livro "THE DIF FILE" para quem quer conhecer esses detalhes cabeludos.

O GANCHO

ANO I - NUMERO 4
ABRIL/87

NESTE NUMERO:

APPLEMORKS & CIA 60
COMO IDENTIFICAR SEU APPLE 63
O AVENTUREIRO ELETRÔNICO 64
FORMATACAO DE TELA EM MBASIC 67
PERGUNTE A ANALISTA 69



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

APPLEWORKS & CIA

Sem dúvida, APPLEWORKS (G-001) é o melhor utilitário lançado para o Apple nos últimos anos. Atualmente, controlamos a maior parte da administração do Clube com este programa e sabemos que ele nos atenderá tranquilamente para os próximos anos. Entretanto, nunca nenhum programa criou tanta confusão pelos defeitos nas versões iniciais e pelo número de programas que o modifica (mas que não são compatíveis entre si). Resolvemos então, tentar descrever as diferenças entre as versões do APPLEWORKS e as características dos programas complementares com o intuito de ajudar o usuário a configurá-lo para seu sistema e desfrutar de suas vantagens.

Em primeiro lugar, destacamos que o APPLEWORKS foi feito para ser usado no Apple IIc, ou IIe 128K com 80 colunas. Nesta configuração dispomos de um "desktop" (literalmente, "mesa de trabalho") de 55K de memória. O tamanho do desktop é muito importante, pois todas as informações da planilha, banco de dados ou texto são guardadas na memória. O programa nunca volta ao drive para buscar ou escrever uma parte do arquivo. Esta era uma grande limitação no programa e foram desenvolvidas placas de memória especiais para extender o tamanho do desktop até 16 Megabytes. A placa RamWorks da Applied Engineering (AE) dominou este mercado nos Estados Unidos e o primeiro modelo (com capacidade de até 1 Megabyte) foi copiado pela Microdigital e lançado no Brasil com o nome de TK-Works. Além de desenvolver a placa, a AE providenciou um utilitário para modificar os 2 lados do programa (APPLEWORKS STARTUP e PROGRAM) para aproveitar a memória adicional da placa. Este utilitário se chama APPLEWORKS EXPANDER (G-032/A), atualmente na versão 5.3.1, que funciona perfeitamente nas primeiras 3 versões de APPLEWORKS (1.1, 1.2 e 1.3). Embora a versão 2.0 de APPLEWORKS tenha sido lançada em setembro/86, a AE ainda não lançou uma versão do EXPANDER para condicioná-la para a placa RamWorks. Achamos este fato muito curioso e imaginamos que devam existir fatores técnicos bastante complexos que inibem a utilização da placa RamWorks no APPLEWORKS 2.0.

A Apple Computer logo percebeu as vantagens de grandes expansões de memória para o mercado e publicou o padrão técnico da empresa sobre este assunto. Naturalmente, este padrão não casou com o sistema da placa RamWorks e a Apple lançou sua própria placa de expansão de 1 Megabyte. Além da diferença no gerenciamento de memória, há um outro fator que diferencia os 2 tipos de placas: a da AE se encaixa no slot auxiliar e a da Apple se encaixa em qualquer slot normal. A partir da versão 1.3, a Apple modificou o próprio APPLEWORKS para reconhecer sua placa de expansão automaticamente. A AE não aguentou a pressão e lançou a placa RamFactor que segue o padrão da Apple e se encaixa em qualquer slot normal. Há também um utilitário especial para modificar APPLEWORKS (por enquanto apenas as versões 1.1, 1.2 e 1.3) para funcionar com a placa RamFactor, principalmente para alterar as limitações internas do programa (aumentar o número de registros no banco de dados, o número de linhas no processador de textos, etc.). APPLEWORKS modificado para o RamFactor leva o símbolo "F" depois da versão (por exemplo V1.2F). No caso do EXPANDER para RamWorks, o programa leva a identificação "R" (por exemplo, V1.3R).

Algumas empresas americanas perceberam a popularidade de APPLEWORKS e a "facilidade" de alterá-lo para aceitar expansões de memória de tipos diferentes. Logo descobriram um jeito para alterar APPLEWORKS para trabalhar no Apple II+ com 80 colunas e placa de expansão de 128K do tipo Saturn. Desta forma, conseguiram abrir sensivelmente o mercado para este programa. De todos os programas deste tipo que vimos até hoje, acreditamos que o PLUS-WORKS XM V2.1P (G-022/A) é o melhor. Além de configurar APPLEWORKS para o II+, PLUS-WORKS permite aproveitar a placa de 128K para expandir o desktop até 136K e resolve um problema inerente do programa, o da incompatibilidade com a interface paralela Grappler+. Durante o processo de configuração, o PLUS-WORKS pergunta aonde as placas de 80 colunas e 128K se encontram (em quais slots) e faz um teste para confirmar. Consequentemente, o APPLEWORKS deve ser configurado pelo usuário, seguindo os passos abaixo:

1. Providencie uma cópia de APPLEWORKS V1.2 (G-001), pois o PLUS-WORKS só funciona com esta versão. Certifique-se de que o programa se encontra num estado "virgem", sem nenhuma modificação. Já que o PLUS-WORKS modifica o lado A (STARTUP), trabalhe com uma cópia do programa e preserve uma cópia "virgem" sem uso.

2. Boote PLUS-WORKS e siga as instruções apresentadas. Recomendamos utilizar ESC para "Open-Apple" e CTRL-G para DELETE. Selecione "Y" na opção sobre "patch" para a impressora se você tiver uma placa paralela equivalente a Grappler+. Utilize as teclas recomendadas para as setas. A escolha do tipo de teclado dependerá do teclado que você tiver, mas se errar a configuração, ela poderá ser feita novamente.

3. As vezes o PLUS-WORKS "pendura", ou se recusa a funcionar. A solução é rebootar.

4. Após fazer a configuração, boote o APPLEWORKS para verificar a memória disponível. Lembre-se que o lado B (PROGRAM) não deve estar com a etiqueta de trava de gravação. Se você indicou, por exemplo, uma placa de 128K no slot 0, você ficará com 120K disponíveis no desktop. PLUS-WORKS funciona para acrescentar apenas uma placa de expansão de Ram e aceita diversas marcas de placas, incluindo a placa de 1 Megabyte da Apple.

5. Se você tiver uma placa paralela do tipo Grappler+, você deverá mudar o "string" de inicialização para a impressora que se encontra na parte de configuração dentro do próprio programa. Tecle a opção 5 no menu principal e depois 7 para especificar informações sobre sua impressora. Seguem as instruções para definir até 3 opções de impressoras. Para a maioria dos casos, a opção "MX-80" funciona bem. Em seguida selecione a opção 5 ("Interface Cards") e mude o string de "CTRL-I 80N" para "CTRL-I 0N". O comando correto para finalizar o string é o caractere "^" (Shift N ou Shift 6> e não a flecha para cima (indicada na tela).

O PLUS-WORKS ainda oferece vantagens para quem tem um IIe com uma placa de 128K tipo Saturn, aumentando o desktop para 136K. Obviamente, no caso do IIe, é mais interessante utilizar uma placa do tipo RamWorks com pelo menos 256K, mas nem todo mundo a tem. O PLUS-WORKS também serve para resolver os

problemas de impressão para quem utiliza uma placa paralela tipo Grappler+ no IIe e não tem uma placa tipo RamWorks. Dispomos do "patch" no PLUS-WORKS e também no APPLEWORKS EXPANDER da AE. Não há necessidade de fazer o "patch" no caso de utilizar a Placa Paralela da Microdigital.

Devido ao grande sucesso do APPLEWORKS, foram lançados diversos programas complementares que aumentam sensivelmente sua eficiência. Infelizmente, estes programas de um modo geral não são compatíveis entre si e não são compatíveis com versões do APPLEWORKS modificadas para rodar no II+. O mais famoso destes é o PINPOINT (G-025), com uma série de "acessórios de mesa" como calendário, bloco de recados, calculadora e outras coisas mais. PINPOINT pode ser aplicado diretamente no APPLEWORKS até a versão 1.3, ou no APPLEWORKS previamente modificado pelo EXPANDER V5.3.1. O PINPOINT PRINTER KIT (G-054/A) deve ser a última alteração na sequência.

Também contamos com AUTOWORKS V1.2 (G-066/A) e MACROWORKS V2.2 (G-029/A) que modificam o APPLEWORKS para incluir macro- instruções. Ambos os programas modificam o APPLEWORKS V1.2 e V1.3 (não funcionam na V2.0) e podem ser aplicados no APPLEWORKS previamente modificado pelo EXPANDER V5.3.1. Estes programas não são compatíveis entre si e não são compatíveis com PINPOINT. Para usufruir de PINPOINT e MACROWORKS, por exemplo, será necessário preparar cópias distintas do APPLEWORKS. Para quem utiliza o APPLEWORKS intensivamente (como nós no Clube), as macro-instruções de AUTOWORKS ou MACROWORKS são muito importantes, pois facilitam muito a operação do programa.

Cabe agora uma pequena explicação sobre as diferenças entre as versões de APPLEWORKS. As versões até V1.1 não permitiam trabalhar com impressoras ligadas na placa paralela tipo Grappler+. TOTALWORKS, por exemplo, foi baseado nesta versão modificada pelo EXPANDER. Com a versão 1.2 ganhamos a opção de especificar um "string" de inicialização para a impressora, resolvendo parcialmente o problema com o Grappler+. A partir da versão 1.3, a Apple incluiu o aproveitamento automático das placas de expansão que seguem seu padrão. Com a versão 2.0 ganhamos uma nova opção de "Mailmerge" (cartas personalizadas) dentro do programa e melhoramentos em algumas funções na planilha. Infelizmente, ficamos limitados aos 56K originais da versão 2.0, pois ainda nos falta um utilitário para aproveitar as placas tipo RamWorks. Entretanto, com uma placa RamFactor de 1 Megabyte ficamos com um desktop de 1.012K. Concluímos que no momento á mais vantajoso comprar a placa RamFactor.

Esperamos que esta matéria tenha servido para desvendar um pouco a complexa situação do APPLEWORKS e, seus amigos. Vale a pena investir tempo e esforço necessários para adaptá-lo ao seu sistema. O programa é ótimo!

COMO IDENTIFICAR SEU APPLE

A Apple Computer completou 10 anos de existência em janeiro/87 e nesse período lançou um total de 10 micros da família "Apple". A política da empresa continua sendo a de promover compatibilidade de software nos novos modelos, mas mesmo assim há diferenças importantes entre os modelos. Para facilitar o trabalho das Software Houses americanas, há uma forma simples para um programa identificar em qual micro ele se encontra. A Apple reservou um total de 4 bytes no monitor para este fim, conforme a tabela abaixo. Basta então fazer um PEEK nessas localizações para identificar o modelo.

TABELA 1= BYTES DE IDENTIFICACAO DA FAMÍLIA APPLE

	$FBB3	**$FBC0**	**$FBBF**	**$FB1E**
Apple	$38			
Apple II	$EA			$AD
Apple III (em emulação)	$EA			$8A
Apple IIe (original)	$06	$EA	$00	
Apple IIe (enhanced)	$06	$E0	$00 *	
Apple IIgs	$06	$E0	$00 *	
Apple IIe (original)	$06	$00	$FF	
Apple IIe (3.5 ROMs)	$06	$00	$00	
Apple IIe (versão 3)	$06	$00	$03	

* Para distinguir entre o IIgs e o IIe Enhanced executa o seguinte programa em Assembler:

```
SEC
JSR $FE1F
BCC IIgs
BCS IIe
```

O AVENTUREIRO ELETRÔNICO



TREASURE ISLAND: Uma aventura de tirar o fôlego, baseada no famoso conto homônimo de Robert Louis Stevenson. Os gráficos são ótimos, ocupando a parte superior da tela. O diálogo, muito mais rico do que geralmente ocorre, situa-se na sua parte inferior. Os efeitos sonoros não são abusivos e adaptam-se bem ao desenvolvimento da estória. Ela também oferece um recurso que certamente será apreciado pelos nossos associados: pode-se perguntar qual é o vocabulário adequado para a cena que se está vivenciando. Basta digitar WORDS. Antes de iniciar, papel e lápis para fazer o mapa e um disquete de jogo. Para criá-lo, é suficiente digitar CREATE em qualquer momento da aventura. Cada disquete pode guardar até 9 posições do jogo.

Você está na pele de JIM HAWKINS e deve procurar encontrar o tesouro perdido do Capitão FLINT, um pirata sanguinário. Seus únicos amigos são o corajoso Capitão SMOLETT, o corpulento imediato TRALAWNEY e o sábio doutor LIVESAY. A aventura inicia-se na taverna e hospedaria ADMIRAL BENHOW, de propriedade de sua família. Numa mesa está bebendo um velho pirata, BILLY BONES. Ele costuma falar mais quando bebe muito. Portanto, vamos buscar mais rum para ele; (S, TAKE TANKARD AND RUM). Na volta (N) lhe oferecemos rum (GIVE RUM). Mais tarde, interrogando BILLY a respeito das estórias sobre piratas (ASK BILLY ABOUT FLINT'S FIST, ASK BILLY ABOUT TREASURE, ASK BILLY ABOUT FLINT), somos interrompidos por uma batida na porta. Abrimos (OPEN DOOR) e conduzimos a estranha figura, que lá se encontrava, até a mesa de BILLY (TAKE MAN TO BILLY). Os acontecimentos se precipitam. Ouça o que BILLY tem a dizer e pegue o metal (LISTEN TO BILLY, TAKE METAL).

Certamente, deve existir alguma pista no quarto de BILLY. Vamos até ele (S, UP). No corredor, encontramos e lemos um jornal (TAKE NEWSPAPER, READ NEWSPAPER). A porta do quarto está fechada, mas não deve resistir a um bom pontapé (KICK DOOR). Entramos no quarto; ele contém uma misteriosa arca. Para abri-la, basta passar óleo na fechadura (OIL LOCK). Pronto. Abra a arca e pegue tudo que ela contém (OPEN CHEST, TAKE OILCLOTH, TAKE GOLD, TAKE TABACCO, TAKE WATCH). Uma vez que a entrada no quarto não foi muito ortodoxa, a saída também não pode ser: abra a janela (OPEN WINDOW) e saia pela árvore (CLIMB TREE).

Você deve ir correndo para a casa do médico contar as novidades. A direção é mais ou menos S, S e SW ou SE. Experimente cada direção para ver qual delas é a melhor. Em resumo, trata-se de encontrar o tesouro e fugir dos piratas. Ao todo são 4 capítulos. Boa caçada!

THE INSTITUTE: Depois de um longo dia de trabalho (ou estudo), você chega em casa cansadíssimo e com uma grande vontade de jogar uma aventura. Conforme você vai abrindo a porta, o desejo vai aumentando. Você atravessa a sala e chegando a escada, esta estranha vontade torna-se quase insuportável; no topo da mesma chega a ser insana. Você abre a porta do

quarto e se arremessa na direção de seu Apple, pega sua caixa de disquetes, seleciona um deles e já suando insere-o no drive e liga o micro. Buummmm!

Uma bomba atômica? Um urubú caiu no seu telhado? Um avião explodiu? Não, foi o seu Apple mesmo. Aquilo não podia estar acontecendo. Você deve estar ficando louco. Uma densa fumaça branca sai do console de seu micro. Subitamente a campainha toca.... Estabanado, você corre para abrir a porta e ao abri-la, se defronta com dois homens vestidos de branco. Você sente um alívio. Só que não é a equipe de reparos. Eles te agarram, te colocam numa camisa de força e te jogam numa ambulância que sai com a sirene ecoando pela cidade.

Você acorda atordoado e provavelmente drogado; olha para os lados e parece que você está num quarto de hospital, mais especificamente, de hospício.

Como sair do hospício? Boa pergunta! Mas seu capitão está aqui pelo menos para lhe dar um primeiro empurrão nesta aventura, com excelentes gráficas e um ótimo "Parser". O jogo tem algumas passagens bem fortes, mas colocadas inteligentemente no contexto do mesmo. Como falei, agora darei algumas dicas para que o aventureiro consiga iniciar o jogo.
Para começar, olhe 5 vezes o quarto (LOOK x5). Aparecerá então um anão que está provavelmente internado no hospício. Fale com ele várias vezes (TALK x4) e quando ele for embora, olhe embaixo da cama (LOOK UNDER BED). Você encontrará uma caneca vazia. Pegue-a (GET MUG) e vá para leste (E), quebre o espelho (BREAK MIRROR) e pegue um pedaço do mesmo (GET MIRROR), vá a sul (S) e abra a porta (OPEN DOOR). Olhe as prateleiras 2 vezes (LOOK SHELVES x2), pegue o bisturi (GET SCALPEL) e saia do quarto (OPEN DOOR). Agora vá para sul (S) e para oeste (W). Nesta sala há vários loucos que lhe darão algumas dicas importantes, portanto ouça-as atenciosamente (LISTEN x7).

Examine a sala (LOOK ROOM), mais precisamente a placa (LOOK PLAQUE), então saia e abra a porta (OPEN DOOR). Dentro da sala, ataque o homem que está atrás da escrivaninha (ATTACK MAN). Com certeza você irá preso. Na cela, solte a caneca (DROP MUG) e corte com o bisturi o enchimento que reveste a mesma (CUT PADDED). Surpresa! Há uma corda escondida. Pegue-a (GET ROPE) e espere ser solto. Mas não se esqueça, você terá que voltar mais tarde a cela para obter de volta a caneca (logicamente com algumas alterações). Boa sorte!

PONTO DE ENCONTRO: Temos recebido muitas contribuições com dicas para aventuras e para joguinhos também. Agradecemos o esforço de vocês. Infelizmente, não dispomos de espaço suficiente aqui no jornal para publicar tudo e estamos estudando outras formas para colocar estas informações a disposição de todos.

MANOWAR de Campinas mandou esta dica para MASQUERADE (S-049): Ao se passar com a caixinha pelo gerador ela se quebra. Todo objeto deixado no campo (depois da grade) é roubado pelo rato que se encontra depois do gerador. Deixe a caixinha para o rato roubá-la. Para matar o rato, solte a cobra (DROP SHAKE). Em seguida, pegue a caixinha e o brinco.

XYKO de São Carlos SP (e muitos outros) quer saber como abrir o cofre do Joe no jogo INTRIGUE! (S-157).

KBYTE de Rio do Sul SC quer saber o que fazer com a mulher que aparece vestida de branco na beira do asfalto no CROSSCOUNTRY USA (S-074)

COMPUTRON de Duartina SP mandou as dicas de como montar o acampamento no SWISS FAMILY ROBINSON (S-094/B). Depois de construir o barco, pegue tudo que quiser, mas dê prioridade ao serrote (SAW) e a espingarda (GUN); em seguida, tecle LAUNCH BOAT TO THE SOUTH. Aparecerá um tubarão. Mate-o e continue, teclando E, S, S, S para chegar a ilha. Antes de fazer qualquer coisa, tecle W para achar sua família e E para voltar. Tire tudo que você possui e volte ao navio (DROP ALL, LAUNCH BOAT TO THE NORTH). Lá você encontrará a vela do navio, mas como ele é grande você só poderá pegá-la e mais nada. Volte a ilha até o ponto onde está a família e tecle DROP CANVAS. Vá até onde deixou o serrote (SAW), pegue-o e siga para o leste até chegar ao outro lado da ilha. Lá você terá que encontrar um bambuzal. Depois corte e leve o bambu (SAW BAMBOO, TAKE BAMBOO), voltando para o local onde deixou a família (DROP BAMBOO). A família fará o resto. Cuidado com a cobra!

GOONIE de Taubaté SP descobriu o objetivo de ROCKY HORROR SHOW (M-081/A). Você deve pegar as pecinhas coloridas que ficam espalhadas pelo chão. De posse de cada peça, vá até a sala onde se encontra uma porta grande e aparecerá o BRET ou a JANET presa. Encoste na porta e aperte o botão B0, colocando assim a pecinha num painel ao lado. Repita o processo até completar o painel para liberar BRET/JANET. Depois é só sair da casa.

J & J de Belo Horizonte mandou mais uma dica sobre SPIDER MAN (S-107). Na sala da Madam Web tecle SCAN MAZE (mentalize o labirinto) e ela responderá algo interessante.

CAPITAO KIRK de Campinas mandou algumas dicas de como iniciar a aventura THE ALPINE ENCOUNTER (S-040). Você pode registrar-se como hóspede (REGISTER) e questionar os outros hóspedes (ASK nome OF pessoa sobre quem se deseja informações). Para se alimentar, pode ORDER FOOD no restaurante, ORDER WINE no bar ou ORDER SNACK na lanchonete no andar superior. Para se pegar o elevador, tecle PRESS BUTTON e depois W. Pode-se revistar os hóspedes (SEARCH nome). Em vez de comprar os equipamentos de esqui, pode-se alugá-los. Tecle N na entrada da loja de esquí e depois RENT SKIS, RENT POLES e RENT BOOTS. Experimente também os comandos SAVE, RESTORE, ENTER, PHONE, KISS e SHOOT. Gostaria de saber como se pega o trem, como ligar o computador e como abrir a porta do quarto dos outros hóspedes sem usar SMASH DOOR.

FLYNN de Salvador mandou ótimas dicas sobre o jogo WILLY BYTE (S-103). Você deve entrar com um dado (cde 1 até 6 caracteres), guardá-lo na memória e gravá-lo em disco. O jogo começa no FlowChart (fluxograma), onde você deve programar o seu trabalho. Para começar, escolha Keyboard-Ram-Map. De preferência, entre com um dado de apenas 1 caracter para ser mais fácil da primeira vez. No Keyboard, suba até a placa, pule em cima do botão e depois desça todos os bits. Na Ram, puxe os bits, tomando cuidado para não deixar

o Bug apagá-los. O próximo passo é o Mapa do sistema. Observe os extremos da tela. No alto fica o Clock e embaixo o Power. Preste bem atenção: se algum deles começar a tremer e fazer um ruído, algo está errado. Você deve consertá-los. Suponhamos que nada deu errado. Volte para o FlowChart, com a Barra de Espaço. Adiante explicarei como consertar os erros. No FlowChart, escolha o Disk. Quando chegar lá, você deve ficar em cima da cabeça do drive. Após ligá-lo (botão embaixo do disquete), faça movimentos de "vai e vem", acompanhando a cabeça, até aparecer uma bola redonda no disco. Tome muito cuidado com o Bug e para não cair no disco. Feito isso, o jogo termina e lhe dá sua avaliação. Para consertar o Clock, você deve subir até o topo e pular na cúpula. Para consertar o Power, você deve tornar todas as casas "cheias" (tipo Q*BERT). Sugestão: assista a demonstração. Teclas embutidas: CTRL-S (som), CTRL-X ao sair do Power (desistir) e ESC (pausa). Bom divertimento!

FORMATACAO DE TELA EM MBASIC

Muitos associados gostam de trabalhar em CP/M, pois neste sistema operacional encontramos muitos programas famosos, como WORDSTAR e dBASE II, que foram desenvolvidos em outros computadores e trazidos para o Apple. No disquete mestre CP/M (A-001/A) contamos também com o MBASIC, uma poderosa versão de Basic desenvolvida pela Microsoft. Este Basic tem muitos recursos, mas no Apple esbarramos nos problemas de formatação de tela, pois na transformação para o Apple perdemos uma forma simples e direta de posicionar o cursor. Na Carta Circular de agosto/86 publicamos o apelo de PENAN do Rio neste sentido e recebemos a resposta de CARVALHO de Cascavel (PR), com algumas boas dicas.

Os caracteres de controle do cursor dependem da configuração do monitor de vídeo em uso. O programa transiente em CP/M, CONFIGIO.BAS, permite configurar o monitor de vídeo em 3 ou mais padrões: SOROC IQ 120 - HAZELTINE - DATAMEDIA e OUTROS a escolha do usuário. Por convenção, o monitor no Apple é o SOROC IQ 120 e os caracteres de controle são os seguintes:

TABELA 1: FUNCOES DE TELA DO MONITOR TIPO SOROC IQ 120

FUNCAO	**SOFTWARE**	**HARDWARE**
Clear Screen	Esc *	FF = CHR$(27)+CHR$(42)
Clr to EOS	Esc Y	VT = CHR$(27)+CHR$(89)
Clr to EOL	Esc T	GS = CHR$(27)+CHR$(84)
Lo-lite text	Esc >	SO = CHR$(27)+CHR$(41)
Home Cursor	RS	EM = CHR$(30)
Address Cursor	Esc =	RS = CHR$(27)+CHR$(61)
XY Coord. Offset	32	32
XY Xmit Order	yx	xy
Cursor Up	VT	US = CHR$(11)
Cursor Forward	FF	FS = CHR$(12)

Tradução:

CHR$(27)+CHR$(42)=>	Limpa a tela e coloca o cursor no canto superior esquerdo
CHR$(27)+CHR$(89)=>	Apaga o ponto onde está o cursor até o fim da tela
CHR$(27)+CHR$(84)=>	Apaga a linha do ponto onde está o cursor até o fim desta, ou seja, até a margem direita da tela
CHR$(27)+CHR$(41)=>	Coloca a tela no modo normal (inverso de CHR$(15))
CHR$(30)=>	Move o cursor para o canto superior esquerdo da tela, mas não a limpa
CHR$(11)=>	Move o cursor para o fim da tela
CHR$(12)=>	Move o cursor um espaço a direita

Nesta configuração a função de endereçamento do cursor é definida usando—se a "DEF FN" em MBASIC da seguinte forma:

DEF FNX$(L,C) = CHR$(27)+CHR$(61)+CHR$(31+L)+CHR$(31+C)

Esta função deve ser colocada de preferência no início do programa Por exemplo: Suponhamos a impressão do seguinte menu:

```
10 DEF FNX$(L,C) = CHR$(27)+CHR$(61)+CHR$(31+L)+CHR$(31+C)
20 PRINT FNX$(6,10) "1....Acrescentar dados"
30 PRINT FNX$(7,10) "2....Alterar dados"
40 PRINT FNX$(8,10) "3....Deletar dados"
50 PRINT FNX$(10,10)"4....FINALIZAR"
```

O MBASIC é um tanto limitado para formatação de tela, visto que o comando TAB somente endereça colunas. Por isso somos obrigados a lançar mão desse artifício para facilitar as coisas.

PERGUNTE A ANALISTA



PERGUNTA: Qual é o nível de compatibilidade entre os modelos II+, IIe, IIc e GS? É correto afirmar que todos os programas do II+ rodam nos modelos mais recentes. Porque há programas que não funcionam no TK 3000? (INCIDER - São Paulo)
RESPOSTA: Há pequenas diferenças entre os modelos II+, IIe, IIe Enhanced e IIc. Em princípio, a grande maioria dos programas feitos para o II+ funcionam perfeitamente no IIe. O IIe foi lançado em 1983 e desde então a maioria dos fabricantes dos programas que demonstraram incompatibilidade lançaram novas versões. A versão Enhanced do IIe foi lançada em 1984 para compatibilizar o IIe com o IIc. A Apple Computer ofereceu um kit de "upgrade" para o IIe, composto do novo microprocessador 65C02 e novos ROMs do sistema e do gerador de caracteres. As diferenças no 65C02 não criaram nenhum problema, mas a mudança no gerador de caracteres para acrescentar caracteres de mouse bagunçou muitos programas. Estes continuaram a funcionar, mas a apresentação de certos caracteres em inverso foram trocados pelos símbolos estranhos do mouse. Alguns programas podem ser usados, outros não. As poucas mudanças no ROM do sistema afetaram apenas o programa THE LAST ONE (pelo que sabemos).

No início, a maioria dos fabricantes de software continuou a produzir programas compatíveis com o II+ (ou ofereceram versões para o II+), devido ao grande número de micros no mercado. Ultimamente este quadro vem sendo modificado e os fabricantes se preocupam cada vez menos com o II+, que passou a ser uma máquina de jogos.

No caso do GS há um chip lá dentro que corresponde a um IIe Enhanced e consequentemente o GS roda tudo que funciona no IIe.

No TK 3000, a Microdigital acrescentou um buffer de teclado controlado por um microprocessador Z80 e acentuação em português. Os microprocessadores Z80 e 65C02 não são compatíveis entre si, fato este que provoca problemas com certos programas. Ainda não dispomos de um TK 3000 no Clube e consequentemente não gostaríamos de afirmar no momento, quais os programas que funcionam ou não nesse micro.

PERGUNTA: Já tenho uma placa de 16K no slot 0 e uma de 128K no slot 5 no II+. Quero comprar mais uma de 128K para aproveitar melhor o APPLEWORKS. Isto funciona? (BENEFACTOR - Rio Claro SP)
RESPOSTA: Acredito que uma segunda placa de 128K não será de muita utilidade para você, pois o APPLEWORKS modificado para rodar no II+ só reconhece uma placa de expansão. Só tem sentido acrescentar mais placas de 128K se você pretender trabalhar com Pseudo-disco ou com MAGICALC (D-015/B), que reconhecem até 4 placas de 128K no micro. Recomendo que considere a hipótese de se desfazer de sua placa de 16K, colocando a placa de 128K no slot 0. A placa de 16K no slot 0 só acrescenta 12K quando usada em conjunto com 128K. A placa de 128K no slot 0 supre todas as funções

normais da placa de 16K. Na hora de retirar a placa de 16K, não esqueça de voltar o chip 4116 para a placa principal.

PERGUNTA: Não estou conseguindo utilizar o FRIDAY! (A-035). Você pode me dar algumas dicas? (TKZEIRO – Santos)
RESPOSTA: Este programa exige 3 drives, ou então 2 drives e um Pseudo-disco (que toma o lugar do terceiro drive). A instalação usando Pseudo-disco é um tanto complicada. Segue minha receita:

1 Através do Z-001/B, instale um Pseudo-disco na placa de 128K.
2 Transfira para o Pseudo-disco os arquivos FRIDAY.COM, SYSTEM1.SYS e DBASEOVR.COM, presentes no disco 1 do FRIDAY! (A-035/A).
3 Coloque no drive B o disco 2 do FRIDAY! (A-035/B).
4 Ponha no drive A um disquete formatado, vazio, mas com o sistema CP/M (bootável).
5 Entre no Pseudo-disco e chame o arquivo FRIDAY.COM.
6 Quando o programa pedir o drive em que estão os dados, responda "A"; quando ele pedir o disquete em que está o programa, responda "B".
7 Pronto, o FRIDAY! funcionará sem problemas.

PERGUNTA: Estou pensando em comprar uma impressora gráfica, mas estou cheio de dúvidas. Qual impressora é melhor, a Grafix ou a Mônica? Qual interface devo comprar? Quais precauções devo tomar para comprar uma impressora realmente gráfica e não comprar "gato por lebre". (MANCHA NEGRA - Rio de Janeiro)
RESPOSTA: Entre a Grafix e a Mônica 6011 ou 6031, eu escolheria a Mônica por ser um projeto mais moderno. A Grafix é uma cópia da Epson MX, fora de linha no Japão há pelo menos 3 anos. A Mônica vem sofrendo uma série de atualizações nos últimos tempos, mas não temos notícias de melhoramentos na Grafix. Muito pelo contrário. Recentemente foi lançado o modelo Grafix MTA, que não permite densidade dupla (960 pontos por linha) em modo gráfico. Portanto, esta impressora não roda o PRINT SHOP (D-175/B). Aliás, este programa é um ótimo teste para ter certeza que uma impressora é realmente gráfica. Quanto a placa paralela, recomendamos comprar uma placa compatível com a Grappler+. Sabemos que a placa da CCE funciona bem e que a placa da Unitron sofreu algumas mexidas no "firmware" (o programa gravado em Eprom na placa) e portanto, a placa da Unitron não roda certos programas, como PRINTMASTER (D-151).
Ainda há a opção de comprar uma impressora importada, de preferência da Epson. Estas são mais modernas, mas não dispõem de assistência técnica integral ou acentuação em português.

O GANCHO

ANO I - NUMERO 5
MAIO/87

NESTE NUMERO:

ENTRANDO NA LINHA 72
DOMINANDO O NEWSROOM 74
DOMINANDO O MULTISCRIBE 79
O AVENTUREIRO ELETRÔNICO 82



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

ENTRANDO NA LINHA

Mais cedo ou mais tarde contraímos aquela estranha doença, cujo sintoma principal é uma grande vontade de ligar nosso micro ao mundo. Nos Estados Unidos existem inúmeras opções de B.B.S.'s (Bulletin Board Systems) que oferecem uma variedade inacreditável de serviços e conferências eletrônicas sobre assuntos comuns e exóticos. No Brasil dispomos de 2 serviços grandes oferecidos por estatais (o CIRANDÃO da EMBRATEL e o VIDEOTEXTO das empresas telefônicas estaduais) e alguns poucos e pequenos serviços particulares. Por que então ficamos tão animados com a ideia de fazer comunicações micro-mainframe ou micro-micro e investimos um belo dinheiro para comprar o equipamento necessário?

Os primeiros incentivos vieram da EMBRATEL e de um grupo no Rio de Janeiro que formou o FORUM-80. A EMBRATEL começou com um projeto interno chamado CIRANDA e por volta de Julho/84 abriu inscrições para o CIRANDÃO, abrangendo assim os usuários de micro-computadores. Até dezembro/85, quando a EMBRATEL começou a cobrar por este serviço, aproximadamente 3.000 usuários já estavam cadastrados no CIRANDÃO Mensagem, uma espécie de radio-amadorismo via micro. No CIRANDÃO você pode ver quem está ligado num dado momento em todo Brasil e trocar mensagens no ato, através de "caixas postais" eletrônicas. A partir de Janeiro/86 muitos Cirandeiros caíram fora e passaram a frequentar as B.B.S.'s particulares e manter ligações micro-micro entre si. O Prado, um velho amigo nosso, inaugurou a primeira B.B.S. de São Paulo em 1984, após gastar fortunas em ligações interurbanas com o FORUM-80 do Rio. Infelizmente, o trabalho de manter uma B.B.S. particular é muito oneroso. O Prado já desistiu, mas em São Paulo ainda contamos com o SAMPA, que em breve deverá entrar em serviço multi-usuário.

A grande atração das B.B.S.'s é conhecer e manter contato com os outros usuários, mas desde a cobrança dos serviços do CIRANDÃO, isto tem sido difícil e frustrante. A EMBRATEL acrescentou ao CIRANDÃO um serviço de "secretária-eletrônica", com a opção de bloquear a caixa postal, pois muita gente usa o sistema apenas esporadicamente e não quer pagar pelas mensagens armazenadas. As B.B.S.'s servem apenas um mercado local, devido ao custo de ligações interurbanas. Os mais sofisticados, como o SAMPA, impuseram limites de tempo de ligação para dar chance a todos para poderem ligar. Atualmente as B.B.S.'s servem principalmente para trocar recados e se manter atualizado. A troca de programas passou a ser feita micro-micro (pois demora muito, devido à utilização de velocidades baixas), ou pelo Correio.

A comunicação exige equipamento especial e bastante paciência. Se qualquer parte do conjunto estiver fora da especificação correta, ou com a configuração de hardware ou software errada, a conexão não se completa. O aparelho principal é o MODEM (MOdulador-DEModulador). O modem recebe bytes de um computador em sequencia serial (1 bit por vez) e converte ou modula esses bits numa forma conveniente de transmissão. O modem também recebe um sinal modulado e o converte de volta em bits. Através de modificações de um tom básico, o modem pode mandar várias informações, textos, ou programas via telefone.

Na parte de hardware existem diversas considerações. Há modems externos que necessitam duma interface serial para ligar no micro. Já existem também modems internos (interfaces) que incorporam a parte serial. Existem 2 padrões de comunicação: Bell (americano) e CCITT (europeu). O CIRANDÃO e o VIDEOTEXTO funcionam somente em CCITT, mas muitas B.B.S.'s particulares conseguem identificar e atender os 2 tipos de sinais. A maioria dos modems disponíveis atualmente permitem escolher a velocidade de transmissão. Por exemplo, o VIDEOTEXTO funciona exclusivamente em 1200/75 baud. Isso significa que você recebe o sinal de VIDEOTEXTO em 1.200 bits por segundo e transmite para VIDEOTEXTO em 75 bits por segundo. No CIRANDÃO você pode escolher 1200/1200, 1200/75 ou 300/300, mas o número do telefone é diferente. As B.B.S.'s particulares são mais sofisticadas. O SAMPA atende em 300/300 Bell e CCITT, 1200/75 CCITT, 1200/1200 e 2400/2400 em CCITT e Bell em uma linha só. As velocidades maiores são mais interessantes, mas o "barulho" da linha telefônica passa a ser mais critico para a exatidão dos dados transmitidos.

Se você escolher um modem externo, vai precisar duma placa serial. Neste caso recomendamos (muito) escolher uma cópia da Apple Super Serial Card (da CCE, Unitron e outros fabricantes). Na placa há 2 conjuntos de chaves com 7 ou 8 chaves cada ("DIP switches"). Coloque a placa no slot 2 (posição tradicional) e no conjunto 1 coloque as chaves 1, 2, 3, 4 em OFF e 5, 6, 7 em ON. No conjunto 2 coloque as chaves 1, 2, 3, 4 em ON e 5, 6, 7 em OFF. As chavinhas 8 não tem conexão na placa. Esta configuração permite a velocidade máxima de 9600 baud e funciona na maioria dos casos. Se você tiver um modem com apenas uma velocidade, será indicado consultar o manual e ajustar as chaves para a velocidade máxima do modem. Os manuais das placas nacionais deixam a desejar, mas você encontrará o manual original no final do Catálogo Geral do Clube. Na Super Serial Card há um "jumper block" (conjunto de interligações) que deve ficar na posição de "comunicação". Existem placas seriais especificas para impressoras, com apenas uma velocidade, ou com modificações para funcionar com apenas um tipo de modem. Tome muito cuidado com isto. Os modems internos nacionais normalmente têm apenas uma velocidade, ou poucas opções na parte serial.

Agora só falta um programa de comunicação para entrar no ar. O melhor continua sendo o ASCII Express Professional (D-058/A) para ligar no CIRANDÃO e no SAMPA. Os modems (e programas) americanos não trabalham com velocidades mistas (por exemplo, 1200/75), mas oferecemos D-058/A com duas versões de AE PRO: 300/300 e 1200/75. Para ligar no CIRANDÃO siga os seguintes passos:

1. Ligue o modem e coloque na posição de 1200/75 baud. Aperte o botão para ativar o telefone ligado a ele.
2. Boote o AE PRO e selecione a opção "B" (velocidade de 1200/75).
3. Aperte a tecla "D" e aparecerá a mensagem "waiting for carrier".
4. Disque o número do telefone apropriado da RENPAC (284-9488 em São Paulo). Você recebe um manual do CIRANDÃO quando faz a inscrição na EMBRATEL e neste constam todos os números locais de contato disponíveis no país. Quando você escutar o tom (portadora) da RENPAC, acione o botão que desliga o telefone e ativa a portadora de seu modem.
5. Assim que aparecer a mensagem "AE: Term->", aperte o Space Bar. Podem aparecer caracteres estranhos, mas isto é normal.

6. Para entrar no CIRANDÃO Mensagem tecle "?12120062", ou "?12120100", ou "?12120101". Aparecerá o retorno "COM" e em seguida a tela de introdução do CIRANDÃO, solicitando sua identificação. Responda "751/GANCHO/SENHA" (seu código de inscrição). Se colocar um asterisco ("*751/GANCHO/SENHA"), você entra diretamente no módulo mensagens.
7. Tecle "DC" (do menu principal) para desligar e ver os custos. Cuidado para não ficar ligado muito tempo, pois custa caro.
8. Na hora de ligar da RENPAC para o CIRANDÃO, você pode teclar "?12120062P" e logo em seguida apenas a SENHA, que não aparecerá na tela. Assim, quem estiver do seu lado não verá sua SENHA. Depois, digite apenas a identificação ("751/GANCHO").

Infelizmente, não dispomos no acervo de um programa de comunicação para VIDEOTEXTO. A TELESP e as outras empresas telefônicas estaduais exigem que se compre o programa de uma Software House homologada e fornece o número de série do programa na hora de se cadastrar. Obviamente, as cópias dos programas custam caro. Na teoria, existe uma senha interna em cada programa vendido, cujo número deve casar com o número de série carimbado no disquete. Desta forma o VIDEOTEXTO pode reconhecer cada usuário para eventuais cobranças de produtos ou serviços na conta telefônica. Vale um alerta para não "emprestar" uma cópia do seu programa para VIDEOTEXTO. Até hoje consegui sobreviver sem utilizar o VIDEOTEXTO. O banco BRADESCO oferece um serviço tipo VIDEOTEXTO que utiliza o mesmo programa de comunicação, mas não exige senha. Esperamos publicar numa Coletânea futura um programa para ligar no Tele-BRADESCO.

Agradecemos a colaboração de GHOSTBUSTER de São Paulo na preparação desta matéria. Anote os telefones de contato: SAMPA (São Paulo) 011-652-9647, SAMPA SUL (Curitiba) 041-225-3398 e FORUM-80 (Rio de Janeiro) 021-287-8844.

DOMINANDO O NEWSROOM

Ficha técnica:

Código: D-121/B (Um lado)
Exige: APPLE II+, IIe ou IIc
1 ou 2 drives
Impressora gráfica
Joystick (opcional)
1 lado de CLIP ART

Complementos: CLIP ART A (D-122/A), CLIP ART B (D-122/B), ART COLLECTION VI (D-123/A e B), ART COLLECTION V2 (D-146/A e B),

Utilitários: CLIP CAPTURE (D-171/B).

Descrição: Com o NEWSROOM, damos início a uma nova seção no "O GANCHO". Pretendemos comentar um aplicativo detalhadamente em cada número. Junto com "O GANCHO" de maio/87, nossos associados estão recebendo um suplemento gráfico, feito com o próprio NEWSROOM. Vamos usá-lo como referência para estudar todas as possibilidades abertas por este extraordinário programa.

Antes de mais nada, é preciso configurar o NEWSROOM para a sua impressora e interface. Isto é feito no módulo PRESS. Na opção LINE FEED, escolha "default" (padrão). Também é útil preparar antecipadamente um disquete formatado em DOS 3.3, para servir como disco de dados. Um único disquete de dados pode guardar, sem nenhum problema, todos os tipos de arquivos gerados pelo NEWSROOM: cabeçários (BANNER), fotos (PHOTO), painéis (PANEL) e páginas completas (PAGE). Aqueles que possuem dois drives, devem colocar o programa no drive 1 e um CLIP ART, disquete com diversas ilustrações, no drive 2.

Quando o NEWSROOM é usado em um APPLE IIc ou IIe com expansão de 64K, o programa é totalmente transferido para a memória. Isto torna a passagem de um módulo para outro praticamente instantânea. Se ele está em um APPLE II+ (a grande maioria dos APPLEs brasileiros são deste tipo), o programa irá acionar o drive toda vez que ele precisar passar de um módulo para outro. Isto ocorre mesmo para aqueles usuários que possuem placas de expansão do tipo Saturn, pois como já vimos na série POR DENTRO DA RAM (números 1/2 e 1/3 do "O GANCHO"), a memória auxiliar do IIc e do IIe é muito diferente daquela usada pelas placas de expansão do II+.

O movimento do cursor, nas diversas telas, pode ser controlado tanto por um joystick, como através do teclado. Entretanto, os melhores resultados são alcançados quando se combinam os dois modos. Usa-se o teclado toda vez que se deseja desenhar muito perto da margem esquerda da área de trabalho ou movimentar com precisão a lente de aumento pare evitar as imperfeições causadas pelas variações do joystick. Por outro lado, o joystick permite desenhar e selecionar com maior liberdade a posição horizontal e vertical aonde se pretende iniciar o trabalho.

Depois de se ter configurado o NEWSROOM, a primeira decisão que se deve tomar, á a de saber se o jornal vai ter ou não um cabeçário. No caso presente, decidiu-se que sim. Para compô-lo, chamou-se o módulo BANNER. A fim de destacá-lo do resto da página, ele foi posto dentro de um retângulo, usando-se a opção BOX e pena fina do GRAPHIC TOOLS (ferramentas gráficas). As ferramentas, por sua vez, podem ser acionadas colocando-se o cursor sobre o ícone lápis. Após a composição dos dois retângulos, corrigiu-se as eventuais sobras da linha intermediária através da lente de aumento. Este recurso permite trabalhar ao nível de PIXEL de modo que o resultado final é sempre perfeito. A lente também pode ser usada para acentuar palavras, como se pode constatar no sub-título do cabeçário.

Os tipos de letra gerados pelo NEWSROOM, infelizmente, não são muito variados: 3 tipos de letras grandes e 2 tipos de letras pequenas. Usou-se, tanto para o título principal como para o secundário, o tipo SANS SERIF, variando apenas o tamanho, grande no primeiro caso, pequeno no segundo. Para terminar o cabeçário, colocou-se um desenho retirado do ART COLLECTION V2, lado A, do CLIP chamado CLICHE 4. O resultado final foi guardado no disco de dados através do comando SAVE BANNER.

Em seguida, foi necessário compor o resto do jornal. O NEWSROOM permite diversos tipos de composição, com ou sem cabeçário, com 6, 8 e até 10 painéis (neste último caso se abre mão do cabeçário). A altura de um

formulário normal de impressora parece impor ou a opção cabeçário mais 6 painéis, ou 8 painéis sem cabeçário. Contudo, o resultado final não é tão bom porque acaba por deixar um espaço em branco na parte baixa da página. A solução usada consistiu em optar por 8 painéis mais cabeçário, acrescida de algumas precauções: ajustou-se a folha de modo que a impressão se iniciasse logo no início da página e os dois últimos painéis fossem feitos de modo a ocuparem um número menor de linhas.

Antes de elaborar os painéis, é preciso passar pelo módulo PHOTO LAB. A primeira fotografia, no canto esquerdo do SUPLEMENTO, foi feita a partir de uma tela gráfica, retirada do KARATEKA, e presente em um disquete formatado em DOS 3.3. Para colocá-la no jornal, foi suficiente acionar o ícone disquete e escolher a opção CONVERT PICTURE. As instruções foram seguidas e transferiu-se a tela para a área de trabalho. O ícone máquina fotográfica permitiu escolher as dimensões desejadas. Para guardar a foto no disquete de dados usou-se o comando SAVE PHOTO.

Uma característica muito interessante da foto reside na possibilidade de transformá-la em material para uma nova foto. Entretanto, se ela tiver sido feita a partir de uma tela de alta resolução como ocorreu com o KARATEKA, ela não poderá ter a sua posição relativa deslocada na área de trabalho, mas poderá ser modificada usando as ferramentas gráficas e a lente de aumento.

Para aqueles que desejam escrever com acentuação, a única saída é transformar as fotos em painéis (ver abaixo). Isto se consegue desde que a foto tenha o tamanho aproximado da área de trabalho. Os acentos podem ser acrescentados ao texto, como já foi assinalado, através da lente de aumento. Também se pode combinar diversos CLIPS para formar uma única foto, como por exemplo na foto do lado direito inferior do SUPLEMENTO. As fotos podem ser colocadas dentro de retângulos para ressaltar os seus efeitos.

Após ter tirado e guardado as fotos, deve-se passar para o módulo COPY DESK, para se poder montar os painéis. Quando se deseja transformar uma foto em um painel, basta carregá-la para a área de trabalho (LOAD PHOTO) e guardá-la de novo no disquete, sob a forma de um painel (SAVE PAINEL). Em outras palavras, as fotos só participam do jornal enquanto parte de um painel. Caso isto não seja desejado, como ocorreu na elaboração de cinco dos oito painéis do SUPLEMENTO, deve-se encontrar a melhor posição para a foto e acrescentar o texto da matéria. O título da manchete principal foi feito para ilustrar a possibilidade de se usar 2 painéis contíguos para uma mesma matéria. O único problema é calcular o espaçamento entre um painel e o outro para poder dar uma idéia de continuidade. Geralmente se usou um espaçamento duplo porque ele permite uma disposição melhor. Como o programa não faz alinhamento de texto é preciso tomar algum cuidado. Ao gravar os painéis no disquete de dados, use nomes que permitam saber rapidamente quem é quem. Por exemplo, painel1, painel2, etc., permite saber que o 2 está ao lado do 1 e acima do 4. Lembre-se: o NEWSROOM não permite ver o resultado antes da sua impressão.

Findos os painéis, chega-se ao módulo LAYOUT, onde se determina o lugar de cada painel na página final. Para usá-lo, basta escolher o tipo de página e

indicar onde cada um dos arquivos, do tipo painel, deve ser colocado. O resultado é guardado no disquete de dados através do comando SAVE PAGE. Agora, basta ir ao módulo PRESS e imprimir a página.

O módulo WIRE SERUICE, serviço via telefone, ou seja, através de MODEM, não foi testado porque não se conseguiu descobrir como compatibilizar um MODEM nacional com os diversos MODEMS americanos. O programa parece não oferecer a alternativa discagem via telefone, insistindo em fazê-la via MODEM, recurso que o nosso equipamento não possui.

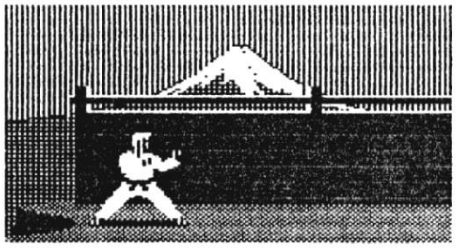
O manual do NEWSROOM é excelente e cheio de boas idéias. E o companheiro ideal para este fantástico aplicativo.



Dominando o NEWSROOM

SUPLEMENTO GRÁFICO DO "O GANCHO"

EDITOR ENFRENTA CRUZADO I, II, III, IV, etc...



Nosso editor foi fotografado quando enfrentava a primeira leva do famoso plano cruzado II.

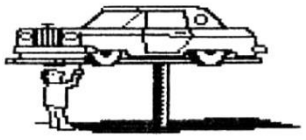
Acreditamos que, no final, ele consiga derrotar o SHOGUN inflacionario.

Veja no "O GANCHO" como preparar materias sensacionais.

Planejamento

O seu jornal inicia-se pela escolha de um bom titulo. Escolha as materias. Pense no modo como elas deveriam ficar dispostas no papel. Os tipos de letras devem combinar para que haja harmonia no resultado final.

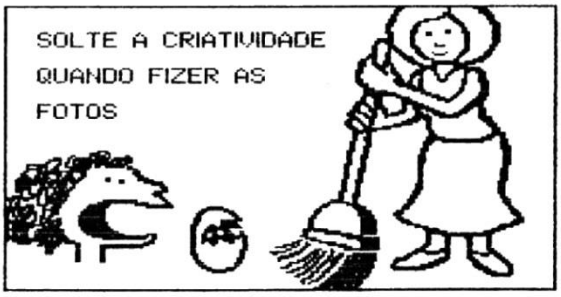
Conhecendo o NEWSROOM



Antes de iniciar o seu jornal, procure conhecer bem todas as caracteristicas do NEWSROOM. Todas as dicas e conselhos encontram-se, como sempre ocorre, no "O GANCHO", a "news letter" do APPLEMANIACO.

UM JORNAL E COMO UMA ESCULTURA

Pense no jornal como um escultor pensa a sua obra. Antecipe as materias, as fotos. Com o CLIP CAPTURE, pode-se criar um sem numero de "clips" para ilustrar qualquer assunto. Todas as telas de aventuras podem participar do seu jornal.





As FOTOS podem ser bem estranhas

Nao ha limites para o que voce pode colocar numa fotografia. Misture os mais diversos "clips" para produzir os mais variados efeitos.

DOMINANDO O MULTISCRIBE

Ficha Técnica:
Código: G-030/A e G-030/B
Exige: APPLE IIe com 128K ou IIc
1 a 2 drives
Impressora gráfica
Mouse (opcional)

Descrição: MULTISCRIBE é um processador de texto que justifica a aquisição de um micro. Aliás, ele é o utilitário usado na elaboração de "O GANCHO" Graças a ele, temos as letras acentuadas tanto na tela do monitor como na impressora, além de uma enorme série de recursos, como o leitor poderá constatar.

MULTISCRIBE foi feito com a intenção de simular o MacWrite do Macintosh. O resultado é fantástico: MULTISCRIBE permite usar simultaneamente até 16 tipos diferentes de letras, apresentadas em, no mínimo, 8 formatos distintos, com 5 tamanhos diversos. Através do uso do editor de letras, presente no lado 1 do MULTISCRIBE, pode-se adequar as letras do modo que se desejar, ou criar novos tipos, além dos 10 fornecidos com o programa. Tudo isto é plenamente dominado pelo usuário em pouco tempo. Além do manual ser excelente, MULTISCRIBE é controlado por uma série de menus, tornando muito fácil a sua aprendizagem. Basta apertar a tecla ESC, seguida das teclas direcionais, para se ter acesso aos inúmeros recursos disponíveis e implementá-los.

O programa, como o leitor pode facilmente constatar, usa espaçamento proporcional, ou seja, as letras ocupam espaços proporcionais à sua densidade vertical e horizontal; por exemplo, a letra "i" ocupa um espaço menor que a letra "m". O texto pode ser totalmente alinhado, o que resulta numa apresentação bastante profissional. O usuário dispõe de cerca de 30K, mais ou menos de 9 a 12 páginas, reservadas para o seu texto. Esta limitação pode ser contornada através da impressão em cadeia. A nova versão do MULTISCRIBE (2.0), futuramente à disposição dos associados do Clube, reconhece as placas de expansão da APPLIED ENGINEERING, permitindo um aumento dramático no número de páginas.

Todos os recursos normalmente presentes em um bom processador de texto são encontrados no MULTISCRIBE: substituição de texto, transporte de um texto de um local para outro, procura de uma ou mais palavras e alinhamento completo (pela direita, pela esquerda ou central). É possível copiar um trecho de um arquivo e coloca-lo rapidamente em um ou mais arquivos diferentes.

O texto pode ser impresso de 4 maneiras distintas: qualidade alta, padrão, esboço ou texto. Nesta última, são utilizados os caracteres ASCII normais da impressora; entretanto, perde-se todas as características especiais do MULTISCRIBE, ou seja, não há variação no tipo de letra, na sua apresentação, etc. Nas outras três, o texto é impresso como se ela fosse uma tela de alta-resolução (aliás, a relativa morosidade do programa se deve ao fato dele se desenvolver todo o tempo na tela de dupla alta-

resolução), ou seja, ele é impresso como uma página gráfica. O detalhamento e clareza de impressão na opção alta qualidade é realmente de tirar o fôlego. Entretanto, ela á bastante lenta. As páginas podem ser numeradas automaticamente, tanto em cima como ao pé da página. Pode-se fixar previamente o número de cópias e as páginas a serem impressas. Também é possível imprimir uma sequência de arquivos, opção bastante útil quando o texto final contém mais de 9 a 12 páginas.

Se for desejável, o usuário pode transferir para o MULTISCRIBE arquivos do APPLEWORKS e alterá-los através do uso dos tipos de letra e formatos presentes neste extraordinário programa. O inverso também é verdadeiro.

O mouse é totalmente dispensável. No nosso uso diário, apesar de possuirmos este equipamento, preferimos o teclado. Há sempre uma combinação de teclas que nos dá acesso aos recursos do programa.

O grande benefício para o usuário brasileiro do MULTISCRIBE reside na possibilidade de modificar o conjunto de letras de modo a adequá-lo para a língua portuguesa. No Clube, fizemos a seguinte substituição para obter os caracteres acentuados:

á=@	é=\	ô=[	â=↑
ê=~	õ={	à=_	í=`
ú=]	ã=|	ó=#	ç=}

As Modificações foram feitas usando-se o editor de letras (“FONT EDITOR”) do MULTISCRIBE. O uso do EDITOR é explicado detalhadamente no manual. Apesar de ser um pouco trabalhoso, pode-se conseguir ótimos resultados, obtendo-se letras de até 28 pontos em cada um dos sentidos. Os tipos de letras são medidos em pontos, onde cada ponto é igual a um “pixel”, ou seja, 1/72 de polegada. Como a maioria das impressoras utiliza-se de pontos de 1/72 de polegada, o resultado final é um mapeamento ponto a ponto que transforma cada “pixel” na tela em um ponto na impressora. Infelizmente, algumas impressoras nacionais não atingem este nível de resolução, apresentando um resultado não tão bom como aquele que seria possível, mas mesmo assim satisfatório.

O exemplo abaixo visa ilustrar os 8 tipos puros de formato, propiciados pelo MULTISCRIBE. Entretanto, você pode aumentá-los através da sua combinação.

APPLE **APPLE** *APPLE* APPLE APPLE APPLE APPLE APPLE

Os tipos de letras não precisam ser obrigatoriamente letras. Por exemplo, o tipo MICHELANGELO, presente no lado 2 do MULTISCRIBE (o qual deve estar sempre desprotegido, pois ele é usado para guardar uma série de informações) é composto de uma série de desenhos. Através desta fonte, pode-se escrever, por exemplo, uma carta enigmática, como mostra o nosso exemplo:

MULTISCRIBE é a . Transforme o seu  em um . Você não precisa de  para operá-lo. Uma ideia  para o seu !!!

A versão existente no Clube (1.01), apresenta alguns problemas, principalmente na área de encontrar e substituir uma palavra. Entretanto, dentro de pouco tempo, estaremos lançando a versão nova (2.0). Esta, além de estar livre de quaisquer defeitos, virá acompanhada de uma série de discos complementares:

1. PICTURE MANAGER - permite acrescentar gráficos ao texto. O editor de letras pode ser usado para modificar ou colocar texto no próprio gráfico.

2. DISK ACCESSORIES - possibilita ativar a calculadora científica, o relógio, o calendário e uma série de macros. Atualmente, estes itens existem no menu, mas só podem ser implementados com o uso deste disco.

3. FONTPAKs - cada disco traz 10 tipos novos de letras.

Em suma, temos certeza que, mesmo na versão 1.01, o leitor concordará conosco: MULTISCRIBE até justifica a compra de um APPLE IIe com 128K.

O AVENTUREIRO ELETRÔNICO



BUCKAROO BANZAI: Meu caro aventureiro, você já pensou em fazer uma aventura de verdade? Que tal ir para a Austrália e explorar seus extensos e misteriosos desertos? Ainda mais agora que corre o boato de que os famosos e terríveis Lectroids vermelhos do planeta Ten pretendem destruir o mundo e... O que!? Você não conhece os medonhos Lectroids do planeta Ten!? Bem, eles não são astros de Rock nem estrelas de cinema, mas sim nojentas criaturas que vieram da oitava dimensão e implantaram uma grande bomba atômica na Terra. O equipamento para se desarmar esta bomba está numa pequena cidade no deserto. Portanto, se você realmente gosta de aventuras, quando vier á Austrália não se esqueça de trazer seu Apple e dar uma passadinha nessa misteriosa cidade desértica.

Ao ligar o micro, a tarefa de salvar o mundo cai sobre os seus ombros, mas não se preocupe pois você é o mundialmente conhecido Buckaroo Banzai, neurocirurgião, físico, roqueiro, personagem de estória em quadrinhos e também um bom rapaz. Seu maior problema consiste em combinar ingredientes para fazer combustível e conseguir operar seu rádio sem interferência.

Os gráficos do jogo são muito bons, os quebra-cabeças são interessantes (e um tanto lógicos) e você pode salvar até 4 jogos num disquete formatado.

A aventura começa dentro do escritório da Yoyodyne, uma das maiores indústrias da cidade. Para começar, saia do escritório (W) e vá duas vezes para leste (E, E), atravessando a avenida. Agora você está defronte a uma grande casa. Entre sem cerimônia (ENTER HOUSE). Já na garagem, pegue a caixa de ferramentas que está dando sopa ali (GET TOOLBOX), abra a mesma (OPEN TOOLBOX) e para ver o que tem na caixa, peça um inventário (I). Agora saia (LEAVE) e volte ao escritório da Yoyodyne (W, W, ENTER YOYODYNE). Já dentro do mesmo, desça as escadas (CLIMB STAIRS). Certamente estará escuro, portanto acenda sua lanterna (TURN ON FLASHLIGHT). Surpresa! Você está no laboratório da Yoyodyne. Olhe sob a escada (LOOK UNDER STAIRS) aonde você achará um becker (vasilhame para Química) e para se certificar de que o pegou, peça um inventário (I). Apague a lanterna, pois a pilha acaba rapidamente e ela será de vital importância mais tarde (TURN OFF FLASHLIGHT). Suba as escadas (CLIMB STAIRS) para voltar ao escritório.

Agora passo a vocês a responsabilidade de salvar a Terra. Coloquem as poltronas na posição vertical, apertem os cintos e Boa Viagem!

MINDWHEEL: Uma super-aventura de ficção científica. Devido ao seu charme, você é convocado para salvar o seu planeta do caos em que ele se encontra. Através de um equipamento muito sofisticado, a sua mente sai telepaticamente do seu corpo a procura de quatro outras mentes de pessoas já mortas, conforme segue:

BOBBY CLEMON - um cantor assassinado que era uma mistura de John Lennon com Janis Joplin;

GENERALISSIMO - um ditador e criminoso de guerra;
EVA FEIN - um verdadeiro "EINSTEIN" de saias;
O POETA - o maior gênio literário que seu planeta já conheceu.

Através delas, você terá acesso à última mente que você deve encontrar, a do CAVE MASTER, um ser pré-histórico, inventor da alavanca, da pintura em caverna, da espada de silex e dos cânticos grupais. Note que cada uma das personalidades acima atua em uma das áreas em que o CAVE MASTER fez as suas decisivas descobertas. Só ele pode guiá-lo na sua jornada rumo à roda da mente (THE MINDWHEEL). Volte, portanto, às suas origens e traga a roda mental para salvar o seu planeta.

A aventura se desenvolve em 48 locais diferentes. A tela é dividida em duas janelas. Na de cima, desenvolve-se o texto da estória. Na de baixo, você digita os seus comandos. Esta aventura não tem gráficos para atrapalhar sua concentração. A flecha para a direita apaga o texto e a para a esquerda copia o texto previamente digitado. O programa é capaz de entender instruções bastante sofisticadas. Por exemplo, para se comunicar com um personagem, coloque o nome dele, seguido da sua fala entre aspas (ver abaixo). Para criar um disquete de dados, digita MAKE A BOOKMARK DISK. Para gravar um jogo, tecle SAVE GAME; para recuperá-lo, RESTORE.

Quando a aventura se inicia, você está no laboratório. Diga para o médico iniciar o jogo (DOCTOR, "START THE JOURNEY"). Repentinamente, o cenário muda. Trata-se de um grande palco. Pegue a rosa e o chocolate (TAKE ROSE AND BABY RUTH). Vá para leste (E), abra o teclado (OPEN KEYBOARD) e pegue o broche (TAKE BROACH). Em seguida, persiga o criminoso (THE THUG) até que ele o desafie. Quando isto ocorrer, acerte-o com o punho (HIT THUG WITH FIST). Antes de escolher as armas para o duelo, guarde o jogo. Escolha o disco (TAKE DISK). Se uma pizza sair da caixa, recomece. Se sair o disco, o criminoso vai ficar assustado e lhe oferecer ajuda. Aceite (THUG, "HELP"). Anote as palavras que ele irá pronunciar. Assim que ele tentar acertá-lo, mate-o com o disco (KILL THUG WITH DISK). A tarefa seguinte é bastante problemática: você vai encontrar um demônio que somente lhe ensinará o caminho para a câmara do amor (a próxima etapa da sua jornada) se você completar as palavras que faltam no soneto do medo. Responda ao demônio que você aceita a proposta ("YES"). Examine o papel (LOOK PAPER) para encontrar as lacunas no texto. Duas destas palavras são aquelas ditas pelo THUG. Assim que você tiver terminado a tarefa, basta recorrer ao poeta que existe dentro de você e devolver o texto para o demônio (GIVE PAPER TO SPAW). Boa sorte! Caso a coisa se mostre muito difícil, você sempre pode recorrer ao Capitão Safari.

PONTO DE ENCONTRO: Continuamos a publicar as dicas e os pedidos de socorro à medida em que eles chegarem ás nossas mãos.

WITNESS de Manaus também não conseguiu passar a fase 20 do jogo FLOPPY (S-086/A), mas descobriu que há um editor de telas embutido no jogo Quando aparecer na tela a mensagem "IN THE BEGINNING", aperte as teclas CTRL-E para acessar o editor. Com os seguintes comandos você pode criar ou alterar fases:

CONTROL Q - Retornar ao jogo
CONTROL P - Mostrar a fase anterior
CONTROL C - Apagar a fase
CONTROL N — Mostrar a próxima fase
CONTROL M - Informar o título da fase

SIR WIL de São Paulo quer saber como livrar-se da aranha no jogo AARDVARK (M-023/A)

O GANCHO

ANO I - NUMERO 6
JUNHO/87

NESTE NUMERO:

ACERTANDO A VELOCIDADE DO DRIVE 86
CARACTERES ESPECIAIS NA LX-80 87
A HISTORIA DAS AVENTURAS: PARTE 1 92
NAMORANDO O APPLE IIGS 94
O AVENTUREIRO ELETRÔNICO 95



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

ACERTANDO A VELOCIDADE DO DRIVE

Todo mundo já passou pela desagradável experiência de não conseguir rodar aquele fabuloso programa que se acabou de copiar na casa de um amigo. Ou, o que é pior, de não poder usar os dados que foram gravados no drive do escritório no drive de casa. Não se desespere: no final deste artigo você estará em condições de tentar corrigir este tipo de problema.

Geralmente eles decorrem de uma diferença de velocidade entre o drive original e o drive que você está usando no momento. Uma vez que o disquete no APPLE é setorizado via soft, ou seja, não se usa aquele pequeno orifício perto do eixo central para definir as trilhas, o problema de ajuste de velocidade torna-se crítico. Basta que o seu drive seja um pouco mais veloz do que o original, para impedir que se encontrem os bytes de sincronização e que se possa ler a trilha corretamente. Teoricamente, a velocidade correta é de 200 ms. Isto é, o motor do drive faz com que o disquete execute uma volta a cada 260 milissegundos, ou então 360 voltas por minuto. Na medida em que nos afastamos desta marca, principalmente para o lado mais veloz, aumentam as probabilidades de termos um erro de E/S (entrada/saída).

Para ajustar a velocidade do drive, é preciso ter, em primeiro lugar, bastante coragem. Na realidade, esta operação é simples e não há perigo de "estragar" seu drive se você seguir as instruções apresentadas. Entretanto, somos obrigados a dizer que o Clube não se responsabiliza por eventuais danos causados ou por perda da garantia se for rompido o selo de fechamento do fabricante.

Na maioria dos modelos existentes no Brasil (nacionais e estrangeiros) o procedimento é de abrir o drive, encontrar o potenciômetro e ajustá-lo através de um programa especial. No caso do drive embutido do APPLE IIc (americano), existe um pequeno orifício embaixo do drive que permite regulá-lo, sem maiores dificuldades. Alguns drives tipo slim também tem uma abertura no gabinete inferior para evitar a necessidade de tirar o gabinete.

Felizmente, em relação aos programas de ajuste de velocidade, só na Seleção do Gancho temos 3 diferentes utilitários que nos permitem realizar esta tarefa: o COPY II PLUS 4.3, o NIBBLES AWAY II C3 e o EDD III. Além destes, recomendamos fortemente o LOCKSMITH, a partir da versão 5.0 (C-002/A).

Para começar a tarefa, antes de mais nada, desligue o computador. Retire o plug do cabo de força da tomada. Com o auxílio de uma chave de fenda apropriada, remova os quatro parafusos que se localizam na parte inferior do drive (em alguns casos, nos drives do tipo "SLIM", os parafusos estão localizados na lateral do drive). Em seguida, gentilmente, vá empurrando a cobertura do drive na direção do fim do drive, ou seja, a cobertura sai pela parte traseira do drive.

Agora, vem a parte mais difícil; encontrar o potenciômetro. Geralmente, ele se localiza na parte traseira do drive. Trata-se de uma pequena caixa que tem na sua extremidade um pequeno parafuso. Em outros casos, ele pode estar na parte superior do drive, na placa analógica, ou mesmo na parte inferior

do drive. Nos drives "slim" com a frente tipo "bico-de-pato" (mecanismo Chinon), o potenciômetro se encontra dentro dum pequeno furo na placa localizada na parte inferior. Em todos os casos, você deve se munir de uma chave de fenda bem pequena com alça plástica. Dê uma pequena girada no sentido horário para torná-lo mais lento, ou no sentido anti-horário para torná-lo mais rápido. Se o programa de teste não acusar nenhuma modificação, ou o parafuso oferecer resistência, provavelmente você está no lugar errado. Não faz mal. Volte o parafuso na posição original e procure outro.

Após ter localizado o potenciômetro, conecte o plug do cabo de força na tomada, ligue o computador e use um dos programas indicados (ver as instruções de uso logo abaixo). Em todos os casos será pedido que você coloque no drive de teste um disquete virgem (uma vez que na situação de teste o utilitário escreve e lê no disquete, inutilizando, portanto, qualquer dado que por ventura se encontre ali). Agora, com o auxílio da pequena chave de fenda gire lentamente no sentido apropriado até encontrar a velocidade desejada. Se você tiver dois drives, deixe o drive 2 um pouco mais lento do que o drive 1. Uma vez atingido o resultado, desligue o computador e reponha a cobertura no drive.

USANDO o EDD III: Escolha a opção 5 e regule a velocidade em relação ao padrão cópia. Mesmo no caso do drive 1, é recomendável deixá-lo mais próximo do padrão cópia do que do padrão original.

USANDO o COPY II PLUS 4.3: Escolha a opção VERIFY e, dentro dela, o item DRIVE SPEED. Procure obter a velocidade de 200.8. Haverá uma oscilação em torno deste valor. A variação só indica um problema se a oscilação for muito grande. Se ela for muito pequena, ela mostra que o seu drive é bastante estável. A estabilidade é geralmente maior nos drives "slim" porque a maior parte deles é "Direct Drive", ou seja, funciona por tração direta.

USANDO o NIBBLES AWAY II C3: Escolha a opção D (DISK DIAGNOSTICS) e, dentro dela, o item S (SPEED TEST). Procure acertar o drive de modo a obter algo em torno de -27.

USANDO o LOCKSMITH: Este possibilita a melhor regulagem. Escolha a opção DISK SPEED. Regule pela opção 2 (OPTIMUM). Escolha a escala gráfica de densidade ótima e use uma amostra apenas. Procure regular de modo a colocar a velocidade exatamente no ponto médio.

CARACTERES ESPECIAIS NA LX-80/86

por SORCERER (Interior de SP)

Recebemos esta matéria, preparada pelo SORCERER e achamos que muitos associados podem aproveitar as sugestões e programas apresentados, apesar de ser um assunto um tanto técnico. Quem tem esta impressora e utiliza WORDSTAR pode aproveitar diretamente o trabalho do SORCERER, pois colocamos a versão 3.00 do WORDSTAR e os arquivos descritos logo abaixo em oferta agora em Junho/87. Convidamos os associados mais experientes para tentar

adaptar as técnicas para outros programas (especialmente MACIC WINDOW II) e gostaríamos de publicar os resultados no jornal. Se você tem um trabalho sobre qualquer assunto que possa ser interessante e útil para os outros, entra em contato com o Clube.

Para definir-se caracteres especiais na LX-80, é necessário enviar para a impressora uma sequência de comandos e em seguida, uma série de números de dados. Tanto na sequência de comandos como na série de dados numéricos, podem existir valores maiores ou iguais a 128 (80 hexa), que possuem o oitavo bit setado. Caso seja tentado enviar estes dados através da interface da impressora, ela resetará o oitavo bit, modificando a sequência e em consequência, será definido um símbolo totalmente diferente daquele que procuramos. Poder-se-ia pensar em permitir o envio do oitavo bit através de CTRL-I "H" para o caso da GRAPPLER+, mas neste caso, para cada componente da sequência o valor 128 seria somado ao respectivo valor, modificando também a sequência dos dados de comando bem como dos dados numéricos. Desta forma, a definição de caracteres especiais diretamente pelo BASIC parece, a princípio, impossível de ser feita.

No entanto, se a interface for desviada e os dados forem enviados diretamente para a impressora, então será possível preparar esta última para imprimir qualquer caracter especial que se queira, até um máximo de 6. Como fazer isto? E dada a pista pelo manual da impressora. O endereço 49601'($C1C1) contém o status dela e o endereço 49296($C090) contém o valor do dado que se deseja enviar. Se o conteúdo de 49296 tiver um valor maior que 127, a impressora não está habilitada. Se o valor for 127 ou menor, a impressora estará habilitada e os dados poderão ser enviados.

Com base nestas informações, foram preparados dois "drivers" em linguagem de máquina para a impressora LX, um para o 6502 (em DOS) e outro para o Z-88 (em CP/M). Estes "drivers" aparecem nas listagens 1 e 2 logo abaixo.

Uma aplicação destes caracteres especiais é a definição de caracteres novos para acentuação em português na LX-80. No seu conjunto de caracteres normais, existem os sinais circunflexo (^) e o til (~). Faltam os acentos agudo (´), crase (`) e a cedilha (,). Os caracteres que podem ser redefinidos são: dois pontos, o ponto e vírgula, sinal de menor, sinal de igual, sinal de maior e ponto de interrogação.

Para a cedilha, ao invés de definir Ç e ç, é preferível definir somente a cedilha (,) e através de um retrocesso lógico (CHR$(8)) colocar este sinal no C e c. Um outro caracter que pode ser definido é um "A" maiúsculo, com uma altura menor que os outros caracteres maiúsculos, para poder receber a acentuação, pincipalmente o til. Para a letra "O", que é outra que precisa receber til quando maiúscula, pode ser usado o "O" minúsculo (õ). Assim, optou-se por redefinir o ponto e vírgula para fornecer a cedilha, o sinal de menor para fornecer o acento agudo, o sinal de igual para "A" com til com uma altura menor e o sinal de maior para fornecer a crase. Para processadores de texto é importante manter os dois pontos e o sinal da interrogação. Os programas mostrados nas listagens 3 e 4, denominados WSNLQDEF e WSDFTDEF, são para uso em CP/M. Para Applesoft poderão ser preparados programas similares, utilizando o "driver" mostrado na listagem

1. Para que sejam utilizados em processadores de texto é importante verificar que estes não enviem o código de "reset" (CRTL @) ou a sequência 1B 40 (em hexa) para a impressora. Tenho usado uma versão 3.00 do WORDSTAR, que não envia o código de "reset" para a impressora. A versão 3.02B do WORDSTAR, assim como o MAGIC WINDOW II, ambos do Clube, enviam este código, resetando a impressora (quem souber como eliminar este código do MAGIC WINDOW II, por favor, avisem-me através do Clube).

O uso destes caracteres é muito simples: tecle a letra que se quer acentuar, acione o retrocesso lógico (CHR$(8)) e tecle o sinal correspondente. Por exemplo, em BASIC: **PRINT "Sa"(CHR$(8)"~o"** para imprimir a palavra "São". No WORDSTAR, será: **Sa^PH~o** para imprimir "São" e **Lo^PH'gica** para imprimir "Lógica". Para usar com processadores de texto é interessante preparar primeiro o texto e gravá-lo em disco. Para imprimir, por exemplo, com o WORDSTAR, siga o seguinte procedimento:

1. Posicionar o papel e ligar a impressora
2. Carregar o CP/M
3. Carregar o MBASIC com o comando **MBASIC /M:&H9B00**
4. Rodar um dos seguintes programas para "setar" a impressora:
   a. qualidade carta (NQL) : RUN "WSNQLDEF"
   b. modo "draft" : RUN "WSNFTDEF"
   Após "setar" a impressora, qualquer um dos programas retornam o comando para o sistema
5. Carregar o WORDSTAR e proceder normalmente com a impressão do texto. Não esqueça que os caracteres especiais foram definidos de acordo com as informações descritas nesta matéria.

IMPORTANTE; A fixação de caracteres especiais na impressora é temporária. Estes caracteres serão perdidos ao se desligar a impressora.

Finalizando, os dois "drivers" em linguagem de máquina poderão ser utilizados para outras aplicações, bastando que os procedimentos mostrados no capítulo 8 do manual da impressora sejam seguidos. Não tentei com outros tipos de impressora, mas creio que estes "drivers" poderão ser utilizados com elas também.

LISTAGEM 1: DRIVER PARA 6502

```
8000  A0 00      START     LDY #$00        :apontador do buffer
8002  B9 19 80   NXTCHR    LDA $8019,Y     :obtém prox. caracter
8005  48                   PHA
8006  AD C1 C1   PTRHBLT   LDA $C1C1       :impressora esta
8009  C9 7F                CMP #$7F        :habilitada?
8008  90 02                BCC $800F       :sim, continue
800D  D0 F7                BNE $8006       :não, aguarde
800F  68         SENDPRT   PLA             :envia dado para a
8010  8D 90 C0             STA $C090       :impressora
8013  C8                   INY             :próximo dado
8014  C0 XX                CPY #$XX        :é final do buffer?
8016  90 EA                BCC $8002       :não, continue
8018  60         RTN       RTS
```

```
NOTA XX    :     número de bytes da sequência de dados.
     $8019 :     inicio do buffer onde estão armazenados os dados
                 da sequência a ser enviada para a impressora.
```

LISTAGEM 2: DRIVER PARA Z-80

```
9B00  3E XX      START     LD A,XX          :contador (reg B) contém
9B02  47                   LD B,A           :XX (# de dados)
9B03  21 19 9B             LD HL,9B19       :HL - apontador buffer
9B06  3A C1 C1   PTRHBLT   LD A,(E1C1)      :impressora está
9B09  FE 80                CP 80            :habilitada?
9B0B  30 F9                JR NC,9B06       :HL - apontador buffer
9B0D  7E         NXTCHR    LD A,(HL)        :sim, envie dado para
9B0E  32 90 E0             LD(E090),A       :impressora
9B11  23                   INC HL           :próximo dado
9B12  10 F2                DJNZ 9B06
9B14  C9         RET       RET
9B15  00 00                                 : bytes livres.
9B17  00 00                                 :bytes livres.
9B19  00                                    :inicio do buffer de dados
```

```
NOTA:      XX    :     numero de bytes da sequencia de dados
           $9B19 :     inicio do buffer onde estão armazenados os
                       dados da sequência a ser enviada para a impressora.
```

LISTAGEM 3: PROGRAMA WSNQLDEF (MBASIC EM CP/M)

```
10   REM PROGRAMA WSNQLDEF
20   HOME : RESTORE
30   E=&H9B00 : FOR I=0 TO 197 : READ D: POKE E,D : E=E+1 : NEXT I
40   ROTINA = &H9B00
50   CALL ROTINA
60   SYSTEM
70   REM DADOS PARA ROTINA EM LINGUAGEM DE MAQUINA
80   DATA  62,173,71,33,25,155,58,193,225,254,128,48,249,126,50,
          144,224,35,16,242,201,0,0,0,0
90   REM DADOS PARA O "SET-UP" DA IMPRESSORA
100  DATA  27,120,1,27,58,0,0,0,27,37,1,0,27,38,0,59,62
110  REM DADOS PARA CEDILHA
120  DATA  0,12,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,64,0,0,64,0,1,128,
          0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
130  REM DADOS PARA ACENTO AGUDO
140  DATA  0,12,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,32,0,0,64,
          0,0,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
150  REM DADOS PARA "A" TAMANHO PEQUENO
160  DATA  0,12,0,0,0,0,0,2,0,0,30,0,0,34,0,1,226,0,6,32,0,8,32,
          0,6,32,0,1,226,0,0,34,0,0,30,0,2,0
170  REM DADOS PARA CRASE
180  DATA  0,12,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,0,0,64,0,0,32,0,0,
          0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

LISTAGEM 4: PROGRAMA WSDFTDEF (MBASIC EM CP/M)

```
10    REM PROGRAMA WSDFTDEF
20    HOME : RESTORE : ROTINA = &H9B00
30    E=&H9B00 : FOR I=0 TO 86 : READ D: POKE E,D : E=E+1 : NEXT I
40    CALL ROTINA
50    SYSTEM
60    REM DADOS PARA ROTINA EM LINGUAGEM DE MAQUINA
70    DATA  62,62,71,33,25,155,58,193,225,254,128,48,249,126,50,
           144,224,35,16,242,201,0,0,0,0
80    REM DADOS PARA O "SET-UP" DA IMPRESSORA
90    DATA  27,58,0,0,0,27,37,1,0,27,38,0,59,62
100   REM DADOS PARA CEDILHA
110   DATA  0,0,0,1,0,1,2,0,0,0,0,0
120   REM DADOS PARA ACENTO AGUDO
130   DATA  128,0,0,0,0,64,128,0,0,0,0,0
140   REM DADOS PARA "A" TAMANHO PEQUENO
150   DATA  128,6,8,20,32,4,32,20,8,6,0,0
160   REM DADOS PARA CRASE
170   DATA  128,0,0,0,128,64,0,0,0,0,0,0
```

OBS: No disquete em oferta em junho/87 gravamos WORDSTAR 3.00 e os arquivos preparados pelo SORCERER na frente e uma coleção de utilitários em CP/M (arquivo pessoal do Capitão Gancho) no verso.

A HISTORIA DAS AVENTURAS: PARTE l

por DR. MICRO(BIO)!!! (São Paulo)

Antigamente, quando os computadores de 16K tinham o tamanho de uma casa, já existiam aventuras. Mesmo nos anos 60, grandes e complexos jogos como o "LIFE" e o "ORIGINAL ADVENTURE" apareceram nestes "mainframes", muito antes do advento do microcomputador. As pessoas usavam estes computadores munidas de sua imaginação para procurar novos meios de jogar com o novo "brinquedo".

Desta forma, aventuras essencialmente envolviam paralelos com o próprio computador. Quando o primeiro computador pessoal surgiu, os jogos inicialmente criados eram fantasias. Nos jogos "SUPER DUNGEON" e "DUNGEON CAMPAIGN", por exemplo, era requerido um trabalhado alter-ego para se mover numa aventura de vários níveis, procurando inúmeros tesouros e matando monstros encontrados antes de ser morto por eles.

Mas em se tratando da história das aventuras, não creio que seria correto me prender em apenas uma versão do seu surgimento. Portanto, comentarei não somente uma das teorias e sim várias interligadas pelo tema central.

Uma delas diz que as aventuras nasceram nos Estados Unidos por volta de 1976, inspiradas na temática dos romances fantásticos medievais de autores como Michael Moorcock, que faziam muito sucesso nessa época. O objetivo era transportar para o computador toda a mecânica da narrativa dos romances de ficção, de tal forma que o jogador pudesse interagir com o contexto global da estória. A fama alcançada nos Estados Unidos por esse tipo de jogo ainda hoje só é comparada com os não menos famosos jogos "CENTIPEDE" e "SPACE INVADERS".

A fusão de idéias sobre fantásticas aventuras e o uso da imaginação do jogador, como ponto de referência para narrativa, abriu uma vasta área para a criatividade dos programadores de computador. O resultado não podia ser melhor "COLOSSAL CAVES", a primeira aventura criada em computador, foi baseada no livro de J.R.R. Tolkien "O Senhor dos Anéis" e no jogo de mesa "DUNGEONS & DRAGONS" e Gary Gygax e Arneson, orginalmente escrito em FORTRAN por Whille Crowther e Don Moods num DEC PDP-10, ocupando cerca de 300Kb. Ele foi colocado na DECUS Library (um mecanismo de troca livre de programas da Digital Equipment Computer User's Society) e instalado na maioria dos sistemas DEC PDP-11. Em pouco tempo, a popularidade desse programa ultrapassou a dos outros dessa mesma biblioteca, que continham diversas semanas de trabalho duro. Este programa (COLOSSAL CAVE) mais tarde se transformou na clássica aventura "ADVENTURE"

Em 1978, um programador de sistemas chamado Scott Adams, que após uma semana de longas sessões noturnas com o "ADVENTURE" se tornou um "Grande Mestre" (título que o programa dá aqueles que conseguem conquistar todos os tesouros em pouco tempo), ficou fascinado com o jogo e suas possibilidades. Naquela época, quando os microcomputadores pessoais estavam em plena ascensão nos Estados Unidos devido ao lançamento do TRS-80/I e do Apple, Scott decidiu escrever a primeira aventura para micros, o antológico "ADVENTURELAND" (Terra da Aventura), escrito em Basic. Este se tornou

imediatamente um sucesso comercia], provando que boas aventuras poderiam ser feitas, mesmo dispondo de pouca memória.

A partir daí Scott não parou mais de escrever aventuras, inclusive utilizando-se de linguagem de máquina. Inicialmente disponíveis somente em fita cassete, esses jogos relativamente compactos consistiam em mais ou menos 35 salas e eram os primeiros programas escritos em Assembler. Isto aumentou consideravelmente a velocidade do jogo, melhorando sua continuidade e jogabilidade.

Há quem conte que nessa mesma época (‘78) uma aventura chamada “DUNGEONS” foi adicionada a biblioteca DECUS. Ela ampliou bastante o conceito inicial da aventura com mais salas, descrições, habitantes e intrigantes quebra-cabeças. “DUNGEON” foi escrita por 4 membros do Programming Technology Division do MIT Laboratory for Computer Science: Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels e Dave Lebling (atualmente alguns desses membros integram grandes “SOFTHOUSES” de adventuras, como por exemplo Marc Blank, que atualmente está na INFOCOM). Novamente o programa provou ser um vencedor.

Com pouca informação disponível sobre esses programas populares, não foi surpresa que modernos mitos emergissem ao seu redor, como por exemplo jogadores do “DUNGEON” que telefonavam de noite aos autores para perguntar como voltar pela ponte do Troll.

Comenta-se que “DUNGEON” foi escrito em apenas 4 dias e a maior parte do tempo foi usada na digitação dos textos. Houve tanto interesse pela aventura, que os autores do “DUNGEON” prudentemente embutiram um forte aviso no programa sobre as consequências de um envolvimento muito sério com a estória.

Tanto “COLOSSAL CAVES” como “DUNGEON” precisam de um extenso backup em disco para guardar as informações e textos descritivos das posições e das ligações e interconexões entre as salas do jogo. Ainda sob o ponto de vista técnico, isso os torna impróprios para micro-computadores. Mesmo assim, há uma versão bem similar ao “DUNGEON” para micros pessoais, a conhecida trilogia do “ZORK”, no qual você deve explorar um complexo subterrâneo.

No próximo capítulo falarei sobre o conflito entre aventuras de texto e gráficas, as novas gerações de “PARSER” e darei dicas para aventureiros veteranos e iniciantes. Por fim, recomendarei algumas aventuras dando uma breve descrição das mesmas.

NAMORANDO O APPLE IIGS

No jornal de fevereiros/87 publicamos uma descrição preliminar sobre o novo Apple IIGS. Como resultado, alguns associados ligaram para encomendar um destes. Esclarecemos que o Clube não oferece este serviço. Apesar das dificuldades, alguns GS's já pintaram em São Paulo e tivemos a oportunidade de examinar um com bastante carinho. Como resultado, queremos corrigir algumas informações já fornecidas e acrescentar algumas observações e alertas.

Verificamos que há ofertas nos Estados Unidos com descontos de até 15% dos preços oficiais. Vale a pena pesquisar. A configuração mínima deve incluir pelo menos um drive de 3,5". Pode ser do tipo "burro". Na prática, só se encontra este tipo nas lojas. Não esqueça de comprar um ventilador, pois a fonte esquenta muito. Há um alojamento na fonte para colocar um ventilador interno fabricado pela Apple e na placa principal dispomos duma saída de força para este. Existem diversos modelos de ventiladores externos, mas não sabemos ainda qual seria o melhor.

A maioria dos programas específicos para o GS exigem pelo menos 512K de memória RAM e ficamos obrigados a encomendar uma expansão de memória para poder aproveitar destes. Existem diversas opções de placas de expansão, mas pela experiência imaginamos que as placas GS-RAM e GS-RAM PLUS da Applied Engineering sejam as melhores. Infelizmente, o tipo GS-RAM PLUS ainda está muito caro devido os novos CI's de 1 Megabits. Eventualmente, este CI's devem cair em preço, mas por enquanto o líder de vendas é a placa GS-RAM.

No momento, recomendamos comprar pelo menos um programa próprio para usar no GS para mostrar para os amigos. Os programas que vimos até agora tem uma forma de proteção que parece ser simples. Infelizmente, temos uma falta absoluta de "armas" para trabalhar com disquetes de 3,5" e ficamos sem nenhum recurso para examinar/copiar/destravar estes programas.

Notamos algumas coisas curiosas no GS. Em primeiro lugar, as placas CP/M e QuikLoader não funcionam neste micro. Quem quiser trabalhar em CP/M no GS deve comprar uma placa especial. Outro fato curioso é a definição dos slots. Os conectores atrás correspondem aos slots de 1 a 6. Só ficou livre o slot 7. Através do "Control Painel" podemos escolher se queremos ativar o conector ou o slot correspondente. O "Smart Port" para os drives corresponde aos slots 5 (drives de 3,5") e 6 (drives de 5,25"). Entretanto, somente drives de 5,25" especialmente preparados podem ser ligados no Smart Port. Nada nos impede de colocar uma interface normal de drive no slot 7. Desta forma, o boot pode ser dado no drive de 3,5" normalmente e o "reboot" no drive de 5,25" através do comando "PR#7".

O AVENTUREIRO ELETRÔNICO



RENDEZVOUS WITH RAMA: Uma aventura extraordinária, baseada na obra homônima de Arthur Clarke, que combina bons gráficos, ótimo intérprete de texto ("PARSER"), efeitos sonoros e alguns jogos do tipo "ARCADE". Você é o comandante da ENDEAVOR, uma espaçonave de longo alcance. Sua missão é de investigar RAMA, uma construção tubular encontrada dentro dos limites do sistema solar, feita por mãos alienígenas. Prepare-se para ser o primeiro ser humano a entrar em contato com outras espécies (não esqueça de escovar bem os dentes).

Antes de iniciar a aventura, papel e lápis para fazer um mapa e um disquete extra para gravar a estória até o ponto que você atingir. Para criar um disquete de jogo, use o comando "CREATE A GAME DISK". Cada disquete poderá gravar até 10 posições diferentes, que poderão ser acessadas, a qualquer momento, desde que o seu personagem não morra. A posição é guardada através da instrução "SAVE" e recuperada através de "RESTORE". Caso você deseje, basta digitar "RESTART" para recomeçar a aventura.

Aperte a tecla G para iniciar a aventura. Você se encontra na área da tripulação e é acordado pelo sargento WILLARD. Ele lhe avisa que a sua nave já se encontra nas vizinhanças de RAMA e lhe pede para ir até a ponte de comando. Porém, antes de ir para lá, e preciso passar pelo almoxarifado (E, N, W). Ali pegue tudo ("TALE ALL") e vista o traje espacial ("WEAR SUIT"). Entretanto, não iremos investigar RAMA sozinhos. Nosso companheiro será um chimpanzé, chamado GOLDIE. Vamos buscá-lo no seu compartimento especial (E, E). Para libertá-lo, basta conectar o terceiro cabo ao painel ("PLUG CABLE THREE INTO PANEL") e chamá-lo ("GOLDIE, COME")

Finalmente chegamos na ponte de comando (W, N). Damos uma boa olhada na escotilha ("EXAMINE VIEWPORT") com o objetivo de saber como é RAMA. Quando o sargento WILLARD perguntar se você deseja aterrissar em RAMA manualmente ou através do piloto automático, escolha a última opção. Caso contrário, prepare-se para enfrentar o primeiro jogo tipo "arcade" que aparece nesta aventura. Toda vez que isto ocorrer, digite CTRL-Q para poder acionar o JOYSTICK, ou use as teclas I, J, K e M

Uma vez que você tiver pousado em RAMA, o primeiro passo é sair da nave. Vá até a sala de escape (S, S, S). Abra a porta interna ("OPEN INNER DOOR"), entre ("ENTER") e feche-a ("CLOSE INNER DOOR"). Em seguida, abra a porta externa ("OPEN OUTER DOOR") e saia ("EXIT"). Agora vamos encontrar um meio de entrar em RAMA. Gire a roda diferente para a direita ("TURN WHEEL RIGHT") e entre na câmara ("ENTER CHAMBER"). O painel triangular colorido deve seguir um código baseado em cores. Peça auxilio ao GOLDIE ("GOLDIE, PUSH BLUE BUTTON"). Aperte os botões vermelhos ("PUSH RED BUTTONS") e entre na nova sala ("ENTER"). O mesmo processo deve ser repetido em relação aos discos ("PUSH WHITE DISK" e "PUSH BLUE DISK"). Pronto! A porta se abre para um enorme corredor. Entre nele ("ENTER") e vá na direção SUL (S). Agora

abra a mala ("OPEN CASE") e veja o que acontece. O Capitão SAFARI lhe deseja um feliz vôo ! !

THE INCREDIBLE HULK: Uma pergunta que deve ocorrer a muitos Applemaníacos. O que eu, o insuperável Capitão Safari, fico fazendo entre uma aventura e outra? Bem, entre muitas coisas, o passatempo que mais aprecio é a leitura de estórias em quadrinhos. Entretanto, caro aventureiro, vou contar-lhe uma das mais impressionantes experiências de toda minha vida de aventuras...

Certo dia, estava lendo tranquilamente minha revista do HULK, quando misteriosamente meu computador ligou e de repente comecei a sentir uma forte pressão em minhas mãos. A revista parecia estar sendo empurrada contra mim. Assustado, olhei para meu vídeo e vi que ele estava emitindo uma intensa luz verde que iluminava toda minha cabine. Subitamente, as páginas da revista foram rasgadas revelando uma enorme mão esmeralda que violentamente agarrou meu colarinho e me puxou para dentro daquela página! A partir desse momento, perdi os sentidos e somente fui recobrá-los horas depois, amarrado numa cadeira, só tendo na memória uma coisa: recuperar 17 jóias e levá-las ao "Chief Examiner". Mas como podem ver, saí ileso desta aventura (do contrário não estaria escrevendo-lhes agora).

Para o pessoal mais aficionado em estórias em quadrinhos, aí vão os créditos do programa:

Desenhos:	John Romita Sr., Mark Gruenwald & Kem Macnair
Storyboard:	Scott Adams, John Byrne & Bob Budiansky.
Agradecimentos:	John Calamari 4 Jim Shooter.
Dedicação especial:	Ao mestre Stan Lee

Tenho conhecimento que muitos aventureiros desistiram do jogo logo na primeira tela, por não conseguirem se soltar da cadeira. Portanto, vamos a nossa receita de como se iniciar o jogo:

Para se soltar da cadeira, tente derrubá-la (TIP CHAIR) e depois de ter voltado a ser o Dr. Bruce Banner, pegue uma série de objetos que se encontram nessa sala (espelho, leque e uma das jóias) (TAKE MIRROR, TAKE FAH, TAKE GEM). Vá então para a direita (E) e aperte o botão que está na parede (PUSH BUTTON). Este botão só pode ser pressionado uma vez por jogo (permite permanecer como o Hulk por mais um movimento). Agora vá para o túnel (GO TUNNEL). Preste atenção neste, pois existem outros 2 no jogo. A única dica que posso lhe dar é de ter um disquete sempre á mão para se gravar o jogo em curso (SAVE GAME). Boa sorte!

O GANCHO

ANO I - NUMERO 7
JULHO/87

NESTE NUMERO:

SISTEMA OPERACIONAL ProDOS (1) 98
DOMINANDO O TAKE 1 104
O AVENTUREIRO ELETRÔNICO 107



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

SISTEMA OPERACIONAL ProDOS - PARTE I

por IVAN, O TERRÍVEL (São Paulo)

INTRODUCAO: E evidente a evolução tecnológica atual, em especial na área da Informática. Segundo os historiadores, estamos numa fase de transição, entrando numa nova Idade, numa nova Era, a Era da Informática!

Na década passada surgiu o APPLE, projetado por Steve Wozniak e seu 6502 com seus pobres (?) oito bits. Foi condenado ao fracasso pelos grandes fabricantes, como a IBM e tantos outros, porém não regrediu. Ao contrário, evoluiu; embora tenha ganho mais bits em seu barramento, jamais deixou de permanecer fiel a família APPLE. Iniciou pelo APPLE II, passou para o II+, III, IIe, IIc e mais recentemente para o II GS.

Apesar de utilizar uma CPU relativamente pobre, se comparada com o Z80 da Zilog, o APPLE é o mais versátil dos microcomputadores de oito bits; os Sinclair, Commodore e TRS não estão se saindo bem há algum tempo. A variedade de periféricos e software existentes para o APPLE é estupidamente grande e os custos são os menores. Tudo isto tornou o APPLE o micro mais adequado e mais barato para o uso pessoal levado a sério e para fins semi-profissionais.

Não é à toa que isto ocorreu. O APPLE evoluiu, tanto em software quanto em hardware. Com o desenvolvimento do ProDOS apareceram programas que revolucionaram o mercado: o APPLEWORKS é considerado um marco desta fase, além de outros, como a família PROFILER, o CERTIFICATE MAKER, etc.; certamente outros virão.

O aparecimento destes programas aqui no Brasil foi coisa muito rápida, porém não havia até há poucos meses, literatura disponível que tratasse do assunto ProDOS. Mergulhamos então nas naturais dificuldades de tentar alguns manuais importados, com bastante paciência para aprender algo sobre a matéria em questão.

Com o tempo conseguimos coletar uma quantidade de informações básicas e preparamos esta matéria que poderá fornecer algumas diretrizes sobre o assunto para os interessados.

Não encontramos nenhum tratado sobre ProDOS nas revistas nacionais. Portanto, desculpem os erros e as Imprecisões.

DEFICIÊNCIAS DO DOS: Embora seja um sistema operacional flexível e de uso fácil, o DOS padece de várias deficiências:

- DOS é lento: após a leitura de um dado ocorre uma manipulação excessiva pelo processador, fazendo com que seja gasto um tempo relativamente grande.

- DOS é dependente do dispositivo: quando do surgimento do DOS, o único dispositivo de armazenamento de massa que havia para o APPLE era o Disk II (convencional). Com o aparecimento de acionadores de disquete de maior capacidade e dos “hard-disks”, surgiu a necessidade de uma maior

independência em relação aos dispositivos onde os arquivos estão organizados. Com o correr do tempo, apareceram novos periféricos que não eram suportados pelo DOS (por exemplo, a placa de 80 colunas para o IIe e o relógio).

- Dificuldades de personalização do DOS: existem poucas brechas para que os programadores possam personalizar o sistema operacional tendo em vista aplicações especiais. Por exemplo: Novos comandos não podem ser adicionados ao DOS, sem que haja uma versão dependente dos "patches".

- As estruturas de arquivos do DOS e os "calls" ao sistema operacional são incompatíveis com outros sistemas: Há necessidade de usar utilitários especiais para mover os dados de um sistema operacional para um outro (por exemplo, PASCAL). Aplicativos desenvolvidos para um dado sistema necessitarão até de grandes mudanças para a sua utilização em outros sistemas.

- DOS utiliza uma certa padronização no uso da memória e para interfaces com o sistema operacional. Grande parte das posições interessantes do DOS são usadas internamente e não são formalmente disponíveis ao programador.

- Para que um programa em BASIC utilize comandos do sistema operacional, existe a necessidade do uso de funções especiais.

Seria desejável a presença de várias funções adicionais no DOS, como por exemplo:

- indicar o espaço livre de um disco.
- uma maneira de mostrar os parâmetros de endereço e comprimento de um arquivo binário.
- criação de disquetes de dados que não executassem o "boot", aumentando o espaço para armazenagem de arquivos de dados do usuário.

NASCIMENTO DO ProDOS: Em janeiro de 1984 a APPLE lançou um novo sistema operacional: o ProDOS (versão 1.0.1), em substituição ao DOS 3.3 como sistema operacional padrão para a linha Apple. De maneira superficial, o ProDOS se assemelha ao DOS 3.3, sendo porém mais refinado e atuando sobre as debilidades do DOS já apontadas.

- ProDOS é até oito vezes mais rápido que o DOS no tempo de acesso ao disco. Possibilita ler diretamente sem "bufferizar" em excesso, utilizando leitura multi-setorizada.

- ProDOS proporciona uma independência de interfaces de dispositivos de armazenamento de massa. Mantém uma hierarquia na organização do disco, possibilitando o uso de dispositivos de alta capacidade de armazenamento (ex.:"hard-disk"). Os diretórios podem ser expandidos de maneira dinâmica até um tamanho ilimitado para permitir o uso de um grande número de arquivos e, cada arquivo individualmente pode ocupar até 16 milhões de bytes num dado volume. O máximo de informação que pode estar contido num volume é de 32 milhões de bytes.

- ProDOS comporta vários periféricos dentro do sistema operacional (relógio/calendário, placa de 80 colunas para o IIe).

- Para facilitar a programação em BASIC, um programa pode, ao ler o diretório de um arquivo, fazer um "instantâneo" de suas variáveis no disco para posteriormente atualizar seus valores.

- O comando CATALOG mostra agora os endereços e o comprimento dos arquivos em binário, bem como o espaço disponível no disco.

- Um novo comando engenhoso do tipo RUN foi adicionado: "-" (traço), que se comporta como um RUN, EXEC ou BRUN, de maneira correta independente do tipo de arquivo.

- O gerenciador de arquivos do ProDOS (o núcleo ou "KERNEL") é mantido em separado das rotinas do BASIC. Aplicativos podem ser desenvolvidos para ocupar o espaço livre que antes seria ocupado por rotinas do BASIC.

- Os usuários do cartão de 80 colunas extendido do APPLE IIe têm acesso a um "disk drive eletrônico" de 64K, onde os dados são acessados muito rapidamente, melhorando a eficiência na leitura e escrita de dados e programas.

- Os arquivos podem ter seu acesso restrito. Podem ser criados arquivos só para leitura, ou arquivos que possam receber escrita, porém que não sejam destruídos.

- O comprimento de arquivos randômicos é armazenado junto com o arquivo. Assim, os programas em BASIC podem acessá-los sem a necessidade de conhecer previamente o comprimento do arquivo.

- Discos de dados podem ser criados sem conter uma imagem do sistema operacional, aumentando assim o espaço disponível.

- No diretório do ProDOS existem mais informações sobre arquivos em comparação com o DOS. O comprimento de um arquivo binário ou Applesoft é armazenado no diretório e não dentro do arquivo.

- Uma grande variedade de tipos de arquivo (256) estão disponíveis no ProDOS, alguns tipos inclusive podem ser definidos pelo usuário.

DESVANTAGENS DO ProDOS: Como nem tudo são flores, ocorrem certos problemas ao se passar do DOS ao ProDOS:

- Grande parte dos programas em Assembler que utilizam o DOS devem ser re-escritos para o ProDOS. As interfaces de gerenciamento de arquivos são diferentes e comandos do tipo PRINT CHR$(4) não funcionam muito bem no ProDOS. Assim sendo, muitos aplicativos comerciais, como processadores de texto, planilhas e compiladores para o sistema DOS, embora "convertidos" não funcionarão corretamente no ProDOS. Certamente este estado de coisas deverá mudar com o tempo, já que o ProDOS é agora o sistema operacional oficial da APPLE.

- INTEGER BASIC, versão antiga do BASIC, não funciona no ProDOS.

- ProDOS necessita de pelo menos 64K de memória para rodar o BASIC. Um micro de 48K rodará somente programas em Assembler.

- O nome de arquivos para ProDOS não pode exceder 15 caracteres, ao invés dos 30 permitidos pelo DOS.

- DOS pode manter abertos ao mesmo tempo até 16 arquivos. Com o ProDOS, o máximo é de 8 arquivos.

- Alguns programas em BASIC poderão ser um pouco mais lentos no ProDOS, já que este executa um "trace" invisível o tempo todo.

- Alguns comandos do DOS foram eliminados.

- Se um diretório de ProDOS for destruído, é mais difícil recuperá-lo, comparado com o DOS. No ProDOS existem informações adicionais sobre os arquivos no diretório, tornando complexa a identificação do tipo de arquivo examinando apenas os dados.

ALGUNS CONCEITOS NOVOS: Tentaremos conceituar alguns termos específicos que são bastante utilizados no ProDOS e que ás vezes geram alguma confusão:

Blocos: É a menor unidade de um disco acessada de uma só vez. Corresponde a dois setores, isto é, o ProDOS acessa dois setores (512 bytes) por vez, chamando-o "bloco", ao contrário do DOS que acessa um setor por vez.

Sub-diretório: Sabemos que um diretório é um conjunto de arquivos; assim, num dado diretório podemos ter vários tipos de arquivos: planilhas, processadores de texto, bancos de dados, etc.. Pois bem, quando se acessa o diretório, todo o conjunto de arquivos é abraçado ao mesmo tempo, sem nenhuma distinção. Sub-diretório é uma subdivisão do diretório. Podemos utilizar sub-diretórios para cada tipo de aplicativo, facilitando o manuseio dos arquivos. Formou-se desta maneira uma estrutura hierárquica, como se fosse um "organograma de arquivos", do tipo árvore.

Volume: Nada de metros cúbicos ou litros. No DOS o volume é um número que serve para identificar o disquete que é acessado. No ProDOS o volume tem aparência diferente: deve começar sempre com uma barra, seguida de uma letra, depois letras ou números ou pontos. Espaços, vírgulas e outros símbolos não são aceitos. O maior número de caracteres que pode compor o nome do volume é 15. Alguns nomes válidos. "/GANCHO", "/VE6OAQUI", "/PONTO.FINAL".

Filename é o nome do arquivo, ou do conjunto de informações no disco. Não pode exceder 15 caracteres e deve começar por uma letra. Esta pode ser seguida de letras, números ou pontos apenas.

Pathname é o caminho, a denominação completa de um arquivo, partindo-se do volume até se chegar ao arquivo propriamente dito, passando pelos eventuais sub-diretórios. Uma barra ("/") separa os componentes do Pathname. O número total de caracteres do pathname não pode exceder 64. Assim, o Pathname do

arquivo VILA1 no volume BRASIL seria: "/BRASIL/S.PAULO/LINS/VILA1", passando pelos sub-diretórios S.PAULO e LINS.

Prefix é realmente um prefixo. Seria incômodo acessar o arquivo VILA1 digitando todo o mapa do Brasil (Pathname completo). O prefix é um resumo de uma parte do Pathname. Podemos definir o prefixo /VIAGEM como sendo /BRASIL/S.PAULO/LINS e para acessar o arquivo final, usaríamos: "/VIAGEM/VILA1"

DESCRIÇÃO ABREVIADA DO ProDOS: O ProDOS é um conjunto de programas que manipulam dados do computador. Seu núcleo, também chamado de Kernel, é uma série de rotinas em linguagem de máquina que fazem o interfaceamento entre o hardware do computador e o setor de I/O. O Kernel não interpreta os comandos do BASIC ou do teclado. Ele transfere informações ao programa via interpretador (arquivo tipo SYS). Nos discos de ProDOS, o Kernel é chamado de ProDOS.

Adicionalmente ao Kernel, o ProDOS utiliza um interpretador de comandos, ou arquivo de sistema. O interpretador é um programa que trabalha com o Kernel para que o computador possa usar linguagens de alto nível, tal como o BASIC. O interpretador BASIC.SYSTEM dá ao ProDOS um enlace com os comandos de BASIC.

Ao se ligar o computador, o ProDOS do drive 1 é automaticamente carregado, colocando no vídeo a já familiar tela de apresentação. Este por sua vez roda o primeiro arquivo do tipo "SYS" encontrado.

FORMATAÇÃO DE DISQUETES: No DOS o disquete é dividido em 35 trilhas e cada trilha em 16 setores, com 256 bytes por setor, totalizando 560 setores ou 143.360 bytes por disco. Com o DOS no disco, restam cerca de 120.000 bytes para programas ou arquivos.

No DOS o computador acessa o disquete em setores, isto é, para procurar um dado num determinado setor, o computador precisa ler todo o setor para identificar o byte procurado. Grande parte do tempo para leitura/escrita é gasto na busca ao setor a ser acessado. Para se mudar de setor numa mesma trilha, às vezes é preciso esperar por mais de uma volta do disco, até que o computador identifique o setor procurado.

Entrelaçamento ou "interleaving" é um processo de numeração lógica dos setores físicos de um disco, de modo a diminuir o tempo médio de acesso aos dados. Circulam por aí vários "DOS rápidos" que procuram se aproveitar deste expediente.

No ProDOS, o computador lê de uma só vez o bloco, que é formado por 2 setores (512 bytes), totalizando 280 blocos, ou os mesmos 143.360 bytes por disco. Com o ProDOS e o BASIC.SYSTEM presentes no disco, restarão cerca de 113.000 bytes disponíveis, ou 139.000 bytes somente com o ProDOS.

Com o ProDOS ocorreu uma padronização no interleaving, fato que não ocorreu com o DOS. Como os blocos possuem um número maior de bytes, para se acessar algum arquivo haverá uma diminuição no número total de acessos. Isto

conduziu a uma tremenda redução dos tempos envolvidos com I/O, caracterizando a rapidez do ProDOS.

Como a formatação e o entrelaçamento dos discos para DOS e ProDOS são diferentes, arquivos de um sistema operacional não serão acessados pelo outro, sem o uso de algum programa utilitário específico para esta finalidade.

START—UP (SISTEMA DE PARTIDA): Trata-se da maneira de inicializar o sistema. Com uma certa complexidade, o ProDOS do disquete é carregado no computador, que por sua vez procura arquivos do tipo SYS (interpretador BASIC.SYSTEM, por exemplo) que são carregados na memória.

No DOS, quando utilizamos o comando INIT seguido do nome de um arquivo, forçamos que este arquivo seja o programa de apresentação, normalmente HELLO. No ProDOS as coisas são diferentes: quando se quer carregar um programa em BASIC na apresentação, este tem que receber o nome de STARTUP, pois o ProDOS sairá em busca do BASIC.SYSTEM e este por sua vez vai atrás do STARTUP para executar. No capítulo 7 do livro Beneath Apple ProDOS encontramos uma boa dica de como mudar o nome STARTUP para qualquer outro. Neste exemplo, o primeiro byte (05) significa o comprimento (máximo de 7) e em seguida o nome HELLO.

```
BLOAD BASIC.SYSTEM,TSYS,A$2000
CALL -151
21E5:05 48 45 4C 4C 4F          [5 H E L L O]
BSAVE BASIC.SYSTEM,TSYS,A$2000
```

DOMINANDO O TAKE I

Ficha técnica;
Código: D-114/B (Um lado)

Exige: APPLE II+ (64K), IIe ou IIc.
1 ou 2 drives.

Complementos: TAKE 1 FONTS (D-147/A), TAKE 1 MOVIE TIPS (D-114/B), ACTORS & ACTIONS (D-194/A), HEROES & VILLAINS (D-194/B), KARATEKA II MOVIE (S-142).

Utilitários: TAKE 1 TOOLKIT (D-158/B) e PIXIT (D-131/A)

Descrição: TAKE 1 vai transformá-lo em um cineasta. Através de uma série de menus, pode-se criar personagens, desenvolver tramas, filmar sequências, sonorizar e projetar o filme acabado. Em vez de figuras paradas, tem-se animação, movimento. O programa, além disso, oferece alguns efeitos especiais, como por exemplo, clareamento ("FADE-IN") e escurecimento ("FADE-OUT") entre cenas. O tipo de resultado que se consegue pode ser visto nos dois filmes que acompanham o próprio TAKE l. uma apresentação comercial e um vôo com a nave COLUMBIA. O KARATEKA II MOVIE também foi totalmente feito com o TAKE 1 e é um bom exemplo da qualidade que se obtém com este admirável programa.

Antes de começar a usar o TAKE 1, separe alguns disquetes para serem formatados. Quando aparecer o menu principal, sob a forma de uma claquete, escolha a opção DISK UTILITIES. O ideal é trabalhar com dois drives, uma vez que cada módulo do TAKE 1 para ser acionado, precisa ser lido antes no disquete. As teclas --> e <-- são usadas para se movimentar entre as opções; a tecla ESC serve tanto para tirá-lo de uma escolha errada como para retorná-lo ao menu principal. Formate pelo menos um disquete (ele servirá para guardar os arquivos do seu filme).

Evidentemente, antes de mais nada, você precisa escrever um roteiro para aquele filme que você tem em mente. No caso presente, para simplificar, vamos supor que o roteiro consista de três cenas. Na primeira cena, um rapaz triste caminha por uma estrada. Na segunda, uma moça igualmente triste anda na mesma estrada, mas no sentido oposto ao do rapaz. Na cena final, eles se encontram e abrem os braços um para o outro. Portanto, no nosso roteiro temos dois personagens, rapaz e moça, e um mesmo fundo, a estrada. Podemos melhorar o nosso trabalho, criando uma cena de abertura, com o nome da estória, e uma cena final contendo a palavra "FIM".

Depois de ter formatado o disquete de dados, precisamos ir até o módulo ACTORS & ACTIONS. Ali iremos criar os nossos atores. Para tanto, recorremos a um fundo ("BACKGROUND") já existente no TAKE 1 MOVIE TIPS. A diferença entre uma tela de alta-resolução ("PICTURE") e uma tela de fundo está no fato da segunda ser comprimida e por conseguinte, ocupar menos espaço no disquete. Usamos o fundo AL1 do TAKE 1 MOVIE TIPS, de onde tiramos a figura do rapaz e a da moça. Poderíamos ter usado qualquer tela de alta-resolução, ou mesmo uma tabela de formas ("SHAPE TABLE"), como as presentes no PIXIT

que podem ser adequadamente convertidas pelo próprio TAKE 1 (é uma das opções do módulo "DISK UTILITIES"). Através do editor de pixel, retocamos as figuras e as transformamos em instantâneos ("SNAPSHOTS"), condição prévia para quem deseja criar atores. Gravamos algumas ações; em especial, as de andar. Isto serve para abreviar a elaboração de uma cena uma vez que deixa por conta do computador as tarefas repetitivas. Para ambas as cenas, foi suficiente criar três instantâneos da moça e do rapaz. Afinal de contas, o cinema nada mais é do que uma série de fotogramas ("FRAMES") apresentados numa certa velocidade. Por conseguinte, para criar a ilusão de que o rapaz está andando, basta apresentá-lo sucessivamente em três posições distintas no espaço. Cada fotograma pode conter diversos elementos: atores, texto, som e pausas, até o número máximo de 20 elementos por fotograma. Entretanto, quanto maior for o número de elementos, maior será a memória ocupada por um fotograma, o que limitará a quantidade de fotogramas por cena.

Em seguida, para filmar as cenas, ou seja, uma sequência de fotogramas, é preciso passar pelo módulo "SCENE EDITOR". A cena se compõe de atores, até um máximo de 11, desenvolvendo uma ação dentro de um cenário, ou seja, de uma tela de fundo. Escolhemos como fundo, o Deserto de Mojave, presente no próprio TAKE 1. Ele foi transferido para o nosso disquete de dados, usando a opção DISK UTILITIES ("COPY FILES"). Com 35 fotogramas, na velocidade de 7 fotogramas por segundo, conseguimos em todos os casos (o do rapaz e o da moça) um andar satisfatório. Para criarmos um efeito mais realista, intercalamos entre cada fotograma uma pausa, de modo a introduzir um som de passos. O TAKE 1 possui 10 tipos diferentes de som: "click", "pop", som de passos, "beep", duplo "beep", trombada, explosão, raio laser, som em escala crescente e em escala decrescente.

As cenas de abertura e de final foram feitas usando-se uma tela de fundo branco, facilmente criada através do módulo "PICTURES & BACKGROUNDS", com tipo de letra BOLD 17, presente no TAKE 1. Também transferimos para o nosso disquete de dados este tipo de letra (o disquete de dados deve conter todos os tipos de arquivos chamados durante a projeção do filme).

Finalmente, no módulo "MOVIE EDITOR", estabelecemos a sequência das cenas. Aqui, se pode intercalar entre as cenas certos efeitos especiais: os de clareamento ("FADE-IN") e os de escurecimento ("FADE-OUT"). O primeiro, que deve ser usado quando se começa uma cena, permite fazer com que a cena vá progressivamente se tornando mais nítida a partir de uma situação inicial indefinida. O segundo, usado no final de uma cena, torna-a progressivamente indistinta. No TAKE 1 estes efeitos são produzidos a partir da manipulação das telas de alta-resolução. Isto permite fazer com que uma cena saia pela esquerda, pela direita, de baixo para cirna, de cima para baixo, em diagonal, etc., em relação à outra cena.

O resultado dos nossos esforços pode ser visto graças ao módulo "MOVIE PROJECTOR" que oferece as opções de uma única exibição ou exibição contínua, até que se pressione a tecla ESC.

TAKE 1 vem acompanhado de um excelente manual, indispensável para todos aqueles que querem desfrutar ao máximo dos recursos oferecidos por este

programa. Na sua parte final, ele oferece uma série de conselhos para quem deseja se iniciar na arte do desenho animado. Portanto, não deixa de estudá-lo cuidadosamente.

No TAKE 1 MOVIE TIPS, produzido pela própria criadora do TAKE 1, encontramos um sem número de dicas para animar os nossos filmes. Além disto, ele traz inúmeros atores, fundos e cenas que podem ser re-utilizados em novos filmes.

No TAKE 1 original, os filmes só podem ser vistos através do módulo "MOVIE PROJECTOR". Para contornar esta limitação, podemos recorrer ao TAKE 1 TOOLKIT. Graças a ele, é possível criar um disquete que roda sozinho o filme produzido, tornando-o independente do TAKE 1. Também se pode, através da utilização deste aplicativo, colocar o filme criado dentro de um programa em BASIC escrito pelo usuário, ou exibir um fotograma do filme na tela durante a fase de "BOOT" deste disquete. Todas as rotinas de animação do TAKE 1 estão ao alcance do usuário para serem usadas nos seus programas em BASIC. Através de um módulo especial, pode-se transformar as telas de fundo novamente em telas de alta-resolução, ou seja, descomprimi-las. Uma série de novos comandos são incorporados ao BASIC e podem ser acionados mediante o uso de "&" (comando em BASIC que chama uma rotina em linguagem de máquina). O manual, bastante didático, oferece um sem número de exemplos e aplicações. Para se ter uma idéia do poder do TAKE 1 TOOLKIT, basta recordar que o GUITAR WIZARD (S-172/A) foi todo escrito em BASIC usando os recursos deste fantástico aplicativo.

ACTORS & ACTIONS e HEROES & VILLAINS trazem juntos mais de 100 novos atores. TAKE 1 FONTS possibilita o uso de 18 tipos diferentes de letras. Estas podem ser vistas através do TAKE 1, carregando-se a tela DEMO LETRAS, presente no TAKE 1 FONTS.

Futuramente, estaremos lançando mais alguns filmes (atualmente, já dispomos do KARATEKA II MOUIE) feitos com o TAKE l. Estes não só mostram os resultados incríveis que se obtém com o TAKE 1, como também podem ser usados como ponto de partida para a criação de novas películas por parte dos nossos associados.

O AVENTUREIRO ELETRÔNICO



FAHRENHEIT 451: Continuando a nossa série de aventuras de ficção, baseadas em livros famosos, vamos examinar esta, que nos leva a uma sociedade totalitária que decidiu destruir todos os livros. Você, GUI MONTAG, já foi um bombeiro; sua missão era queimar todo e qualquer livro achado. Um dia você encontrou a bela CLARISSE. Ela levou-o a entender o papel que você exercia. Tendo compreendido o valor dos livros, você aliou-se a um movimento subterrâneo que visa eliminar este pesadelo coletivo. São pessoas que amam os livros, que dedicam a sua vida a decorá-los, de modo a mantê-los vivos. Estamos no dia 9 de agosto de 2067; você é um fugitivo, perseguido pelos "HOUNDS" (dragões mecânicos), programados para destruir qualquer inimigo do Estado.

FAHRENHEIT 451 possui ótimos gráficos em alta-resolução que ocupam o terço superior da tela do seu APPLE. Toda aventura se desenvolve em Nova Iorque. Cuidado com a Quinta Avenida; prefira as paralelas. A passagem do lado leste para o lado oeste também é bastante perigosa, principalmente a Rua 46, aonde há as lojas brasileiras. Para ganhar tempo, você pode criar um disco de jogo ("CREATE A GAME DISK"), guardar ("SAVE") e recuperar ("RESTORE") até um máximo de 10 posições de jogo por disco.

Entretanto, o CAPITAO SAFARI está aqui para ajudá-lo. A aventura se inicia com você no CENTRAL PARK em Nova Iorque, na sua parte mais ao sul. Ande na direção norte ("N") e examine as folhas ("EXAMINE LEAVES"). Levante a grelha ("LIFT GRATE") e desça ("DOWN"). Vá na direção sudeste ("SE") e suba ("UP"). Andando na direção sul ("S"), você encontrará um homem do seu Movimento. Ouça com atenção as informações dadas. Caminhe na direção oeste ("W") e depois sul ("S"). Ao entrar no hotel, pegue o isqueiro ("TAKE LIGHTER"); ele será vital para fazer os contatos. Acenda-o ("USE LIGHTER") sempre que encontrar alguém. As dicas dadas serão vitais para o seu sucesso nesta aventura. Tente ir até o elevador ("S"). Após várias tentativas, pois a exposição só abre ás 9 horas, o programa aceitará o comando. No oitavo andar, tome a direção norte ("N"). Assim que o recepcionista falar, repita para ele uma citação retirada do livro "Alice através do Espelho" (SAY, "TWAS BRILLIG AND THE SLITHY TOVES"). Ele responderá, indicando a porta número 3. Ande até ela ("W"). Você estará numa pequena sala onde existe um capacete ligado a um aparelho. Ao colocá-lo, tudo se modificará. Irá aparecer a imagem de CLARISSE (ela não morreu) e ela pede o seu auxílio. Neste ponto, o CAPITAO SAFARI se despede e lhe deseja toda a sorte do mundo. Afinal de contas, a salvação de CLARISSE e dos livros está nas suas mãos. Esta aventura exige um bom conhecimento da literatura inglesa.

SPIDER MAN: Creio que para este posso economizar apresentações. Quem nunca leu pelo menos uma estória do super-astro da Marvel, o Homem-Aranha? Se sua resposta for não, acho difícil se interessar por esta aventura. Se for sim, este é um prato cheio para você. Muitos também devem conhecer a origem deste famoso aracnídeo, mas nunca é demais contá-la:

Numa feira de ciências onde estavam se realizando experiências com radioatividade, uma pequena aranha recebeu uma dose de radiação que modificou-a e antes de morrer esta picou nosso cientista Peter Parker, deixando-o com os super-poderes que conhecemos bem. Mas muita atenção! Poucos sabem de um importante detalhe. Perto dali (da experiência), havia um disquete magnético de 5 1/4" que absorveu grande parte da radiação. Este disquete pertencia a um tal Capitão, cujo nome não me recordo muito bem. Portanto, meu caro aventureiro, muito cuidado ao jogar esta aventura; tenha sempre um contador Geiger ao seu lado. Se você encomendar uma cópia desta aventura do Clube, verifique bem o pacote para ter certeza de que não veio junto uma pequena aranha e que o disquete não emite uma luz estranha!

O seu objetivo, como Homem-Aranha, é de encontrar 18 jóias que estão dentro de uma casa de 4 andares habitada também por famosos inimigos do nosso aracnídeo. Entre eles, você deve encontrar o Dr. Octopus, o Homem-Areia, Electro e Hydroman, os quais tentarão fazer com que você não consiga obter as jóias e levá-las a Madame Teia. Ela ajudará com algumas boas dicas.

Os gráficos são bons para uma aventura simples e com quebra-cabeças lógicos também simples. Há algumas cenas com animações. Você pode salvar até 4 jogos em andamento num disquete formatado pela própria aventura (SAVE GAME). Vamos agora â nossa receita de como se iniciar o jogo:

O jogo começa num corredor acarpetado. Entre na porta a oeste (W). Aí então você encontrará um berço e um monte de areia. Suba no teto (CLIMB CEILING). Provavelmente aquela areia suspeita espalhada pelo chão se transformará no Homem-Areia (SANDMAN), mas mesmo assim dê uma olhada dentro do berço (LOOK IN CRIB). Lá estará uma fórmula escondida que não pode ser obtida na presença do Homem-Areia. Portanto, para despistá-lo, volte para o corredor (E) e entre novamente no quarto (W). Agora pegue a fórmula (GET FORMULA) e dê uma nova espiada dentro do berço para achar uma das 18 jóias (LOOK IN CRIB). Depois de ter pego a mesma (GET GEM), volte a oeste (W) e siga duas vezes para o norte (N, N). Você está agora dentro da sala da Madame Teia. Todas as jóias devem ser deixadas ali; portanto, solte a jóia que você tem (DROP GEM). Sempre que você quiser saber onde se encontra alguma pessoa ou objeto dentro da casa, pergunte a Madame Teia (Ex: SCAN HYDROMAN). Para se saber quantos pontos já obteve, você pode perguntar a qualquer hora (SCORE). Boa sorte!

O GANCHO

ANO I - NUMERO 8
AGOSTO/87

NESTE NUMERO:

SISTEMA OPERACIONAL ProDOS(2) 110
DOMINANDO O SUPERCALC 3A 115
O AVENTUREIRO ELETRÔNICO 118
PERGUNTE A ANALISTA 120



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

SISTEMA OPERACIONAL ProDOS - PARTE II

por IVAN, O TERRÍVEL (São Paulo)

TIPOS DE AROUIVO: No DOS existem vários tipos de arquivo: A para BASIC, B para binário, I para INTEGER BASIC, R para relocável e T para texto. Com o ProDOS, estes são alguns dos tipos de arquivo:

TXT - arquivo texto em ASCII
BIN - arquivo binário
DIR - arquivo diretório
ADB - database de Appleworks
AWP - processador de texto do Appleworks
ASP - planilha do Appleworks
BAS - arquivo de programa em Applesoft
VAR - arquivo de variáveis em Applesoft
REL - arquivo objeto relocável
SYS - arquivo de sistema
BAD - arquivo com blocos defeituosos
$F1 a $F8 - arquivos a serem definidos pelo usuário

COMANDOS DO ProDOS: Examinaremos um pouco a sintaxe ou estrutura genérica dos comandos. Um comando é constituído pela palavra de comando seguida de uma lista de itens, os obrigatórios sem chaves, os opcionais entre chaves ([ ]), usados em qualquer ordem. Os itens separados por barras verticais (|) devem usar uma ou outra opção, mas não ambas, pois do contrário o ProDOS usará a última opção.

Genericamente: COMANDO obrig [opcional]

Os itens são os seguintes:

pn - pathname (lembrar das barras)
,S# - número do slot que contém o controlador de disco
,D# - número do disk-drive
,F# - número de campos (arq. sequenciais ou randômicos)
,R# - número de registros (arq. randômicos)
,B# - número de bytes (posição no arquivo)
,A# - endereço na RAM (inicio)
,L# - comprimento em bytes
,E# - endereço na RAM (final)
,@# - número da primeira linha do programa a ser executada
Snum - número do slot (usado com PRó ou INó)
,Ttype - tipo de arquivo

COMANDOS DE DOS INALTERADOS PARA ProDOS:

DELETE, EXEC, LOAD, LOCK, UNLOCK, RENAME e SAVE

COMANDOS DE DOS INEXISTENTES NO ProDOS:

FP, INT, INIT, MAXFILES, MON e NOMON

COMANDOS DE DOS MELHORADOS PARA O ProDOS:

APPEND pn[,Ttype][,L#][,S#][,D#]
Abre o arquivo especificado movendo o cursor para o fim do arquivo. Usado somente no modo programado.

BLOAD pn[,A#][,B#][,L#|,E#][,Ttype][,S#][,D#]
Carrega um segmento da memória com os dados tirados do arquivo especificado. Os dados são coletados da posição inicial B# do arquivo e colocados na memória no endereço inicial A#. Usado tanto no modo programado quanto no modo imediato.

BRUN pn[,A#][,B#][,L#|,E#][,S#][,D#]
Carrega o programa (como no BLOAD) e o executa através de um JUMP para A#. Usado em ambos os modos.

BSAVE pn,A#,L#|,E#[,B#][,Ttype][,S#][,D#]
Armazena o conteúdo de um segmento de memória especificado num arquivo indicado. Usado em ambos os modos.

CATALOG [pn][,S#][,D#]
Lista os arquivos, mostrando: nome do arquivo, trava, tipo, número de blocos ocupados, data da última modificação, final lógico do arquivo, endereço de carga para arquivos binários ou número de registros para arquivos randômicos, número de blocos livres, número total de blocos usados e quantidade total de blocos. Usado em ambos os modos.

CHAIN pn[,@#][,S#][,D#]
No BASIC, carrega e executa o programa especificado, deixando os nomes o valores das variáveis em uso na memória, possibilitando que um outro programa possa utilizar os resultados de um programa anterior. Usado em ambos os modos.

CLOSE [pn]
Fecha todos os arquivos, exceto aquele que estiver sob o EXEC, se pn não for especificado. Caso pn seja determinado, somente fecha este arquivo. Usado em ambos os modos.

PR#snum|A#|snum,A#
Envia dados para o periférico do slot ou para o endereço de memória especificados. Usado em ambos os modos.

IN#snum|A#
Carrega dados na memória a partir de um slot ou a partir de um endereço da memória. Usado em ambos os modos.

OPEN pn[,L#][,Ttype][,S#][,D#]
Aloca um "buffer" de memória para o arquivo especificado e prepara o sistema para ler/escrever a partir do início do arquivo. Usado no modo programado.

POSITION pn,F#|,R#
Faz com que seja lido o número de campo especificado e posteriormente descartado. Usado no modo programado.

READ pn[,R#][,F#][,B#]
Altera a posição corrente do cursor e prepara uma leitura do arquivo indicado. Usado no modo programado.

RUN pn[,@#][,S#][,D#]
Carrega um programa em Applesoft especificado e o executa. Se @# for usado, executa o programa a partir da linha indicada, caso contrário, desde o seu início. Usado em ambos os modos.

WRITE pn[,R#][,F#][,B#]
Altera a posição corrente do cursor e prepara uma escrita no arquivo. Usado no modo programado.

COMANDOS NOVOS NO ProDOS:

CAT pn[,S#][,D#]
É o CATALOG abreviado, semelhante ao próprio, porém para 40 colunas, mostrando os 5 primeiros itens do CATALOG. Usado em ambos os modos.

CREATE pn[,Ttype][,S#][,D#]
Cria um arquivo conforme o especificado. É utilizado principalmente para criar arquivos de diretório. Usado em ambos os modos.

FLUSH [pn]
Este comando sem pn faz com que todos os arquivos abertos, exceto aquele sob EXEC sejam transferidos para o arquivo texto. Caso pn seja especificado, somente este será transferido. Usado em ambos os modos.

PREFIX [pn][,S#][,D#]
Estabelece um prefixo. Caso só a barra (/) seja especificada como pn, um prefixo nulo será criado. Usado em ambos os modos.

STORE pn[,S#][,D#]
Agrupa todas as variáveis definidas no BASIC e as armazena num arquivo tipo VAR, conforme especificado. Usado em ambos os modos.

RESTORE pn[,S#][,D#]
Apaga as variáveis correntes do BASIC da memória, recupera as variáveis armazenadas no arquivo VAR indicado e as coloca na memória no espaço das variáveis. Usado em ambos os modos.

- pn [,S#][,D#] (traço)
É um verdadeiro coringa, podendo ser usado em substituição ao EXEC, RUN e BRUN. É o único comando que pode rodar um programa tipo SYS. Usado em ambos os modos.

FRE
Remove quaisquer dados que restaram de programas na área de memória usada para armazenar variáveis. Limpa a casa e indica o tamanho da memória RAM disponível.

CONVERSAO DOS - ProDOS: É sabido que arquivos do DOS não rodam no ProDOS e vice-versa, sendo necessário o uso de programas utilitários para esta finalidade. Vários existem por aí.

O mais antigo é o ProDOS USER'S DISK, da APPLE, que além da conversão entre os sistemas, pode formatar disquetes para o ProDOS, trabalhar com arquivos (como o FID), etc. Basta seguir as instruções da tela, colocando os disquetes nos locais solicitados e proceder a conversão. Uma desvantagem é o programa ser antigo, não reconhecendo determinados tipos de arquivo como ADB, AWP e ASP do APPLEWORKS.

Outro utilitário bom é o UNIVERSAL FILE CONVERSION que transforma arquivos entre DOS, ProDOS, CP/M e PASCAL.

De uns tempos para cá (a partir da versão 6.0), o COPY II PLUS (primeira versão no ProDOS) é o melhor utilitário para este fim. Basta colocar os disquetes já formatados e utilizar a opção COPY FILES; o próprio programa "sabe" qual sistema operacional é utilizado em cada um dos disquetes (fonte e destino), executando a conversão de maneira automática enquanto "copia" os arquivos. Ao ser feita a conversão, os utilitários já acomodam o nome dos arquivos de modo a satisfazer as exigências do ProDOS, eliminando espaços em branco, etc.

Em tese, qualquer programa pode ser convertido de DOS para ProDOS, mas isto não quer dizer que ele funcione no ProDOS. Existem algumas considerações interessantes:

- o programa de apresentação tem que se chamar STARTUP, se for em BASIC.

- programas em INTEGER BASIC não serão executados.

- não serão executados os comandos MON, NOMON, MAXFILES, INT, FP e INIT.

- o comando VERIFY não irá procurar erros, somente a existência do arquivo será checada.

- embora o V (volume) seja sintaticamente correto para o ProDOS, este não é aceito, pois para este sistema o volume deve ser composto por letras e não números.

- muitas sentenças de programa no DOS são do tipo PRINT. CHR$(13); CHR$(4);"COMANDO". Isto não funciona corretamente no ProDOS V 1.0.1, pois este exige que o CHR$(4) seja o primeiro item após o comando PRINT neste tipo de sentença.

- arquivos sequenciais de acesso randômico não serão convertidos.

Resumindo:

A maior parte dos aplicativos comerciais em Assembler não rodarão satisfatoriamente no ProDOS, embora "convertidos".

Programas em BASIC que abusam dos PEEK'S e POKE'S também não funcionarão; os programas normais em BASIC rodarão bem.

Arquivos de dados serão convertidos normalmente, exceto os randômicos.

VERSÕES DO ProDOS: A primeira versão, o ProDOS 1.0.1 surgiu em Janeiro de 1984 e uma segunda versão do ProDOS 1.1.1 em Setembro de 1984, mais bem elaborada, dispensando a exigência do CHR$(4) estar grudado ao PRINT (Macieira - DEZ/86), além de outras pequenas diferenças.

Há pouco tempo apareceu o ProDOS 8 V1.2 (Clube - ABR/87), mas ainda desconheço as diferenças. Talvez no futuro possamos detalhar suas particularidades.

PATCH PARA 40 TRILHAS: Para se trabalhar com dados, às vezes é interessante obter mais espaço no disquete, ou seja, 40 trilhas ao invés de 35, se o disk-drive aceitar. A receita para a versão 1.0.1 é modificar os arquivos PRODOS.SYS e FILER conforme publicado na Carta Circular do Clube em outubro/86.

PATCH PARA "APPLE'S NACIONAIS": Originalmente o sistema ProDOS somente rodava no APPLE legitimo, aquele que ao ser ligado apresentava APPLE II na tela. Os Apple's nacionais apresentam caracteres diferentes na ROM em posições onde deveria estar o APPLE II, portanto o ProDOS não entrava. A única exceção neste caso era do CCE EXATO, pois há um truque na ROM que dribla o ProDOS original e apresenta CCE EXATO na tela. A solução mais trabalhosa é a troca de uma ROM do computador, colocando os caracteres APPLE II numa determinada posição.

Através de um editor de setores (NIBBLES AWAY II C3 ou COPY II PLUS), pode-se desproteger o ProDOS 1.0.1 e 1.1.1 de modo a fazê-lo ignorar os caracteres das posições de ROM para teste. Assim cópias do ProDOS desprotegido poderão substituir aquelas que não funcionavam, bastando proceder às alterações publicadas na Carta Circular do Clube em abril/86.

DOMINANDO O SUPERCALC 3A

Ficha técnica:

Código G-013/A e B e
G-014/A (3 lados)

Exige: APPLE IIe "Enhanced" ou
TK3000 c/128K, ou IIc
1 ou 2 drives
Impressora Gráfica

Descrição: SUPERCALC 3A está para uma planilha eletrônica assim como o MULTISCRIBE está para um processador de texto. Ele é fantástico. Feito para aproveitar os recursos introduzidos pelo novo processador 65C02 do APPLE IIc/IIe Enhanced, ele faz tudo aquilo que um usuário gostaria de implementar no SUPERVISICALC. Na verdade, ele vai muito além da nossa expectativa e encontramos neste programa recursos de precisão e manipulação de dados para satisfazer necessidades comerciais e científicas.

Por exemplo, basta apertar algumas teclas para se imprimir magníficos gráficos, devidamente ajustados aos dados da planilha. Pode-se ver ao mesmo tempo no monitor a planilha sob forma de fórmulas ou de valores, com ou sem bordas. Através de uma série de arquivos EXEC, especialmente criados pelo SUPERCALC 3A, é possível introduzir um sem número de macros. O cursor pode ser programado para se deslocar de forma automática após a entrada de um dado, para a coluna (ou linha) seguinte. O SUPERCALC 3A grava e recupera planilhas no seu todo ou em partes, com ou sem as fórmulas presentes, com ou sem uma nova manipulação de dados por parte do usuário. Ele também possui uma série de comandos que o transformam em um pequeno gerenciador de dados. Por exemplo, ele ordena, segundo até 2 critérios, um conjunto de dados, reajustando (ou não) as fórmulas existentes. A precisão do SUPERCALC 3A vai até a décima-quinta casa decimal; ou seja, ele trabalha com 15 dígitos significativos (o que significa trabalhar até a casa de 9 trilhões sem perder um centavo). Finalmente, ele incorpora o SIDEWAYS que é aquele conhecido utilitário que permite imprimir uma planilha com uma rotação de 90 graus.

Apesar de possuir tantos recursos, o SUPERCALC 3A é de aprendizagem fácil. Para isto, colabora ativamente um "HELP" automático que pode ser acionado em qualquer fase do programa. Por exemplo, quando não se está certo sobre o significado de uma certa opção em um determinado momento, basta apertar o sinal de interrogação e aparece na tela a informação desejada, no nível de profundidade exigido precisamente para aquele momento. Para quem já trabalhou com alguma planilha, a facilidade é maior, uma vez que o SUPERCALC 3A também se utiliza da tecla "/" (BARRA) para chamar a maioria dos seus comandos. Os dois manuais são bastante úteis e apresentam poucos erros, fornecendo uma série de dicas indispensáveis. No primeiro ("10 minutes to SUPERCALC 3A"), aprende-se em 10 minutos os principais comandos e possibilidades do SUPERCALC 3A, através da construção de uma pequena planilha e de seus respectivos gráficos. No segundo, as informações são aprofundadas e trabalhadas em detalhe, sendo sempre seguidas de numerosos exemplos.

SUPERCALC 3A apresenta o mesmo número de linhas e colunas que o SUPERVISICALC, ou seja, 254 X 63 células. Isto pode parecer pouco, quando comparado com as 999 X 153 células do APPLEWORKS. Entretanto, também aqui existe uma inovação tecnológica. Graças ao seu gerenciador de memória, o SUPERCALC 3A não leva em conta as células vazias. Isto significa, na realidade, um ganho de memória de cerca de 300% em relação às planilhas convencionais. A memória residente pode ser bastante ampliada através do uso de placas de expansão da APPLIED ENGINEERING. A partir de agosto/87 contamos com a versão 1.1 no acervo do Clube. Esta versão utiliza automaticamente as placas RamWorks (TK-Works) ou RamFactor, dando uma memória disponível de até 498K no máximo.

Cada célula pode conter até 115 caracteres de texto ou 116 caracteres quando se tratar de uma fórmula. O número de funções embutidas é em torno de 50. As funções "BOOLEANAS", em número de 6, são fantásticas, permitindo criar verdadeiros programas através da combinação de um IF complexo (do tipo "Se A então B; caso contrário, C") com OR ou AND. Além de funções financeiras (5), encontramos funções trigonométricas (6), aritméticas (15) e especiais (10) que usam texto como variável. Também estão presentes 8 funções que manipulam variáveis relativas ao calendário interno do SUPERCALC 3A. Quando ele é carregado, ele lê automaticamente a data do dia (se o computador em uso possuir uma placa de relógio). Se o SUPERCALC 3A não a encontrar, ele pede ao usuário que digite a data no formato MM/DD/AA.

A compatibilidade com outros programas está também assegurada. Através de um utilitário, presente no terceiro lado, é possível transferir, em ambas as direções, dados entre o SUPERCALC 3A e o APPLEWORKS ou o VISICALC. Pode-se tanto ler como criar arquivos em ASCII, o que permite combinar tabelas feitas com o SUPERCALC 3A com um texto produzido por exemplo, com o MULTISCRIBE. Uma outra possibilidade aberta é a de receber e enviar dados, via MODEM, para um IBM PC.

Como não poderia deixar de ocorrer, SUPERCALC 3A apresenta características avançadas em relação à formatação das suas células. O usuário pode pré-definir até 8 conjuntos diferentes de características para o formato das células. Por exemplo, entre as 7 opções distintas para cada conjunto, encontra-se a de apresentar o sinal negativo entre parênteses, a de colocar ou não o sinal de $ na frente das quantias, a de expressar ou não um número em percentagem acompanhado do sinal %. O texto pode ser alinhado pela direita, pela esquerda ou ser centralizado. Os números podem ser ajustados tanto pela esquerda como pela direita. A largura da coluna pode variar entre 0 e 127.

Os gráficos, como já afirmamos anteriormente, são realmente magníficos. Na verdade, poucos utilitários específicos para gráficos oferecem tantas opções e detalhes quanto o SUPERCALC 3A. Pode-se associar a cada planilha até um máximo de 9 gráficos. Eles podem ser de 3 tipos:

a) unidimensionais: tipo torta que pode ter algumas de suas partes destacadas, até um máximo de 8.

b) bidimensionais: tipo barra, barra sobreposta, linha, máximo e mínimo e de área. O programa pode trabalhar com até 10 variáveis, identificadas pelas letras de A a J.

c) tridimensionais: tipo X-Y.

Os gráficos podem ser acompanhados de um título principal e de um secundário. Pode-se legendar o eixo dos X e o dos Y, assim como todas as variáveis. As letras utilizadas para legendar, são de 4 tipos diferentes: Bloco, Romano, Itálico e Script, apresentadas em duas formas distintas de impressão. Isto resulta em 8 variações possíveis.

A exposição na tela também merece um capítulo á parte. O usuário pode escolher entre a tela de alta-resolução e a tela de dupla alta-resolução, definindo as cores que ele deseja na apresentação dos seus gráficos.

Os gráficos podem ser impressos tanto através de impressoras gráficas como de "PLOTTERS" (o que permite a impressão de gráficos coloridos). A impressão pode ser feita com densidade simples, dupla, tripla ou quádrupla. O gráfico pode ocupar toda a página ou cada um dos 4 quadrantes. Caso se deseje, é possível dar uma rotação de 30 graus ao gráfico. A escala é feita de forma automática, mas também pode ser alterada pelo usuário.

Nenhuma exposição sobre os inacreditáveis recursos do SUPERCALC 3A seria completa sem que se descrevessem as suas características enquanto gerenciador de dados. O usuário, através da definição de um bloco de entrada e de um bloco de critérios, pode tanto efetuar uma ordenação quanto pesquisar dados. O SUPERCALC 3A não ordena de acordo com a tabela de ASCII; ele se utiliza de princípios internos que se aproximam bastante dos critérios usados em um dicionário. Isto possibilita usar o SUPERCALC 3A como um programa para imprimir etiquetas. Sem dúvida, trata-se de um recurso que não se esperaria encontrar em uma planilha eletrônica.

O AVENTUREIRO ELETRÔNICO



LANTERN OF D'GAMMA: Uma aventura que testa os seus conhecimentos, principalmente em Matemática. Sem em nenhum momento se tornar cansativa, ela apresenta vários enigmas. Eles precisam ser solucionados para que se complete a grande tarefa que lhe foi confiada. Você deve entrar em um castelo abandonado para descobrir quem, entre seis suspeitos, roubou o diário do Rei. Assim que você encontrar a lanterna, ela irá iluminar uma série de pistas que o levarão ao ladrão e finalmente, ao diário real. A busca pelo diário não constitui um fim em si mesmo. Através dele, pode-se chegar ao verdadeiro objetivo da aventura: o tesouro do Rei, escondido em um cenário com mais de 30 localidades distintas. Portanto, trata-se de uma aventura educativa que combina, de forma feliz, uma trama do tipo "Quem foi o autor?" com uma do tipo "Caçada ao Tesouro". Como se poderá constatar, os gráficos são excelentes e acompanham todas as peripécias do texto.

Para ajudá-lo a resolver uma parte do enigma, vou fornecer a lista dos suspeitos, assim como as suas respectivas ocupações:

Helen	camareira	Morton	carpinteiro
Arthur	ferreiro	Chester	guarda
Gretchen	jardineiro	Elizabeth	cozinheira

Quando a aventura começa, o seu primeiro problema é o de entrar no castelo. Mas antes de resolvê-lo, precisamos de uma certa chave Vá para oeste ("GO WEST") e depois para o norte ("GO NORTH"). Mova as tábuas ("MOVE BOARDS") e desça ("GO DOWN"). Pegue a chave ("GET KEY") e suba ("GO UP"). Ande 2 vezes na direção do sul ("GO SOUTH"). Na porta do palácio, abra a caixa do correio ("OPEN MAILBOX") e aperte os botões ("PUSH BUTTON"). Quando o programa perguntar o número, responda "16". Entre no castelo ("ENTER CASTLE") e vá na direção leste ("GO EAST"). Abra a porta ("OPEN DOOR") e siga na direção norte ("GO NORTH"). Pegue os pregos ("GET NAILS") e em seguida, o martelo e a alavanca ("GET HAMMER AND CROWBAR"). Vá 2 vezes na direção sul ("GO SOUTH"). Na biblioteca, pegue o livro de culinária ("GET COOKBOOK"). Quando cair um bilhete dele, pegue-o ("GET NOTE"). Anote a receita. Você precisa converter as diversas medidas inglesas (galão, pinta e quarto) em xícaras ("CUPS"). Infelizmente não posso lhe dar o resultado. O programa altera a receita e o criminoso cada vez que ele é jogado. Mas, para facilitar a conversão, use a tabela abaixo:

1 galão = 8 xícaras ("CUPS")
1 quarto ("QUART") = 4 xícaras
1 pinta ("PINT") = 2 xícaras

A seguir, leia o livro de culinária. Quando o programa perguntar o número da página a ser lida, responda com o número que você encontrou ao fazer a conversão para xícaras. Caso você tenha acertado, a leitura da página revelará o nome do ladrão. Procure resolver os enigmas restantes. Se a coisa se revelar muito dura, você sempre poderá recorrer ao Capitão Safari.

TRACER SANCTION: Trriiimmm!...Trriiimmm!... Ás pressas e em meio aos disquetes, atendo o telefone que toca histericamente. Do outro lado ouço uma voz bastante familiar e então reconheço que é de um outro e não menos famoso Capitão (aquele que possui um gancho no lugar de uma das mãos). Ele me convoca para uma aventura, na qual eu e minha equipe de aventureiros teremos que capturar um indivíduo chamado "WING" e devolvê-lo à sua casa. Você deve estar perguntando quem é a minha equipe de aventureiros, certo? Oras! Você pode pertencer a ela, basta ter um APPLE e o gosto por aventuras.

Você terá que percorrer 8 planetas na captura do tal "WING", encontrando os mais inúteis objetos nos mais inúteis lugares da galáxia. Mas o seu maior objetivo será de encontrar dinheiro e combustível para sua nave.

Os gráficos são excelentes e bem coloridos, enquanto os quebra- cabeças não são muito complexos. A rotina de armazenamento de jogos em andamento no disquete é uma das melhores que já vi (SAVE/RESTORE), permitindo guardar até 10 jogos. Damos agora à nossa famosa "receita" de como iniciar a aventura:

Você começa a aventura na frente de um dos agentes da S.I.A. (qualquer semelhança é mera coincidência). Primeiro fale com ele ("TALK TO MAN") e o mesmo lhe dará a tão esperada missão, mais 1000 Sois e uma pedra azul. Ande pela base até chegar na vendedora de mapas (E, N, E) e então compre um ("BUY CHART") por 10 Sois e volte a oeste (W) para comprar combustível ("BUY FUEL"). Compre 990 galões do mesmo. Dirija-se agora para sua nave (N, N, S) e pegue seu equipamento ("GET SPACE SUIT", "GET JETPACK"). Volte a norte (N), abra o mapa ("LOOK CHART") e regule a nave para seu primeiro destino que deverá ser o planeta SONEX ("TURN POINTER TO SONEX"). Finalmente, aperte o botão disparador ("PUSH BUTTON") e boa viagem !

PONTO DE ENCONTRO: KARATEKA de MANAUS mandou algumas boas dicas para RAID OVER MOSCOW (S-134/A):
1) No penúltimo nível (onde você está atacando o palácio), a altura da "bazuca" em que você mata um soldado de uma certa altura também serve para matar um soldado do outro lado.
2) No último nível (na sala de comando) verificamos que o robô faz sempre o mesmo percurso. Para atingi-lo, você deve ricochetear o arremesso contra a parede para pegá-lo por trás.

PERGUNTE A ANALISTA



PERGUNTA: Gostaria de saber como funciona o "Mouse" e se posso encontrá-lo no Brasil (KARATEKA - Manaus).
RESPOSTA: O "Mouse" é um equipamento especial para controlar a posição do cursor na tela. Trata-se de uma caixinha plástica pequena (aprox. 9cm. x 6cm. x 3,5cm.) ligada ao micro através de um cabo de 1,15m. e uma interface que pode ser encaixada nos slots 1 a 7 (menos slot 3 no IIe). No Apple IIc (americano) a interface já vem embutida e há um conector próprio no painel traseiro. No modelo mecânico há uma bolinha alojada na parte inferior do Mouse que se movimenta quando esfregamos o Mouse numa superfície não muito deslizante. O movimento da bolinha se transforma em coordenadas na tela. No modelo ótico, deve-se usar uma prancheta especial a ao invés de uma bolinha há um diodo que registra a luz refletida da prancheta para posicionar o cursor na tela.

A interface do Mouse tem alguns componentes fabricados exclusivamente para a Apple Computer e consequentemente fica muito difícil copiá-la. Até hoje não vi nenhum "clone" do Mouse para o Apple, restando apenas a opção de comprar o original no Exterior (custa por volta de US$ 150). Existe um "Graphic Mouse" que pode ser ligado no conector do joystick, mas este é apenas um joystick sofisticado e não é reconhecido como tal pelos programas que funcionam com Mouse.

PERGUNTA: Quais as vantagens da placa de 16 bits? Poderia rodar programas compatíveis com o IBM, como por exemplo LOTUS 1-2-3? (THOLA - Salvador).
RESPOSTA: A placa de 16 bits da Applied Engineering só funciona no Apple IIe original (fabricado pela Apple) junto com a placa RAMWORKS II ou III no slot auxiliar. Trata-se de uma placa pequena que deve ser encaixada na placa principal do micro. Para instalá-la deveremos arrancar o CPU e o MMU (2 circuitos integrados enormes), encaixar os conectores na parte inferior da placa pequena nos 2 soquetes agora vazios e relocar o CPU e MMU nos soquetes apropriados na nova plaquinha que fica então sobreposta sobre a placa principal. Depois ligamos a plaquinha na placa RAMWORKS através de um cabo.

A placa de 16 bits é reconhecida somente pelo programa VIP PROFESSIONAL (G-068/069). Desconheço qualquer outro programa que a utilize. O VIP exige pelo menos 256K de memória na placa RAMWORKS e funciona duma forma bastante similar ao LOTUS 1-2-3. Acontece que o VIP também funciona sem a placa de 16 bits e esta placa não se adapta em qualquer micro nacional ou clone do Oriente. Concluímos que o investimento não se justifica.

O GANCHO

ANO I - NUMERO 9
SETEMBRO/87

NESTE NUMERO:

DOMINANDO THE CHORD APPLE 122
ARQUIVOS dBASE II P/ APPLEWORKS 124
BUFFER DO TECLADO NO TK 3000 125
O PILOTO ELETRÔNICO 126
O AVENTUREIRO ELETRÔNICO 128
PERGUNTE A ANALISTA 130



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

DOMINANDO THE CHORD APPLE (D-019/B)

por BARREIRA (Bahia)

Este é, sem dúvida, um dos melhores programes para tocar e compor música no Apple. Ele toca 4 notas simultaneamente, cada uma com nitidez. Observando-se as músicas existentes no disquete para demonstração, temos muitas vezes a impressão de que existem 4 instrumentos distintos tocando simultaneamente. Pena que o Apple não tenha uma saída Stereo.

As qualidades sonoras do programa só são sentidas quando a saída de som é feita pela saída cassete e amplificada por um aparelho de som. Somente neste caso temos uma perfeita definição dos tons graves, médios e agudos, o que não acontece quando a saída de som utilizada é o alto-falante interno do Apple.

Ao darmos início ao programa (boot), aparece na tela um pequeno menu onde podemos optar por 3 programas: DEMO, JUKEBOX e COMPOSER. Segue uma descrição desses módulos:

DEMO: Esta opção carrega um programa que faz tocar as 12 músicas existentes no disquete. A medida que cada música é tocada, o seu nome aparece na tela. A tecla (ESC) pode ser usada a qualquer instante para rejeitar uma música e passar à seguinte.

O programa pergunta também qual a saída de som que será utilizada. Tecle (I) para que o som saia pelo alto-falante interno do Apple e (E) para a saída externa.

JUKEBOX: Com este programa entramos num menu onde podemos escolher entre tocar uma das 12 músicas existentes no disquete e listadas no menu, ou através da opção (A) tocar uma música que tenhamos feito. Para que uma música seja tocada com este Programa ela deve estar salva no disquete em binário, já na forma compilada. Este programa também lhe perguntará qual saída de som será usada. Se (I)nterna ou (E)xterna.

Caso você tenha feito a opção (A), que lhe permite tocar uma Música diferente das que estão no menu, o programa lhe pedirá o nome do arquivo binário que contém a música. Se você quiser tocar uma música sem o auxílio do programa JUKEBOX, você deve seguir os seguintes passos:

a) Carregue o arquivo binário PLAYER (normalmente ele é carregado a partir do endereço 8.192 ($2000)).

b) Carregue também o arquivo binário com a música compilada (normalmente a música é carregada a partir do endereço 16.384 ($4000)).

c) O Coloque nos endereços 768 e 769 os valores "0" e "64" ($00 e $40) respectivamente, que é o endereço de início da música. Se o arquivo com a música, de que trata o item "b" acima, for colocado em outro endereço, o valor correspondente é que deve ser POKEado nos endereços 768 e 769.

d) Coloque no endereço 770 o valor "0" para que o som saia pela salda cassete, ou então o valor "16" ($10) para que a saída seja pelo alto-falante interno.

e) Finalmente um CALL 8192 ($2000) fará a música tocar.

COMPOSER: Com este programa temos condições de compor, ou simplesmente transcrever uma partitura para um código fonte, que depois será compilado para então ser utilizado.

Este programa na realidade é uma linguagem musical, que tem comandos, símbolos, operandos, notações, etc. próprios. É no entanto uma linguagem muito fácil de aprender e de se utilizar. Sua operação 6 simples e precisa, embora mais trabalhosa do que muitos outros programas de música que só tocam uma nota por vez. Neste são tocadas até 4 notas simultaneamente e por isto temos que entrar com códigos de 4 notas o trabalho é quadruplicado, mas os resultados são amplamente compensadores.

A possível dificuldade de se conseguir bons resultados, certamente será por deficiência de conhecimentos musicais e não por dificuldade de se operar o programa. Outra causa possível e quando se usa uma partitura facilitada e ás vezes mal escrita para fazer uma transcrição. Neste caso, o micro tocará aquilo que estiver escrito, seja certo ou errado e não fará como um músico humano, que compensa com seu talento os possíveis erros existentes numa partitura.

Em sua tela inicial o programa mostra os comandos abaixo, que podem ser abreviados de acordo com as letras maiúsculas destacadas entre parêntesis:

```
<I>nput    <P>lay     <L>ist     <F>ind
<LA>st     <FR>ee     <C>opy     <M>ove
<CH>ange   <R>ead     <S>ave     <D>elete
<SP>kr     <DO>s      <H>ifi     <A>sm
<T>est     <E>nd
```

Logo abaixo da listagem com os comandos diretos aparece o símbolo de pronto "--->>". Para retornarmos à tela inicial com a listagem dos comandos diretos devemos teclar (CTRL + C) RTN, logo após o aparecimento do símbolo de pronto.

Descrevemos detalhadamente os comandos, símbolos e sinais do THE CHORD APPLE em um arquivo de MAGIC WINDOW. Este arquivo junto com 10 músicas adaptadas de outros programas se encontram na Coletânea de setembro/87.

NOTAS MUSICAIS: As notas musicais tem a seguinte representação:

```
C = Do     E = Mi     G = Sol    B = Si
D = Re     F = Fa     A = La     P = PAUSA
```

As cifras acima, listadas de acordo com a ordem musical, iniciam com o C (Do) e terminam em B (Si). Seguindo cada cifra, deve ser indicada a oitava

à qual ela pertence (ex: D3, G5, A2). No caso de não ser indicada a oitava, o "default" é a 4a oitava (ex: C = C4).

O sinal mais <+> ou o sinal <#> indica o SUSTENIDO e o sinal menos <-> indica o BEMOL (ex: A+5, G-3, F#2). No caso da não indicação de oitava, o "default" é a 4a. oitava (ex: A+ = A+4, C-=C-4, G#=G#4).

A nota mais grave tocada pelo THE CHORD APPLE é B1 e a mais aguda é A8. A seguir veja toda a escala:

-	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8
-	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8
-	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8
-	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8
-	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8
-	A2	A3	A4	A5	66	A7	A6
B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	-

Embora toquem, as notas da 8a. oitava são desafinadas, não sendo utilizáveis em música, salvo em casos especiais.

COMENTÁRIO: Raras vezes acontece de as 4 notas de um acorde não produzirem os 4 sons correspondentes, ou produzirem um som estranho, mesmo estando musicalmente em harmonia. Neste caso, podemos tentar vários artifícios, tais como mudar a nota de posição dentro do acorde, mudar a oitava de uma nota do acorde, ou mesmo suprimir uma das notas. Estes e outros artifícios podem ser usados para que a música venha a ter sua melodia preservada

Uma provável causa deste fenômeno é o fato de que o Apple na realidade emite apenas um "click" quando o endereço 49.200 ($C030) é referenciado. Variando-se a frequência desses clicks, são produzidos os diversos sons. THE CHORD APPLE usa uma frequência diferente para cada uma das 4 notas do acorde. Estas frequências são levadas, uma a uma, ao endereço $C030 em ciclos, cujo tempo é suficientemente pequeno para nos dar a impressão de que as 4 notas são tocadas simultaneamente. Assim, há a formação de vibrações em 4 frequências. Ao serem associadas, pode ocorrer de uma anular a outra, ou de não ser produz do um som harmônico.

PARA FINALIZAR: THE CHORD APPLE tem a qualidade sonora do ELECTRIC DUET, a capacidade de tocar acordes do MULTIMUSIC, a facilidade de operação do FORTE. É um ótimo programa.

ARQUIVOS dBASE II PARA APPLEWORKS

Por GREEN COLLAR (Manaus)

No "O GANCHO" de março/87, a Lady Software ficou devendo um programa em dBASE II para transformar um arquivo deste utilitário para o APPLEWORKS.

Para ajudá-la, aí vai o dito cujo:

SET TALK OFF

```
SET ALTERNATE TO (nome do arquivo .TXT)
SET ALTERNATE ON
DO WHILE.NOT.EOF
     ? (campo 1)
     ? (campo n)
     SKIP
ENDDO
SET ALTERNATE OFF
SET TALK OFF
RETURN
```

É de bom alvitre conferir o arquivo com o WORDSTAR, já que frequentemente a primeira linha fica em branco. Isto pode ser contornado editando o arquivo para eliminar esta linha. Posteriormente, é só utilizar o UNIVERSAL FILE CONVERSION (D-144/B) para mudar de sistema operacional, de CP/M para ProDOS. Depois de bootar o APPLEWORKS, escolha a opção de criar um novo banco de dados a partir de um arquivo ASCII, respeitando o mesmo número de campos que havia no arquivo original. Não esqueça de indicar o Pathname completo do arquivo ASCII ("/VOLUME/ARQUIVO").

BUFFER DO TECLADO NO TK 3000

Temos diversos programas no acervo do Clube que não funcionam corretamente no TK 3000 devido ao buffer no teclado. Já enfrentamos outros micros com um "teclado inteligente", mas nos casos do Unitron TI e do Exato Pro conseguimos desativar o buffer apertando ESC durante o boot. Ouvimos muitos conselhos de como desligar o buffer no TK 3000, mas não conseguimos tal proeza no micro que temos no Clube.

No mês passado mantivemos contato com a Assistência Técnica da Microdigital em São Paulo. Ficamos sabendo que a mudança do Eprom MATC02 para MATC07 seria o suficiente para conseguir desligar o buffer. Agora com o comando CTRL - PR0G podemos desativar o buffer e com o comando CTRL - SHIFT - MODE podemos reativá-lo. A Microdigital não cobrou nada pela troca do Eprom.

Para testar o funcionamento do buffer, utilize o programinha "10 FOR 1 = 1 TO 2000; NEXT". Dê o comando RUN e durante o processamento do loop vá batendo no teclado aleatoriamente. Se aparecer uma linha grande de letras, o buffer do teclado está ligado. Se aparecer apenas uma letra, o buffer está desligado.

O PILOTO ELETRÔNICO



Depois do CAPITAO SAFARI, alguns associados pediram para que o CLUBE oferecesse um comentarista na área dos programas de Simulação. Procuramos durante bastante tempo e finalmente encontramos esta figura simpática do BRIGADEIRO HIGHBYTE, o piloto com mais horas de vôo em computador, em qualquer tipo de aeronave. Ele agora inicia suas atividades no Clube, dando uma série de dicas sobre o F15 STRIKE EAGLE (S-075/A).

Apertem os cintos! Apareceu o BRIGADEIRO HIGHBYTE para conduzi-lo através dos mais variados tipos de aeronaves, helicópteros, foguetes, naves interplanetárias, jatos supersônicos e simuladores de vôo. Neste número apresentarei um dos meus favoritos, o F15.

São 7 missões diferentes, cada uma mais desafiadora do que a anterior. O avião é fantástico. Duas turbinas que podem levá-lo até a velocidade máxima de 2,5 MACH (2,5 vezes a velocidade do som) a 36000 pés (10,97 km de altura), podendo chegar até a um teto de 62000 pés (18,09 Km). O armamento que o seu pássaro carrega também não é desprezível. São 4 mísseis AR-AR "SIDEWINDERS" para alvos entre 1000 pés até 10 milhas, não importando a sua localização em relação à aeronave inimiga; 4 mísseis "SPARROW" para alvos entre 10 e 40 milhas, 6 grupos de 3 bombas de 500 libras cada uma; um canhão-metralhadora, capaz de disparar 6000 salvas de munição calibre 20mm por minuto.

Mas o mais impressionante, é parafernália eletrônica que cerca o F15. Uma série de computadores de bordo identificam o alvo, avisam se o seu aparelho está sendo alvo de algum míssil, o tipo de míssil usado pelo inimigo, acionam o alarme se você estiver muito próximo do solo ou perdendo sustentação e o ângulo de curvatura em que a sua nave está. O radar de bordo, com 3 alcances diferentes, permite adotar medidas preventivas contra qualquer tipo de alvo, tanto terrestre quanto aéreo. No caso dele ser atacado, o F15 dispõe de um dispositivo que lança fósforo ("FLARE") para atrair os mísseis guiados pelo calor e aparas de metal ("CHAF DISPENSER") para aqueles orientados por radar (os do tipo SAM, ou seja, "SURFACE-AIR MISSILE", míssil terra-ar).

Depois de conhecer todos os recursos do seu F15, é hora de dar uma volta com o BRIGADEIRO HIGHBYTE. Escolha a primeira missão, LIBIA, e aceite a sua condição de "ROOKIE" (principiante). O primeiro segredo para se sair bem é o Joystick. Ele controla todos os movimentos da sua nave. O tipo mais adequado é aquele que mantém, através de molas, a alavanca do Joystick na posição central. Se nesta postura o F15 mantiver inalterado o seu curso, então o seu Joystick está calibrado corretamente. Acione o canhão-metralhadora para abater o avião que está na sua frente. Como na primeira missão não precisamos nos preocupar com os mísseis do tipo SAM, inicie uma lenta descida na direção do alvo principal (o alvo é fixado a partir dos cursores de navegação). Reduza a potência das turbinas para 90%, passe o radar para alcance máximo e prepare-se para lançar os mísseis de médio

alcance, tão logo o radar indique a presença de um avião no seu raio de ação. Sua velocidade deve ser 4 (0,4 MACH), use a redução da turbina e mantenha a sua altitude entre 1500 a 2500 pés no momento do bombardeio. Solte a bomba quando a objetiva da mira do lançador de bombas estiver no meio do triângulo determinado pelo alvo. Em seguida, arremeta o avião, usando o dispositivo de super-força ("AFT"). Alinhe o avião a 36000 pés, passe para 80%, jogue fora os tanques suplementares e volte para sua base. A simples destruição do alvo aliada ao retorno à base (é suficiente que você esteja a uma altitude inferior a 3000 pés sobre a base, independentemente da velocidade, para que o programa considere que houve o "pouso" na base), já garante a sua passagem para a missão seguinte. Se você for atacado por um míssil AR-AR, passe o radar para o alcance mínimo, gire o avião no sentido contrário ao míssil e quando ele estiver bem perto, solte o fósforo ("FLARE"). Mantenha um olho no consumo de combustível; quando este chegar a 13500 galões, jogue fora os tanques suplementares.

Na segunda missão, EGITO, existem além da aviação inimiga, os temíveis SAM. Isto exige uma tática um pouco diferente. Abata com o canhão-metralhadora o avião que está na sua frente. Em seguida, procure voar o mais baixo possível, por volta de 1000 pés. A pontaria de um SAM nesta altitude é ridícula. Mantenha a velocidade elevada; efetue uma redução tão logo você se aproxime do alvo primário, para poder mantê-lo mais tempo sob a mira do seu acionador de bombas. Em seguida, acione a super-força, mantendo a altitude baixa. Use o radar de longo alcance para neutralizar a força aérea inimiga assim que ela aparecer. Em caso de ataque por SAM, passe o radar para alcance mínimo e, quando o míssil estiver bem próximo, acione o ejetor de aparas, seguido de curvas ascendentes e descendentes.

Estas são as táticas básicas a serem desenvolvidas com o F15. Antes de iniciar uma missão, treine todo tipo de curva, procure voar de dorso, efetue "LOOPS". Planeje o curso de vôo. Não desperdice a oportunidade de destruir uma base de SAM ou um aeroporto inimigo, mas sem perder de vista quais são os seus alvos prioritários. Se você precisar diminuir a velocidade subitamente, use o breque de velocidade; entretanto, tome cuidado para não perder sustentação, o que ocorre quando a velocidade chega a 1 MACH. O manual traz uma série de boas sugestões e uma documentação exaustiva sobre todos os recursos deste avião extraordinário. O BRIGADEIRO HIGHBYTE lhe deseja uma boa caçada!

O AVENTUREIRO ELETRÔNICO



DRAGONMORLD: Depois de passar a noite em claro, trabalhando no seu micro, tentando terminar aquele cansativo programa encomendado pelo seu patrão para o dia seguinte, você levanta vagarosamente e, já com os dedos doloridos de tanto apertar teclas, você desce as escadas e se dirige à porta da frente de sua casa com o objetivo de apanhar o leite e o pão. Mas ao abri-la, você não acha nem um nem outro, mas sim um papel grosso enrolado em forma de pergaminho. Depois deste aberto, você começa a ler aquelas letras cuidadosamente desenhadas na superfície de um papel já amarelado pelo tempo. A mensagem trata-se do seguinte: Você, Amsel de Pandora, aventureiro nato, deve ir até as terras vizinhas de Simbala onde reina o príncipe Hawkwind, o qual lhe dará a nobre missão de resgatar Last Dragon, um grande amigo seu (saldo de suas aventuras), que foi sequestrado e está com poucos dias de vida.

Sem hesitar nem mesmo um segundo, você reúne suas coisas e parte para Simbala. Parece que seu patrão terá que esperar mais alguns dias para receber o tal programa.

A aventura no geral não tem muitos quebra-cabeças e é muito difícil morrer por circunstâncias do jogo, o que não tira nem um pouco o mérito desta aventura (originalmente um livro). O texto é muito bem redigido e há uma ótima história, não deixando a aventura ser cansativa ou desinteressante. Como de costume, vou lhe dar as primeiras diretrizes do jogo:

Quando a aventura começa, você se encontra numa praia, onde seu barco está ancorado. Portanto, vamos tratar de zarpar. Primeiro embarque ("GET IN BOAT"), levante as velas ("RAISE SAIL") e solte o barco ("UNTIE BOAT"). Depois de deixar a terra firme, vá a leste ("E") e você naufragará numa pequena ilha. Pegue vinha e cipó ("GET VINE, GET LOGS"), construa uma jangada ("MAKE RAFT"), guarde um pouco de vagem ("GET PODS") e volte para a água ("GET ON RAFT"). Agora navegue a leste novamente ("E") e você irá aportar numa grande floresta. Pegue um pouco de palha seca ("GET UNDERBRUSH!) e queime-a com sua lente ("BURN UNDERBRUSH WITH GLASS"). De agora em diante, deixo a aventura por sua conta.

SOFTPORN ADVENTURE: Esta é a primeira aventura do Clube que vai testar os seus poderes de sedução. A sua missão é a de encontrar e seduzir, nada mais nada menos, do que 3 mulheres. As descrições não são tão eróticas quanto se poderia esperar. Em compensação, você pode e deve usar um vocabulário digno de um marinheiro, após 3 meses de navegação em alto mar.

A aventura se desenvolve em 3 ambientes diferentes um cassino, um bar e uma discoteca. Para se deslocar entre eles, use o serviço de taxi. Entretanto, cuidado com o motorista: ele detesta álcool. Outra coisa, sem muito dinheiro, nada feito.

A estória se inicia com você no bar. Vá para o norte (“N”) e chame o taxi (“HAIL TAXI”). Quando ele perguntar a direção, response “CASINO”. No cassino, precisamos ir até a mesa de 21 (“E” seguido de “N”). Na sala de jogo, peça para jogar 21 (“PLAY 21”). O seu capital inicial é de $1000 dólares. Mas, para resolver a aventura, você precisa de pelo menos $5500. Portanto, tente ganhar. Em pouco tempo, você descobrirá que a tarefa não é insuperável.

Depois de ter ganho mais de $5500, você precisará do cartão de entrada da discoteca. Vá na direção sul (“S”), depois na direção leste (“E”). Suba no elevador (“GO UP”) e entre na sala à sua esquerda (“W”). Dê uma olhada no cinzeiro (“LOOK ASHTRAY") e pegue o cartão de acesso (“TAKE PASSCARD”). Volte até a rua (“E”, “GO DOWN”, “W” e “W”).

Chame um taxi (“HAIL TAXI”) e vá para a discoteca (“DISCO”). Antes de mais nada, é preciso passar pela farmácia (“E”) para comprar aquele produto que o governo recomenda frequentemente pela televisão (“BUY RUBBER”). Escolha o modelo que mais lhe chamar a atenção; você pode escolher a cor e até o sabor! Divirta-se, são os votos do Capitão Safari.

PONTO DE ENCONTRO: ROBIN HOOD de Porto Alegre mandou algumas dicas para SWISS FAMILY ROBINSON. Pressionando a barra (“/”), você obtém uma lista de comandos. No Ponto de Encontro do "O GANCHO” de abril/87, COMPUTRON dá a dica de como chegar à ilha. Para não fazer várias viagens, encha os braços e ponha tudo no barco (“PUT ALL IN BOAT”).

KURU-KURU de Belo Horizonte mandou algumas dicas sobre BORROWED TIME (S-164). Para entrar na casa que tem 2 cachorros na frente, é só dizer “HIYO” e ir para norte (“N”). Na casa que tem um segurança na porta, diga "TINPLAYER" e ele deixará você entrar.

JACARÉ CORPORATION de São Paulo mandou algumas Palavras-chave para o jogo ABUSE (M-051/B) para melhorar o relacionamento usuário/programa. Estas palavras devem ser inícios de frases. Tentem também quebrar o programa com CTRL-C e catalogar o disquete.

CRASH	TURN OFF
KILL YOURS	POWER OFF
BYE	BUZZ
SCORE	RANK ME
SAY...	WHY?
PLAY GAME	

PERGUNTE A ANALISTA



PERGUNTA: Gostaria de saber como instalar os comandos de ponto (.LH, .CW) no programa WORDSTAR com a impressora Monica 6010. (PROF. ASTROMAR - São Paulo)
RESPOSTA: No WORDSTAR V3.33 os "comandos de Ponto" do tipo ".LH" e ".CW" são reservados para Impressoras "especiais", que o próprio manual define como impressoras com qualidade de carta. Sabemos que a instalação não reconhece uma impressora do tipo Epson para estes comandos e a Monica 6010 segue o padrão Epson. Até agora, não conseguimos utilizar estes comandos com a versão 3.33, embora a impressora permita estas características. A versão anterior (3.02) permite imprimir "superscript" e "subscript" e permite mudar o espaçamento entre as linhas em impressoras do tipo Epson. Se alguém souber como fazer isto, publicaremos a resposta no Jornal.

PERGUNTA: A placa 128K substitui realmente uma unidade de disco, ou seja, eu poderia gravar o dBASE II na placa 128K e utilizar o outro drive para gravar apenas arquivos? (THOLA - Salvador) **RESPOSTA:** Uma placa de 128K configurada como Pseudo-disco funciona exatamente como um drive de verdade. O único problema é que os dados evaporam na hora de desligar o micro. Por exemplo, você poderia carregar o dBASE II para o Pseudo-disco e utilizar o drive para dados.

PERGUNTA: O que significa o termo "compilador"? Ele me serviria para alguma coisa como usuário? (MEFISTO - São Paulo)
RESPOSTA: Um "compilador" é um programa especial que serve para converter um programa escrito numa linguagem de alto nível (por exemplo, Applesoft) para linguagem de máquina. Os programas em Applesoft são "interpretados" (convertidos para linguagem de máquina e executados) durante sua utilização normal e consequentemente, há uma certa demora. Quando utilizamos um compilador (como, por exemplo, TASC), o programa em Applesoft é convertido para linguagem de máquina, mas não executado. O compilador cria uma versão nova do programa em binário e oferece a opção de guardá-lo em disquete, como arquivo tipo "B". Depois, este arquivo pode ser executado (BRUN) e observamos que a execução fica bem mais rápida, principalmente em cálculos, gráficos e som. As vantagens de compilar um programa são a rapidez e a inviolabilidade da codificação. A principal desvantagem é o fato que o arquivo em forma binária normalmente fica bem maior. No caso especifico de TASC, há uma opção para subdividir o programa em módulos (programas separados), mas com a possibilidade de não perder os valores das variáveis na hora de trocar os módulos.

PERGUNTA: As diversas versões de APPLEWORKS são iguais ao TOTALWORKS que acompanha o TK 3000? (MEFISTO - São Paulo) **RESPOSTA:** TOTALWORKS é uma cópia da versão 1.1 de APPLEWORKS. Entretanto, os nomes dos arquivos foram modificados e consequentemente es programas complementares que alteram o APPLEWORKS (PINPOINT, AUTOWORKS, MACROWORKS) não funcionam com TOTALWORKS. OS programas complementares que trabalham com os arquivos criados pelo

APPLEWORKS (REPORTWORKS, SENSIBLE SPELLER, MEGAWORKS) funcionam também com TOTALWORKS.

PERGUNTA: Nas revistas "Nibble" e "Incider", às vezes vejo propagandas sobre um programa chamado "INTERLUDE II" (M—079). Gostaria de sugerir que fossem feitos comentários sobre o programa, pois a propaganda me deixou curioso. (CEBOLINHA - Presidente Prudente – SP)
RESPOSTA: Achei o jogo INTERLUDE II interessante, mas nada de excepcional. Você responde inicialmente a uma pesquisa sobre sua personalidade e preferências sexuais no momento e o programa fornece sugestões. Há um toque engraçado, pois quando há 2 pessoas (ou mais) presentes, às vezes o programa oferece indicações distintas e confidenciais para os participantes. O programa atende às fantasias masculinas (embora não apresente gráficos), mas as damas (inclusive a Mônica) não se interessam muito por sugestões eletrônicas.

PERGUNTA: Quando utilizo o CLIPCAPTURE (D-171/B) não consigo gravar os desenhos no Clipcapture Disk que acabei de criar. Vem a mensagem "Disk Full". (CEBOLINHA - Presidente Prudente SP)
RESPOSTA: No "CLIPCATURE" há 2 tipos de disquetes de dados. O "Clipcature Disk" tem uma formatação para usar os gráficos com NEWSROOM. Você recebe a mensagem "Disk Full" quando tenta salvar um gráfico normal no "Clipcapture Disk". A solução é colocar um disquete formatado com DOS normal.

PERGUNTA: A placa PAL-M funciona bem? Há algum modo de acoplar o Apple com a entrada RGB do televisor Philips Trendset? (APPLE DOIS - Curitiba)
RESPOSTA: Alguns micros nacionais foram modificados para o sistema de cores brasileiro (PAL-M) e podem ser ligados a um televisor nacional, normalmente através de um modulador de RF. Entretanto, a maioria das marcas nacionais de Apple mantiveram o padrão de cores original americano (NTSC). Quando ligamos um micro em NTSC para um televisor nacional em PAL-M, conseguimos uma boa imagem, mas sem cor. Há 2 opções para conseguir cor: modificar o micro, ou modificar o televisor. A placa PAL-M serve para modificar a saída de cores do micro, mas esta solução sai muito cara e pessoalmente não creio que o resultado seja muito bom. Prefiro modificar um bom televisor de 14 ou 16 polegadas para ser chaveado entre PAL-M e NTSC e aproveito para instalar uma entrada direta de vídeo composto, se o televisor não a tem. Com um bom televisor, o resultado é ótimo.
Você pode ligar seu micro na entrada RGB do televisor Philips Trendset, mas você necessitará duma placa com salda RGB para colocar no Apple e um cabo com conectores adequados. O resultado não será muito diferente da opção de entrada direta de vídeo composto, porque a qualidade do resultado final fica limitada pelos recursos do tubo do televisor. A largura de banda de um televisor é de 3,58 Mhertz (baixa resolução), enquanto num monitor RGB de alta resolução contamos com uma largura de banda não inferior a 18 Mhertz.

PERGUNTA: Sei que para acessar o Cirandão e o Videotexto necessito de um instrumento chamado modem. Para utilizá-lo é necessário possuir uma linha telefônica? Além do modem, é necessário algum tipo de interface? (MEFISTO - São Paulo) **RESPOSTA:** Para poder se comunicar com seu micro via telefone, você necessita de um modem, uma interface serial e programas de comunicação adequados. Os serviços públicos no Brasil (Videotexto, Cirandão) utilizam o

padrão Europeu “CCITT” na velocidade de 1200/75 bauds. Isto significa que um modem americano no sistema BELL não serve e os programas americanos necessitam de uma 1 modificação, pois lá não se usa esta velocidade. Existem muitas opções de modems nacionais mais ou menos sofisticados. Alguns dos modems internos (uma placa com o modem e a saída serial embutidos) do tipo Rhede (um fabricante de Brasília) necessitam de programas especiais, devido às características do projeto. A placa serial deve ser do tipo “Super Serial Card”, copiada no Brasil por diversos fabricantes (Microcraft, CCE). No acervo do Clube temos AE PRO (D-058/A) que serve para ligar no Cirandão e um programa fornecido pelo KRILL de São Paulo para ligar no Videotexto (a ser publicado na Coletânea de setembro/87). A melhor opção continua sendo o aluguel de equipamento da TELESP (e outras telefônicas estaduais), que sai muito barato. Muita gente compra o equipamento necessário e logo o deixa encostado por não se adaptar ao esporte. No "O GANCHO" de maio/87 publicamos a matéria “Entrando na Linha”, que explica um pouco mais sobre este assunto.

PERGUNTA: Qual a compatibilidade entre o drive de 3,5 e 5,25 polegadas? Poderei aproveitar todos os softs de 5,25 e gravar no de 3,5? (THOLA - Salvador)

RESPOSTA: Qualquer programa gravado em arquivos poderá ser transferido de um drive de 5,25 para um drive de 3,5 sem problemas. O sistema operacional ProDOS se adapta perfeitamente aos drives de 3,5 e você pode usar o COPY II PLUS 7.2 (C-007/A) para formatar disquetes e copiar arquivos. Existe uma versão especial de DOS (UniDOS da Microsparc) e também uma versão especial de CP/M (CPAM 5.1 da Applied Engineering) para drives de 3,5. Programas que não utilizam arquivos (a maioria) não podem ser transferidos. Para operar um drive de 3,5 no seu micro, você necessitará de um “Unidisk” da Apple, com interface correspondente, ou então do drive da Central Point Software.

O GANCHO

ANO I - NUMERO 10
OUTUBRO/87

NESTE NUMERO:

AS LEIS DA INFORMÁTICA 134
DENTRO DOS DADOS DE APPLEWORKS 134
PC TRANSPORTER CARD 137
DOMINANDO THE BEAGLE COMPILER 137
O AVENTUREIRO ELETRÔNICO 140
PERGUNTE A ANALISTA 143



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

AS LEIS DA INFORMÁTICA

Leis de Programação de Computadores:

1. Sempre existe mais um "bug".
2. Qualquer programa, quando em uso, já está obsoleto.
3. Se um programa é inútil, ele terá de ser documentado.
4. Se um programa é útil, ele deverá ser modificado.
5. Todo programa expandirá até preencher toda memória disponível.
6. O valor de um programa é proporcional ao peso do seu "output".
7. A complexidade de um programa aumentará até que ela exceda a capacidade do programador em manter o mesmo.
8. Possibilite aos programadores escrever no seu idioma e você descobrirá que programadores não sabem escrever no mesmo.

Lei de Lindenberg:

Se construtores construíssem edifícios como os programadores escrevem programas, então o primeiro pica-pau que aparecesse destruiria a civilização.

Lei de Tinkerbell para Programas Longos:

Dentro de cada programa longo há um programa pequeno lutando para sair dele.

Leis de Programação do Capitão Gancho:

1. Se uma instalação de teste funciona perfeitamente, todos os sistemas subsequentes não funcionarão.
2. Somente quanto um programa já estiver em uso pelo menos por 6 meses, aí então o erro mais cavernoso será descoberto.
3. Cartas de controle de operações que não podem estar na ordem errada, estarão.
4. Disquetes intercambiáveis não o serão.
5. Se o editor de entrada foi programado para rejeitar toda a entrada de dados errônea, um idiota criativo descobrirá uma maneira de burlá-lo.
6. Máquinas trabalham, as pessoas devem pensar.

Leis de Programação da Lady Software

1. Um projeto planejado sem cuidado, leva 3 vezes mais tempo para ser finalizado do que o esperado; um projeto bem planejado leva só o dobro do tempo.
2. O esforço necessário para corrigir um erro aumenta geometricamente com o tempo.

Brometo de Barrica:

Se os computadores se tornarem poderosos demais, poderemos organizá-los em um comitê - isto acabará com eles.

Dentro dos Dados do APPLEWORKS

O APPLEWORKS tem encontrado entre nós, uma grande acolhida, repetindo o sucesso alcançado nos EUA. Apesar do seu gerenciador de dados ser

extremamente rápido, ele apresenta algumas limitações. A quantidade de dado que pode ser colocada em um registro está limitada a 30 categorias diferentes. O número de registros depende do tipo de expansão disponível no micro do usuário. A forma de apresentação do relatório final pode ser de até 8 maneiras diferentes. Sem dúvida, um número bastante significativo, mas que pode às vezes, não ser suficiente para os propósitos em vista.

Uma forma de resolver todos os problemas de apresentação de dados consiste em escrever um programa que leia diretamente os arquivos de dados construídos com o AppleWorks. Uma vez que se tenha lido o arquivo, pode-se manipulá-lo de inúmeras maneiras e imprimi-lo do modo que se desejar.

Para escrever um programa desse tipo, é preciso conhecer a estrutura de um arquivo de dados feito pelo AppleWorks. Ela possui três partes principais. A primeira, chamada de cabeçalho ("HEADER"), fornece o número de registros no arquivo, o número de registros por categoria e seus nomes, e o número de formas do relatório, definidas pelo usuário. As outras informações, como o registro atual da forma de ordenação dos dados, não nos interessam aqui. O cabeçalho divide-se em duas partes. A primeira contém todas informações, exceto os nomes das categorias, presentes na segunda parte. Ela consiste de 357 bytes. A segunda parte usa 22 bytes para cada uma das categorias definidas, num total de 660 bytes (30X22). Portanto, o cabeçalho nunca ultrapassa o comprimento de 1017 bytes.

Cabe aqui um comentário rápido sobre a formatação de um arquivo novo. Não há nenhuma vantagem em definir um novo banco de dados com menos de 30 categorias. Perdemos apenas os 22 bytes por nome no cabeçalho. Se deixamos de utilizar todas as categorias e mais tarde resolvemos acrescentar uma, perderíamos os formatos de relatórios já criados. As categorias não utilizadas no momento podem ser "encostadas" com o comando Maçã-L num canto da tela.

A segunda parte de um arquivo de dados APPLEWORKS contém as formas de apresentação dos relatórios. Cada uma das formas requer 600 bytes. Por conseguinte, o comprimento desta parte pode variar entre 0 (não se definiu nenhuma forma) a 4800 (foram definidas todas as 8 formas possíveis) bytes.

A terceira parte guarda os registros propriamente ditos. A última ordenação feita pelo usuário estabelece a sua ordem de aparição no arquivo. Os dois primeiros bytes de cada registro indicam o comprimento do registro. Em seguida, aparecem os dados da primeira categoria. O primeiro byte de cada categoria é um byte de controle. Quando o número é menor que 128, ele indica o número de bytes de dados que vão se seguir. Se ele for maior do que 128, então ele revelará o número de categorias seguintes presentemente desocupadas. Por exemplo, se o número for 130, então teremos que as duas categorias seguintes estão vazias. Portanto, um registro completamente vazio ocupa três bytes de espaço, independentemente do número de categorias existentes. Os primeiros 2 bytes indicam o número de bytes no resto do registro, ou seja, 1 ($01 $00) e o último byte, 255, indica que todas as categorias restantes estão vazias.

Um outro detalhe que deve ser levado em conta, refere-se à forma pela qual as categorias guardam datas e horários. O APPLEWORKS usa um formato especial para datas e horários, de modo a tornar fácil e rápida a sua ordenação. O primeiro byte de cada categoria de data é 192 ($C0); para o horário, o primeiro byte é 212 ($D4). Qualquer outro tipo de categoria tem, como primeiro byte, um valor inferior a 128.

Cada data consiste de 6 bytes. O primeiro é o de identificação ($C0). Os dois seguintes guardam o ano em caracteres ASCII. O quarto fornece o mês, onde o ASCII 'A' significa janeiro, 'B', fevereiro, até 'L' que representa dezembro. Os dois últimos nos dão em ASCII o dia do mês.

O horário é formado por 4 bytes. O primeiro é o de identificação ($D4). O seguinte fornece a hora. O ASCII 'A' significa 00 (meia-noite), 'B' uma hora da manhã, até 'X' que representa 23 horas.

Tudo isto é muito interessante, mas não resolve o problema de como ler um banco de dados em APPLEWORKS com, por exemplo, 100K de dados com um programinha em Applesoft. A solução foi dada na revista "Open Apple" de março/87, publicada por Tom Weishaar, um ex-programador dos Beagle Bros. Incluímos este programa na Coletânea de outubro/07. Algumas características gerais do programa merecem um destaque especial, pois aproveitam os atributos bastante interessantes de Applesoft em ProDOS. O programa deixa reservado um "buffer" de 8K (linhas 1000-1056). O arquivo é carregado por blocos de 8K cada (ver subrotina 5500-5530), pois o ProDOS permite fazer um BLOAD em qualquer tipo de arquivo. Podemos especificar o endereço para carregar, quantos bytes devem ser carregados (L8192) e a partir de qual byte no arquivo. Cada vez que a subrotina é acionada, o programa carrega o próximo bloco de 8K para o buffer. As informações são extraídas do buffer através de loops de PEEKs que convertem os dados para strings. As variáveis são definidas como "Integer" para acelerar o processo de leitura. O programa foi feito para ser compatível com BEAGLE COMPILER (B-020/B) e uma vez compilado, a execução fica mais rápida ainda.

Para podar finalmente ler os dados contidos em um arquivo APPLEMORKS é necessário retirar algumas informações do cabeçalho. O comprimento dele é guardado nos dois primeiros bytes do arquivo. Infelizmente, o comprimento não inclui esses dois bytes. Portanto, para podar lê-lo na sua totalidade, é preciso acrescentar 2 ao número encontrado.

O número de registros é um número formado por 2 bytes, presente nos bytes 36 e 37 do cabeçalho. A quantidade de formatos de apresentação é guardada no byte 38. Os nomes das categorias, contidos em 22 bytes, iniciam-se a partir do byte 357 do cabeçalho. Cada nome começa com o byte de comprimento, seguido de até 21 caracteres em ASCII.

O programa apresentado na Coletânea de outubro é simples de operar, mas há uma grande vantagem de poder alterar o programa de acordo com necessidades especificas. Quem quiser mais dados a respeito, pode solicitar uma cópia do artigo original (4 páginas) pelo nome READING APPLEWORKS DATA BASES na Quota Mensal Normal.

PC TRANSPORTER CARD

A Applied Engineering acabou de anunciar uma nova placa para a linha Apple. Trata-se de uma interface que permite rodar programas do IBM PC no nosso velho Apple. Não ficou claro se a Placa funciona no Apple II+, uma vez que este modelo foi descontinuado pela Apple Computer em 1983. O lançamento está previsto para o início de novembro (nos Estados Unidos) e o preço deve ficar em torno de $500.

As características da placa não deixam nada a desejar. O microprocessador é o NEC V30, que opera em 7,2 MHz. Acompanha (na Placa) 640K de RAM, o "Color Graphics Adapter", um soquete para o co-processador 8087 e conectores para 2 drives de 3,5 polegadas. Os drives devem ser do mesmo tipo utilizado no Apple IIgs (o Unidisk não serve). Estes drives permitem ligar outros drives em cadeia e neste caso cada drive pode ser usado para ligar um drive normal do PC de 5,25 polegadas. Os conectores são diferentes, mas haverá adaptadores. Todos os acessórios do Apple (impressoras, drives, modens e até o Mouse) podem ser utilizados no modo PC.

A grande surpresa ficou com a operação da placa no modo normal do Apple. De repente, temos uma expansão de 768K de memória padrão Apple, com um controlador de drives de 3,5 polegadas que pode ser utilizado para gravar em formato MS-DOS ou Apple.

Agora não existirá mais aquela dúvida cruel. Ao invés de trocar seu velho Apple por um PC, coloque um super—PC embaixo do capô!

DOMINANDO THE BEAGLE COMPILER

Ficha técnica:
Código: B-020/A

Exige: Qualquer Apple com 64K
1 drive

Descrição: Na realidade não há nenhuma dificuldade para operar o BEAGLE COMPILER. O segredo é perder o desgosto que já acumulamos com os compiladores antigos para Applesoft em DOS que têm muitas restrições, são lentos para operar e que aumentam sensivelmente o tamanho do arquivo final. O BEAGLE COMPILER não têm nada disso. A operação é simples e rápida e o arquivo resultante fica até menor. Além disso, este é o único compilador para Applesoft no sistema operacional ProDOS.
O BEAGLE COMPILER oferece duas opções de compilação. Você pode compilar seu programa na hora, ou criar uma versão compilada que fica guardada em disquete com o tipo "COM". Em ProDOS, todos os arquivos têm um nome com até 15 caracteres e um tipo com 3 caracteres. Para ver isso, boote um disquete em ProDOS (por exemplo, o próprio BEAGLE COMPILER) e quando aparecer o cursor de Applesoft ("ú") tecle CAT. Utilize CTRL-S para parar a listagem do Catálogo no meio e qualquer tecla para continuar. Os arquivos que têm o "TYPE" igual a "BAS" são programas em Applesoft e podem ser compilados.

Para ver como funciona a compilação na hora, tecle "-TESTPROGRAM" (com o disquete do BEAGLE COMPILER ainda no drive). Aparecerá uma mensagem "COMPILING" rapidamente e em seguida o programa será executado na forma compilada, com uma velocidade muito além da normal. Para ver o mesmo programa em operação normal, tecle "LOAD TESTPROGRAM" e em seguida ":RUN". Neste caso, o delimitador ":" é necessário para informar o sistema que desta vez o programa não deve ser compilado.

Para entender melhor como funciona o BEAGLE COMPILER, será necessário entender como este utilitário se instala na memória. No sistema operacional ProDOS, o próprio ProDOS (representado pelo arquivo PRODOS no disquete) se instala na expansão de memória. Por isto, ProDOS exige pelo menos 64K de RAM. Em seguida, o ProDOS chama o primeiro arquivo que é do tipo SYS e que têm ".SYSTEM" no final do nome. Na maioria dos casos, o próximo arquivo é "BASIC.SYSTEM", que se instala na posição tradicional em memória alta (de $9600 até $BFFF) e o Himem fica recolocado para $9600. Por sua vez, o BASIC.SYSTEM chama um arquivo em Applesoft com o nome "STARTUP". No caso do disquete com BEAGLE COMPILER, os arquivos COMPILER.SYSTEM e COMPILER relocalizam o Himem e se instalam em alta memória nos endereços mais altos disponíveis. O COMPILER serve para compilar programas e o COMPILER.SYSTEM serve para rodar programas já compilados. Com programas pequenos, basta bootar o próprio BEAGLE COMPILER e teclar "COMPILE Nome, Novonome". Para rodar programas compilados, basta teclar "NOVONOME" ou "RUN NOVONOME*, mas lembre-se que COMPILER.SYSTEM deve estar instalado para fazer isto.

O procedimento para compilar e rodar programas compilados é um POUCO mais complicado. Utilize o COPY II PLUS 7.2 para formatar 2 disquetes em ProDOS e copie para estes o arquivo PRODOS. Para um deles, copie BASIC.SYSTEM e COMPILER e para o outro copie somente COMPILER.SYSTEM. No disquete com BASIC.SYSTEM crie um arquivo em APPLESOFT com o nome STARTUP que tenha pelo menos a instrução "-COMPILER*. Boote este disquete e utilize-o para compilar seus programas. Os arquivos já compilados podem ser guardados no disquete com COMPILER.SYSTEM e na hora de bootar este, o arquivo compilado com o nome STARTUP (com tipo "COM") será executado.

Em geral, programas em Applesoft existentes em DOS 3.3 podem ser convertidos para ProDOS com COPY II PLUS 7.2 e podem até funcionar. Experimente. Programas que se aproveitam de PEEKs e POKEs dentro de DOS, ou que utilizam comandos desativados em ProDOS (ver "O GANCHO" de julho/87 e agosto/87) provavelmente não funcionarão. Depois de converter um programa para ProDOS, teste-o antes de compilá-lo. Se a versão não compilada não funcionar, a versão compilada também não funcionará.

Muitas vezes um programa em Applesoft consegue funcionar, apesar de falhas de lógica (por exemplo: GOSUB sem RETURN), porque o Interpretador de Applesoft "desculpa" os erros. O Compilador não pode deixar passar nenhum erro e acusa o problema, perguntando se deve ou não continuar com a compilação (ás vezes os erros são propositais). Recomendamos utilizar o DCODE (B—009/A) para testar seus programas antes de tentar compilar, pois os diagnósticos do compilador não são tão descritivos. Programas que utilizam os comandos CHAIN, STORE ou RESTORE, ou comandos de "&" exigem

cuidados especiais, conforme explicado no manual do próprio BEAGLE COMPILER.
Os programas compilados têm 2 características importantes: rodam com uma velocidade consideravelmente aumentada e não são passíveis de examinação (da codificação em Applesoft) ou alteração. O aumento em velocidade afeta muito os gráficos e sons, mas quase não têm nenhuma influência em operações envolvendo leitura ou gravação em disquete (mas afeta operações com Pseudo-Disco). Quase sempre há vantagens em compilar seus programas e recomendamos a prática de incluir o número da versão no nome do arquivo compilado e também na tela de apresentação do programa. Vale também a pena guardar a versão original, caso um dia você quiser alterá-lo.

Pela nossa experiência, a gente se acostuma rapidamente à comodidade de trabalhar com programas acelerados. Recomendamos experimentar o BEAGLE COMPILER por ser o melhor no momento.

O AVENTUREIRO ELETRÔNICO



CAPITÃO SAFARI

ROBOTS OF DAMN: Confesso que sou aficionado por livros de ficção científica e conheço todas as histórias de meus autores favoritos, como Asimov, Heinlein e Bradbury. Quando soube que a Epyx lançou uma aventura baseada no livro "Robots os Dawn", de Isaac Asimov, não pude resistir, mas fiquei curioso porque eu já sabia quem matou o Dr. Fastolfe, o famoso inventor de robôs com aparência humana. Descobri então que nesta aventura tipo policial, as circunstâncias se modificam com cada jogo e o assassino pode ser qualquer um dos 4 suspeitos.

A estória se desenvolve no planeta Aurora, o primeiro planeta extra-solar a ser colonizado pela Terra. A população de Aurora se estabilizou há 300 anos em 200 milhões de pessoas e aproximadamente 10 bilhões de robôs de todos os tipos. Neste planeta quase não há crime, mas existem 2 partidos políticos, com posições radicalmente opostas na questão da exploração da galáxia. O Dr. Fastolfe era um político do partido em maioria, conhecido interplanetariamente pelos seus discursos no vídeo tridimensional. Embora as autoridades Aurorianas reconheçam o fato do assassinato, consideram o crime "impossível" e sem solução. Apesar disso, convidaram você, Elijah Baley, o mais famoso detetive do planeta Terra, para viajar para Aurora e investigar o caso junto com seu velho amigo "R. Daneel" (um dos poucos robôs em forma humana criado pelo Dr. Fastolfe). As dificuldades são terríveis. Os Aurorianos não gostam de Terráqueos e não tem nenhuma obrigação de cooperar com sua investigação "informal". Os Terráqueos em geral, estão acostumados com as "selvas de pedra" e você sofre ao ser exposto aos espaços abertos de Aurora. Se você não conseguir resolver o caso, sua desgraça será também a desgraça de seu planeta.

Mas não se preocupe! O Capitão Safari está aqui para ajudá-lo nos seus primeiros passos em Aurora. Quando o jogo se inicia, você se encontra no Living na casa do Dr. Fastolfe. De imediato, você vai precisar de um relógio e um gravador. Vamos primeiro para o quarto extra ("E", "N") para pegar o relógio ("GET TIME BAND"). Agora vamos ao Study ("S", "W", "W", "W", "N", "E"), pegue o gravador e o livro ("SET DEVICE", "SET BOOKFILM"). Volte para o corredor ("E") e, tomando nota da sua posição para evitar a direção "N", explore o restante da casa. Cate tudo que puder e aproveite para tomar um cafezinho e fazer a barba. Não esqueça de fazer um mapa! De volta para o Living, ligue para o GREMIONIS, um dos suspeitos ("USE VIEWER", "GREMIONIS"). Se for necessário esperar, aguarde ("WAIT 10 MINUTES"). Não esqueça que as horas em Aurora tem 100 minutos cada. Antes de iniciar as perguntas, ligue o gravador ("USE DEVICE"). Depois de cada utilização, entregue o gravador para o Daneel. No manual você encontrará as perguntas-chave para fazer a cada um dos suspeitos (AMADIRO, GREMIONIS, GLADIA e VASILIA). Complete a exploração da casa para encontrar o Daneel. Será necessário viajar para visitar as casas de GLADIA, GREMIONIS e VASILIA e o Instituto de Robótica. Você pode salvar o jogo ("SAVE") e restaurá-lo ("RESTORE") para um disquete formatado em DOS. Mãos à obra e boa sorte!

ENCHANTER: Na semana passada eu estava vagando no convés de minha caravela em busca da alguma aventura, quando o telefone me chamou (tenho um telefone sem fio). Corri para atendê-lo e logo ao colocá-lo no ouvido reconheci a inconfundível voz do meu grande colega, o famosíssimo Capitão Gancho. Só pela entonação de sua voz já pude perceber que ele trazia boas novas e não me enganei, pois finalmente ele me destinou numa aventura da nossa querida INFOCOM, a rainha das aventuras de texto. Sem hesitar nem mesmo um instante desci à minha cabine, e já em posse do disquete com o programa, inseri—o no drive e liguei o micro. Foi nesse momento que fui transportado para a frente de um mágico que se dizia meu mentor; ele se chamava Belboz e me deixou como tarefa procurar e liquidar um tal de Krill, que é um mágico que está acabando com a paz das redondezas.

Talvez uma das tarefas mais difíceis do jogo seja achar pelo menos alguns dos 13 "scrolls" (pergaminhos mágicos) escondidos pelo caminho. O jogo não tem gráficos, mas para que gráficos quando se trata da INFOCOM? O texto é tão bem escrito e a estória é narrada de tal forma, que os gráficos passam a ser detalhes descartáveis da aventura. Os quebra-cabeças são muito inteligentes e as descrições dos lugares minuciosamente detalhadas. Vamos então ao nosso primeiro empurrãozinho no jogo.

Logo depois de receber as instruções de Belboz, você se encontra numa bifurcação da trilha no meio de uma floresta. Comece seguindo a nordeste ("NE"), então entre na bagunçada cabana ("ENTER SHACK"), abra o forno ("OPEN OVEN") e pegue o pão, a jarra e a lanterna. Agora saia ("S") e siga a sudeste a caminho do riacho ("SE"). Quando encontrá-lo, encha a Jarra de água, pois pode sentir sede mais tarde. Uma boa dica para este jogo é falar com tudo que puder (plantas, árvores, pedras, etc.). Daqui para frente, deixo-o sozinho na aventura. Bom proveito!

PONTO DE ENCONTRO: VELA DF de Brasília mandou algumas dicas para KID ARROTO de como construir um barco na aventura SWISS FAMILY ROBINSON (S-094/B):

Primeiro digite "TAKE PLANKS" e depois "GO BELOW" para entrar no porão do navio aonde encontrará um baú. Abra o baú ("OPEN TOOL CHEST") e pegue as ferramentas necessárias ("TAKE SAW", "TAKE NAILS", "TAKE HAMMER"). Aconselho pegar também o livro, o mapa, o revólver e a caixa de fósforos. Para voltar ao convés, digite "GO TOPSIDE" e então "SAW BARRELS", "NAIL PLANKS TO BARRELS" e pronto. Seu barco estará pronto.

BYTEMAN de Salvador forneceu boas dicas para o jogo INFILTRATOR (S-169). Ao conseguir o primeiro objetivo (pousar, em segredo, na base inimiga), você deve dirigir o "JOHNNY" até o Q.G. aonde, depois de mostrar os documentos (certifique-se que estão em ordem), irá penetrar nos diversos setores (há vários) em busca da chave eletrônica ("ELECTRONIC KEY") e do cartão de passe ("PASSWORD CARD"). De posse destes 2 objetos, procure as chamadas Salas de Extrema Importância (na tela, abaixo dos gráficos, elas aparecerão vermelhas); numa delas, encontrará uma porta lacrada. Use a chave eletrônica para abrí-la e vá no inventário. Selecione (mude com o cursor) a câmara fotográfica e tire quantas fotografias achar necessárias. Saia depressa do Q.G., apanhe o helicóptero (GIZMO) e dê o fora! Aguarde então a próxima missão (é aleatória).

CAPITAO KIRK, a bordo do Enterprise (estacionado por enquanto em Campinas), mandou dicas sobre GRUDS IN SPACE. Para conseguir a bola negra, deve-se mapear a nave alienígena, sendo que as bolas azul e verde se encontram em Saturno. Para se passar pela segunda vez o rio onde (estava) a ponte e o Venusiano, atire na palmeira. Para abrir o abrigo do Mr. Green, use "INSERT CARD IN TREE"

UM ANO DE MUITAS AVENTURAS: Pois bem, este mês completamos 1 ano de participação na correspondência mensal do Clube. Na Carta Circular de outubros/86 apresentamos as primeiras aventuras e para o benefício dos associados novos, segue uma relação das aventuras já tratadas:

OUT/86:	GRUDS IN SPACE	ARK CRYSTAL	
NOV/86:	THE MASK OF THE SUN	MASQUERADE	
DEZ/86:	AMAZON	THE QUEST	
JAN/97:	THE COVETED MIRROR	FRAKTURED FAEBLES	
FEB/87:	BLADE OF BLACKPOOLE	TRANSYLVANIA II	
MAR/07:	THE SANDS OF EGYPT	DEADLINE	00-TOPOS
ABR/87:	TREASURE ISLAND	THE INSTITUTE	
MAI/87:	BUCKEROO BANZAI	MINDWHEEL	
JUN/97:	THE INCREDIBLE HULK	RENDEZVOUS WITH RAMA	
JUL/Q7:	SPIDER MAN	FAHRENHEIT 451	
AGO/87:	THE TRACER SANCTION	LANTERN OF D'GAMMA	
SET/87:	DRAGONMORLD	SOFTPORN	
OUT/87:	ROBOTS OF DAWN	ENCHANTER	

Você pode encomendar os números atrasados das Cartas Circulares (com "O GANCHO" a partir de dezembro/86) de 3 em 3 meses (a próxima vez será em novembro). Gostaria de lembrá-los que respondo somente sobre as aventuras apresentadas.

PERGUNTE A ANALISTA



PERGUNTA: Qual é a diferença básica entre os Apples PLUS, IIc e IIe? (PASSPORT - São Paulo)
RESPOSTA: O Apple II+ é o modelo antigo da Apple Computer, fora de linha há 4 anos nos Estados Unidos. A maioria dos micros da "linha Apple" são deste tipo. O modelo Apple IIe "Enhanced" sofreu alterações no sistema de 80 colunas e na forma de tratar expansões de memória (usando blocos de 64K ao invés de 16K). Programas desenvolvidos para o IIe não funcionam no II+, mas a grande maioria dos programas antigos para o II+ funcionam no IIe. O modelo IIc é igual ao IIe, mas em formato reduzido, sem slots e com um drive embutido. Os micros nacionais Spectrum ED e TK 3000 são cópias do Apple IIe Enhanced. Não há copia nacional do IIc (o "Laser IIc" da Milmar é um II+ sem slots).

PERGUNTA: Qual é a vantagem de um modem e onde posso adquirir um? (PASSPORT - São Paulo)
RESPOSTA: Um modem, em conjunto com uma interface RS-232 e um programa adequado, serve para se comunicar por telefone com um outro micro com equipamento compatível, ou com algum serviço público (VIDEOTEXTO ou CIRANDAO) ou privado (SAMPA). Recomendamos que os associados aluguem o equipamento necessário da TELESP (ou sua companhia telefônica local), pois assim o custo mensal é mínimo. Muitas pessoas não se adaptam ao esporte da comunicação e o equipamento comprado fica encostado.

PERGUNTA: A respeito do Apple IIe, gostaria de saber o que é necessário para obter dupla-alta resolução, 128K e 80 colunas? (AMENOFIS VIDII - Porto Alegre)
RESPOSTA: No Apple IIe você só consegue 80 colunas e dupla-alta resolução com a instalação de uma placa apropriada no slot auxiliar. Hoje existem diversos tipos de placas que se encaixam no slot auxiliar (este tem 60 conectores ao invés de 50 e fica mais perto do teclado), que vem com 80 colunas e expansões de memória. A placa básica tem 64K e a Microdigital oferece o TK—WORKS com 256K ou 512K e mais uma plaquinha de 512K para acoplar para chegar até 1Mbyte de memória adicional.

PERGUNTA: Posso usar qualquer placa de CP/M no Apple IIe? E 80 colunas? A placa que por acaso vier com ele será reconhecida pela maioria dos programas em CP/M que usam 80 colunas? (AMENOPIS VIDII - Porto Alegre)
RESPOSTA: A placa CP/M do Apple II+ serve no Apple IIe, mas as vezes as placas nacionais vem com um capacitor a mais, que deve ser removido. Se a placa CP/M não funciona, consulte um técnico. A placa de 80 colunas do Apple II+ (Videx) pode ser utilizada no slot 03 no Apple IIe, mas trata-se dum projeto de 80 colunas diferente (e inferior) no sistema normal no IIe (uma placa no slot auxiliar). A placa de 80 colunas do Apple II+ utilizada no IIe não permite dupla-alta resolução e não pode ser utilizada em conjunto com 80 colunas normal do IIe. Entretanto, em ambos os casos você pode utilizar qualquer programa em CP/M normalmente. Repito que embora a placa de 80 colunas do Apple II+ funcione no Apple IIe, não recomendo esta

solução. Na hora de trocar o II+ por um IIe, trate logo de vender também as placas de 80 colunas e 16K.

PERGUNTA: As placas da Microdigital para o TK-3000 servirão para o Apple IIe, como por exemplo a placa TK-WORKS? (AMENOFIS VIDII - Porto Alegre).
RESPOSTA: A placa TK-MORKS é uma copia da Placa RAMMORKS da Applied Engineering e funciona perfeitamente no TK 3000.

PERGUNTA: Qual é o melhor programa de entrada de dados para o banco de dados de APPLEMORKS? Estou usando todas as 30 categorias e guando eu chamo a ficha individual com Maçã-Z eu não consigo escrever todos os dados. O cursor esbarra na segunda coluna ou na margem direita da tela. (CAPITAO GANCHO - São Paulo)
RESPOSTA: Meu guerido Capitão, às vezes ler o manual ajuda! Na ficha individual do banco de dados de APPLEMORKS você pode remanejar os campos como quiser. Utilize o mesmo sistema que encontramos na preparação do formato de uma etiqueta. Aperte Maçã-L e coloque o cursor na primeira letra do nome da categoria que você quiser deslocar. Segure a tecla Maçã-Aberta e utilize as flechas para mover o campo. Achei engraçado que um veterano de APPLEMORKS não sabia disso. Quem souber de boas técnicas para usar no APPLEMORKS pode escrever para mim e publicaremos as melhores aqui no jornal.

PERGUNTA: Gosto muito do processador de textos no APPLEMORKS, mas ele tem muito menos recursos de impressão comparado com meu velho MAGIC WINDOW. Há jeito de melhorar isto? (CANUCK - São Paulo).
RESPOSTA: Existe uma forma muito interessante e bastante flexível para utilizar quase qualquer recurso da sua impressora com APPLEMORKS. Esta idéia tem como base o fato que a maioria das impressoras utilizam comandos que começam com ESCAPE (ASCII 27). Criamos uma nova impressora tipo "Custom" no APPLEMORKS com as mesmas características da impressora usual, só que na parte dos "Printer Codes" modificamos "Boldface Begin" e também "Boldface End", ambos para ESCAPE. Experimente isto e se você tiver uma impressora do tipo Epson tente imprimir o seguinte texto:

```
^4 ITALICS ^5
^E EMPHASIZED ^F
^G DOUBLE STRIKE ^H
^W1 EXPANDED ^W0
```

Existem ainda alguns códigos que são difíceis de conseguir com esta técnica. Aceitamos sugestões para publicar no jornal.

O GANCHO

ANO I - NUMERO 11
NOVEMBRO/87

NESTE NUMERO:

DOMINANDO O MULTISCRIBE 2.0 146
DOMINANDO O PINPOINT 2.0 149
COMO COMPRAR UMA IMPRESSORA 152
O AVENTUREIRO ELETRÔNICO 155



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

DOMINANDO O MULTISCRIBE 2.0

por PERRY MASON (São Paulo)

Para quem teve o primeiro contato com o MULTISCRIBE na sua versão 1.0.1, a nova versão, 2.0 trouxe sem dúvida, muitas surpresas... todas ótimas.

A maior delas certamente foi a remoção de diversos "bugs" (defeitos) do programa que causavam alguns sustos ou desfechos desagradáveis (por exemplo, um DELete que apagava parte das linhas adjacentes, réguas que cobriam texto, uma função Search que funcionava mal e, o pior de todos, a fuga para o monitor depois de um texto longo demais). Até onde pudemos constatar, todos os problemas foram sanados.

Não cabe aqui louvar ainda mais o imenso potencial do MS (abreviação de MULTISCRIBE, para simplificar). Assim como em outros tempos, o nosso velho VISICALC justificava sozinho a compra de um Apple II, o MULTISCRIBE justifica a mudança de um II Plus para um IIe ou IIc. Mas vamos direto ao assunto: o que o MS ganhou em recursos de uma versão para outra? Seguindo a ordem dos menus:

Open-Apple - Deixou de ter a lista de acessórios "possíveis" e passou a contar com 2 funções novas: Install accessories e Run accessories, que permitem uma variedade maior de acessórios, em particular o PICTURE MANAGER (G-082/A), para trabalhar com imagens em dupla-alta resolução, por exemplo do DAZZLE DRAW (G-015/A). Após carregar o gráfico, há um recurso para definir o quadro desejado (de qualquer tamanho). Depois o PICTURE MANAGER converte o gráfico numa fonte onde cada "letra" corresponde a uma parte. Desta forma, a imagem pode até ser editada através do FONT EDITOR.

File — Ganhou 3 funções novas: Delete, Page setup e Select new fonts. O Delete permite apagar arquivos de seu disco (algumas funções como Save indicam quantos "K" livres há no disco) para liberar espaço. O Page setup permite escolher o tamanho da folha, com 4 opções básicas de papel (8,5"xll", 8,5"xl4", 8,5"xll,6" e 8,25",xl2"), bem como ajustar o comprimento do texto nessas medidas. O comprimento mínimo do texto numa folha precisa ser de 3", podendo-se ajustar o restante em termos de margem. De qualquer modo, o MS não é capaz de utilizar folhas largas (132 colunas) em toda a sua extensão. O Select new fonts permite usar um conjunto de fontes variadas para trabalho desde que todas estejam num mesmo disco (que não precisa ser o do programa). O disco de fontes pode até ficar no Drive 2 e pode conter quantas fontes couberem, mas o MS só é capaz de "gerenciar" 16 fontes em cada texto. Caso se chame um texto e uma ou mais das fontes nele usadas não estiver selecionada, o texto que as utiliza aparecerá na primeira das fontes disponíveis. Cai assim por terra o FONT MANAGER e elimina-se o problema de espaço no disco ao colocar muitas fontes grandes (por exemplo, Thurber, Auden, Poe e outras) junto com o programa. Isso viabiliza o uso constante das fontes dos MS Fontpaks 1, 2, 4 e 5 (respectivamente G-080/A, G-082/B, G-083/A e G-083/B). A função Save as Text saiu do menu File. Entretanto ao se solicitar Save as..., é possível optar entre ASCII (Text), MS File (novo) e Old MS File (esta última compatível com a versão 1.0.1).

Edit - Este menu ganhou apenas mais uma função. Select All, que permite selecionar o texto inteiro, permitindo assim mudar fonte, tamanho, estilo, etc., ou copiá-lo dentro de outro, sem ter de correr o cursor do início ao fim.

Format — Conta agora com 2 novas funções: Set header (cabeçalho) e Set footer (rodapé). Elas permitem que um texto pequeno seja colocado no topo e/ou no pé de todas as páginas, com a numeração das mesmas. Se houver um clock card compatível com ProDos, pode-se acrescentar a data e a hora. Esse texto só aparece no momento da criação e da impressão.

Style — Há mais 3 estilos de letras: INVERSE , TALL e W I D E. O INVERSE pode ser ativado com "Open-Apple-E". Os outros dois, somente através do menu.

E ainda há várias outras novidades. Por exemplo, além dos 4 níveis de qualidade de impressão anteriores (Text = caracteres normais da impressora; Draf = 1 passe; Standard = 2 passes; High = 3 passes), temos mais dois, NLQ1 e NLQ2, ambos de 4 passes. Numa impressora Grafix (talvez o resultado seja diferente com outras), com uma fita relativamente usada, o NLQ2 já oferece uma qualidade fantástica (enquanto o NLQI chega até a borrar um pouco). Entretanto, essa qualidade tem seu preço: na mesma Grafix HS (160 CPS), em qualquer dos NLQs, uma página leva de 7 a 8 minutos para ser impressa. Além disso, há a opção Preview, que permite ver o texto "impresso" somente na tela, mas já no formato final. Considerando-se o tempo que a impressão leva, vale a pena ver antes, para não termos de imprimir de novo.

Uma grande mudança reside na numeração das fontes. Na versão 2.0 todas as fontes são numeradas. A StyleWare (fabricante do MS) sugere que se reserve os números de 1 a 183 para as fontes que irá lançar, e de 184 a 200 para as "fontes" criadas através do PICTURE MANAGER. Se você for criar uma fonte, recomenda-se que dê a ela um número (o FONTEDITOR pergunta) entre 201 e 254. Caso haja números repetidos, o programa só carregará o primeiro que encontrar com cada número (e avisará isso na tela). Se você já tiver criado as suas fontes com o MS 1.0.1 e quiser usá-las no 2.0, será preciso usar o FontEditor (do 2.0) para numerá-las.

Para usar o MS 1.0.1 em português, com todos os acentos e a cedilha em minúsculas e maiúsculas, fiz o seguinte; 1) Aumentei a altura do espaço das letras e mudei a posição das mesmas para comportar os "apêndices" (da acentuação em português), chamando a nova fonte, por exemplo, de HEMINGWAY.AD. 2) Em cima dessa .AD, "criei" uma outra fonte, no caso, HEMINGWAY.BR. As fontes com final ".BR" não tem números nem vários dos símbolos - eles são ocupados por todas as combinações de letras e acentos possíveis no português (É possível acrescentar as combinações para francês e espanhol, por exemplo). A correspondência entre as teclas deve ser uma questão de conveniência em função do teclado do seu micro (não é padrão - compare-se o TK3000 com o Spectrum ED, por exemplo). Para escrever, alterno entre cada par de fontes AD/.BR, conforme necessário para texto com acentuação, ou números e símbolos. Precisei numerar todas essas fontes com

o FONTEDITOR para poder usá-las com o MS 2.0; ele não carrega fontes sem número.

Quando tentei fazer a mesma coisa com as fontes dos Fontpaks novos, usei o FontEditor do MS 2.0. Para minha surpresa, ao "pegar" uma fonte do disco, editá-la e gravá-la, ainda que com o sufixo .AD ou .BR, o número permaneceu inalterado. No caso, a original, a AD e a BR ficaram com o mesmo número e o programa só carregava a primeira que encontrasse. A solução; "editá-las" (só carregar e gravar) com o FontEditor do 1.0.1 para eliminar a numeração e depois numerá-las à vontade com o FONTEDITOR 2.0.

Por falar em fontes, nunca me dei bem com o FONT MANAGER que acompanha os FONTPAKS. Não tendo conseguido identificar algumas falhas que aconteciam ao passar fontes de um disco para outro ("arquivo já existe" quando estava deletado, "disco cheio" quando havia espaço etc.), cheguei à conclusão de que a forma mais segura (e rápida) é usar o COPY II PLUS 7.2, ou qualquer versão 6.0 ou posterior (as anteriores não trabalham com ProDos). Este programa copia as fontes na ordem em que forem solicitadas. Assim, é possível mudar a fonte "default" (a primeira, que entra automaticamente). Ele também oferece uma maneira prática de montar discos com fontes, usados com a função Select new fonts.

MULTISCRIBE facilita a transferência dos arquivos antigos em MAGIC WINDOW ou APPLEWORKS. No caso de MAGIC WINDOW, salva os documentos como "arquivo não formatado" (tipo "T") e depois utiliza o COPY II PLUS 7.2 para formatar um disquete em ProDOS e transportar os arquivos de DOS para ProDOS. No caso de APPLE WORKS, o procedimento é mais complexo. É necessário definir uma impressora "custom" que imprime para disquete e depois criar os arquivos ASCII com esta técnica. Os arquivos ASCII criados com a opção "TEXT FILE" que se encontra no menu de impressão (logo abaixo da indicação das impressoras) não são lidos corretamente pelo MULTISCRIBE.

Embora o programa em si facilite ao máximo a vida do usuário, há muitas dicas e detalhes no manual que não teriam lugar num menu. Cada uma delas, isoladamente, tem pouco valor. Entretanto juntas elas permitem que se utilize o verdadeiro potencial do MULTISCRIBE.

DOMINANDO O PINPOINT 2.0

por IVAN - O TERRÍVEL (São Paulo)

O PINPOINT é um programa utilitário que funciona em conjunto com APPLEWORKS, APPLEWRITER, WORDPERFECT, APPLESOFT e outros aplicativos em ProDOS, destinado a trazer ao "desktop" várias ferramentas bastante úteis infelizmente, o PINPOINT não funciona com TOTALWORKS porque nesta adaptação de APPLEWORKS V1.1 os nomes dos arquivos foram alterados e também há uma proteção contra cópia que inviabiliza sua modificação pelo PINPOINT. Cabe ressaltar que o PINPOINT requer um Apple IIe Enhanced (TK 3000 IIe inclusive), IIc ou IIgs.

O PINPOINT é composto basicamente por 2 faces de disquete: o programa de instalação inicial do utilitário (/PP.INSTALL) no código G-025/A e a coleção de ferramentas para uso (/ACCESSORY) no código G-025/B.

No próprio PINPOINT encontramos 8 ferramentas "clássicas" conforme descritas logo abaixo. Esses acessórios são "instalados" no PINPOINT através do arquivo PINPOINTPROFILE que se encontra no /PP.INSTALL. Novos acessórios (como KEYPLAYER) devem ser instalados em 2 etapas. Inicialmente o novo acessório "avulso" pede o /PP.INSTALL para modificar o arquivo PINPOINTPROFILE e em seguida deveremos copiar o arquivo KEYPLAYER.PP para /ACCESSORY (recomendamos utilizar COPY II PLUS 7.2). O próximo passo é de instalar (ou reinstalar) o PINPOINT no APPLEWORKS ou outro programa. Desta forma há possibilidade de instalar novos acessórios a serem desenvolvidos. Ainda não sabemos como "desinstalar" um acessório e por isto recomendamos guardar uma cópia virgem de /PP.INSTALL (G-025/A).

Instalação

Antes de mais nada, prepare cópias de APPLEWORKS (os 2 lados) e PINPOINT (os 2 lados). Guarde os arquivos originais sem uso. Se pretender utilizar uma expansão de memória tipo RamWorks ou TK-WORKS, será necessário alterar o APPLEWORKS com o "Expander" apropriado (G-080/B para APPLEWORKS 2.0 e G-032/A para as demais versões de APPLEWORKS). Depois, as alterações introduzidas pelo PINPOINT serão sobrepostas no APPLEWORKS já alterado pelo Expander. Guarde o APPLEWORKS por enquanto e boote o PINPOINT. Selecione a opção "INSTALL.SYSTEM". Apresentamos agora uma descrição de como responder aos diversos itens de configuração.

Printer Setup

1 – Informar o número do slot em que está instalada a interface de impressora (geralmente 1).
2 - Necessidade de "line feed" após "Return": Responder não ("N").
3 - Comando de topo de página: Responder não ("N").
4 - Tipo de impressora:
    - Selecionar no menú aquela que mais se adapte à impressora em uso. Por exemplo, "Epson FX, RX, LX"
    - escolher no menú de interfaces aquela que melhor se adaptar à situação. Por exemplo, Micro Orange Grappler+ ou Generic BASIC Standard (esta última no caso da Placa Super Paralela da Microdigital).

5 - Códigos de inicialização da interface)
CTRL-I0N (Grappler+)
ou CTRL-I80N CTRL-IH (Super Paralela)
(O comando "CTRL-IH" envia o oitavo bit para a impressora, acertando a impressão de gráficos).
6 - Encerrar o código com o circunflexo ("^").

2- Modem Setup
Introduz os dados referentes ao modem, sistema de telecomunicações, etc. Só se preocupe com esta opção se tiver o MODEM ENHANCEMENT KIT. Ainda não experimentei esta opção.

3- Program Setup
Escolher no menú de programas, aquele no qual se deseja instalar o PINPOINT (convém instalar inicialmente no Pinpoint Tutorial para se familiarizar um pouco no uso dos acessórios) e seguir as instruções fornecidas na tela, colocando os programas solicitados e confirmando quando for pedido. Esta operação é bem simples.

4- Localização dos Acessórios
Informar o slot/drive ou "pathname" em ProDOS no qual serão buscados os acessórios. No caso de utilizar um disco rígido ou drive de alta capacidade, o "pathname funciona melhor".

Uso

Para se utilizar o PINPOINT, a partir de um programa no qual ele esteja previamente instalado, basta teclar "Maçã-Fechada P", surgindo o menú para a escolha dos acessórios. Utilize as setas para selecionar a função desejada ou a letra inicial desta (a partir da versão 2.0) e tecle Return.

O disquete com os acessórios (/ACCESSORY) deverá ficar no drive informado quando da instalação. Como o PINPOINT escreve arquivos temporários em disquete, às vezes pode não haver espaço suficiente no /ACCESSORY, sendo necessária então a presença de algum disquete com espaço livre para uso do programa. O próprio PINPOINT informará quando necessitar da mais espaço em disquete.

Ferramentas Disponíveis

Appointments - apresenta um calendário/agenda com o cursor afixado na data fornecida ao sistema. Permite anotações em datas a escolher, a impressão dos "compromissos" de um único ou vários dias. Possui um "Help" bastante completo (teclar "Maçã-Aberta ?").

Calculator - mostra na tela uma calculadora simples, com as 4 operações, 16 dígitos no máximo e notação científica. As vezes ficamos enroscados com alguns cálculos simples e saímos em busca de lápis e papel; com esta ferramenta a coisa é bem fácil.
Communications - um pacote para comunicações via modem. Não experimentei esta opção.

Dialer - utilitário que disca automaticamente (via modem) para números de telefone que estejam indicados pela palavra "phone" na tela. O modem deve ter "Auto-dial". Não experimentei esta opção.

GraphMerge – permite a mixagem de texto e gráficos (até 16) num mesmo documento. Os gráficos podem ser do tipo alta resolução ou dupla-alta resolução (desde que em ProDOS). Há 2 versões deste no G-025/B. Se o GraphMerge não funcionar na sua impressora, utilize COPY II PLUS para renomear GRAPHMERGE.PP para OLDGRAPH e EPSONGRAPH para GRAPHMERGE.PP no /ACCESSORY. O gráfico sempre ficará num bloco separado no texto, sem condições de acrescentar texto nas laterais do mesmo.

Com o uso da placa Super Paralela da Microdigital, caso a tecla MODE seja acionada para o texto sair acentuado, **os gráficos sairão estilhaçados**. Neste caso, recomendo não acionar o MODE, perdendo a acentuação, preservando porém a integridade da parte gráfica.

Notepad - um "bloco de rascunho", um processador de textos bem simplificado, que produz arquivos compatíveis com o APPLEWORKS.

QuickLabel - possibilita a criação e impressão rápida tipo etiqueta a partir de um bloco de texto selecionado na tela. É bom para endereçar envelopes, etc..

Typewriter - acessório que permite usar o conjunto micro- impressora como se fosse uma máquina de escrever eletrônica: escreva uma linha na tela e ela sairá impressa no papel. Interessante para pequenos textos, cabeçalhos, etc. Com a tecla MODE acionada e interface Super Paralela da Microdigital o Typewriter disporá de acentuação, mas não será impressa a letra "o" com acento agudo.

KeyPlayer - mais novo acessório "avulso" do PINPOINT, permitindo o uso de macro-instruções (G-087/B). Para utilizá-lo, após selecionar o KEYPLAYER, basta teclar "Maçã-Fechada P" mergulhando no submundo macro. Lembre-se que para usar o KEYPLAYER, o PINPOINT deve ser configurado antes e o arquivo KEYPLAYER.PP precisa estar na mesma face de disquete junto com os demais acessórios.

Pinpoint Spelling Checker - possibilita a opção de verificação rápida de ortografia e já vem com um dicionário extenso em inglês infelizmente, a versão do Clube no código G-037 atende apenas às versões de APPLEWORKS até 1.3. Esta opção "avulsa" deve ser instalada previamente no PINPOINT (similar ao KEYPLAYER).

COMO COMPRAR UMA IMPRESSORA

Existe uma certa trilha que todos nós seguimos em nosso "hobby" predileto. Após aquele investimento inicial para reunir uma configuração básica de micro, monitor e drive, há um intervalo para recompor as finanças e explorar este fascinante mundo novo. Mais cedo ou mais tarde, começamos a considerar novos investimentos. Certamente o acessório mais desejado é a impressora com interface correspondente, que chega a custar mais caro do que o próprio micro com drive. Devido ao alto custo, pesquisamos bastante e consequentemente, ficamos muito confusos com as opções disponíveis. Todo mês respondemos inúmeras cartas sobre este assunto e resolvemos tentar reunir aqui as considerações e recomendações mais importantes.

Em primeiro lugar, consideraremos os méritos relativos entre as impressoras nacionais e importadas. As impressoras importadas apresentam vantagens em custo e desempenho, pois temos a oportunidade de comprar um modelo bem atual. A marca mais procurada é a Epson, que oferece 2 linhas distintas. Os modelos "LX" são aparelhos simples de 80 colunas, perfeitos para uso "caseiro". Nos últimos anos houve uma evolução de LX-80 para LX-86 e ultimamente para LX-800. Os modelos "FX" são bem sofisticados e na FX-286e encontramos uma impressora de 132 colunas, capaz de desempenhar trabalhos pesados. As impressoras importadas não vêm com acentuação em português e não há assistência técnica. Por outro lado, estas são compatíveis com quase todos os programas disponíveis e dificilmente quebram. Não há dificuldade em localizar estes produtos nos grandes centros. Lembramos que o Clube não comercializa impressoras importadas, mas reconhecemos que existe um comércio bem desenvolvido para estes produtos.

A situação das impressoras nacionais é bem mais difícil de entender e descrever. Em geral, estas marcas oferecem as vantagens de acentuação em português e de uma rede nacional de assistência técnica. Devido ao alto custo do investimento em ferramentaria para fabricar uma impressora, os modelos lançados devem permanecer em linha durante alguns anos. Os fabricantes criam uma certa evolução na parte elétrica das impressoras, aumentando a velocidade ou acrescentando novos recursos, mas não conseguem acompanhar os novos lançamentos do Exterior. Por exemplo, a Scritta copiou a impressora MX-80 da Epson, descontinuada no Japão há uns 5 anos. O modelo equivalente (a Grafix-80) continua sendo oferecido no Brasil e os "novos" lançamentos, como a Grafix MTA, são adaptações nem sempre muito felizes.

Com as impressoras nacionais enfrentamos duas considerações importantes. Em geral, utilizamos software estrangeiro e as impressoras nacionais não são conhecidas pelos fabricantes dos programas. Precisamos saber então qual é a correspondência entre as Mônicas, Rimas, Ecodatas e demais marcas nacionais com as marcas estrangeiras para poder configurar os programas corretamente. Observamos que a maioria dos fabricantes nacionais seguem o padrão Epson, mas nem sempre e não perfeitamente. Muitas impressoras não permitem imprimir com dupla densidade (960 pontos) na horizontal, exigido pelo PRINT SHOP, um dos programas mais populares para usar com impressoras. A Elebra descontinuou os modelos Mônica 6010/6030 e lançou os modelos 6011/6031, exatamente devido á incompatibilidade com PRINT SHOP e outros programas similares. A única forma de saber com certeza a equivalência de um

determinado modelo, é tentar rodá-lo com diversos programas com texto e gráficos, verificando na configuração a marca estrangeira que funciona corretamente Alguns fabricantes nacionais mantém um "apoio ao consumidor" para resolver os problemas de configuração. Vale a pena se informar ou testar a impressora com alguns programas antes da compra.

A segunda consideração importante é a questão de acentuação em português. Não há uma Academia de Letras para a língua inglesa, mas existe um padrão (ASCII) sobre a codificação de todas as letras, números e caracteres especiais com números entre 0 e 255. Em contrapartida, há uma Academia de Letras para a língua portuguesa, mas não há nenhum acordo sobre codificação do tipo ASCII. Na realidade, existem inúmeros padrões, de tal forma que na prática convivemos com uma confusão total. Não temos condições nem conhecimentos suficientes para detalhar a situação de cada combinação de micro e impressora, mas vale a pena explicar a situação de alguns fabricantes.

O TK 3000 ganhou uma boa fatia do mercado nos últimos 18 meses, por ser o modelo mais próximo do Apple IIe. Com a tecla "Mode" acionada, o micro dispõe de letras acentuadas na tela, de acordo com as indicações nas teclas. Entretanto, esta acentuação só aparece na impressora se você tiver a interface Super Paralela da própria Microdigital ou a placa da Teknológica para "decodificar" as letras acentuadas. Por exemplo, quando a impressora recebe o código correspondente ao "C" cedilha, a interface envia 3 sinais para a impressora; a letra "C", um retrocesso e a vírgula. Desta forma, o "C" cedilha é formado batendo a vírgula por cima da letra "C". Este sistema ignora as letras acentuadas da própria impressora, exigindo apenas que esta tenha o retrocesso lógico. Já inventamos no Brasil uma impressora sem retrocesso (a Grafix MTA) e alguns associados tiveram a infelicidade de descobrir que esta impressora não gera letras acentuadas com o TK 3000.

Há um sistema similar disponível para o processador de textos MAGIC WINDOW que publicamos na Carta Circular e Coletânea de agosto/86 (lado B) Os Drivers para MW permitem letras acentuadas (só minúsculas) com qualquer combinação de micro e impressora com retrocesso lógico. O texto fica um pouco bagunçado na tela, porque letras maiúsculas substituem as letras acentuadas, mas a gente logo se acostuma com o sistema. Recomendamos esta solução para quem tem um Apple II+ ou prefere trabalhar com o MW.

Existe uma solução mais elegante para os usuários de um Apple IIe Enhanced com 128K ou equivalente (inclusive o TK 3000 e Spectrum ED). Com o MULTISCRIBE 2.0 (G-030) dispomos de um poderoso processador de textos que funciona na tela de dupla-alta resolução. Há um editor de fontes que permite alterar as letras como quisermos, substituindo letras acentuadas no lugar de símbolos POUCO usados no teclado. Desta forma, o texto é apresentado na tela exatamente como sairá no papel. A impressora necessita de dupla densidade e até a Grafix MTA poderá ser utilizada (o resultado não fica tão bom) se for providenciada uma modificação de Eproms numa assistência técnica autorizada. O texto deste jornal foi preparado com MULTISCRIBE, sofrendo apenas uma redução de 74%. Documentos já criados no TK 3000 com acentuação podem ser transportados para MULTISCRIBE (ver página

3) e utilizados imediatamente com uma fonte cuja acentuação corresponde ao sistema do TK 3000. IVAN - O TERRIVEL preparou algumas fontes com esta configuração que oferecemos nas Coletâneas.

Qual impressora comprar? A grande maioria dos associados com impressora tem uma Mônica ou uma Epson. Pela experiência, é sempre melhor seguir a maioria porque há uma pressão maior para resolver os problemas que eventualmente possam surgir. No Clube temos uma dificuldade enorme para responder dúvidas sobre modelos estrangeiros exóticos ou marcas nacionais de menor porte, porque não os conhecemos e nem temos a quem perguntar. Quem necessita de acentuação (e consegue usar a acentuação própria da impressora) deve escolher um modelo nacional. Recomendamos os modelos nacionais também para quem mora longe de uma assistência técnica adequada. A Epson importada (LX-800) é uma boa opção para quem não necessita de acentuação ou pretende usar o MULTISCRIBE, pois este modelo oferece vantagens de custo e recursos. Lembramos, porém, que a situação de assistência técnica é precária e se quebrar alguma coisa (o que é raro) a impressora ficará parada até conseguir trazer a peça do Exterior. Não recomendamos a Grafix MTA, ou qualquer modelo nacional muito barato, porque certamente tiraram alguma coisa importante que eventualmente será necessário. A Elebra (fabricante da Mônica) deve lançar um novo modelo ("OLIVIA") em breve com preço reduzido e muitos recursos. Aguardaremos para ver como ela é.

Qual interface comprar? Pelo menos neste item temos condições de fornecer uma resposta concreta. Compre uma placa equivalente à Grappler+ (da Orange Micro). A placa da Microcraft não serve porque eles copiaram a Dumpling GX. A placa da Unitron também não serve porque eles alteraram o programa gravado em Eprom na placa para acrescentar acentuação no padrão ABICOMP. Esta placa não funciona com PRINTMASTER e eventualmente pode encrencar com outros programas. Existem muitos fabricantes que copiaram o Grappler+ mais ou menos fielmente, mas não conhecemos todas as marcas. Sabemos que a placa da CCE funciona muito bem. Recomendamos a Grappler+ porque este modelo funciona com todos os programas que vimos até hoje.

O AVENTUREIRO ELETRÔNICO



PLANETFALL: As aventuras da Infocom são sempre uma delícia para qualquer aventureiro experiente. Embora não há gráficos o "parser" (interpretador de comandos) é algo fantástico, permitindo expressar comandos complexos ou juntar comandos múltiplos na mesma linha. Recomendo uma boa leitura do manual para se familiarizar com a sintaxe dos comandos e as abreviações aceitáveis pelo programa. Nesta aventura é imprescindível montar um mapa, tarefa esta facilitada pelo jogo porque cada local tem seu nome. Prepare um disquete formatado em DOS, pois a qualquer hora você pode salvar o jogo ("SAVE") ou continuar ("RESTORE"). Vale a pena salvar o jogo periodicamente, porque há muitos perigos pelo caminho.

Seguindo a tradição da família há 5 gerações, você entra na Patrulha Estelar para conhecer a galáxia. Você ganha apenas 32 Créditos (equivalente ao Novo-Novo Cruzado de 1988), uma cueca nova e um pacote de chiclete todo mês, mas há oportunidades de conhecer mundos novos. A tarefa principal da Patrulha é de descobrir planetas e civilizações perdidas, após o colapso do milésimo Plano de Estabilização. Infelizmente, como soldado de sétima categoria, passamos a maior parte do tempo lavando os corredores do cruzador S.P.S. FEINSTEIN. No inicio da aventura estamos de castigo, lavando o nono nível, o mais sujo do navio. Podemos explorar um pouco ("E" ou "U.U"), mas isto só nos trará mais deméritos do cadete supervisor Blather. Volte para o nono nível e tecle "WAIT" até o navio explodir. Se aparecer um alienígeno, pode ignorá-lo. O papel que ele oferece é apenas uma propaganda do próprio jogo. Após a explosão, entre no barquinho de emergência ("ENTER POD") e se encaixe na teia de segurança ("GET IN THE WEB"). Continue teclando "WAIT" até a aterrissagem do Pod, quando se abrirá um painel escondido. Livre-se da teia ("GET OUT OF WEB") e pegue o estojo de emergência e a toalha ("GET KIT AND TOWEL"). Saia do Pod ("OPEN BULKHEAD", "LEAUE POD") e suba nadando até a superfície ("SWIM UP"). Você se encontrará à beira de ruínas antigas num planeta desconhecido. Como sair desta?

Não desanime! O CAPITAO SAFARI e um robozinho bem alegre chamado Floyd lhe ajudarão! Papel e lápis na mão para mapear as ruínas e um disquete formatado ao lado para salvar o jogo neste momento, para não ter que viver a explosão novamente ("SAVE"). Você se encontra no Crag, molhado mas salvo. Suba 3 vezes até o Courtyard ("U.U.U"). Não esqueça de fazer as anotações no mapa. Agora vamos pegar o robô ("N.NE.E.E.E.S.S.S.SE"). Examine o robô antes de ligá-lo e pegue o cartão do elevador ("SEARCH ROBOT", "GET LOWER ELEVATOR ACCESS CARD"). Ligue o robô ("TURN ON ROBOT") e comece a explorar e mapear as salas. Pegue tudo o que puder e examine tudo. O Floyd demora um pouco para esquentar os diodos, mas logo ele virá para ajudá-lo. Boa sorte!

SORCERER: Chegando em casa cansado, depois de uma esgotante aventura onde você teve que liquidar um tal de Krill, aventura esta que durou um mês aproximadamente, você pensa que seus problemas terminaram, pelo menos temporariamente. Isto até tocar aquele telefone vermelho (igual ao do

Batman); você já sabe o que isto significa: uma nova aventura! Atendendo o mesmo, você não escuta a voz do Comissário Gordon, mas sim a do Capitão Gancho que lhe dá a seguinte notícia: a aventura que saiu no "O GANCHO" de outubro/87 (ENCHANTER) ainda não acabou!!! É isso aí, pois seu mentor, Belboz, saiu numa sinistra missão secreta sem comunicar a ninguém. Assim, sua missão é resgatá-lo das possíveis forças malignas que o cercam. Para isso, você dispõe inicialmente de 7 mágicas, mas para ter alguma chance de novamente sair vivo da aventura, trate de achar as outras 9 mágicas.

Por ser uma continuação (e da Infocom), o jogo é sensacional em todos os sentidos, tanto no enredo e na narração quanto na sua dificuldade bem dosada, o que o torna interessante para aventureiros novatos ou veteranos. Vamos iniciá-la juntos.

Você já começa em apuros quando um cão do inferno (Hellhound) corre na sua direção. Há uma árvore para onde é possível escapar, mas não adiantaria muito, pois ao escalá-la você encontraria outro monstro, portanto fique esperando o cãozinho atacar ("WAIT"). Depois de tudo esclarecido (era um pesadelo), nós podemos começar de verdade a aventura. Uma vez acordado, use uma mágica para acender a luz ("FROTZ ME"), levante ("GET UP"), e dirija-se à dispensa ("W.S.S.W"). Pegue tudo o que tiver lá ("GET ALL") e volte ao quarto do seu mentor Froboz ("E.N.N.W"). Já dentro dele, dê uma espiada atrás da tapeçaria pendurada ("LOOK BEHIND HANGING"). Surpresa! Você achou uma chave escondida! Pegue-a ("GET KEY") e abra a escrivaninha ("OPEN DESK"), pegando a caixa e o jornal que lá se encontravam. Leia o jornal ("OPEN JOURNAL.READ IT") para ficar mais por dentro da aventura. Boa sorte!

PONTO DE ENCONTRO: COBRA do Rio de Janeiro mandou dicas sobre o jogo HACKER II (S-170/B): Logo após o boot, o programa solicita o LOGON. Responda com 31, 33, 35 ou 37 para a sequência BLUE 1 WHITE 50 WHITE 6 RED 7. Em seguida são apresentadas diversas informações sobre a situação atual e após uma série de Returns, o jogo solicita códigos de comando. Responda 2 3 6 4 1 7 5. No caso de ter dado o LOGON "37", seu LOGON ID será 00907. Segue um resumo dos comandos do painel do jogo (controlar com joystick):

SELECT:	Seleciona uma das 4 telas de vídeo.
VHOLD:	Ajusta a sintonia fina.
CAM:	Monitora uma das câmeras de vídeo "ao vivo"
VTR:	Vê uma das 38 fitas gravadas.
MON:	Intercepta um dos 2 monitores de segurança.
TGS:	Desativa o sistema de guia telemétrico.
BYP:	Insere gravações nos monitores de segurança.
MRU:	Ativa Unidade Móvel por controle remoto.
+- :	Muda de canal.

O GANCHO

ANO I - NUMERO 12
DEZEMBRO/87

NESTE NUMERO:

MACROS PARA APPLEWORKS 158
DOMINANDO O PROSEL 161
O AVENTUREIRO ELETRÔNICO 166
PERGUNTE A ANALISTA 168



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

MACROS PARA APPLEWORKS

por IVAN - O TERRIVEL (São Paulo)

Introdução: Em nosso contexto, entendemos por "**Macros**" uma série de comandos executados em cadeia pelo APPLEWORKS através de uma única tecla, característica esta não disponível originalmente no programa. O efeito é muito semelhante a um EXEC em Applesoft. Apertando-se a tecla Maçã-Fechada (Solid Apple) ou simplesmente **SA** e digitando a tecla D (**SA-D**), por exemplo, pode-se colocar a data atual do sistema na tela. **SA—P** permite gravar um arquivo em disquete, imprimi-lo e finalmente removê-lo da memória. Podemos criar vários Macros específicos para cada sequência de comandos, de acordo com nossas necessidades. Macros multiplicam a eficiência de APPLEWORKS de tal forma que os consideramos um acessório obrigatório do programa.

Os usuários do APPLEWORKS têm à sua disposição 3 bons programas para esta finalidade: AUTOWORKS (G-066/A), KEYPLAYER (G-087/B) e SUPER MACROWORKS (G-081).

Somente a imaginação do usuário limita o uso de Macros, que visa basicamente 3 questões: digitação repetitiva, eliminação de menus e adição de novos comandos. Existem inúmeras palavras, frases e até parágrafos que são teclados várias vezes: "pathnames", nomes, endereços, etc.. Utilizando Macros para essas finalidades, poupa- se tempo, aborrecimento e o aparecimento de erros que ocorrem durante a digitação dos mesmos textos de modo repetitivo.

Os menus e as opções do APPLEWORKS chegam a ser entediantes, apesar de muito bons do ponto de vista, de aprendizado, mas com o uso constante, atrapalham mais do que ajudam. Para se iniciar um novo arquivo do tipo texto são necessárias pelo menos 5 atividades que envolvem o teclado antes de começar o texto em si. Mais complicado ainda é definir todo um conjunto de caracteres de controle para uma impressora tipo "custom". Através de uma única tecla **Macro** é possível executar tudo com apenas uma tecla. Sentíamos falta de certos comandos inexistentes no APPLEWORKS: apagar uma palavra ou sentença, copiar repetidamente da memória (Clipboard), converter letras maiúsculas para minúsculas e vice-versa e gravar e remover todos os arquivos da memória (Desktop). Estes são exemplos de alguns truques conseguidos via **Macros**.

Preparação: Para se instalar um dos programas que permitem o uso de **Macros**, deve-se ter à mão uma cópia de APPLEWORKS original, modificada apenas pelo APPLEWORKS DESKTOP EXPANDER (G-032/A ou G-080/B), se quiser utilizar uma memória auxiliar do tipo RAMWQRKS ou TK-Works. Proceda à instalação do programe seguindo as instruções fornecidas pelos menus, modificando o Startup do APPLEWORKS. Uma vez instalado, no próprio APPLEWORKS utilizamos a tecla **SA** (Maçã-Fechada) em conjunto com outra tecla pré-definida para chamar as funções dos **Macros**.

Os 3 programas permitem que o usuário defina seus próprios **Macros**, seja pelo simples armazenamento de uma sequência digitada (letras ou números), seja escrevendo ("programando") através de um arquivo no processador de texto. **Macros**, além de poderem substituir uma cadeia de caracteres, podem

também criar uma lógica do tipo IF/THEN/ELSE inexistentes diretamente pelo teclado. Considere-se o comando de procura **OA-F** (Maçã-Aberta F), que funciona de modo diferente no banco de dados, planilha e processador de texto. Com radicais ("tokens") semelhantes a (**IFAWP**), é possível se definir comandos **Macro** dependentes do tipo de arquivo APPLEWORKS.

Por convenção, **Macros** usam comumente os sinais de menor/maior ("<",">") para indicar ordens ou comandos. Os caracteres que não produzem comandos não estão envolvidos por menor/maior. Há certas particularidades que diferem de programa para programa (recomendamos ter à mão o manual do programa escolhido), para a criação dos comandos. Em alguns programas, para se introduzir os comandos (RETURN) ou (ESCAPE) é preciso digitar cada um dos 8 caracteres; em outros, basta pressionar a tecla correspondente à função. Eis um exemplo típico para esclarecer isto:

```
SA-F :     <IFAWP><A-1><A-F>T<A-Y><GETSTRING><RETURN>
           <ELSE>
           <IFADB><A-F><A-Y><GETSTRING><RETURN>
           <ELSE>
           <IFASP><H><A-F>T<A-Y><GETSTRING><RETURN>
```

Trocando em miúdos: caso se esteja no processador de texto (<IFAWP>), o **Macro** move o cursor para o início do arquivo (<A-1>), inicia o comando de procura (<A-F>) para um texto (T), apaga os caracteres da procura anterior (<A-Y>), solicita a informação a ser pesquisada (<GETSTRING>) e inicia a busca (<RETURN>). No banco de dados (<IFADB>), é determinada simplesmente uma pesquisa; na planilha (<IFASP>), é chamado um outro **Macro** previamente definido (<H>) que coloca o cursor na célula A1 (HOME), iniciando por aí a busca pelo texto. (Este exemplo foi feito através do KEYPLAYER, mas é representativo também para os outros programas).

Uma vez criados ou escritos, **Macros** podem ser gravados em arquivo tipo processador de texto ou então compilados para que sejam carregados automaticamente durante o boot do APPPLEWORKS.

Podem ser criados diferentes grupos de **Macros** para diversas finalidades e ativar a cada conjunto conforme a necessidade. Uma dica: convém gravar os arquivos de trabalho antes de tentar usar qualquer tipo de **Macros** não testado ou desconhecido.

AUTOWORKS

Atualmente na versão 2.2, é o programa mais fácil de ser instalado. Trabalha com todas versões do APPLEWORKS, e havendo expansão de memória, convive com o PINPOINT (neste caso o AUTOWORKS não deve ser instalado no banco de memória 0, pois o PINPOINT ocupa esta região). O utilitário já vem com 52 **Macros** preparados. Dos programas aqui analisados, este é o que permite o maior número de digitações (5000), que podem estar contidas num único **Macro**, ou divididas em até 100 **Macros**.

OA-X traz o menu do AUTOWORKS, com 4 opções: habilitar, armazenar, listar e atualizar. Uma vez digitado o conteúdo de cada **Macro**, basta abrir um novo arquivo no processador de texto e através do menu pedir para listá-los. Todos os **Macros** ativos serão mostrados, podendo-se então editar ou gravar em disquete. Cada um dos arquivos que contém **Macros** é ativado via menu, mediante atualização ("UPDATE MACRO"). É possível também trazer um determinado arquivo de **Macro** quando do "boot" do APPLEWORKS.

Como em outros programas, é possível inserir uma pausa para a digitação de um ou mais caracteres, antes da continuação do **Macro**. Do mesmo modo que o SUPER MACROWORKS, permite-se introduzir no banco de dados de maneira automática nomes de subdiretórios e arquivos contidos em disquete para catalogação, pesquisa de arquivos, etc..

Uma das características próprias do AUTOWORKS consiste em poder redefinir as teclas, o que é particularmente útil quando não se dispõe de teclado numérico separado e se trabalha com dados numéricos.

Este programa possui a função "Mailmerge" que insere campos de um arquivo de banco de dados num processador de texto. Permite também o uso de "Mouse" para trabalhar nos arquivos e menus.

KEYPLAYER

Este é um dos mais novos acessórios do PINPOINT, podendo assim ser acessado não apenas pelo APPLEWORKS, como também pelo programa de comunicação à distância POINT-TO-POINT, pelos processadores de texto APPLEWRITER II e WORDPERFECT, banco de dados PROFILER e simplesmente pelo Applesoft Basic (desde que com o PINPOINT instalado). Ele permite configurar até 70 **Macros** com um máximo total de 3000 digitações. Ele vem "de fábrica" com uma pequena quantidade de **Macros** já preparados. Será lançado o PLAYMAKER, um disquete em separado com 65 **Macros** prontos.

Para os usuários de programas da família PINPOINT, o KEYPLAYER tem um "jeitão" familiar. Como os outros acessórios desta linha, o KEYPLAYER deve ser inicialmente instalado no PINPOINT e este no APPLEWORKS. Após o "boot" do APPLEWORKS, pressione **SA-P** para o menu de acessórios e tecle **K** para ativar o programa.

O KEYPLAYER parece um tanto rude em comparação ao AUTOWORKS, porém há um menu para auxiliar no trabalho de definição, carga ou gravação de **Macros.** Ele contém um painel de controle para minimizar o trabalho de edição dos comandos.

SUPER MACRO WORKS

Este é o mais completo dos programas para se trabalhar com Macros. Parece ser um pouco complicado, mas esta impressão logo desaparece com o uso. Ele vem com mais de 70 **Macros** prontos, mas permite uma definição total de até 168 comandos ativos, com um máximo de 4000 caracteres. Trabalha somente com

a versão 2.0 do APPLEWORKS e não é compatível com o PINPOINT. Para versões mais antigas do APPLEWORKS (1.1, 1.2 e 1.3) existe o MACROWORKS, com alguns recursos a menos do que o SUPER MACRO WORKS.

Ele possui uma certa quantidade de **Macros** que não podem ser mudados pelo usuário, como por exemplo o **SA—RETURN** que no processador de texto procura pelos "Carriage Return", permitindo desta maneira mover o cursor parágrafo a parágrafo.

Tem a possibilidade de "conhecer" os caracteres que estiverem na tela, permitindo a criação de desvios ou "loops" que dependem do caracter que estiver sob o cursor na tela.

Pode armazenar "pathnames" completos, evitando digitações repetitivas e desnecessárias e permite transferir automaticamente informações de um arquivo para outro. É bastante flexível, a ponto de permitir a redefinição das telas de HELP do APPLEWORKS a seu gosto (pode traduzi-las para o português, se quiser). Contém um utilitário que substitui a irritante "buzinada" do micro a cada operação errada no APPLEWORKS por um "bip" discreto, que não acorda a casa toda. Este programa também aceita o Mouse dentro do APPLEWORKS.

Finalizando: Qual dos programas é o melhor?

Embora os 3 programas se destinem à mesma finalidade, cabe ressaltar que:

- Para redefinição do teclado e compatibilidade com o PINPOINT, **AUTOWORKS** é indicado
- Pensando em simplicidade de uso, sem muita sofisticação e compatibilidade com o PINPOINT, o **KEYPLAYER** vai bem.
- Aplicações mais completas, exigentes e sofisticadas sugerem o SUPER **MACROWORKS.**

Particularmente, possuo 2 cópias de trabalho do APPLEWORKS 2.0, uma com o **PINPOINT** + **KEYPLAYER** + **AUTOWORKS** e outra com o **SUPER MACROWORKS.**

Abordamos aqui uma visão geral dos programas, mas o uso do manual apropriado é indispensável para o conhecimento e utilização plena de todos os recursos e particularidades de cada utilitário.

DOMINANDO O PROSEL

por PERRY MASON (São Paulo)

Nunca fui muito "chegado" ao ProDOS. Afinal, o DOS 3.3 é tão fácil, tão simples, apesar de sua limitação: o espaço de um disquete de 5 1/4". Algumas vezes me perco em CATALOGs enormes, mas são os ossos do ofício. De qualquer modo, um bom programa de HELLO elimina tudo isso: nada de "Volume Names", "Pathnames", "Subdirectories" e outras coisas para decorar. Talvez esse comodismo tenha alimentado a antipatia que tenho pelo DOS do IBM-PC: lembra muito o ProDOS.

Repentinamente, ao conhecer o PROSEL (PROgram SELector), percebi a razão de tudo isso: sendo o ProDOS mais recente, ele não havia acumulado uma quantidade de utilitários disponíveis comparável à do DOS 3.3. Felizmente, todos os utilitários para o ProDOS apareceram de uma vez, num conjunto chamado PROSEL (D-221).

A grande vantagem do ProDOS não é a velocidade nem a facilidade de acesso aos arquivos: é a sua flexibilidade na organização dos arquivos dentro de uma hierarquia estabelecida pelo usuário, além de grande variedade de meios de armazenagem (disquetes de 5 1/4", de 3,5", discos rígidos, placas RAM e o que mais aparecer). Se considerarmos apenas a existência de placas RamFactor que chegam a 16 MBytes e que podem ter alimentação própria (guardam os arquivos mesmo com o Apple desligado), justifica-se plenamente o uso do ProDOS. Fazendo uma conta rápida, uma face de disquete em DOS 3.3 comporta 143 KBytes. Sendo assim, uma placa de 16 MBytes pode guardar o conteúdo de 87 disquetes gravados em ambos os lados! Se cada face tiver sempre 3 trilhas ocupadas pelo DOS (3.3), o número sobe para 95. Imaginemos então, um disco rígido, que comporta duas ou três vezes isso: aquelas caixas imensas, cheias de disquetes, servirão apenas para guardar os back-ups.

É muito difícil fazer um apanhado geral de tudo que o PROSEL faz, pois ele faz quase tudo. No verso do disquete (D-221/B) há um programa que imprime 43 páginas de documentação (em inglês). Se quiser vê-las na tela, indique slot 0 (para 40 colunas), ou slot 3 (para a placa 80 colunas).

A princípio, a idéia básica de um PROgram SELector é ser um bom programa de HELLO, que permita escolher o programa que se irá usar em seguida. Para aqueles habituados ao DOS 3.3, isso pode parecer sem importância: afinal, era só teclar CTRL-RESET e RUN HELLO (quando o disco não tivesse reboot automático). Entretanto, o ProDOS tem um protocolo de saída ("Q" ou Open-Apple-Q"), que pergunta qual é o próximo programa. Quando você não se lembra do volume e do pathname, a única saída é fazer o reboot. Num disquete de 5 1/4", não há problema, mas num disco rígido ou numa placa RAM, você terá de fazer um CAT para descobrir a grafia correta do nome do programa (talvez no meio de uma infinidade deles). Com o PROSEL instalado, basta localizar o programa na lista que você mesmo preparou, levar o cursor até ele (com setas ou Mouse) e teclar RETURN (ou apertar o botão do Mouse).

A grande utilidade do PROSEL não é só essa. Ele contém utilitários para preparar tudo o que for necessário para acesso rápido e fácil aos programas em ProDOS. Isso não apenas inclui achá-los e "chamá-los" dos mais variados dispositivos, mas também colocá-los lá. E mais ainda: proteger-se para o dia em que, por acidente, algo acontecer a eles.

Para simplesmente acessá-los, ele tem um EDITOR, que serve para você montar o seu arquivo de programas "rodáveis" através do menu. Assim, é possível colocar somente os programas tipo SYS iniciais, sem os outros que eventualmente serão chamados por eles. Além disso, é possível mudar o programa de boot, que não precisa mais se chamar STARTUP (qualquer nome serve), desde que não exceda 19 caracteres. Neste caso, o disco executará o programa escolhido para boot sempre que for carregado. O EDITOR é capaz de

alterar os nomes dos programas, que passam até a poder conter espaços. Ao se sair do programa (desde que se obedeça o protocolo do ProDOS), o PROSEL entrará em ação automaticamente. O PROSEL trabalha tanto em 80 como em 40 colunas, se bem que é melhor dispor de uma placa de 80 colunas. Alguns dos utilitários exigem 128 KBytes (e não funcionam com os 64 KBytes da placa auxiliar, por exemplo, do Spectrum ED).

Vamos agora ver alguns dos outros utilitários do PROSEL. O PROSEL.ED é um editor externo, que permite ordenar o diretório da forma que for desejada, por exemplo movendo a ordem dos arquivos como no antigo DISK ORGANIZER II (D-104/A). Também é possível colocar títulos para grupos de programas, pois o PROSEL ignora qualquer arquivo cujo nome comece com um espaço. Existe ainda a possibilidade de colocarmos arquivos em DOS 3.3 no meio de tudo isso, com o DOS.HEADER. O UNI.HEADER é capaz de dividir um Unidisk de 3,5" de modo a reservar 1/4 dele para arquivos em DOS 3.3 e o restante para ProDOS.

O FIND.FILE é um "caçador de arquivos", que procura qualquer arquivo num certo slot e drive, pelo nome completo ou incompleto (aceita coringas), dando-se as informações básicas sobre o mesmo. Se o arquivo for do tipo SYS, com uma única tecla ("R") será possível rodá-lo de imediato.

Há um utilitário para permitir acesso direto a qualquer utilitário do PINPOINT através do PROSEL.

Também há um programa chamado PASSWORD, que permite colocar uma senha de acesso. Não é nada sofisticado, mas é o suficiente para impedir que um principiante tenha acesso aos seus arquivos. No momento não sabemos a senha da versão do Clube.

O BACKUP serve para fazer cópias de um disco rígido para disquetes de qualquer tipo formatados em ProDOS. O programa verifica se o disquete receptor tem menos do que 4096 blocos, de modo a impedir que se faça uma cópia para o disco rígido. Há a indicação do número de disquetes (pré-formatados em ProDOS) necessários e o utilitário usa 2 drives. Caso se tenha só um único drive, é preciso fazer uma modificação, explicada no manual. O programa inclui várias verificações para assegurar perfeição máxima na transferência de dados.

O **RESTORE** serve para fazer o trabalho exatamente oposto. No caso de algum "desastre" com o conteúdo do disco rígido, ele permite regravá-lo com o conteúdo dos disquetes gerados com o BACKUP. Há mais um programa nesse grupo, o **RECOVER**, que, ao invés de trabalhar com o back-up inteiro, trabalha a nível de arquivos, restaurando-os no disco rígido.

O programa **COPY** é um copiador rápido, seguro e eficaz para qualquer coisa em ProDOS. A princípio, ele serve para copiar de um dispositivo (disquete de 5 1/4", de 3 1/2", disco rígido etc.) para outro igual. Ele copia disquetes de 5 1/4" de 40 trilhas, desde que o disquete receptor tenha sido formatado para isso. Ele pode utilizar uma placa de RAM, se houver, como meio intermediário de cópia, apresentando assim a vantagem de permitir a

produção de várias cópias com uma única leitura. Isso economiza tempo e o desgaste da matriz, no caso de produção de software em massa.

O programa **INFO.DESK** (balcão de informações) lhe dá todos os dados sobre a localização (o que está onde) num volume (disquete, disco rígido, placa RAM) em ProDOS. Essas informações podem ser apresentadas na tela, na impressora ou gravadas num arquivo. O programa tem 4 funções: 1) CATALOG, que dá uma lista estruturada de todos os arquivos, só não indicando a hora e o status de travado/destravado de cada um. 2) BLOCK USAGE BY FILES, que indica os blocos que cada arquivo utiliza. 3) FILE USAGE BY BLOCKS, função inversa da anterior, que indica os arquivos correspondentes aos diversos blocos no disco. 4) BIT MAP, que mostra os blocos ocupados e os livres no disco rígido, disquete ou placa RAM.

No disco-mestre dos Apples II+ conhecemos um garoto chamado FID. Ele estudou, fez vestibular, cursou a faculdade, se formou e hoje está no PROSEL, onde é conhecido como **CAT.DOCTOR**. Ele ainda faz aquelas mesmas coisas (CATALOG, COPY, LOCK, UNLOCK, DELETE, RENAME, VERIFY), mas em ProDOS. Ele também aprendeu algumas coisas novas: WIPE (apagar) um volume, mudar datas de arquivos, criar novos sub-diretórios, listar todos os volumes ativos e ordenar diretórios (SORT). Há vários outros programas que oferecem essas possibilidades. Entretanto, fazendo referência específica ao SORT, o manual alerta para o fato de outros programas tais como o COPY II+ 6.0, PRO.COPY e o FAT CAT deixarem defeitos no diretório, que mais tarde aparecem. Por experiência própria, posso afirmar que no caso do primeiro deles, isto é verdade, mas que este defeito já foi corrigido na versão 7.2.

O **BLOCK.WARDEN** (guardião de blocos) é um ZAP super-incrementado. Além das funções habituais (ler, gravar, editar, imprimir), ele é capaz de listar (em linguagem de máquina, com os mnemônicos) o conteúdo do bloco, bem como seguir um arquivo.

Há mais um grupo de utilitários, um dos quais serve para formatar disquetes de 5 1/4” para qualquer quantidade de trilhas entre 36 e 40 (excedendo portanto, o normal de 35). Outro programa desse grupo expande um disquete que já contenha arquivos para até 40 trilhas, dando-lhe mais espaço. Mas cuidado!!! Faça uma cópia antes. Se o disquete tiver sido formatado com um drive desregulado ou defeituoso, pode haver problemas. Além disso, alguns drives não conseguem ler 40 trilhas. O jeito é experimentar. O EDD 4.1 (C-007/B) tem uma função que testa o número de trilhas acessáveis por um certo drive. De acordo com esse teste, meus 2 drives (diferentes entre si) acessam 45 trilhas, mas não pude testar a compatibilidade do resultado desse teste com o PROSEL. Supostamente o Disk II da Apple só consegue ler até a trilha 39 e o mesmo ocorre com o drive do Apple IIc original (interno).

O programa **BEACH.COMBER** (rato de praia) parece ser a última esperança para um disco em ProDOS “bombado”. Ele exige 128 KBytes, mas o autor (do programa) não se responsabiliza pelos resultados. Mesmo assim, ele faz o possível para recuperar um desastre. Como todos os programas desse gênero, ele é limitado e lento. Ele só consegue operar com volumes contendo menos de 10 MBytes, e o primeiro passe leva de 10 a 15 minutos por MByte.

Na mesma linha, o **MISTER.FIXIT** é mais ameno, mas apenas "conserta" o diretório (dentro do possível). Ele pode ser usado apenas para testar um volume em ProDOS, sem fazer nada, indicando os eventuais erros. Sugerimos trabalhar com uma cópia.

Fizemos uma apresentação rápida apenas dos principais utilitários do PROSEL, deixando de lado algumas capacidades secundárias. De um modo geral, é incrível que tenham conseguido colocar tantos utilitários poderosos num único disquete. Nem nos sobrou espaço para falarmos dos comandos. É um tanto difícil imaginar que alguém possa precisar usar todos os utilitários do PROSEL. O manual que o programa imprime, apesar de longo, é bem resumido, mas dá uma boa orientação de como utilizar o programa. Os menus e os prompts no mesmo ajudam bastante. Cabe aqui dar uma orientação importante; NAO ADIANTA TER SOMENTE O LADO A. O lado B, além do manual, contém alguns utilitários importantes.

Para finalizar, desaconselhamos PROSEL para iniciantes que utilizam uns poucos programas em DOS 3.3, pois ele pode ser uma arma perigosa. Deixe para mais tarde. Para o Applemaníaco experiente, que domina bem o DOS 3.3 e ainda está estudando o ProDOS, o PROSEL pode acelerar o seu aprendizado e ajudá-lo bastante a passar por cima de alguns problemas. Se você já domina bem o ProDOS, ele lhe será uma ferramenta de valor incalculável.

O AVENTUREIRO ELETRÔNICO



ALPINE ENCOUNTER: De vez em quando é bom viajar para escapar das pressões de nosso dia-a-dia tão corrido. Estou convidando vocês para passar uma temporada comigo no Hotel Alpenhof, nas montanhas da Suíça, para relaxar um pouco e aprender a esquiar na neve. Vamos aproveitar para apreciar os belos gráficos de uma aventura relativamente simples (apenas 71 salas) e estimular um pouco a mente para resolver um crime internacional. A organização criminal chamada VODAC roubou um vaso chinês muito valioso, a caminho de uma exposição nos Estados Unidos. Se o vaso não for devolvido em breve, as relações diplomáticas entre a China e os Estados Unidos piorarão.

Esta aventura é muito boa para o aventureiro iniciante, pois os enigmas não são difíceis. O interpretador de comandos não é muito inteligente, mas isto não chega a atrapalhar. É imprescindível mapear bem o hotel e salvar o jogo periodicamente (para um outro disquete). Os objetos encontrados podem ser manipulados, mas não afetam muito o jogo. Recomendo cumprimentar (dizer "HELLO") para todos os personagens encontrados para conhecer seus nomes e segui-los para ver o que fazem. Você também pode aprender perguntando "ASK João ABOUT Maria" (coloque os nomes desejados).

No início da aventura você se encontra na £rente do hotel, as 9:00 horas da manhã. Suba até a recepção ("N", "N", "W")' e se registre ("REGISTER"). Sendo um espião, você pode colocar qualquer nome e idade, mas não minta sobre seu sexo, porque só vai poder entrar no banheiro apropriado e se o jogo se prolongar, você pode ficar apertado. Ainda na recepção, compre uma entrada para o concerto que acontecerá as 20:00 ("BUY TICKET"). Na banca de jornais ("E") compre um jornal ("BUY PAPER") e leia-o ("READ PAPER") para descobrir porque você esta aqui. Agora vamos um pouco para o lado ("E", "S") para descobrir o corpo do pobre Winston Sinclair ("LOOK CRATE"). Deixe os detalhes sórdidos para o Inspector Scott ("CALL INSPECTOR"). Na sala do gerente ("N", "W", "W", "N", "W"), dê uma olhada ("LOOK") e depois examine as malas do Winston ("LOOK LUGGAGE"). Deixo o resto para vocês. Aproveitem a temporada para alugar (ou comprar) o equipamento necessário para esquiar um pouco (há um joguinho embutido na aventura). Boa sorte!

DALLAS QUEST: Você, um conceituado detetive de sua cidade, é chamado ás pressas a South Fork no Texas para se encarregar de um caso particular. Tanto o nome da cidade como a voz da mulher que lhe convocou pelo telefone não são nada estranhos, mas sem se preocupar muito com estes detalhes, você segue para lá rapidamente. Ao chegar no endereço de destino, as coisas começam a se esclarecer. Você se encontra na maior e mais bela fazenda da redondeza, que você lembra já ter visto num destes seriados de TV. Quando sua cliente se aproxima, tudo fica limpo como água cristalina; você está frente a frente com Sue Ellen Ewing, do seriado Dallas, que era exibido semanalmente. Ela lhe estende a mão e você, ainda meio desconcertado com a recente descoberta, imita seu movimento, cumprimentando-a. Sem perder tempo, ela conta o porque de tê-lo chamado com tanta urgência e pelo visto,

este caso não é nada simples: Você deve achar um importante mapa de poços de petróleo que está perdido há muito tempo.

O jogo não tem muitos quebra-cabeças lógicos, mas isto não significa que é uma aventura fácil. Um dos principais problemas que você encontrará será com o terrível marido de Sue Ellen (J.R.), que fará o possível para que o mapa continue perdido. Vamos então começar a jogar juntos:

Você começa na sala de visitas em frente a Sue Ellen. Primeiro, pegue a corneta ("GET BUGLE") e siga para a piscina ("E", "N"). Pegue os óculos escuros ("GET SUNGLASSES"), vá a norte ("N") e dê os óculos para a coruja que está empoleirada na árvore ("GIVE SUNGLASSES TO OWL"). É uma passagem um tanto estranha, não? Agora entre no celeiro ("G0 BARN"), solte a coruja ("DROP OWL") que almoçará o ratão e pegue a pá que ali se encontra ("GET SHOVEL").

Um comando utilíssimo nesta aventura é o "CLUE" que, dependendo da situação, lhe dará uma importante dica. Tome muito cuidado com esta ajuda, ela pode ser um tanto traiçoeira. Boa sorte!

PERGUNTE A ANALISTA



PERGUNTA: Notei que o THE FONT MACHINE V1.5 (D-196/B) e o DAZZLE DRAW IIe/IIc (G-015/A) não aceitam configuração. Você tem alguma sugestão? (CASABLANCA - Rio de Janeiro).
RESPOSTA: Muitos programas perdem a capacidade de gravar a configuração após a desproteção. Já verifiquei isto com DAZZLE DRAW. A única maneira seria de configurar a versão protegida e depois fazer a desproteção. Não oferecemos a versão protegida no acervo do Clube.

PERGUNTA: Já aproveitei a oferta do Clube para tocar o Eprom MATC 07 no meu TK 3000. Como posso verificar agora se o buffer do teclado está desligado? (CASABLANCA - Rio de Janeiro).
RESPOSTA: Execute o seguinte programa em modo imediato: "FOR I=1 TO 2000 : NEXT". Enquanto este estiver executando, bata qualquer frase no teclado. Com o buffer ativado, a frase inteira aparecerá após o final do loop. Com o buffer desligado, aparecerá apenas a última letra teclada após o final do loop.

PERGUNTA: O que é um digitalizador de imagens? Como funciona? Existe no Brasil alguma loja que venda ou alugue este aparelho? Como faço para entrar em contato? (PASSPORT - São Paulo).
RESPOSTA: Um digitalizador de imagens serve para converter uma imagem de vídeo (normalmente fornecida por uma câmera de vídeo) para uma imagem no micro em alta ou dupla-alta resolução. A Plus Informática do Rio de Janeiro (021-262-4235) copiou o COMPUTEREYES americano, com o nome "Sete Bits".

PERGUNTA: Gostaria de saber o que são jogos do tipo Arcade e RPG ("Role Playing Games"). (PASSPORT – São Paulo).
RESPOSTA: Os jogos do tipo Arcade tem ação, onde você deve atirar e/ou movimentar algo num labirinto. Nos do tipo RPG, como por exemplo o WIZARDRY, você assume um ou mais personagens, com características pré-determinadas e sua equipe deve sair à busca de algo ou alguém, enfrentando muitos perigos pelo caminho.

PERGUNTA: Porque às vezes, quando se dá o comando SAVE (NOME), o micro não grava no disquete? (GUEDES - Cuité PB).
RESPOSTA: Quando você dá o comando SAVE (NOME) e o micro indica um erro de sintaxe, isto significa que DOS não foi carregado, ou foi baleado. Sugiro preparar um disquete inicializado com "HELLO" e depois deletar o arquivo HELLO. Quando SAVE ou qualquer outro comando de DOS não funcionar, boote (utilize "PR#6") este disquete para restaurar DOS, sem perder seu programa.

PERGUNTA: Quantos níveis tem o jogo FLOPPY (S-086/A) e como se faz para utilizar o editor? (MASTER - Presidente Prudente SP). **RESPOSTA:** O jogo FLOPPY tem 100 níveis, mas o disquete comporta até 150. Use CTRL-E para entrar no editor de telas (níveis) e a partir desse momento, os seguintes comandos podem ser usados:

```
1 a 8                = selecionar objetos
<   >                = trocar de cenário (menos 1 ou mais 1)
SHIFT <, Shift >     = trocar de cenário (menos 10 ou mais 10)
Return               = dar nome ao nível
I, J, K, L           = movimentar o cursor
CTRL-C               = limpar cenário
CTRL-D               = imprimir cenário
CTRL-F               = limpar todos os níveis (cuidado!)
CTRL-L               = carregar um cenário
CTRL-Q               = sair do editor
CTRL-S               = gravar um cenário
```

Obs.: Se você montar um cenário errado, isto pode estragar o jogo!

PERGUNTA: Nas revistas INCIDER, tenho lido os artigos "AppleWorks in Action" (em especial o número 55), onde há um texto junto com um gráfico e não consegui entender como a autora conseguiu fazer esse arranjo, já que isto seria muito útil em cartas personalizadas. (DEZ E MEIA - São Caetano do Sul SP)

RESPOSTA: O utilitário PINPOINT (G-025) tem um módulo chamado GraphMerge, que permite inserir um gráfico no meio de um documento do Processador de Textos de APPLEWORKS.

DICATEKA



Uma coleção das melhores dicas publicadas nas Cartas Circulares do Clube dos Applemaníacos de março/85 até dezembro/87

UTILITÁRIOS

No livrinho "**101 QUESTIONS AND ANSWERS ABOUT DBASE II**" as páginas 156/157 simplesmente não existem (falha da editora).

Nossa cópia de **ABSTAT** (A-036, A-037/A) só aceita até 4 variáveis.

SCOOB-DOO conseguiu ligar no Cirandão somente após 45 dias de tentativas. Ele finalmente entrou no ar com **AE PRO** (D-058/A) e nossa indicação da posição das chaves na placa Super Serial. Ele mandou avisar que com o TI da Unitron só se pode usar letras maiúsculas com AE PRO e que após completar a ligação, você deve teclar SPACE BAR e em seguida RETURN para terminar a entrada de letras aleatórias e entrar no RENPAC. O novo manual para entrar via RENPAC pode ser obtido na Embratel.

ANIMATE (G-077/A) só funciona sem a etiqueta trava de gravação.

Você já tentou usar o FORTRAN-80 (A-012/A) e comparar com o APPLE FORTRAN, apresentado no Sistema Operacional PASCAL (D-024)? Virei tiete do sistema PASCAL do APPLE: o editor é uma maravilha, compila rápido, entra no modo editor com o cursor em cima do erro, é todo cheio de prompts, permite misturar FORTRAN com rotinas em PASCAL e vice-versa, etc. Compilar o FORTRAN-80 é morte lenta, pois ele não tem um editor de programas. Olha, que trabalhar em CP/M para mim é fácil, mas depois que conheci o APPLE PASCAL (D-044/045) minha vida mudou... (violinos ao fundo). Recomendo esquecer o Fortran (ou Basic) e usar Pascal (a linguagem), ou se fizer questão, use o APPLE FORTRAN em PASCAL (sistema operacional). <JARARACA>

No utilitário **BAG OF TRICKS 2** (D-147/B) a opção de 80 colunas só funciona na opção ZAP se você seguir corretamente as instruções do manual no capítulo 6, páginas 28/29. <DISK FULL>

O **BEAGLE MENU** (Coletânea de setembro/85) pode ser "configurado" para mostrar diversos tipos de arquivos, não somente arquivos travados (ver linha 108 do programa). <RAP>

O **BLAZING PADDLES** (D-116/A) também é um ótimo programa complementar para o TAKE 1 (ver "Dominando o TAKE 1" publicado no O GANCHO de julho/87). Este programa é compatível com TAKE 1 e PIXIT e permite capturar "windows" em disquete. Isto é, você pode transferir trechos de determinadas telas para outras. <ZARDOZ>

Na Coletânea de setembro/85 incluímos o programa **BUSCARTIGOS**, um banco de dados sobre artigos publicados em revistas. Chegamos à conclusão que não se deve usar vírgulas nas entradas de dados porque o programa usa o comando INPUT. Também o arquivo de Magic Window "INSTRUÇÕES BUSCARTIGOS.MW" deve ser rebatizado com o nome "BUSCARTIGOS.MW", pois o MAGIC WINDOW não consegue achar arquivos com nomes com mais de 15 caracteres.

Alguns associados tiveram dificuldades para imprimir catálogos de disquetes preparados pelo Clube (por exemplo, as Coletâneas) devido aos caracteres

estranhos. Para consegui-lo, recomendamos o **COPY II PLUS 4.3** (opção #2 da SELECAO DO GANCHO).

Para personalizar a primeira tela que aparece no boot de um disquete em **CP/M** (sistema 60K), basta usar um bom editor de setores como COPY II PLUS 4 3 (item #2 na SELECAO DO GANCHO). Verifique a trilha #2 setor $F de qualquer disquete do Grupo A do acervo e encontrará a introdução do Clube quase no final do setor. Prepare várias cópias para experimentar, alterando a gosto. Você pode mexer a partir do byte $B6. Não esqueça de colocar $0D0A no final de cada linha do texto que você quer exibir na tela.

Se você não consegue se lembrar como utilizar o comando PIP em **CP/M** para copiar arquivos, sugiro o CP/M POWER (A-008/B). Com o comando "COPY", você verá um diretório com os arquivos numerados. Basta indicar os números correspondentes aos arquivos desejados e o drive que receberá a cópia. Fácil, não é?

Há um "bug" no próprio **D CODE** (B-009/A). Se você utiliza notação científica e pede "Shorten Variable Name", o resultado sai bagunçado. Por exemplo, a linha "IF T=1 THEN G=P*1E5" ficará "IF T=1 THEN G=P*1A" (errado!!!). Também a opção Check não acusa a ausência da linha 100 (inexistente) ao checar o comando "IF X = 1 THEN 100". <MANCHA NEGRA>

A memória disponível não é suficiente para seu programa em Applesoft? Além das outras vantagens, o DAVID-DOS II (D-080/B) oferece a possibilidade de transferir o DOS para a expansão de 16K, liberando assim aproximadamente 10K de memória. <HAN SOLO>

O tutorial **dBASE LESSONS** (A-032 e A-033) exige 2 drives.

Diversos associados já nos ofereceram o **DISK DRIVE ANALYZER** da DATALIFE (em inglês ou francês). Já temos este programa, mas não o colocamos no acervo por acharmos que ele não funciona adequadamente (não acusa defeitos em drives com defeito). Até o programa original que testamos uma vez não funcionou.

As vezes encontramos disquetes aparentemente com defeito e que não aceitam formatação. Podemos contornar esta situação utilizando o **DISK PREP** (D-066/B) que simplesmente inutiliza os setores defeituosos, modificando o VTOC na trilha $11 setor $0 para indicar estes setores como se estivessem em uso. Uma outra opção é a de tentar formatar o disquete várias vezes com LOCKSMITH 6.0 (C-002/A). Este programa é bastante insistente e já conseguimos recuperar muitos disquetes desta forma.

O programa **DOS MOVER** (D-028/A) só funciona se tiver uma placa de 128K tipo Saturn no slot #0. No GPLE (B-008/B) há um utilitário que serve para mover DOS para qualquer placa de 16K de memória.

O **E-Z DRAM** (D-062/A) exige o uso de paddles ou de um joystick. Mesmo assim, você pode encontrar dificuldades para operar este programa com o Compopad ou joystick. Deve se alterar a linha 30 do programa conforme segue:

30 QQ = X : WW = Y : X = PDL(0) ? VV : Y = PDL(1) : IF Y > 191 THEN Y = 191. <MACIEIRA*****>

Regulamos (a turma de Salvador) com sucesso a velocidade de nossos drives com **EDD V3** (opção #7 na SELECAO DO GANCHO). Após este procedimento, muitos I/O ERROR'S foram evitados. <RODAN>

O **EINSTEIN COMPILER** (D-059/A) deve ser utilizado sem a etiqueta de trava de gravação. <APPLEMAN>

O programa **FLASHCALC** (D-109/A), com 128K em qualquer slot exceto o slot #0, funciona normalmente, mas apresenta o defeito de não ler ou gravar arquivos. Reposicionando a placa de 128K no slot #0 resolve-se o problema. <BIONICAO>

No programa **FONTRIX V1.5** (D-097/A), se precisar reconfigurar e salvar a nova configuração, é necessário remover temporariamente um arquivo do disquete (sugerimos o HELLO), pois no processo de configuração o programa cria um arquivo temporário no disquete e como o disquete se encontra cheio, a reconfiguração não se completa. Ao rodar a demonstração, não a interrompa no meio, pois isto destruirá o arquivo "GRAFFILE".

Lançamos o programa **FRIDAY!** (A-035) com a observação que ele só funciona com 3 drives. O terceiro drive poderá ser substituído pelo Pseudo-Disco (I-001/B), utilizando uma placa 128K tipo Saturn. Fornecemos o FRIDAY! no Sistema CP/M de 56K para ser compatível com Pseudo-Disco (que não funciona em 60K).

O **GAMEMAKER** (D-162) só funciona no TK 3000 (para mostrar telas em alta resolução) sem a placa TK-Works. <BARBA RUIVA>

Descobrimos que **GRAPHICS EXPANDER** (D-225) não funciona no Apple IIe. SINCAPPLE achou uma técnica interessante e eficaz para rodá-lo no IIe. Boote o COPY II PLUS 5.5 e selecione a opção "Bit Copy". Não faça nenhuma cópia e saia do programa através do "Quit", colocando o GRAPHICS EXPANDER no drive. Este "boot indireto" funcionará mesmo quando o boot normal não der certo. O TKEZEIRO conseguiu rodá-lo no seu IIe retirando a placa de 80 colunas.

O **GRAPHICS EXPANDER** (D-225) pode ser operado pelo teclado usando-se CTRL com I/J/K/M para as direções e ESC como se fosse RETURN (os mesmos comandos de NEWSROOM). <SCANNER #1>

O programa **INIT 36T** (Coletânea julho/85) pode ser modificado para inicializar um disquete em DOS com 40 trilhas utilizando "POKE 48894,40 : POKE 46063,40 : POKE 44725,160". <CHUPAO>

No **KRAKOWICZ FILES** (D-096/B) o arquivo "BASICS 6.MW" está vazio (apenas 1 setor) e os arquivos "BASICS 8.MW" e "BASICS 9.MW" só podem ser lidos pelo MAGIC WINDOW.

O **KYAN PASCAL** (D-154/B) funciona bem para compilar programas pequenos. Entretanto, com programas maiores o compilador não aponta nenhum erro e gera o código executável, mas na hora de rodar não acontece nada e ele cai no Monitor. <ZAPROG>

As fontes no **LARGE FONTS** (D-023/A) do Clube aparentemente foram mexidas. Por exemplo, as minúsculas do NORMANDY ITALIC se encontram em 4 outras fontes. <PERRY MASON>

Fornecemos o utilitário **LETTER PERFECT** (E-027/B) configurado para 40 colunas, mas este pode ser configurado para 80 colunas.

Se você pretende travar seu programa com **LOCK-IT-UP** (D-006/A), você ainda pode utilizar DOS normal para um disquete de dados. Para ativar DOS normal, utilize o comando "CALL 47741" e para ativar novamente o DOS protegido (para ter acesso ao disquete travado), utilize o comando "CALL 47721".

Quem utiliza 2 ou mais micros já deverá ter notado que muitas vezes disquetes de DOS funcionam em um micro e não em outro Normalmente, problemas ocorrem em situações onde um disquete foi formatado num sistema e depois foi usado num outro sistema onde a velocidade do drive é muito diferente. Assim são provocados erros de checksum em certos setores, resultado erros de "1/0" quando o arquivo for chamado. Muitas vezes isto pode ser resolvido fazendo-se uma nova cópia do disquete inteiro (usando, por exemplo, **LOCKSMITH** rápido) com um drive que consegue ler o disquete. Neste processo de cópia, todos os setores do disquete ficam regravados na mesma velocidade, permitindo acesso confiável por drives de velocidades diferentes.

No **LOCKSMITH 6.0** (C-002/A) a opção "I" (Inspetor/Watson) só funciona depois de apertar a tecla L "Load Ram Card" (exige 64K).

No **MAGIC SLATE** podemos entrar no menu de configuração se apertarmos CTRL-C durante o boot. Desta forma, dá para mudar a configuração de impressora de acordo com seu equipamento. Um CTRL-T a partir do menu principal serve para chamar um menu com utilitários (de disco). <XYKO, CORONEL KLINK e SKY FOX>

Existe um tipo de "teclado inteligente" que ativa os comandos especiais através das teclas CTRL + SHIFT. Por exemplo, o comando em Applesoft "PRINT" é acionado pela combinação CTRL + SHIFT + P. Entretanto, esta mesma sequência de teclas é utilizada pelo **MAGIC WINDOW** para sair do editor e portanto, quem tem este teclado inteligente só pode sair do editor de MAGIC WINDOW com RESET. Descobrimos agora que existe uma outra opção para sair do editor de MAGIC WINDOW: CTRL + SPACE BAR.

No **MAGIC WINDOW** você pode conseguir acentuação usando a sequência CTRL-B H (retrocesso). Por exemplo, "c" com cedilha pode ser formado com a sequência "c" + CTRL-B + "H" + "," e "a" com til pode ser formado com a sequência "a" + CTRL-B + "H" + "4". Os acentos agudo e circunflexo podem ser obtidos da mesma forma, com a utilização do retrocesso. Este tipo de acentuação independe do hardware. A tela ficará bagunçada, mas na impressora sairá certo. O resultado fica melhor com as letras minúsculas. <HAGAR>

Se você usa muito o **MAGIC WINDOW**, monte um arquivo padrão para cada formatação e salve-os vazios. Assim, basta chamar o arquivo padrão para formatar a página do jeito que você quiser. Você pode incluir títulos para formar cabeçalhos, etc. <GANCHO>

MANAGING YOUR $ (G-051/052/053) exige 128K, 80 colunas e 2 drives. Se você tiver apenas 1 drive, não dá para operá-lo.

Em **MBASIC**, os POKE'S 33/34/35/36 correspondem aos endereços $21/$22/$23/$24 em hexadecimal. Quando o microprocessador Z-80 assume o controle do computador, estes endereços são "relocados" para $F021/$F022/$F023/$F024. Portanto, para limitar a largura da tela para 32 colunas, o comando será "POKE &HF021,32". <DUNGA>

O livro sobre **MICRO—PROLOG** (206 pag) que temos no acervo está em acordo com o programa em CP/M (A-042/B), mas há 2 observações: O editor funciona igual ao editor de MBASIC e o comando "ALL-TRACE" deve ser usado como "WHICH-TRACE". <JARARACA>

Para operar os "Desktop Acessories" (calculadora, etc.) no **MULTISCRIBE 2.0** (G-030) é necessário instalar este módulo no programa. Infelizmente, nós ainda não dispomos deste módulo.

MUSIC CONSTRUCTION SET (S-042/B) é muito bom e você pode compor música a vontade. Entretanto, na hora de tocar, o Apple sem a placa "Mockingboard" (no slot #4) não consegue reproduzir muita coisa da música. <HAGAR>

Para utilizar o programa **MUSIC CONSTRUCTION SET** (S-042/B) o slot #4 deverá ser deixado vazio. O programa identifica qualquer interface como se fosse o Mockingboard e fica atrapalhado.

O módulo "Cash Flow" do pacote **OPERATION RESEARCH** apresentou problemas para alguns associados. A solução é a de modificar as dimensões dos arrays.

PFS= FILE / PFS: REPORT (Coletânea) só funciona com 64K.

PINPOINT (G-025) só funciona no IIC ou no IIe Enhanced.

No jornal "O GANCHO" de abril/87 explicamos como configurar o APPLEWORKS V1.2 (G-001) para rodar no Apple II+ , utilizando o **PLUS-WORKS** (G-022/A) para efetivar a modificação. Infelizmente, esquecemos de um pequeno detalhe. CRACKER nos lembrou que para os micros da marca Unitron, deve ser feito também o "patch" para ProDOS, publicado na Carta Circular de abril/86. Caso contrário, o programa congela na tela inicial de ProDOS.

O **PRINT SHOP '86** (D-175/B) só imprime a cores na impressora IMAGEWRITER II da Apple Computer. <SUPER-PIRATAO>

COAL conseguiu rodar the **PRINT SHOP '86** com um Grappler+ e impressora EN-1090 no TK3000 com a configuração MX-80/Epson APL.

No **PRINT SHOP DEMO** (D-062/B) com o comando CTRL-A selecionamos um demo de telas em alta resolução com animação. <MR. COPIA>

Montei um disquete com partes de TRIPLE DUMP (B-007/A) e **PRINTERS WORKSHOP** (D-089/A) para utilizar as melhores partes desses 2 programas. Segue uma listagem do novo catálogo:

```
*A 005 A              *B 019 F.GRAPHIC       *A 010 FRONTOFFICE
*A 043 TRIPLE.BAS     *B 009 F.SMALL.SQUARE  *B 003 CURSORS
*B 004 TRIPLE.OBJ2    *B 034 PIC.HELP.EDIT   *B 017 F APPLE
*B 002 TRIPLE.OBJ4    *B 033 PIC.FINEGRID    *B 017 F.BLOCK
*B 003 PRINTER.INFO   *B 005 PRINT           *B 006 F.MINI
*A 005 WORKSHOP       *B 013 TRIPLE.OBJ1     *B 007 F.SM.STANDARD
*A 023 JTYPER         *8 002 TRIPLE.OBJ3     *B 034 PIC.LABEL
*B 034 PIC.FRAME       T 002 TRIPLE.INFO     *B 034 PIC.SURFACE
*B 007 F.ASCII        *B 019 DUMP
```

OBS "PRINT" é o arquivo "TRIPLE.DUMP"; "WORKSHOP" é o "HELLO" do PRINTERS WORKSHOP; "A" é o novo "HELLO", com saída para "PRINT" e "WORKSHOP". <EL BUCANERO>

Para montar um show de slides utilizando telas de alta resolução, sugerimos o programa **PRINTERS WORKSHOP** (D-089/A). Neste disquete há um arquivo chamado "Frame" com uma borda bonita para montar telas de texto. Para demonstrar estas telas automaticamente com um temporizador, utilize o arquivo "Telas" da Coletânea de Abril/85, devidamente modificado.

Normalmente fornecemos o **PRINTMASTER** (D—151) com as etiquetas de trava de gravação, mas estas devem ser removidas para não provocar problemas no módulo "Card" (aparece "ROGERIO" na frente dos cartões). Alertamos que este programa não imprime com a placa Graph+ da Unitron.

Com a chegada do ART GALLERY #1 (D-171/A) com desenhos para **PRINTMASTER** (D-151), confirmamos que os desenhos são intercambiáveis com os do **PRINT SHOP '86** (D-050/B). Você pode usar os desenhos do PRINT SHOP no PRINTMASTER e vice-versa.

Não há necessidade de "desproteger" **ProDOS** na mais recente versão do EXATO PRO da CCE. Aparentemente, a CCE alterou o monitor (na EPROM F8) para ser compatível com ProDOS, mesmo aparecendo "EXATO-PRO" quando se liga o micro. <DR. FREUD>

Na versão 1.0.1 de **ProDOS** o comando PRINT CTRL-D ou PRINT CHR$(4) deve ficar no princípio da linha. Este defeito já foi corrigido na versão 1.1.1. Utilize o comando "PR#" para desligar ProDOS e "CALL 976" para ligá-lo novamente. O comando POKE 48646,44 com ProDOS ligado provocará bagunça com todos os comandos, menos RUN, CAT e CATALOG. Com ";" na frente, isto não acontece. <MACIEIRA*****>

Se algumas versões de **ProDOS** não funcionam no seu micro, localize uma que funcione e copie o arquivo para a versão que não funciona (faça um Back-up primeiro!). <SINCAPPLE>

O **PRODOS USER'S DISK** (D-038/A) fornece os utilitários básicos para ProDOS, mas este vem na versão 1.0.1 (já antiga). Para atualizar este disquete para a versão 1.1.1, basta transferir para ele os arquivos PRODOS (SYS) e BASIC.SYSTEM (SYS) de um outro disquete em PRODOS 1.1.1.

O **PROFILER** (D-121/A) pode ser configurado para 40 colunas. A partir da primeira tela, tecle RTN, RTN, 5, 4, 6, 0 e depois reboote. <VELHO BARREIRO>

PSEUDO-DISCO para CP/M (I-001/B) com a placa de 128K RAM não funciona no sistema de 60K, mas sim no sistema de 56K. <HAN SOLO>

O **PSEUDO-DISCO** em DOS, para as placas tipo SATURN (I-001/A) pode funcionar na memória auxiliar de 64K no Apple IIe. O procedimento é o de configurar o PSEUDO-DISCO com 64K no slot #3. <START>

A placa TIMEMACHINE II é incompatível com **REPORTWORKS** (G-027), mas o programa passa a funcionar se fecharmos o jumper #2 (modo Appleclock) Infelizmente, APPLEWORKS não reconhece o relógio no modo Appleclock. Uma solução temporária seria de instalar uma chave externa. <JOAQUIM>

O programa **PFS: REPORT** (D-043/B) necessita de um arquivo de armazenamento temporário chamado "SORTWORK" que não se encontra no acervo. Trata-se de apenas um arquivo vazio de PFS que pode ser criado a qualquer hora. <PAPA DOC>

O Demo no **SHAPE MECHANIC** (B-011/B) não está funcionando. Para consertá-lo, transfira "F.SQUARE.SMALL" de B-012/A para B-011/B.

SPEED STAT (D-168/B) exige 2 drives.

Há um defeito do módulo Anova do **STATS PLUS** (D-158/A).

O item 8 da SELECAO DO GANCHO (**SUPER DISK COPY 3.7**) às vezes não funciona quando acionado via "warm boot". A solução é a de desligar e ligar o micro novamente para limpar a memória.

No **SUPER SLIDE SHOW** (D-036/B) aparte a tecla "X" durante a apresentação para ver desenhos de moças bonitas. <KURU-KURU>

Para iniciar o jogo **THE BODY IN FOCUS** (D-200), utilize a tecla (flecha p/direita) "->" equivalente a "Green Key". As teclas "vermelhas" para os sistemas do corpo são "2/4/7/8/Q/R/Y/I". As teclas "azuis" para Close-up são "X/C/V" e use as teclas "B/N/M", para examinar detalhadamente. A tecla "roxa" ("G") chama o jogo que fica no lado B.

THE BOOY TRANSPARENT (D-ll6/B) está com defeito no módulo de demonstração, quando mostra a localização dos órgãos. O programa funciona sem problemas.

O programa **THINK TANK** (B-139 e G-012) necessita de 2 drives.

TIME IS MONEY (D-ll1/B) só pode ser configurado para 80 colunas no Apple IIe. Esta configuração no II+ deixa a tela bagunçada.

TRIPLE-BUMP (B-007 e B-010) não funciona com as etiquetas de trava de gravação.

O programa MULTI-CAT que se encontra no **UTILITY CITY** (B-002/A) não funciona na impressora LX-80. Na linha 333 do programa troque CHR$(9) para CHR$(15) para resolver o problema. Na página F-12 do manual da impressora LX-80 há maiores explicações sobre as características especiais do CHR$(9). <MACIEIRA*****>

Existem problemas na impressão de relatórios com **VIP PROFESSIONAL** (G-068/069). Por exemplo, o HACKER 'BUDHA' não conseguiu imprimir nenhuma planilha com fórmulas.

O **VISITERM** (já retirado do acervo) só funciona com o Apple Communications Card (RS-232 antigo do Apple) e não com o Super Serial Card. <TUPAC-AMARU>

Lembramos aos usuários do **WORDSTAR** (A-001/B), que fornecemos este programa configurado para um micro com teclado que permite maiúsculas e minúsculas. Se o seu teclado não tiver letras minúsculas, será necessário fazer uma reconfiguração usando o programa INSTALL. Para receber o INSTALL, basta nos enviar um disquete virgem com um bilhete explicativo junto com uma encomenda mensal e nós o forneceremos sem ônus.

WORDSTAR 3.33 (A-039/A) só pode ser configurado pelo GP INSTALL (A-039/B) e este não permite configurar o programa para maiúsculas via software (como existe na versão 3.02). Quem não tiver maiúsculas/minúsculas no teclado poderá providenciar a "Shift-Key Modification" (recomendamos muito), ou poderá nos devolver A-039/A para regravação com A-002/B. Neste caso, regravaremos GP INSTALL com o programa de instalação da versão 3.02 de WORDSTAR. Inclua um bilhete com o disquete indicando a regravação desejada. Por este motivo, recomendamos a versão 3.02 (A-001/B) para quem tem um Apple II+ e a versão 3.33 apenas para quem tem um Apple IIe ou equivalente (por exemplo: TK 3000).

JOGOS

No **ALICE IN WONDERLAND** (S-127) para ver o menu segure o botão do joystick e empurre a alavanca para baixo.

AUTOBAHN (M-004/B) também funciona com o joystick (teclar "P" antes de jogar). <MAQ>

Há versões do **AZTEC** desprotegido, onde sempre entramos no nível mais difícil, independentemente da opção escolhida. Na versão do Clube (S-ll0/B), este problema já foi corrigido.

No **BLACK BELT** (S-036/B) você deve deixar o item #5 como "off" e tirar a etiqueta de trava de proteção. <EDOIE DICKINSON>

Houve um comentário no jornal N.Y. Times que o **BRIDGE BARON** (M-075/A) é o programa mais avançado do país sobre Bridge e que este ganhou o primeiro torneio de Bridge entre computadores.

O jogo **BRIDGE TUTOR** (P-027) está com um defeito de fabricação. Algumas opções apresentadas no menú não existem no disquete. Conseguimos verificar que os arquivos no disquete são compilados, impossibilitando uma alteração simples no programa para eliminar essas opções dos menus. Como não temos nenhum outro programa similar no acervo, resolvemos deixá-lo como está por enquanto.

No **CAPTAIN GOODNIGHT** (S-062) os códigos secretos foram modificados para um único código, a letra "O". Após ligar a máquina de destruição, aparece um relógio indicando o tempo que você tem para sair da ilha antes dela explodir.

O **CAVERN CREATURES** (M-024/A) pode ser operado pelo teclado, (teclar "K"). As teclas de direção são as flechas e "A", "Z". <MAQ>

Para saber a surpresa no **CAVERN CREATURES** (M-024/A), boote DOS e depois tecle "BRUN AP". <PEL>

No **CHAMPIONSHIP LODE RUNNER** (S-026/A) siga a seguinte receita para poder mudar de nível: Coloque no drive o LODE RUNHER original (S-001/A). Com CTRL-R e CTRL-E passe para o modo de edição. Tecle "P" (play) e depois o nível que você deseja jogar no CHAMPIONSHIP (por enquanto vai aparecer o nível do LR normal). Troque então no drive o LR normal (S-001/A) pelo CHAMPIONSHIP (S-026/A). Propositalmente deixe-se capturar por um dos homenzinhos. O nível que aparecerá agora é o nível desejado no CHAMPIONSHIP. É cansativo, mas você obtém o resultado pretendido. (Pesquisa feita por Walter Carvalho, 13 anos). <RODAN>

O **CHOPLIFTER** (S-012/B) pode ser jogado com o teclado, usando CTRL-V para levantar/pousar e CTRL-A para mudar de direção.

O GANCHINHO preparou dicas de como passar os níveis 6 e 7 (últimos) do **CONAN** (S-028). Para solicitar cópias (2 páginas), acrescente o item "Dicas Conan" na Quota Mensal Normal em qualquer encomenda.

No **CONAN** (S-028) você pode ganhar mais vidas tocando nos pássaros (mas não no morcego!). <PEL>

O **CREATE WITH GARFIELD** (S-152/A) tem um DOS especial e não foi possível colocá-lo no Grupo M. Este programa não consegue inicializar um disquete de dados, mas felizmente podem ser utilizados disquetes com formatação normal em DOS.

No **CROSSCOUNTRY USA** (S-074) pode-se usar CTRL-A para chamar o "Game Maker" e CTRL-D para ver o Demo. <CORONEL KLINK>

CRYPT OF MEDEA (S-108) não funciona no IIe.

A aventura **DARK CRYSTAL** pode ser modificada para funcionar no IIe/IIc. No S-021/A há um arquivo "DARK". Basta acrescentar a linha "90 POKE 2053,93". <BIG MOUSE>

No **F-15 STRIKE EAGLE** (S-075/A) o jogo solicita códigos de verificação. Segue a tabela completa: 0-G, 1-E, 2-A, 3-M, 4-C, 5-D, 6-F, 7-E, 8-M, 9-P, 10-J, 11-C, 12-E, 13-C, 14-P, 15-M.

O **FLAK** (S-017/B) não funcionará se houver alguma placa no slot #4, pois o jogo funciona com o "Mockingboard". A única solução é de deixar este slot vazio.

O **G.I. JOE** (S-102) aparentemente não funciona com a interface de drive da CCE. Esta placa tem 1 Eprom ao invés dos 2 Proms que existem no tipo mais comum. <CORONEL KLINK>

No **GHOSTBUSTERS** (S-030/A) compre o detector de Marshmellow. Na hora em que ele aparecer, tecle "B" e ele irá embora e você ganhará US$ 2.000 (no jogo).

No jogo **HACKER** (M-059/B) as respostas dos níveis de segurança são: (1) MAGNA, LTD. (2) AX-0310479 (3) HYDRAULIC (4) AUSTRALIA. A senha correta para usar no início do jogo também é AUSTRALIA. <COMPUTRON, SIR LANCELOT e O BATATINHA>

Para mudar os controles do **HARD HAT MACK** (M-018/A), basta dar um CTRL-C. <O BELGA>

No **HERO** (M-036/A), você pode mudar de nível com as teclas de 1 a 5. <O BATATINHA>

INTELLECTUAL DECATHLON (M-078/A) só funciona corretamente sem as etiquetas de trava de gravação.

Há um defeito no módulo #9 ("Instant Replay") no **INTELLECTUAL DECATHLON** (M-078/A). No programa UNIT E<- deverá ser alterada a linha 1145 para: 1145 GET GE$; IF GE$ < >" " THEN 1145. <ETRUSCO>

Não se deve retirar a etiqueta de trava de gravação do lado A de **JUMPMAN** (S-196), pois quando o programa tenta gravar os "High Scores" no disquete, estraga o jogo. <SCANNER #1>

KARATEKA (S-026/B) do Clube não roda Apple IIc. <DR. FREUD>

Existem uma grande variedade de versões de **KARATEKA** na praça. Em um caso, o jogo congela depois de ultrapassar a porta da águia. Numa outra versão, o jogo se encerra assim que você entra na sala da princesa. Com a versão no acervo do Clube (S-026/B), o jogo prossegue até o fim.

O **LODERUNNER'S REVENGE** (S-120/B) só funciona sem a etiqueta de trava de gravação.

O **MICROBE** (S-032/B) não funciona corretamente sem joystick, mesmo na versão com o teclado. <FLYNN>

No **MINER 2049ER** (S-086/A) você pode mudar de nível teclando "#" e depois o número do nível desejado, quando lhe for solicitado o número de jogadores. <SUPER-PIRATAO>

MOEBIUS (S-117/l18) não funciona no TK 3000. <RATT>

O **NIGHT MISSION** (M-012/A) também pode ser jogado no teclado (teclar CTRL-K). Controle os flipers com teclas "Z" e "/". <AC/DC>

No **RAINY DAY GAMES** (S-153/A) a opção "OLD MAID" não funciona.

No **RESCUE RAIDERS** (S-031/A), os controles são os seguintes: T - tanque; E - engenheiro; M - homens para combater; A - lança- mísseis; D - carro para destruir base inimiga; Barra de Espaço - soltar homens do helicóptero; H - comprar helicóptero. <O BELGA>

O chip #7 no jogo **SHORT CIRCUIT** (S-003/B) está com defeito. <PEL>

No **SITUATION:CRITICAL** (S-076/B) os recordes são gravados no disquete somente com a opção 4. As teclas ESC + U + H (apertadas simultaneamente) permitem mudar de nível. <COMETA HALLEY>

Para se jogar "Space Invaders" no **SKY FOX** (S-009/B), teclar "CTRL G". <PEL>

O objetivo do **SHOOPY TO THE RESCUE** (S-095/A) na primeira cena é o de chegar ao topo da tela, passando pelos guardas que fazem movimentos na horizontal. Na hora de passar por cima dos números que vem se alterando, você deve congelá-los, apertando RETURN ou o botão #1. No último número, você deve ter o cuidado para deixar que a soma de todos os números seja igual ao número que aparece na parte superior da tela. As demais cenas funcionam duma forma semelhante. Utilize CTRL-N para mudar de nível.

As teclas de comandos para o **SPARE CHANGE** (S-0ll/A) são: CTRL-Z para escolher o grau de dificuldade, CTRL-C para mudar as teclas e CTRL-U para ver os "high scores". <PEL e COMPUTRON>

SUPER BUNNY (S-011/B) também funciona com o joystick (teclar "P" antes de jogar). <MAQ>

Como sair do navio no **SWISS FAMILY ROBINSON** (P-010/B)? Em primeiro lugar, é preciso ir até o porão ("GO BELOW"). Depois, abra o baú de ferramentas ("OPEN TOOLCHEST"). Retire as ferramentas necessárias ("TAKE SAW", "TAKE NAILS", "TAKE HAMMER", "TAKE SHOVEL"). Vá para o convés ("GO TOPSIDE"). Serre as barricas, pegue as tábuas e pregue-as ("SAW BARRELS", "TAKE PLANKS", "NAIL PLANKS TO BARRELS"). Coloque o barco no mar e parta na direção SUL ("LAUNCH BOAT TO SOUTH"). <MANOWAR e COMPUTRON>

TACTICAL ARMOUR COMMAND (M-050/A) não funciona se tiver qualquer placa no slot #4.

SHE-RA nos enviou uma página com um resumo dos fatos mais importantes para o jogo **THE HALLEY PROJECT** (S-093/A). Os interessados deverão levantar o braço direito, gritar "Pela honra de Grayskull!" e solicitar este resumo na Quota Mensal Normal (manuais) em qualquer encomenda, sob o título "Resumo Halley" (1 página). A SHE-RA também informou que este jogo pode ser operado pelo teclado usando as teclas I, J, K e M com REPT.

COLOSSUS nos enviou uma explicação completa (e muito bem feita) sobre as 8 fases do jogo **THE GOONIES** (S-092/B). Quem quiser uma cópia, deverá indicar "Dicas Goonies" (8 páginas) na Quota Mensal Normal (manuais). Não é preciso levantar o braço neste caso.

SHOGUN nos forneceu 4 páginas com os mapas estelares para o jogo **THE HALLEY PROJECT** (S-093/A). Os mapas foram feitos por ele a partir das telas. Já acrescentamos esses mapas ao manual. SHOGUN forneceu também algumas dicas:

```
PLANETAS SEM LUA          : Vênus, Mercúrio
LUA COM ATOMSFERA         : Titan de Saturno
PLANETAS SEM ATMOSFERA    : Mercúrio, Plutão
PLANETAS INTERNOS         : Mercúrio, Vênus
CHARON                    : Lua de Plutão
```

Para iniciar **THE INCREDIBLE HULK** (S-050), tente "Lean Chair".

O **TRACK & FIELD** (S-017/A) só funciona até a 5a modalidade. <ZORK>

No **WILLY BYTE** (S-103) não deve ser colocada a etiqueta de trava de gravação no lado 2.

HARD

JARARACA encontrou dificuldades para compatibilizar a placa 16K da CCE com a placa 128K, mesmo da própria CCE. Vale o alerta para quem tem a 16K da CCE e pretende comprar uma expansão de 128K.

Muitos associados estão mudando de micro, passando do II+ para um IIe e na hora de colocar as placas no novo micro, descobrem que a placa CP/M não funciona. As vezes trocando um CI, resolve-se o problema. Na posição U2, troque o 74LS05 por um 74LS04.

Alguns drives tipo slim utilizam uma lâmpada e um sensor de luz para verificar se há etiqueta de trava de gravação nos disquetes. Para evitar desgravações inesperadas, utilize selos metalizados, ou pinte as etiquetas com um pincel atômico preto. <ANACREONTE>

Se você tiver 2 drives, não deixe um disquete esquecido no drive 2, pois ele poderia ser acionado acidentalmente e você poderia perder horas de trabalho. <PINK>

As Oficinas Autorizadas da Elebra só consertam os aparelhos da empresa sob garantia, mediante a apresentação da NF e do "Certificado de Garantia" que deveria vir junto com o produto. No meu caso, não recebi tal certificado e

para conseguir o serviço prometido, gastei um bom tempo em negociações com a Assistência Técnica da Elebra e a Oficina Autorizada. Na hora de comprar qualquer equipamento, vale a pena verificar junto ao fabricante exatamente como funciona a garantia. <COMPUTERNICK>

As impressoras da marca Epson são famosas pela qualidade do produto e baixíssimo índice de defeitos e quebras. Entretanto, já conhecemos vários casos de quebra do pino plástico que segura a mola das garras do trator. A solução imediata é a de utilizar um elástico para prender o papel. As outras opções são de mandar buscar substitutos no Exterior, ou adaptar as garras da Grafix (fabricada pela Scritta) que é equivalente ao MX.

ORTIGAO e ANACREONTE informaram que conseguiram recuperar fitas para impressoras aplicando o spray WD40 (óleo fino lubrificante). Não sabemos se muitos associados utilizam este macete, mas gostaríamos de registrar nossas dúvidas sobre essa prática. Acontece que as fitas fornecem lubrificação para as agulhas da impressora e não sabemos se o WD40 é apropriado para este fim. Já que as fitas de reposição não são muito caras, achamos melhor trocar a fita quando ela ficar gasta.

CRISTOVINHO alertou que não se deve usar WD40 para "renovar" fitas usadas (para impressoras). Os técnicos da Rede Ferroviária condenaram esta prática, após perderem vários cabeçotes. O WD40 endurece dentro do canal de lubrificação para as agulhas, queimando assim as bobinas.

Seu Joystick não funciona direito no seu micro, mas funciona no micro do seu amigo? Verifique o chip NE558 que fica na placa principal perto do conector do joystick. Este CI do fabricante "XAR" (um "X" estilizado impresso no CI) não tem a especificação correta para usar no Apple. O CI da Signetics (um "S" estilizado impresso no CI) funciona corretamente. <START>

As vezes quando uma certa interface não queria funcionar, resolvia o problema limpando os contatos dourados com um pano úmido e às vezes com Brasso. Contatos sujos são facilmente identificados (parecem sujos mesmo), mas você deve tomar cuidado para não esfregar muito ou usar produtos abrasivos, pois a camada dourada desfolha facilmente. <GANCHO>

SUBMARINO ofereceu uma outra sugestão para limpar os contatos de placas, utilizando SELEMATIC, ou um produto similar. Além de limpar, este produto deixa uma camada de silicone (seco) para evitar oxidação e dar bom contato.

A melhor maneira de limpar contatos de placas é com Borracha de Apagar. Dou preferência aquela de 2 cores (azul e vermelho), usando um ou outro lado, conforme o caso. <RODAN>

Há um tempo atrás a Scritta Eletrônica lançou a impressora **Grafix MTA**, com um preço muito abaixo das demais na praça e com o mesmo porte. Muitos associados compraram este modelo e somente depois descobriram que a impressora não tem retrocesso lógico ("Back Space") e não imprime gráficos do PRINT SHOP '86 (D-175/B). Na Carta Circular de julho/87 informamos que esta impressora permite imprimir até 480 pontos por linha e

consequentemente os gráficos que utilizam densidade dupla (960 pontos por linha) não funcionam.

APPLEPLEASE mandou uma dica de como configurar o 3D CHART (D-189/A) e ALPHACHART (D-206) para a impressora **Grafix MTA**. Deve-se selecionar o modelo "Epson MX-88 with Graftrax" no modo "Light" com magnitude horizontal com fator "1".

Para fazer uma Impressora **Monica** escrever caracteres em português basta desligar o estrape 3 que encontra-se dentro da mesma. Para maiores detalhes olhe o "Guia do Operador" na página 13. Depois basta usar aquela Tabela de Caracteres do Magic Window para conseguir digitar os caracteres, ou então:

SHIFT M : Ç SHIFT L : Ã SHIFT K : Õ

SHIFT m : ç SHIFT l : ã SHIFT k : õ

Crase : digite CTRL-B H (MW) e a "p" minúsculo
Acento agudo : digite a letra, CTRL-B H (MW) e SHIFT 7
Acento circunflexo : digite a letra, CTRL-B H e SHIFT M maiúsculo <JOLUPE>

Quer saber se você dispõe de minúsculas no seu micro? Tecle o seguinte programinha em modo imediato: "FOR X = 97 TO 122: PRINT X, CHR$(X): NEXT". Se a letra "a" minúscula surgir no número 97, você tem minúsculas e pode utilizar um editor de Applesoft (por exemplo, GPLE: B-008/A) para incluir minúsculas dentro de strings nos seus programas.

PAPA DOC descobriu como montar um "monitor a cores de pobre-rico". Ligue o computador (saída de vídeo composto de 40 ou 80 colunas - aquele plug RCA atrás do micro) na entrada de vídeo de um vídeo-cassete. O televisor fica ligado no VCR na forma normal (pela antena). A imagem ficará muito mais nítida.

Você tem uma expansão de memória de 64K tipo Saturn? Você pode observar que há 8 soquetes vazios na placa. Basta colocar 8 CI's tipo 4164 (de preferência de 150 nanosegundos) que custam uns US$ 5 cada para converter sua placa para 128K. <ESCARMOUCHE>

O sistema de som dos Apples não chega a ser grande coisa, mas você ficará agradavelmente surpreso se ligar a saída a uma caixa com um alto-falante comum de 4 a 6 polegadas, sem nenhum amplificador. Um soft do tipo **ELECTRIC DUET** (D-008/A) ganha brilhos impossíveis de serem imaginados com o acanhado falante do 2" original do equipamento. <VAQUEIRO>

BLACK STAR descobriu que muitos jogos permitem a saída de áudio via conector do gravador, acionado com CTRL-S. Para melhorar o nível e qualidade do som você pode usar um amplificador.

Muitas vezes os "teclados inteligentes" que são incorporados ao Exato Pro e Unitron TI atrapalham a operação de certos programas. Já publicamos no passado a dica que a parte "inteligente" pode ser desligada nesses micros, apertando a tecla ESC durante o boot. Agora recebemos a Informação de que

este mesmo efeito pode ser conseguido no TK 3000, apertando as teclas CTRL + PROG durante o boot. Para conseguir isto, o Eprom que fica na placa principal do micro perto do conector do joystick deve ter o código "MATC 07" (ou número maior).

Perdi cerca de 30 disquetes acondicionados há um ano em caixas plásticas do tipo Tekbox. Aqui em Belém a temperatura e umidade são altas e alguns disquetes começaram a soltar o óxido magnético, sujando o cabeçote terrivelmente. Consegui salvar alguns programas, mas perdi muitos. Tomem cuidado com seus disquetes! <JO BECK>

Os programas PRINCE (D-157), DAZZLE DRAW (G-015/A) e PRINTMASTER (D-151) não funcionaram no TK 3000 com a placa Super Paralela, mas com o Grappler+ no mesmo micro funcionaram corretamente. O GPLE fica esquisito, não aceitando editar uma linha cujo número seja maior que 20.000 e ás vezes some completamente. <MACIEIRA**>

O GANCHO

ANO II - NUMERO 1
JANEIRO/88

NESTE NUMERO:

DOMINANDO O REPORTWORKS 187
DOMINANDO O CHARTS UNLIMITED 193



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo – SP. CEP 01296

DOMINANDO O REPORTWORKS

por IVAN, O TERRÍVEL (São Paulo)

Objetivos do Programa:

REPORTWORKS permite trabalhar com arquivos de banco de dados e/ou planilhas do APPLEWORKS para imprimir listagens, resumos, formulários de página inteira e todo o tipo de relatórios. Mais ainda: o REPORTWORKS melhora significativamente a capacidade do APPLEWORKS, adicionando funções matemáticas mais poderosas, consultas ("Lookups"), formatações mais flexíveis e principalmente a criação de várias espécies de relatórios, pegando informações não só de 1 arquivo, mas de até 9 arquivos ao mesmo tempo.

Apesar de ser muito fácil e rápido trabalhar com o APPLEWORKS, ao gerarmos um relatório do banco de dados, ficamos amarrados a 2 tipos de formatos padronizados: as tabelas ("tables") e etiquetas ("labels"), com pouquíssima flexibilidade. Além disso, os relatórios do próprio APPLEWORKS permitem gerenciar apenas um único arquivo por vez. A título de curiosidade, vale lembrar que o dBase II permite trabalhar com 2 arquivos ao mesmo tempo, o dBase III (que roda nos IBM PC's) aceita até 10 arquivos ao mesmo tempo.

Um exemplo do uso de vários arquivos ao mesmo tempo acontece quando se tem um arquivo contendo nomes, endereços e estados ("NOMES") e outro que contenha as taxas ou impostos para vários estados ("TAXAS"). Estes arquivos estão separados, mas supondo a necessidade de se conhecer o valor das taxas para cada um dos registros do arquivo NOMES, pode-se utilizar o REPORTWORKS para relacionar no mesmo relatório ambos os arquivos.

A utilização do programa é um tanto complexa, exigindo bastante atenção. O manual é indispensável e a unidade de disco é bastante solicitada. Esperamos que esta matéria servirá para mostrar um pouco do funcionamento do programa e do seu método de trabalho.

Necessidades de Sistema

REPORTWORKS requer um Apple IIe (inclusive os "nacionalizados") com expansão de 128K de RAM ou IIc e pelo menos uma unidade de disco (recomendamos 2). Qualquer versão do APPLEWORKS (ou TOTALWORKS) serve para gerar os arquivos. Ele não aceita placa relógio.

Estrutura de um Relatório

Um relatório ("Report") é constituído por várias partes: uma página de título (no início), pelo conteúdo em si e pela página de resumo (no final). Cada página do conteúdo pode ter um cabeçalho, um rodapé e o corpo do relatório (tudo entre o cabeçalho e o rodapé). Cada uma destas partes aparece na tela durante a definição do relatório, além de uma área de trabalho que poderá conter alguns campos que não devem ser impressos no relatório.

Um **formulário** (Nota Fiscal, Pedido, etc.) é um relatório no qual o corpo tem o tamanho de uma página inteira (66 linhas, por exemplo), sem cabeçalho e rodapé. Vamos a um exemplo hipotético (uma lista telefônica).

- a página de título conteria uma espécie de índice e informações gerais.
- a página de resumo traria por exemplo, o número total de assinantes e outros dados.
- em cada página haveria um cabeçalho contendo o nome do primeiro assinante da página.
- existiria também um rodapé contendo o nome do último assinante da página.
- finalmente, a esperada lista de nomes, endereços e números de telefones formaria o corpo do relatório

Arquivo Mestre e Arquivos de Consulta

O REPORT WORKS junta informações de arquivos de bancos do dados e planilhas do APPLEWORKS. Cada registro de entrada do relatório provém de informações do APPLEWORKS Embora as entradas para um relatório venham sempre de um arquivo, elas náo precisam vir necessariamente do mesmo arquivo, podendo vir de vários arquivos Aparece aí a diferença entre o Arquivo Mestre ("Master") e os Arquivos de Consulta ("Lookup"). Todo relatório tem um Arquivo Mestre, mas somente aqueles relatórios que usam mais de um arquivo possuem Arquivos de Consulta.

Arquivo Mestre: o mais simples dos relatórios seleciona as informações de um único arquivo e as lista. Este é chamado de Mestre, porque ele dirige e alimenta o relatório. Em outras palavras, é ele que cria entradas no corpo do relatório. O Arquivo Mestre não requer obrigatoriamente que todos os seus registros apareçam no relatório. Veremos mais adiante que há uma maneira de separar aqueles registros que devem aparecer como entradas.

Arquivo de Consulta: uma vez escolhido o Arquivo Mestre, pode-se agora acrescentar outros arquivos secundários de consulta para complementar o relatório Campos já determinados no relatório serão usados para consulta nos arquivos secundários. Como numa reação em cadeia, uma informação retirada de um arquivo pode ser usada para buscar informações em outro. Quando estabelecemos um Arquivo de Consulta, é preciso identificar qual informação já existente no relatório deve ser usada para buscar a informação no novo arquivo. O campo usado para consulta deve ser capaz de conter as mesmas informações do arquivo secundário.

Por exemplo: anteriormente consideramos 2 TAXAS, supondo que suas estruturas fossem:

NOMES	TAXAS
Nome	Estado
Endereço	Taxa
Estado	

Nosso relatório deve imprimir tudo: nome, endereço, estado e taxa para cada um dos nomes. Deste modo, NOMES seria o Arquivo mestre e TAXAS o Arquivo de

Consulta (“Lookup”). Deverá ser informado ao programa que o campo “Estado” do arquivo NOMES ficará amarrado ao campo “Estado” do arquivo TAXAS e o campo a ser apresentado será o “Taxa”.

Iniciando

Para se utilizar o programa, basta carregar o primeiro lado, colocar o segundo lado quando solicitado, informar data e horário, aparecendo a seguir o menu principal. Este menu é praticamente idêntico ao existente no APPLEWORKS, utilizando os mesmos conceitos de “desktop”, etc. Convém tomar bastante cuidado caso se pretenda trabalhar com as opções de impressora (item 5), pois o programa pede os códigos na forma hexadecimal. Não faça mudanças precipitadas sem antes ter certeza absoluta daquilo que é desejado e dos códigos envolvidos. Recomendamos fazer os ensaios com uma cópia do programa.

Através da opção 1 do menu, pode-se adicionar ao “desktop” arquivos já existentes em disquete do tipo REPORTWORKS, ou então criar arquivos novos deste tipo.

Caso se queira criar um relatório novo, aparecerá na tela toda uma série de linhas que delimitam as várias partes que compõem a estrutura do relatório. Para se alterar as dimensões envolvidas, tecle “Maçã-Aberta P”, obtendo o menu de parâmetros de página. Use TAB para se movimentar entre os vários itens do menu e mudá-los de modo conveniente. Uma maneira mais simples de se alterar a dimensão de uma única área por vez é movimentar o cursor através das setas, teclar RETURN e pressionar seta para baixo até se atingir o tamanho desejado.

Distribuindo os Campos

A tarefa agora é definir a posição de cada um dos campos na tela e consequentemente no relatório. Mova o cursor através das setas até o local pretendido para o campo e tecle “Maçã-Aberta F” ou RETURN. Determine o tamanho do campo (número máximo de caracteres): “Maçã-Aberta ->” aumenta o campo e “Maçã-Aberta <-” diminui o campo. Pressione RETURN e você terá um campo criado e já posicionado (vamos definir seu conteúdo mais adiante). Observação: podem existir até 254 campos em cada relatório.

Coloque também alguns textos ou títulos usando “Maçã-Aberta L”. Para remover campos ou textos, basta posicionar o cursor sobre o local apropriado e teclar “Maçã-Aberta X”.

Para mudar a posição de algum campo, posicione o cursor sobre este, tecle RETURN e através das setas indique a nova posição. Tecle RETURN novamente para soltar o campo.

A tecla TAB permite a movimentação entre os vários campos ou textos; “Maçã-Aberta TAB” percorre o caminho inverso.

Lembre-se por enquanto vale tudo. Pode-se distribuir os campos onde for preciso, seja na página de título ou resumo, cabeçalho ou rodapé, corpo do relatório, ou ainda na área de trabalho (aquela que não é impressa).

Definindo os Campos

Uma vez distribuídos os campos, a tarefa seguinte é a definição dos seus conteúdos. Tecle "Maçã-Aberta S" e aparecerá a janela de definição dos campos. Para definir um determinado campo tecle TAB ou "Maçã-Aberta TAB" até chegar a ele na tela. Pressione "Maçã-Aberta D" (note que você pulou para dentro da janela de definição). Lá dentro, para mover-se entre cada um dos itens use a tecla TAB. Agora vamos descrever o conteúdo de cada item.

"Field Name": Cada campo tem um nome. Esses nomes são usados para identificá-los quando usados em fórmulas, pesquisas, etc. O programa identifica automaticamente os campos em sequência (F1, F2. F3, etc.), mas estes nomes podem ser alterados pelo usuário se ele desejar usar algo de fácil lembrança: Nome, CEP, etc.

"Type": Os campos podem ser de 5 tipos diferentes. É importante defini-los de maneira conveniente em função de sua utilização futura em textos, operações matemáticas, etc. Eles podem ser:

"Any":	Aceita qualquer coisa e não trabalha com funções especiais.
"Text":	Atribui texto ao campo. Esses tipos de campos podem ser combinados, concatenados, etc.
"Numbers":	São valores numéricos, permitindo funções e operações matemáticas.
"Date":	Usa datas e pode trabalhar por exemplo com cronologia.
"Time":	É o tempo, possuindo funções específicas.

"Format": É o formato de apresentação dos dados. Todos podem ser centrados, alinhados à esquerda ou à direita do campo. Além disso, campos do tipo "Number", "Date" e "Time" tem formatos adicionais:

"Number":	Pode acrescentar o cifrão antes do número, separar dígitos por vírgula (padrão americano), colocar % após o valor, ou estabelecer a quantidade de casas decimais.		
"Date":	Numérico	(mês/dia/ano)	12/22/87
	Abrev.	(dia mês ano)	22 Dec 1987
	Full	(mês dia, ano)	December 22, 1987
"Time":	Regular	(horas:minutos)	11:04pm
	24 hour	(horas:minutos)	23:04

"Source": Todo campo tem uma fonte que indica ao REPORTWORKS de onde provém a informação. Podem existir 3 fontes:

"Keyboard":	Terá como origem dados do teclado. Esta opção não pode ser usada no corpo do relatório. Ela se aplica somente em cabeçalhos, rodapés, páginas de título ou resumos.

"Formula": É o campo que tem seu valor derivado de outros (por exemplo, F1 + F2 - 100). As fórmulas não se aplicam somente a números, mas também podem ser usadas em textos, datas e até tempos. Os operadores disponíveis para fórmulas são: "+", "/", "<", ">", e "&" (este último é usado para concatenação). Mais adiante serão mostradas algumas funções especiais que podem nos auxiliar bastante.

"Files": É aquele campo que irá trabalhar com informações provenientes de arquivos de bancos de dados ou planilhas do APPLEWORKS.

Definindo o Arquivo Mestre

Uma vez definido que a fonte de informação é um arquivo, teclando-se RETURN, aparecerá um menu possibilitando a escolha do arquivo a ser usado. Serão mostrados os bancos de dados e planilhas existentes no disquete escolhido. Novamente com RETURN, escolha o arquivo desejado.

Se o arquivo for um banco de dados, lhe será perguntado qual a categoria a ser extraída do arquivo (teclando RETURN). Por exemplo, no arquivo NOMES, podemos extrair a categoria "Estado".

Se for uma planilha, lhe será pedido para informar a região da planilha a ser utilizada: as linhas inicial e final de uma determinada coluna (por exemplo: coluna D entre as linhas 1 e 10). Usada como uma fonte de relatório, uma planilha atua de modo semelhante a um banco de dados, cada linha equivalendo a um registro e cada coluna sendo um campo (categoria).

Vale agora observar porque o REPORTWORKS trabalha com os 2 tipos de arquivo: é que cada um deles tem suas particularidades e vantagens específicas: capacidade para cálculos avançados na planilha e ordenação flexível no banco de dados.

Uma vez definido o Arquivo Mestre, seu nome será seguido por "-M-", que o identificará.

Definindo Arquivos de Consulta

Após a indicação do Arquivo Mestre, podem ser definidos os Arquivos de Consulta ("Lookup"), se necessário. O processo é semelhante, mas deve-se informar também o critério para consulta; isto é, qual campo do relatório já definido (originado do Arquivo Mestre) deverá estar vinculado a qual categoria do Arquivo de Consulta e qual categoria deverá ser extraída para o relatório (no caso de banco de dados). Se for uma planilha, devemos informar as regiões (linhas - colunas) a serem utilizadas para consulta e para extração da informação.

Funções Especiais

O REPORT WORKS contém uma série de funções embutidas que podem ser usadas nas fórmulas, durante a definição do conteúdo dos campos. Existem fórmulas

que valem para qualquer tipo de campo e outras especificas para números, textos, datas e tempo. Além disso, determinadas funções poderão ser aplicadas em certas partes do relatório. No manual do programa existe a listagem completa de todas as funções, descrições, aplicações e restrições. Eis aqui algumas:

Função	**Descrição**	**Área de uso**
@ABS(n)	valor absoluto do argumento	qualquer
@PAGENO	número da página corrente	cabeç./rodapé
@PAGES	número total de páginas	título/resumo
@SUM(n)	soma dos valores do campo n na pág.	cabeç./rodapé
@pSUM(n)	idem do campo n de cabeç. ou rodapés	título/resumo
@rSUM(n)	soma acumulada do campo n	cabeç./rodapé
@UPPER(n)	texto do campo n em maiúsculas	qualquer

Construindo o Relatório

Uma vez distribuídos os campos e definidos seus conteúdos, pode-se proceder à construção do relatório. Apertando ESC, o programa vai armazenando as definições e volta ao menu principal. Neste ponto, siga para o item 2 para trabalhar com o relatório, ou seja, montá-lo efetivamente.

Os arquivos usados no relatório devem estar preferencialmente no mesmo disquete, já que o programa acessa o drive muitas vezes, seja para apresentar ou construir o relatório.

Teclando "Maçã-Aberta N", pode-se ver o nome dos campos e suas dimensões na tela. "Maçã-Aberta V" permite estabelecer critérios para apresentação dos campos (por exemplo, valor > 10000), ou ordenação dos campos: ascendente, cronológica, etc.. Esses critérios podem ser editados e gravados para posterior utilização.

"Maçã-Aberta B" mostra o relatório pronto na tela, "Maçã-Aberta P" imprime o relatório, "Maçã—Aberta C" apaga o relatório, "Maçã-Aberta R) permite redefinir o relatório e ESC volta ao menu principal. Movimentos na tela poderão ser obtidos através das setas (associadas ou não à tecla Maçã-Aberta), TAB e "Maçã-Aberta TAB".

DOMINANDO O CHARTS UNLIMITED

por Perry Mason (São Paulo)

Alguma vez você já precisou fazer um organograma, fluxograma, diagrama (de blocos ou não), cronograma ou qualquer outra coisa que termine em grama e não seja um programa, telegrama ou cortador de grama? Se usou programas gráficos comuns, com "shape tables", particularmente os que usam joystick, deve ter **gramado** bastante (desculpem o trocadilho), pois as limitações são várias: além da habitual falta de precisão dos joysticks e paddles (mesmo um de 10 voltas que fiz com potenciômetros de sintonia de TV Philips), há o problema da dimensão da página gráfica. Por um lado, se usarmos letras (e em qualquer gráfico há letras) de tamanho "normal", sô caberão 40 letras por linha e não muito mais do que as 24 linhas habituais. Por outro lado, se fizermos tudo microscópico e ampliarmos na hora de imprimir, cada ponto (pixel) se tornará um quadrado, dando um aspecto geral nada atraente.

O CHARTS UNLIMITED lhe oferece a possibilidade de fazer gráfico em alta resolução, de 123 colunas e 90 linhas e imprimi-los de forma normal ou expandida, apresentando ainda muitos recursos para facilitar o seu trabalho.

Antes que você se entusiasme demais, cabe aqui fazer um *caveat emptor* (um alerta ao consumidor): embora o programa funcione com Apples II+ (64K) e IIe e aceite um bom número de interfaces e impressoras, ele não opera (nem com reza brava) com a interface Graph+ da Unitron. Comprovadamente, ele funciona com a placa paralela da Spectrum, com a da Microtek e com praticamente todas as placas estrangeiras.

O programa poderia ser chamado de uma "planilha gráfica", pois a tela só mostra uma parte do seu gráfico (36 colunas x 19 linhas) de cada vez. Ele lembra um pouco o VISICALC (tem até Replicate!) Você pode movimentar a sua "janela" por toda a folha e até ter uma "visão global" da mesma em escala reduzida (em negativo), mas sem detalhes, com o comando [V]iew.

O programa cabe inteiro na memória, portanto após o "boot", você pode retirar e guardar o disquete (assim, 1 drive é suficiente). Iniciado o boot, o programa lhe mostra para que tipo de interface e impressora ele está configurado e lhe pede para confirmar ("N") ou mudar ("Y"). Você precisará saber quais as equivalentes estrangeiras da sua placa e impressora, para poder escolher. A maioria das impressoras nacionais segue o padrão Epson. Quanto às interfaces (há umas 30), a coisa é um pouco mais complicada. Se você não souber a equivalente estrangeira da sua interface, o modo mais prático é tentar obter essa informação por telefone, com a assistência técnica do fabricante. Entretanto, se tiver de partir para experiências, concentre-se nas Grapplers, Epson APL (igual à paralela da Spectrum) e Dumpling (igual à Microtek).

Resolvida essa questão o programa sempre lhe fará essa pergunta ao ser carregado. Depois de ter configurado o disquete, responda sempre com "N" (você pode até proteger o disquete) e logo em seguida o programa será carregado (o que demora um POUCO). Quando a planilha gráfica aparecer na tela (o que se apresenta com uma escala horizontal no topo, uma vertical à

esquerda a um quadro com os dizeres "COMMAND MODE"), você pode remover o disquete do programa. Coloque em seu lugar no drive um disquete inicializado em DOS 3.3 (não precisa conter o DOS), para arquivar os seus gráficos. O CHARTS UNLIMITED não inicializa disquetes: faça-o antes de carregar o programa.

Para movimentar o cursor, usa-se o tradicional losango I-J-K-M, acrescido de alguns colegas (U-O-N), que fazem o movimento nas diagonais Para grandes movimentos (até o fim da "janela" atual, ou até a "janela" seguinte), usam-se as 4 setas do IIe (ou as 2 setas no II+ para os lados, "/" para baixo e ";" para cima).

Estão incluídas várias telas de "HELP" para todas as funções que admitem mais de uma alternativa. Elas são chamadas teclando-se a letra da alternativa e depois "?" (é preciso apertar o "SHIFT", pois a tecla é outro comando, como já vimos).

O quadro que aparece inicialmente com "COMMAND MODE" indica qual o comando ativado. Ele mesmo tem sua tela de "HELP". Para voltar a ele de qualquer situação, basta teclar ESCape. É preciso teclar ESC para passar de um comando para outro, salvo algumas poucas exceções.

Vamos ver os comandos acessíveis a partir do "COMMAND MODE". Para simplificar, vamos supor um Apple IIe (4 setas) no texto e indicaremos os equivalentes para o II+ entre as chaves "(" e ")".

[T]ext - Evidentemente, seu gráfico conterá algum texto. O CHARTS UNLIMITED oferece letras normais maiúsculas e minúsculas, e letras bold (negrito) maiúsculas. Não há algarismos em bold. Ao entrar no modo texto, o losango I-J-K-M perde a sua função de movimento, passando a representar as respectivas letras. As setas movem o cursor para a direita, para a esquerda e na vertical também (CTRL-K para cima e CTRL-J para baixo), de um espaço por vez. O SHIFT (e o LOCK) mudam entre maiúsculas e minúsculas (CTRL-A = maiúsculas e CTRL-S = minúsculas). O DELete (CTRL-D) apaga o caracter à esquerda do cursor e o CTRL-I insere um caracter no cursor. O CTRL-B ativa a escrita bold (negrito). Nota: a legibilidade das letras minúsculas deixa um tanto a desejar e evidentemente, não há acentos nem cedilhas. O RETURN faz o cursor ir para a linha de baixo logo à direita da primeira "coisa" (letra, traço ou símbolo) que estiver à esquerda de sua posição anterior.

[B] Standard Objects - Há 30 objetos-padrão (quadrados, triângulos, hexágonos, linhas duplas, linhas cheias, círculo e símbolos para diagrama de blocos que são chamados pelo comando [B] e pela letra ou número correspondente. Para vê-los, tecle [b][?] (help). Depois de escolher um deles, acerte o seu formato: [1] aumenta a largura e a altura ao mesmo tempo, [2] tem o efeito inverso; [3] aumenta só a largura e [5] diminui; [4] aumenta só a altura e [6] diminui. O programa se "lembra" da dimensão que você adotou até desligar o Apple; mas isso não o impede de fazer novas alterações depois. Alguns objetos, tais como linhas e sombreados não mudam de formato. Ao ter selecionado um objeto, o cursor passa a "arrastá-lo" junto (e o movimento passa a ser mais lento). Chegando onde quiser colocá-

lo, tecle RETURN (você pode fazer isso quantas vezes quiser). Para abandonar o símbolo (e a função também), tecle ESC.

[A]lternate objects - Você pode criar conjuntos de até 26 (1 para cada letra do alfabeto) objetos alternativos e guardar vários desses conjuntos em disquete. Entretanto, você não poderá ter mais de 1 desses conjuntos na memória ao mesmo tempo. Para criar um objeto, podemos usar todos os outros recursos do programa. A única limitação é que o tamanho de um objeto não pode exceder 250 posições da tela (por exemplo, 10 linhas por 25 colunas). Para definir um objeto (você deve tê-lo desenhado antes na tela), tecle [Y]. O cursor se transformará numa cantoneira esquerda superior coloque-a no extremo esquerdo superior do seu objeto e tecle RETURN. O cursor então se transformará numa cantoneira direita inferior: coloque-a de modo que o retângulo delimitado por esta e pela anterior contenha o seu objeto inteiro e tecle RETURN novamente. O programa lhe perguntará "LETTER TO USE?" Indique a letra que quer usar para chamar aquele objeto. Se já houver um objeto com aquela letra, ele será automaticamente substituído, sem qualquer aviso. Não é necessário gravar o conjunto de objetos alternativos no disquete, mas se você pretender usá-los posteriormente, vale a pena. Para gravar um conjunto de objetos, depois de tê-los definido (não é preciso definir todos os 26), tecle [S]torage [K]eep. O programa perguntará: "FILE NAME?". O arquivo precisa começar com "OBJECTS"; depois do ponto, ponha o nome que quiser para identificar o conjunto (por exemplo "OBJECTS.SIMBOLOS ELETRICOS"). Para ler esse arquivo, proceda como indicado mais adiante para ler ([S] [L]) um arquivo qualquer. A posição do cursor neste caso não fará diferença. O prefixo "OBJECTS" fará com que ele seja carregado como arquivo de objetos alternativos. Para chamar um deles e colocá-lo na tela, proceda como para os objetos "standard", teclando [A] e a letra correspondente, depois usando RETURN para colocá-lo no lugar. Esta função não tem tela de "help", portanto convém lembrar-se de seus objetos (se bem que nada o impede de fazer tentativas antes de teclar RETURN).

[X] Symbols — Oferece 36 símbolos pré-definidos (setas, sinais aritméticos e letras gregas), cada um ocupando apenas uma posição na tela. Sua colocação é igual a dos anteriores: teclar [X], [letra ou número correspondente], posicionar o cursor (que assume a forma do símbolo) e [RETURN]. Para conhecer os símbolos, use o respectivo "help": [X] [?].

[C]lear screen - Limpa a tela (e a memória também). Como no VISICALC, o programa pede confirmação: TYPE Y TO CLEAR (tecle Y para limpar). Se não quiser eliminar tudo, tecla ESC ao invés da Y.

[V]iew - Permite que você tenha uma visão geral (reduzida, é claro) de toda a sua planilha em negativo, no canto inferior direito da tela. A tecla [V] ativa e desativa essa função alternadamente, e ESC "atualiza" o desenho reduzido. Por motivos óbvios, ela não funciona no modo [T]ext: precisa, se for o caso, ser ativada antes e desativada depois.

[L]ines (solid), **[D]ash lines**, **[E]rase** - Respectivamente, linhas sólidas, linhas tracejadas e apagar. Para mudar entre estas 3, não é preciso teclar ESC, basta teclar a letra da outra. Coloque o cursor na posição em que quiser começar e, movendo-o com as teclas IJKMNUO, vá traçando ou apagando

suas linhas como quiser. Um único cuidado: se fizer uma linha tracejada da esquerda para a direita e depois voltar sobre ela da direita para a esquerda com a função [D] ativada, ela se tornará sólida (os traços da segunda cairão nos espaços da primeira). As linhas não apagam quaisquer objetos que encontram pelo caminho: unam-se a eles. O [E]rase apaga qualquer coisa: linhas, letras, números, símbolos, objetos etc.. De qualquer forma, pode-se "remendar" objetos apagados com o [L]ines. Não há problema em passar com uma linha sólida sobre outra já traçada, mesmo que ela pertença a um objeto.

[R]eplicate - Esta função, que dá ao VISICALC e seus descendentes a força e o poder que eles têm, também existe no CHARTS UNLIMITED, só que este é mais fácil de operar. Após teclar [R] aparecerá a cantoneira superior esquerda no lugar do cursor, para delimitar a área a replicar. O processo é igual ao de delimitar objetos alternativos. Posicione-a, tecle RETURN, posicione a cantoneira inferior direita que aparece em seguida e tecle RETURN novamente. Aparentemente, não terá acontecido nada. Experimente mover o cursor e verá que ele arrasta consigo uma réplica da área delimitada. Mova esta réplica até onde quiser a primeira replicada e tecle RETURN. O desenho desaparecerá para dar lugar à pergunta "NUMBER OF REPLICATIONS?". Indique quantas réplicas você quer (além da original) e tecle RETURN. As réplicas sairão à mesma distância uma da outra, e na mesma direção. A tela ficará estranha por alguns instantes e depois voltará ao normal. Não se assuste. CUIDADO: Faça seus cálculos! O que não couber na planilha será truncado e uma parte irá parar num canto inacessível para apagar (basta cortá-lo fora na hora de gravar em disquete). A função [V]iew funciona perfeitamente durante o Replicate.

[Z] Erase area - Apaga uma área delimitada pelas duas cantoneiras como já vimos antes. Tecle [Z], posicione o canto superior esquerdo, tecle RETURN, posicione o canto inferior direito e tecle RETURN. O que estiver dentro do retângulo assim definido "sumirá" irrecuperavelmente.

[S]torage - Armazenagem (em disquete). Lembra bastante o VISICALC 1.0: requer uma segunda letra, que pode ser [L]oad, [S]ave ou [C]atalog. Se quiser mudar de drive, basta acrescentar ",D2" no final. Nos casos de [L]oad e [S]ave, o programa pergunta o nome do arquivo. Por falar em arquivo, o CHARTS UNLIMITED é extremamente econômico com o espaço em disquetes: gráficos bem grandes cabem em POUCOS setores (arquivos binários). Para gravar com o sistema de canaletas, é preciso indicar os limites (pode-se gravar apenas um pedaço). Convém delimitar apenas o gráfico, sem espaço livre em volta. Use a função [V] para se certificar de que não está cortando nada. Para carregar apenas com a canaleta esquerda superior, é preciso indicar onde quer que o gráfico comece. Se houver outro na memória, o recém-carregado apagará apenas a parte correspondente ao seu tamanho. Se a posição for "infeliz" e uma parte do gráfico sobrar para fora da planilha, ela será impiedosamente decepada.

[P]rint - Imprimir o gráfico. Há 4 opções de impressão, que podem ser combinadas aos pares. Ao solicitar esta função, o programa pergunta qual o slot da impressora (não há default - ele pergunta sempre). Em seguida, ele pede "ENTER 'N' OR 'E' (NORMAL/ EXPANDED)" e depois "ENTER 'V' OR 'H'

(VERTICAL/HORIZONTAL". Responda de acordo, teclando RETURN depois de cada uma. O que não couber na impressora será truncado. Cuidado, usuários de impressoras de 80 colunas! Para sua orientação, uma planilha completamente cheia, impressa com uma Epson MX ou Grafix terá as seguintes dimensões (em polegadas, para facilitar com os formulários, considerando estes posicionados na impressora, para referência de largura/altura):

COMBINACAO	**LARGURA**	**ALTURA**
NH	10,2"	8,8"
NV	5,3"	12,0"
EH	13,5"	8,8"
EV	10,6"	12,0"

Como ao imprimir na vertical o programa encosta a parte inferior do gráfico no canto esquerdo da folha, para os usuários de impressoras de 80 colunas (e das outras também) recomendo gravar em disquete, verificar qual a posição mais baixa em que o gráfico cabe e carregá-lo ([S]torage [L]oad) ali, torcendo para que caiba.

[Q]uit - Finalmente, o inescapável comando de saída, muitas vezes substituído por outras atividades mais complexas, como CTRL-RESET, desligar o Apple, arrancar o fio da tomada ou até cortar os fios do poste. Até nisso o CHARTS UNLIMITED oferece a opção mais simples.

O GANCHO

ANO II - NUMERO 2
FEVEREIRO/88

NESTE NUMERO:

DOMINANDO O SCRIBE 199
CONVIVENDO COM MACROS 204
PERGUNTE A ANALISTA 209



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo – SP. CEP 01296

DOMINANDO O SCRIBE

por PERRY MASON (São Paulo)

SCRIBE é um programa desenvolvido para arquitetura de exteriores, permitindo a visão de um projeto em perspectiva isométrica ou axonométrica, de diversos ângulos e pontos de vista. É um legítimo CAD, oferecendo um efeito parecido com o "tira-teima" no futebol da Rede Globo.

A operação do programa é razoavelmente complexa e a principal vantagem que ele oferece sobre a confecção de um desenho com tinta e papel é a possibilidade de mudar o ponto de visão imediatamente, de um lugar para outro. Além do desenho arquitetônico de casas e edifícios, uma ótima aplicação para este programa seria o projeto de "stands" em feiras e exposições: algo relativamente simples, sujeito a diversas modificações e onde o aspecto visual é muito importante.

Para ver o que o programa faz, dê "boot" com o lado 2 e veja a demonstração. Ela é demorada, sem ritmo (algumas imagens parecem ficar horas na tela, enquanto textos longos aparecem e desaparecem numa fração de segundo), mas o material apresentado impressiona. Todavia, o acervo do Clube não conta com o manual desse programa e eu fui convidado para tentar descrever seu funcionamento básico. O que apresentamos a seguir é o resultado de tentativas e de pesquisa diretamente nos arquivos do disquete. Quaisquer informações adicionais serão bem-vindas.

Carregando pelo lado 1, poderemos optar entre receber um resumo dos principais comandos de um dos módulos (em inglês telegráfico) e rodar o programa. Se optarmos por rodar o programa, entraremos no menu principal, que apresenta 9 opções. Para voltar a este menu de qualquer ponto do programa, basta teclar asterisco (*). Como a primeira opção tem muitos comandos, eles serão descritos à parte, mais adiante. Os comandos de outros módulos que funcionarem da mesma forma que o do primeiro serão apenas citados no final do respectivo parágrafo. Os módulos são:

(1) - SKETCHTAB - (Prancheta de desenho) - É o programa principal do SCRIBE. Neste, através de paddles (melhor) ou joystick, desenha-se a estrutura tridimensional. Como o joystick comanda a posição e não o movimento do cursor na tela, os modelos com molas de centragem são mais difíceis (mas não impossíveis) de operar. Veja os comandos mais adiante.

(2) - HIDEM – PARTIAL HIDDEN LINE REMOVAL – Este programa toma um desenho criado pelo SKETCHTAB em perspectiva e transforma as linhas "invisíveis" em tracejadas, ou as elimina. O comando **Y** permite escolher o tipo de linha invisível ("TYPE OF HIDDEN LINE"): (1) COMPLETE (invisível mesmo) ou (2) PARTIAL (tracejada). Outros comandos do SKETCHTAB que funcionam neste módulo: **< C X R O P D H B.**

(3) - HITEX – TEXT ANNOTATION – Este programa permite acrescentar texto a um desenho em perspectiva já pronto. As letras são bastante estranhas, mas há maiúsculas e minúsculas, em dois tamanhos. Com o joystick, coloca-se o cursor no início da linha onde se quer escrever e tecla-se CTRL-A. Aparecerá um travessão e o texto sairá em letras minúsculas pequenas

(praticamente ilegíveis). Teclando-se CTRL-Z, passa-se para as maiúsculas pequenas (quase legíveis). Com CTRL-Q, passa-se para as letras grandes, e com CTRL-S volta-se para as pequenas. RETURN faz com que o cursor de texto vá para a "linha seguinte", em relação à posição do cursor em que se teclou CTRL-A. Para sair do modo texto, tecle ESC. O comando **T** pede a indicação do slot em que se encontra o plotter. Não dispondo do equipamento, não sabemos ainda o que acontece depois. Outros comandos iguais ao do SKETCHTAB: **> <**.

(4) - RETURN WITHOUT ERASING SCREEN – Volta ao desenho sem apagar a tela. Não conseguimos identificar uma boa utilidade para essa função, pois as anteriores não apagam a tela quando o menu é chamado. Na verdade, o problema é apagar a tela. Para fazê-lo, tecle CTRL-RESET. Em seguida digite: HGR <RTN> HGR2 <RTN> (continue mesmo sem ver nada na tela) TEXT <RTN> CALL 2115 <RTN>. Atenção: Não digite CTRL-RESET durante operações como rotação, movimento, contração etc.

(5) - ROTAB - ERASES CURRENT DESIGN – Este programa mostra uma sequência de imagens em perspectiva, como se o objeto estivesse girando. É preciso carregar a figura do disco (ele apaga a que estiver na memória). Teclando-se H, ele pergunta "VIEW HEIGHT?", ou seja, a altura do observador na escala utilizada para se fazer o desenho e depois pergunta "ANGLE?", pedindo a indicação do ângulo de rotação (em graus) entre uma vista e a seguinte. O ângulo positivo ou negativo determina o sentido de rotação. Em seguida, o programa apresenta uma sucessão de imagens dos diversos ângulos. Para parar, tecle ESC. Outros comandos que funcionam igual ao SKETCHTAB: **R I J K M O D X C B P**. Este último pergunta o ângulo de rotação.

(6) - SPECALC THERMAL & COST CALCULATIONS – Aparentemente, este programa calcula a perda térmica (no Brasil, mais provavelmente o ganho térmico) através das paredes da construção, em função das áreas expostas e dos materiais utilizados. Da mesma forma, calcula o custo desses materiais. Lamentavelmente não há nenhuma informação sobre este módulo no disquete do programa.

(7) - PLOTLINK - É um módulo que permite imprimir os desenhos num plotter da marca "Watanabe". Conheço Hewlett Packard, Bausch & Lomb e IBM, mas este é novo. Se algum associado tiver qualquer informação sobre a utilização de plotters com este programa, é favor informar.

(8) - SOLPRO – Isto não significa "SOLução de PROblemas". De maneira parecida com a apresentação que o ROTAB faz, é uma série de imagens de como o Sol "vê" a edificação durante o dia, em função da latitude e da época do ano (dia e mês). O intervalo entre uma imagem e outra é definido pela frequência de posições por hora (o programa indica durante quantas horas haverá sol nas condições especificadas). Supõe-se que não hajam outras edificações em volta para fazer sombra. O comando H pergunta a latitude (em graus positivos ou negativos) e o dia e mês (por exemplo, para 27 de janeiro, entrar com 27,01). Pergunta também "HOW MANY TIMES PER HOUR", ou seja, quantas imagens por hora. Por exemplo, para 2 imagens por hora, entre com "2". Para uma imagem a cada 2 horas, entre com "0.5". Também é preciso especificar o tipo de linhas invisíveis: (1) COMPLETE (totalmente invisíveis) ou (2) PARTIAL (tracejadas); e o seu monitor ou plotter: (3)

COLOR ou (4) B&W (P&B). Outros comandos que funcionam de modo igual ao do SKETCHTAB: **O D I J K M B >.**

(9) - CATALOG DATAFILES - Simplesmente um comando CATALOG, sem sair do programa.

Antes de detalhar o SKETCHTAB, aí vão algumas informações adicionais. O programa aceita entrada a partir de um Graphics Tablet, em vez de joystick ou paddles. Para aumentar a resolução da tela, o programa é compatível com uma placa DIGISOLVE VGP (alguém já ouviu falar?), passando dos habituais 190x280 pontos para 512x512 pontos (o que talvez torne legíveis as letras pequenas)

Se você quiser experimentar algumas funções sem ter de elaborar um desenho complexo, o lado 2 do disquete do programa contém alguns arquivos prontos: "DEMO", "DEMO0" e "DEMOS". O lado 1 também: "TEST", "SPEC" e "TT". Como o SCRIBE não funciona com disquetes travados, convém fazer uma cópia e usá-la.

O SKETCHTAB

Após ter escolhido a opção (1) do menu, teremos uma tela gráfica limpa, com uma escala à esquerda. Nessa escala, cada divisão pequena representa 0,1 "unidade linear" e cada divisão grande 1 dessas unidades. Se quisermos uma "grade de pontos" para facilitar o desenho, é só teclar "." (ponto).

O cursor é movido com o joystick (ou outro dispositivo) e cada linha é definida pelas suas extremidades. Para iniciar uma linha, tecle um número de 2 algarismos (por exemplo, começando de 00), com o cursor na posição de uma das extremidades desejadas. Mova-o para a outra extremidade e tecle Espaço. Se estiver fazendo uma sequência de linhas emendadas, basta mover o cursor e teclar Espaço sucessivamente: o programa irá numerando as linhas da mesma forma. Linhas com números superiores a 69 indicam arestas de planos inclinados ou soltos no espaço.

Os demais comandos são os seguintes:

Z – pede a altura de todos os pontos ainda não especificados. Em outras palavras, o melhor a fazer com as linhas horizontais é trabalhar em planos horizontais sucessivos. Depois de ter traçado todas as linhas de um plano, tecla-se "Z" e indica-se a altura. Atenção: Se você tiver entrado sucessivamente com linhas, a linha entre um "2" e outro sairá inclinada (o que é lógico, pois une pontos em alturas distintas, a menos que seja na vertical). Se o número de uma linha for inferior a 70, ela definirá um plano vertical, de si mesma à base.

B – pede o nível da base e o limite superior.

W – localiza uma linha sob o cursor. Para fazer algo com uma linha já traçada, move-se o cursor até a extremidade da mesma e tecla-se "W". 0 programa indica então o número da linha, o código (não descobrimos

o que é), a base, SZ ("start Z" = altura da extremidade inicial) e FZ ("finish Z" = altura da extremidade final).

Q – pede a entrada de qualquer alteração. Use como se fosse um "input", com vírgulas. Se não quiser alterar, tecle RETURN.

E – apaga a linha encontrada com "W" e rearranja as linhas subsequentes.

G – desenha um polígono regular de "n" lados na posição do cursor, com o raio indicado. Para fazer círculos, basta usar um "n" bem grande. Se, logo em seguida, se teclar "Z", pode-se obter um prisma ou um cilindro.

I – "indica" o ponto sob o cursor.

M – move o desenho para o ponto indicado com "I".

D – refaz o desenho (por exemplo, para voltar de uma visão em perspectiva para a "planta").

R – gira (rotação) o desenho em torno do ponto indicado pelo cursor. Especifique o ângulo de rotação em graus. Ângulos negativos (com "-") causam rotação no sentido anti-horário.

C – contrai (encolhe) o desenho na direção do cursor.

X – amplia o desenho na direção oposta à posição do cursor.

O – pede um novo fator de contração/expansão (de 0 a 1).

H – apresenta o desenho em perspectiva. A posição do cursor indica a altura do ponto de vista. Como referência, o extremo inferior da tela representa o plano da base da figura.

P – desenha perspectiva isométrica (se o fator de contração indicado através de "O" for 0.5), axonométrica (se o fator for 1), ou a elevação (se for 0).

S – desenha a elevação de todas as paredes debaixo do cursor e paralelas ao plano inferior. O programa pergunta (1) PLANE (plano) ou (2) SECTION (corte)? Só consegui fazer o (2) funcionar e não encontrei utilidade para isso.

A – depois de desenhar essas paredes (códigos > 70) numa elevação, coloca o desenho num plano vertical.

< – ("menor que") lê arquivo gravado em disquete. É preciso indicar o drive, que pode ser "1" ou "2". O arquivo lido é acrescentado no final do já existente na memória.

F – fixa o desenho depois de ele ter sido lido de um disquete e alterado, se necessário.

> – ("maior que") grava as coordenadas das linhas do desenho em disquete. Obs.: Tenha já preparado um disquete inicializado em DOS 3.3, pois o programa não faz INIT.

V – vira do avesso o desenho inteiro (ou a parte lida antes de se fixar com "F").

ESC – inicia a rotina de entrada de dimensões através do teclado, com o cursor indicando a direção de cada linha. Para maior precisão nos ângulos, sugere-se usar a rotação "R", que trabalha em graus, como "transferidor". Usar o zero ("00") como código (?) permite que um ponto seja colocado a uma distância exata de outro. Quando o cursor for colocado diretamente em cima (ou muito perto) de um ponto, o programa fará com que um novo ponto ali traçado coincida com o primeiro. Isso também vale para centros de polígonos.

I/J/K/M – funcionam em diversos módulos, mas não no SKETCHTAB. Movem a figura na direção indicada de uma distância igual à que houver entre o topo da tela e o cursor.

Erros ocasionais na entrada de dados podem causar problemas e, para isso, uma sub-rotina faz sair automaticamente da função de entrada de dados, voltando para o desenho em planta. Essa sub-rotina é desativada nos casos em que for preciso apresentar uma mensagem específica (tipicamente quando se tenta ler arquivos inexistentes ou quando se tenta gravar num disquete cheio).

Esperamos ter conseguido transmitir um pouco da complexidade e do poder deste programa, bem como ter dado um ponto de partida para os que quiserem experimentar. Convidamos, portanto, os colegas do Clube a contribuir com suas "descobertas", para que possamos ampliar estas orientações.

CONVIVENDO COM MACROS



Agora você já sabe tudo sobra macros e seus programas, depois de ter lido o excelente trabalho "Macros para Appleworks" do Ivan - O Terrível no "O GANCHO" de dezembro/87. Mas, como ainda existe gente que não acredita que o mundo mudou depois das macros, vou insistir no assunto.

No princípio era o Lotus 1-2—3 e Seus Poderosos Macros. Você montava uma planilha de custos e, com apenas alguns comandos de macros, conseguia fazer módulos de entrada de dados, com menus, rotinas de verificação de validade de dados, atualização automática das posições atuais, as classificações de despesas da contabilidade, o controle de orçamentos, o diabo a 1-2-3-4. Tudo isso porque você podia programar sequências de comandos através das macros. Eu nunca pus a mão num 1-2-3, mas já vi gente se desmanchando em elogios e se derretendo em bicas para fazer as coisas acontecerem. Eu ficava achando que seria mais fácil programar tudo no bom e velho Basic. Tentava explicar, mas eles não sabiam o que era uma máquina com Basic interno... Os séculos se passaram e, um belo dia, as macros perderam seu mistério.

Logo que apareceu o APPLEWORKS consegui fazer algumas coisas mais rápido em casa, do que se eu esperasse os gênios da informática na minha empresa calcularem em seus potentes PC's. Era fácil de aprender a usar e de combinar arquivos para conseguir resultados. Demorou um pouco para se imprimir direito alguma coisa, mas com o tempo, até letras especiais saíram da minha humilde LX-80. E quando menos se esperava, surgiu AUTOWORKS. Oba! Macros para todos. E daí, o que fazer com elas?

No manual dizia assim: "centenas de tecladas com apenas uma tecla... programe APPLEWORKS para fazer o que você quiser... crie seus próprios comandos ... ". No início, o máximo que consegui foi ensinar AUTOWORKS a escrever meu nome e endereço; mesmo assim, quando errava de lugar, tinha que apagar tudo na mão. Tentei aplicar alguns golpes de macro em planilhas, mas era mais fácil errar sem automação. Coisas de principiante. Na verdade, passar por todos esses menus mágicos do APPLEWORKS é um grande barato. Sempre se tem a visão clara de onde se está, de onde se veio e para onde se pode ir. Por causa disso, decorei quase todos os cartões de diálogo e help-screens do programa mais inseguro do mundo: "Are you sure? No/Yes. Carefully saving".

A família cresceu com Expanders, SIDEWAYS, FONTWORKS, MACROWORKS, REPORT-THINK-MEGAWORKS e alguns monstrengos como PINPOINT, que é **lerdo**. O número de vezes que reinstalei alguma coisa em APPLEWORKS é impensável. Valeu a intimidade conseguida. Ele pode não ser o melhor em cada especialidade, mas eu também não sou e a gente se entende. Por fim, surgiu SUPERMACROWORKS, aparentemente complicado, por ser uma linguagem de programação, mas de longe o melhor de todos os filhotes de APPLEWORKS (por enquanto). Era uma bela madrugada, chovia lá fora, a pizza estava a caminho e resolvi estudar

o manual do SUPERMACROWORKS. O motivo era louvável. Precisava resolver uma velha briga com o APPLEWORKS – instalar uma impressora Custom com "tipos" especiais. A crítica mundial elegeu esta parte do APPLEWORKS como a neura particular do Rupert Lissner: somente problemas graves com impressoras na infância poderiam gerar uma sequência tão cruel e sanguinária. O problema não se resumia em instalar a impressora Custom, mas em testar as diferentes combinações de comandos para a impressora (elite, comprimido, etc.). Quem já tentou isso com APPLEWORKS sabe que exige muita paciência e tempo para ficar indo e vindo através de tantos menus. Como dizia o esquartejador, vamos por partes.

As condições iniciais são uma cópia do APPLEWORKS 2.0 com SUPERMACROWORKS. Elimine do APPLEWORKS qualquer Impressora Custom que tiver, deixando apenas uma impressora. No meu caso, fiquei com a "Epson FX", que se comporta muito bem com a LX-80.

1) Num Word Processor em branco digita-se "Maçã-Aberta-X" e "2", que daqui para a frente fica convencionado que se escreve "<oa-X>2", iniciando-se assim a gravação da macro 2. Digita-se os comandos de APPLEWORKS para sair do Word Processor, passar por todos os menus de instalação de impressoras e acabar na teia de 'Characters per Inch', com "<Control-Arroba>" para encerrar a macro 2. Vamos aproveitar e gravar a macro 3, que nos levará de volta ao Word Processor, terminando novamente com <Control-Arroba>. Neste momento solene, olhando para uma tela que ainda está em branco, digita-se com toda atenção a significativa combinação "<oa-$>" e lá está! Uma enxurrada de macros, todas que estão disponíveis. Elas não são necessárias para o nosso trabalho, delete todas, menos as duas últimas (as macros 2 e 3), que você acabou de definir. Veja se o que você obteve parece com isso:

3: <all><oa-q><Rtn>!
2: <all><Esc>5<Rtn>7<Rtn>2<Rtn>12<Rtn>Custom<Rtn><Rtn>6
<Rtn><Rtn>!

Agora vamos examinar a macro 2 em detalhes:
2:<all> - é o nome da macro, que pode funcionar em qualquer módulo (awp,adb ou asp) do APPLEWORKS.
<Esc>5<Rtn>7<Rtn> - nos leva ao "Main Menu", passa por "Other Activities" e nos deixa em "Printer Information".
2<Rtn>12<Rtn>Custom<Rtn> - onde vamos "Add a Printer", do tipo "Custom Printer", batizada "Custom".
<Rtn>6<Rtn><Rtn> - aceita o Slot 1 e as especificações, (este seria o lugar para modificá-las) indo para os "Printer codes" e, por fim, "Characters per inch", perguntando "Number?(4-24)".
! - é o sinal de fim de macro

Na macro 3, que foi gerada a partir desta última tela, temos:

<oa-q> — chamando a lista de documentos no Desktop (e gravando no disco do APPLEWORKS a modificação feita)
<Rtn> - para nos deixar no último documento acessado, que no caso foi o Word Processor onde estamos editando as macros.

Então, sem vacilar, digite a seguinte linha que vai remover a sua impressora Custom, missão muito útil:

4:<all><Esc>5<Rtn>7<Rtn>3<Rtn>2<Rtn><Esc><Esc><Esc>!

Para que a macro 4 funcione, faltam dois detalhes. Na primeira linha digite START e dê um Return. Agora compile as macros, com "<oa-=>". "No errors" deve aparecer na tela. Teste com "<sa-4>". Você está de volta à condição inicial, sem Custom, porém com macros. Coloque um comentário entre cada macro, para documentar. Deixe pronta a macro 5, semelhante à macro 2, mas que vai alterar a impressora Custom instalada. Fica assim:

5:<all><Esc>5<Rtn>7<Rtn>5<Rtn>6<Rtn><Rtn>!

2) A parte mais divertida ainda vai começar. Abra um novo Word Processor e digite um teste de impressão, com uma frase repetida em 16 linhas. Usando "<oa-O>", coloque uma indicação diferente de "Characters per inch" (CI) para cada frase APPLEWORKS tem um limite de 12 tipos de CI para a impressora Custom. Use os números de forma a não ficar muito distante do tamanho real da impressão (4 a 8 CI para impressão expandida, 8 a 12 para NLQ, itálicos e pica normal, 12 para elite, 17 para comprimida, 20 para aliche comprimida, e assim por diante). Não esqueça de por também as indicações de "Boldface", "Superscript", "Subscript" e "Underline". Grave a macro 6, que vai imprimir o seu teste, indicando a impressora Custom pelo número.

6:<all><oa-p><Rtn>2<Rtn>l<Rtn>!

Vamos partir para a parte emocionante: brincar com os controles de impressão. Primeiro dê um jeito na bagunça. No WP de teste de impressão, limpe a área com "<sa—4>", instale uma impressora com <sa-2> e pronto! É* só começar a colocar os caracteres de controle da sua impressora em suas combinações malucas (itálico + elite + comprimido, por exemplo). Vá ao WP de teste com "<sa-3>". Imprima com "<sa-6>". Volte para modificar os controles de impressão com "<sa-5>". Se quiser recomeçar, tecle "<sa-4><sa-2>" e você está no quilômetro zero de novo.

3) Para encurtar sua viagem, eis alguns atalhos que foram descobertos antes que o galo cantasse. Para não criar uma sequência de controles imprevisível, é necessário resetar os comandos que possam ter sido enviados anteriormente à impressora por outro "Characters per inch". Não se pode usar o reset total da impressora (ESC-Arroba) porque a LX perde a noção de onde está na página. O reset tem que ser um a um: desligar compressão, elite, etc. Isto gera outra macro, com a digitação dos controles para resetar todas as opções.

Mas ... SUPERMACROWORKS não suporta "Control" como instrução dentro de uma macro. Precisa ser digitado a mão, usando "<input>" no meio da macro. Aproveita-se para testar o velho truque indígena de deixar uma mensagem "<msg>" para os distraídos e temos a linda macro 7, toda editada no seu WP das macros.

7:<all><Esc>x0<Msg>"Digite Control – R seguido por Return<Input><Esc>P<Esc>W0<Esc>F<Esc>H<Esc>5<Esc>T!

4) Depois de testados e aprovados todos os tipos de letra, com farta documentação a lápis nas embalagens de pizza para viagem, vamos partir para a violência. Grava-se uma macrona, saindo do quilômetro zero, a partir do WP que tem as linhas do teste de impressão, chamando as macrinhas definidas antes ("<sa-4>" e "<sa-2>") e colocando todas as definições de tipos nos seus lugares (antecedidas por "<sa-7>", a sequência de reset geral, em cada CI). Segue-se em frente, respondendo às perguntas feitas pela tia – Boldface, Underline e Cia. Ltda. Com "<sa-3>" volte ao WP e imprime "<sa-6>", uma folha de teste com todos os tipos. Fim da macro 8!!!

Com "OA-$" escreva a macro 8 e as macrinhas no fim do WP que tem o teste de impressão. Lá está! Tudo errado. Como disse, todas as sequências de "control-tal" ficam absurdas. Edite, como foi feito na macro 7, usando o truque de deixar uma mensagem de alerta aos desavisados.

Experimentou, corrigiu, documentou, comentou, escreveu START entre o teste de impressão e a primeira linha das macros e salvou para o disquete. Para usar, copia-se o arquivo da macro no WP, compila-se com "<oa-=>" e chama-se a macro com "<sa-8>". É bem mais barato que comprar outra impressora, não é?

Depois dessa maratona, perdi a vergonha e comecei a inventar macros ao luar. Fazer listas de endereçamento com várias pessoas na mesma empresa agora é bico.

Outra falha grave no APPLEWORKS era a Maldição-de-Copiar-Blocos- na-Planilha, que dizem ter sido uma praga rogada pelo próprio Steven Jobs, para não deixar o Mac em desvantagem. Pois danou-se. Tome uma macro copiando uma coluna, várias vezes ao dia. Com um pouco de paciência com a documentação que acompanha as macros pré-fabricadas do SUPERMACROWORKS, descobre-se várias gentilezas, como o delete para a frente ("<oa-Del>"), os movimentos de cursor ("<sa-left>" e "<sa-right>") e outras mais. A linguagem de programação parece complexa o suficiente para executar missões complexas e, sem dúvida, a grande força das macros está em economizar horas de trabalho, aparando longas e complicadas sequências de comandos.

Para o nosso amigo Gancho, por exemplo, uma tarefa perfeita para macros seria "apontar um nome na Data Base e imprimir um envelope com o endereço". Um pouco de exercício e fica assim:

2:<adb><sa-Ctrl-R><oa-r><Rtn>7<Rtn><sa-0><Rtn><Esc><oa-p><Rtn>4<Rtn><oa-p><Rtn><Rtn><Rtn><Esc><Esc><oa-r><Right><Rtn>!

Condições iniciais:

* Data base sem fichas repetidas, com o mesmo nome e endereço (em caso de repetição, acrescente uma categoria fantasma em apenas uma das fichas repetidas).

* Relatório para impressão de etiquetas devidamente desbugado (desligue o comando de top-of-page na especificação da impressora, para que possa imprimir com Page Length de 1 polegada).

Com o cursor sobre um nome na data base:

<sa-x>2	(inicia gravação da macro -nome da macro)
<sa-Ctrl-R>	(lê o campo do nome na macro 0)
<oa-R>	(vai para a tela de seleção)
<Rtn>	(aceita a primeira categoria como critério de seleção – pode ser outra posição)
7<Rtn>	(indica "Contains..." como condição)
<sa-0>Rtn	(preenche o nome a ser procurado com o conteúdo da macro 0)
<Esc>	(aceita as condições de seleção – caso existam outras condições, este é o lugar de indicá-las)
<oa—P>Rtn	(para imprimir)
4<Rtn>	(o número do relatório de impressão de etiquetas)
<oa—P>	(para imprimir)
<Rtn><Rtn><Rtn>	(aceita a primeira impressora, sem data, uma cópia)
<Esc><Esc>	(volta a data base)
<oa-R><Right>Rtn	(coloca todos os nomes de volta)
<Ctrl—Arroba>	(fim da macro) Presto!

Essa capacidade de ler o que está no cursor com "<sa-Ctrl-R>" abre campo para muitas outras aplicações, como pegar dados da data base, usar a planilha para calcular e devolver o resultado à data base. Fico imaginando algumas coisas para fazer com macros: um menu com fórmulas financeiras e matemáticas prontas para usar, alterar uma coluna com uma constante, procurar e substituir por x na planilha e data base, etc... Gostaria de ouvir mais de vocês sobre usos particulares das macros.

Um alerta: muito cuidado com a Zap Macro ("<sa-Ctrl-Z>"). Ela apaga um arquivo do desktop sem gravar nem deixar rastro. É claro que fui experimentar para conferir e não tinha cópia do que foi apagado...

PERGUNTE A ANALISTA



PERGUNTA: Como deve ter dado para notar, minha impressora não acentua nada. Ela é a Grafix MTA. Apesar de possuir um TK 3000, com interface Super Parallel Card, toda vez que acentuo alguma palavra, só o acento apareçe.
Por isso, gostaria de lhe fazer uma pergunta: De quem é a culpa? (SOFTHUNTER – Curitiba)
RESPOSTA: Seu problema com acentuação na Grafix MTA não é fácil de explicar. No TK 3000 as teclas que tem as letras acentuadas (com MODE ligado) são codificadas na memória duma forma fora do padrão normal (códigos ASCII especiais). Estes códigos são interpretados pela placa Super Paralela na hora de imprimir. Por exemplo, o "c" cedilha gera 3 comandos para a impressora: a letra "c", um backspace (retrocesso lógico) e uma vírgula que fica sobreposta no "c". Infelizmente, a Grafix MTA não tem retrocesso lógico e do conjunto de 3 caracteres (do "c" cedilha) sobra apenas a vírgula. A Grafix MTA tem acentuação própria (letras acentuadas já formadas) e CABEÇA DE BALA do Rio de Janeiro nos enviou a dica de como configurar a placa Super Paralela para o padrão ABICOMP de acentuação (que não necessita do retrocesso lógico) utilizado na Grafix MTA:

1. Ligue o computador e tecle CTRL-RESET.
2. Desabilite MODE e habilite CAPS LOCK.
3. Ligue a impressora e tecle "PR#1"
4. Acione o padrão ABICOMP na placa Super Paralela teclando CTRL-I e P (ver página 17 do manual)
5. Acesse o processador de textos, teclando "PR#6"
6. Habilite o modo acentuado no TK 3000, com a tecla MODE

PERGUNTA: Gostaria de saber como transferir os arquivos do MAGIC WINDOW para o APPLEWORKS (DEZ E MEIA – São Caetano do Sul-SP)
RESPOSTA: Para transferir arquivos de MAGIC WINDOW para APPLEWORKS, siga os seguintes passos:

1. Salve o arquivo como arquivo "não-formatado" (tipo "T")
2. Transfira o arquivo de DOS para ProDOS com COPY II PLUS 7.2 (C-007/A)
3. No APPLEWORKS crie um novo arquivo para o Processador de Textos através de um arquivo ASCII.

PERGUNTA: Como formatar em ProDOS? (DAGUS(P) - Franca SP)
RESPOSTA: Recomendamos utilizar COPY II PLUS 7.2 (C-007/A) para formatar disquetes em ProDOS. Assim, você pode criar facilmente um disquete de dados. Para que este possa bootar e entrar em Applesoft, copie para este disquete (também com COPY II PLUS) os arquivos ProDOS e BASIC SYSTEM de um outro disquete em ProDOS.

PERGUNTA: Minha placa-relógio voltou do Reveillon demonstrando o ano "1982" no APPLEWORKS. O que fazer? (DENDROCLASTA – BH)
RESPOSTA: O defeito está nas versões de ProDOS 1.1.1 e 1.0.1. É só trocar o arquivo PRODOS para qualquer versão de ProDOS 8.

O GANCHO

ANO II - NUMERO 3
MARÇO/88

NESTE NUMERO:

DOMINANDO O PUBLISH IT! 211
O AVENTUREIRO ELETRONICO 217



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo – SP. CEP 01296

DOMINANDO O PUBLISH IT!

Ficha Técnica:
Código: G-114/A a
G-l14/B (8 lados)
Exige: Apple IIe "Enhanced" ou IIc ou GS ou
Equivalente nacional (ex. TK 3000)
Joystick ou Mouse
1 ou 2 drives (melhor 2)
Impressora Gráfica

Descrição: PUBLISH IT é o primeiro programa do tipo "Desktop Publishing" oferecido pelo Clube. "Desktop Publishing" consiste de uma série de utilitários que fornecem todos os recursos necessários para publicar um jornal, uma carta circular, um boletim de informações, ou até mesmo para desenhar formulários, notas fiscais, convites, catálogos, menus, propostas, etc.. Em suma, é uma espécie de NEWSROOM (D-121/B) combinado com um PRINT SHOP (D-175/B), aliado a um poderoso editor de texto, tipo MULTISCRIBE (G-030/A e B). O PUBLISH IT nos dá simultaneamente uma nítida idéia de como deve ser fantástico trabalhar num Macintosh e o alto nível de desenvolvimento que se atingiu na produção de software para a linha APPLE.

Por exemplo, PUBLISH IT trabalha com uma interface visual do tipo Macintosh, ou seja, o usuário acessa os seus diferentes recursos por intermédio de um sistema permanente de menus que podem ser acionados através de um Mouse ou Joystick. Para a produção do texto, PUBLISH IT conta com 6 tipos distintos de letras, em diversos tamanhos, num total de 21 variações possíveis. Estas podem ser ampliadas através de um poderoso editor de texto que, de modo semelhante ao MULTISCRIBE, permite apresentar as letras, no mínimo em 8 formatos diferentes. Caso se deseje trabalhar com outro editor, não há nenhum problema: PUBLISH IT aceita qualquer texto desde que ele esteja no formato ASCII, em especial, arquivos produzidos com o APPLEWORKS (G-059/A e B) ou o BANK STREET WRITER (D-064/A).

A parte gráfica também é fantástica. Existem 32 arquivos, com desenhos sobre os mais variados temas, abrindo uma infinidade de possibilidades para o usuário. Entretanto, se for desejável, é possível trazer para dentro do PUBLISH IT qualquer desenho feito com o DAZZLE DRAW (G-015/A), o Mouse PAINT (G-017/A), o BEAGLE GRAPHICS (G-004/A), ou mesmo qualquer tela que esteja no padrão Apple de alta ou dupla alta resolução. O usuário pode criar objetos quadrados, retangulares (com bordas arredondadas ou não), circulares, pode definir linhas horizontais e verticais, em diversas espessuras (6 tamanhos), pode preencher os objetos com 24 padrões diferentes. Dentre os 24, é possível definir livremente até um máximo de 8 novos padrões.

Apesar da infinidade de recursos, a aprendizagem do PUBLISH IT não é difícil, sendo facilitada pela existência de um "HELP" ativo que pode ser acionado em qualquer fase do programa. O manual, aliado a um disquete de exemplos e amostras, permite ao usuário imprimir a sua primeira obra em menos de 60 minutos. Entretanto, devido ao manual não expor com e clareza desejável as inúmeras facetas do PUBLISH IT, vamos fornecer numerosas

dicas, usando como referência uma página gráfica feita com o próprio PUBLISH IT.

O Clube oferece o programe em 2 versões: uma pare o usuário que não tem uma placa do tipo RamWorks (TKWORKS, etc.) e outra para aquele que dispõe da placa com um mínimo de 256K. A vantagem de transferência é tornar o PUBLISH IT bem mais rápido, dispensando-o da necessidade de recorrer com frequência ao drive. Não podemos esquecer que ele foi dimensionado para os drives de 3,5 polegadas. O uso de letras diferentes na elaboração de uma ou mais páginas gráficas, acarreta durante a impressão, leituras constantes no drive. Isto aumenta em muito o tempo de processamento. Para evita-lo, recomendamos, ou colocar durante a impressão os 2 disquetes de tipos de letras, um em cada drive (isto, pelo menos evita que se tenha que ficar trocando o disquete de lado no drive), ou transferí-los para um Pseudo-disco. Na versão de 256K, são transferidos automaticamente para a placa os arquivos presentes no lado A do primeiro disquete (G-114/A). Todo o Processo é completamente transparente. Se o associado possuir uma placa da capacidade maior, digamos de 512K ou 1.024K, ele poderá transferir mais arquivos (a ênfase aqui vai para os disquetes de fontes), desde que tome os seguintes cuidados:

A) chame a opção "ProDrive options menu" presente no APPLEWORKS EXPANDER (G-032/A);
B) escolha a opção "Autocopy all to ProDrive";
C) quando o programa pedir o nome do volume e arquivo, basta digitar "PUBLISH/PUBLISH.ITS" e RETURN; não é necessário dar o nome que o arquivo receberá no Pseudo-disco.
D) coloque o disquete Program do PUBLISH IT (G-114/A) e RETURN;
E) terminada a cópia, repita o procedimento para os 2 disquetes contendo os tipos de letras - ambos possuem o mesmo nome para o volume "FONTS";
F) se a placa for de 1.024K, é possível copiar pelo menos mais 2 lados de desenhos - o nome do volume de cada um é ART.1, ART.2, ART.3 e ART.4 respectivamente;
G) terminada a cópia, o programa retorna para o BASIC;
H) coloque de novo o APPLEWORKS EXPANDER (G-032/A) no drive 1 e digite "RUN PRODRIVE MENU";
I) escolha a opção CHANGE PRODRIVE EMULATION SLOT, DRIVE e digite 5 e 1; ao fazê-lo, o usuário terá transferido o RAM DISK para o slot 5, drive I, ou seja, ele terá instalado um Pseudo-disco no slot 5;
J) digite "-DTP.SYSTEM";
K) o PUBLISH IT começará a funcionar automaticamente; para acessar os tipos de desenho e os outros tipos de letra, basta informar ao PUBLISH IT que o seu disquete de dados está no slot 5, drive 1;
L) não esqueça de contar para o PUBLISH IT que o disquete de dados está agora no slot 6, drive 1, quando for gravar os seus dados criados com o próprio programa; caso contrário, eles irão para o Pseudo-disco e serão perdidos assim que o computador for desligado.

Para configurar o programa para Mouse ou Joystick, aperte ESC durante o boot do PUBLISH IT. O Joystick está regulado quando, na posição central, a flecha presente na tela não se movimenta. A seguir, torna-se necessário selecionar impressora, sua interface e o número do conector. Também é útil

preparar antecipadamente um ou mais disquetes formatados em ProDOS. Eles servirão para guardar os seus dados.

Antes de começar a usar o PUBLISH IT, á preciso desenhar em uma folha de papel aquilo que se deseja produzir com o programa, ou seja, a distribuição física que os diversos elementos (título, texto, ilustrações) vão ter na página. Em suma, é imperativo que se faça um "Layout" prévio. No nosso exemplo (no fim desta matéria), dividimos a página em duas porções. Usamos a parte de cima e a de baixo para fazer referências ao Clube e ao "O GANCHO", deixando a parte do meio para a notícia: a divulgação do PUBLISH IT.

A primeira coisa a se fazer, estabelecido o "Layout", é fixar o tamanho da página. No caso presente, escolhemos B5 Letter. Há 7 tamanhos possíveis. Colocamos a régua horizontal e vertical na escala de milímetros, uma vez que, por razões de impressão deste jornal, desejávamos uma página de 15 x 25 cm. O PUBLISH IT permite observar o resultado de nossos esforços em diversos graus de grandeza (tamanho natural, metade do tamanho natural, o dobro do tamanho natural e tamanho que mostra toda a página). No menor, pode-se ver a página toda, mas o texto e as ilustrações não são visíveis, apenas a área que ocupam na página. No maior, o texto e o local das ilustrações são visíveis, mas perde-se a visão do todo. Pode-se examinar, de cada vez, somente uma área limitada da página. As ilustrações só são visíveis na modalidade tamanho natural. Para tornar o trabalho mais fácil, selecionamos uma grade de 3 x 3, que dividiu imaginariamente a página em 9 regiões.

Optou-se pela pena mais fina (padrão preto com fundo branco) para desenhar o retângulo que contém a página. Toda vez que se define um objeto no PUBLISH IT, por exemplo, um quadrado, ou mesmo uma coluna de texto, pode-se retificar as suas dimensões através do item "Show Specifications" do menu "Objects". Apesar da régua ser mais ou menos precisa, obtém-se um melhor resultado ajustando as diversas partes da página no final do trabalho, onde se pode vê-la por inteiro. Existe um comando que permite deslocar, sem maiores problemas, os vários objetos sobre e página. O programa representa um ganho enorme sobre papel e cola, como poderão atestar todos aqueles que preparem "Layouts" fora do computador. Para os que confiam mais nos números, é útil saber que a toda coluna são associadas 4 medidas: margem esquerda, margem superior, largura e altura. O ponto 0,0 á dado pela margem superior, canto esquerdo.

Com o objetivo de colocar o título "Clube dos Applemaníacos", foi preciso inicialmente definir ume coluna de texto (opção "T" no lado esquerdo de tela). Acreditamos que nestes casos é melhor optar por deixar essas colunas visíveis na página. Elas não serão impressas, entretanto ajudam e muito na colocação do próprio texto. Sem uma coluna de texto não se pode digitar texto algum. Uma vez definido o local para o texto, basta escolher o tipo de letra e o seu formato. Se a área definida for muito pequena em relação ao tipo da letra, soará um alarme e o PUBLISH IT se recusará a escrever.

Pode-se combinar um objeto gráfico com texto. Para tanto, define-se inicialmente o objeto gráfico. Por exemplo, para ressaltar a mensagem

"SEMPRE UMA GRANDE NOVIDADE PARA VOCE", criou-se um retângulo de cantos arredondados. Em seguida, foi estabelecida uma coluna de texto. Finalmente, digitou-se o próprio texto e preencheu-se a área do retângulo com o padrão tijolinho. Deve-se ressaltar que a coluna de texto, por estar sobre a coluna gráfica, não é preenchida com o padrão, permanecendo com o fundo branco. O mesmo efeito foi obtido com o desenho do avião. Aqui, cumpre destacar que é preciso estabelecer inicialmente a área a ser ocupada pelo desenho. Quando o PUBLISH IT lê no disquete ART WORK a ilustração, ele define (de forma automática) uma área correspondente. Caso o tamanho previamente definido seja inadequado para a ilustração desejada, basta retornar à área de trabalho (aperte ESC) e corrigí-lo através da opção "Show Specifications" do menu "Objects". Em outras palavras, não há como corrigir o tamanho quando se está capturando uma ilustração em qualquer um dos 4 lados de ART WORK. Por outro lado, é preferível definir uma área de texto, escrever todo o texto e no final definir uma área para o objeto gráfico. O PUBLISH IT desloca automaticamente o texto em torno de ilustração. A possibilidade de sobrepor várias colunas (de texto ou de objetos) indiferentemente permite obter efeitos bastante interessantes.

Um destaque especial merece ser dado ao editor de texto do PUBLISH IT. Além de contar com os recursos usuais, tais como procura e substituição automática ou manual de palavras, transposição de local, etc., ele dispõe de mecanismos de alinhamento e divisão silábica realmente incríveis. Por exemplo, é possível aproximar ou afastar a distância entre letras, palavras, linhas ou parágrafos. Com um simples toque de teclas, o PUBLISH IT coloca um hífen e passa o resto da palavra para a linha seguinte. Também se pode vincular várias colunas de texto, de modo que quando o texto preenche uma, ele passa imediatamente para a seguinte. O uso de tais recursos está ilustrado em ambas as colunas de notícias do nosso exemplo e, como se pode constatar, dão um efeito bastante profissional ao trabalho. PUBLISH IT pode ser informado de que não se deseja ter um nome ou uma frase dividida entre 2 linhas. Por exemplo, o nome "BANK STREET WRITER* não foi dividido; ele aparece numa única linha. O usuário pode definir 6 diferentes, posições de tabulação. Todavia, PUBLISH IT não está limitado a uma única página. Ele pode produzir diversas páginas, estabelecer ligações entre as suas colunas e numerá-las. Tanto no caso de se acrescentar ou de suprimir uma página, há uma renumeração automática das páginas restantes. Contudo, o recurso mais impressionante é o de imprimir 2 páginas uma ao lado da outra. Não há nenhum exagero quando o manual afirma que se poderia preparar um livro para publicação com PUBLISH IT. As páginas produzidas numa impressora matricial com batida dupla ("double-strike") apresentam uma qualidade boa para off-set (ver página 6 desta matéria).

Para terminar, vamos mencionar algumas das coisas que gostaríamos de ver acrescentadas a esse extraordinário programa: um editor de tipos de letras (afinal estamos no Brasil e queremos o texto acentuado) e um editor de ilustrações a nível de pixel (para podermos recortar as ilustrações à vontade, sem as limitações impostas pelas figuras presentes e pelo seu tamanho). A única falha que detectamos durante a operação do PUBLISH IT, foi a interferência produzida por uma coluna de texto dentro de uma coluna gráfica sobre a coluna de texto que continha as duas primeiras. Recorrendo ao nosso exemplo, quando colocamos um texto dentro da tela do televisor

(ver coluna: O que é Desktop?), ele interferiu sobre o texto em torno do televisor.

O manual é indispensável, bem ilustrado, com numerosos exemplos e dicas sobre como fazer uma boa composição; apresenta todos os gráficos presentes no ART WORK e tipos de letras, assim como o seu tamanho. Infelizmente, ele não é didático e não apresenta um tutorial que explica passo a passo como montar o primeiro trabalho. O programa exige um certo esforço para aprender os comandos, mas com um pouco de prática, não é difícil de operar.

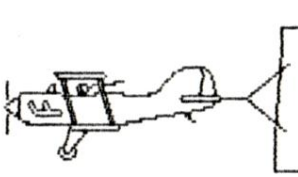
Sem nenhuma dúvida, PUBLISH IT é um dos utilitários mais fantásticos produzidos até hoje para a linha APPLE. Estamos aguardando ansiosamente os programas complementares que deverão surgir no futuro. Esperamos ver um utilitário para converter fontes e gráficos de outros programas e mais coleções de fontes e gráficos prontos.

Clube dos Applemaniacos

Caixa Postal 54131, S.Paulo, SP, CEP 01296

SEMPRE UMA GRANDE NOVIDADE PARA VOCE !!!

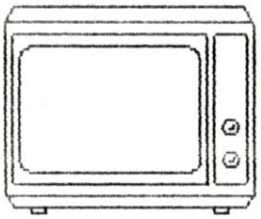
DESKTOP PUBLISHING:
a Coqueluche do Momento



O que e' Desktop ?
A resposta e' Publish It !!!

O que e' Desktop?

Desktop e' um conjunto de rotinas que possibilitam executar todas as atividades necessarias para produzir um jornal, uma carta circular, um boletim de noticias, um cartaz, um anuncio, uma apresentacao grafica, etc.



Voce prepara desde a diagramacao ate' a arte final, escolhendo entre os diversos tipos de letras, e graficos: tudo de forma automatica, sem maiores problemas.

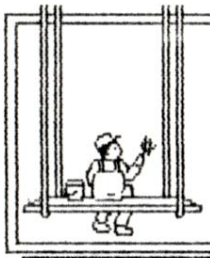
Vale a pena experimentar um destes programas !

Publish It ! e' Incrivel !

Publish It ! e' um dos mais fantasticos desktops existentes para a linha Apple. Nele se podem usar varios tipos de letras, em tamanhos diferentes. Existem quatro lados de disquete com figuras prontas para serem combinadas com o seu texto. Alias, o programa possui um poderoso editor de texto.



Mas se voce quiser podera' usar o Appleworks ou o Bank Street Writer e transportar o seu texto para o Publish It.



"O GANCHO": SEMPRE POR DENTRO DO SEU APPLE

Leia no "O GANCHO" reportagem exclusiva sobre o Publish It !

O AVENTUREIRO ELETRÔNICO



THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY: O que você faria se logo ao acordar descobrisse que sua casa seria totalmente destruída naquela manhã? Ou que, não somente sua casa, mas o planeta Terra também estaria prestes a ir para o espaço nesse mesmo dia? Concordo que são situações um tanto difíceis de serem contornadas, mas vá se preparando, pois esta aventura lhe colocará em situações tão ou mais problemáticas do que esta. Que tal se você tiver que provar que é mais inteligente que uma porta para poder passar por ela! Acho que já deu para perceber que esta não se trata de uma aventura café-com-leite.

Creio que nem preciso dizer o nome da empresa que desenvolveu esta excelente aventura, totalmente em texto. Ninguém poderia ser mais ousado e criativo do que a INFOCOM. O principal crédito do jogo vai para o escritor Douglas Adams que, além de ter ajudado na estruturação do jogo, escreveu o livro homônimo que deu origem a aventura. Este livro foi traduzido para o português como "O Mochileiro das Galáxias" pela Editora Brasiliense e eu aconselho a leitura do mesmo antes de começar a jogar, pois além de ser um ótimo livro, será de grande valia no decorrer do jogo.

Desta vez não pretendo lhes dar muitas dicas para começar a aventura, pois isto estragaria muitas surpresas que os esperam. Você é Arthur Dent e começa o jogo deitado em seu quarto. Trate de levantar e acender as luzes ("GET UP.TURN ON LIGHT"). Pegue seu roupão e vista-o ("GET GOWN.WEAR GOWN"), olhe dentro do bolso ("LOOK IN POCKET") e tome o analgésico para melhorar sua cabeça ("TAKE ANALGESIC"). Agora pegue tudo que conseguir, principalmente os fiapos do bolso ("GET ALL.GET POCKET FLUFF"). Boa sorte!

THE BARD'S TALE: Skara Brae era um lugar bom de se viver: uma pequena cidade do campo, onde tudo era belo e a magia fluia pelo ar. Até que surgiu Mangar: primeiro, com um feitiço, ele isolou a cidade, congelando os campos vizinhos. Depois surgiram criaturas e monstros que se uniram ao seu reino das sombras. Então um dia, todos os soldados da cidade desapareceram e Mangar levou a cidade para um outro plano de existência.

Para lutar pela liberdade da cidade só restaram um punhado de guerreiros, jovens e inexperientes, alguns aprendizes, um par de bardos e uns poucos ladrões desocupados.

Este é o tema do THE BARD'S TALE, um jogo tipo Role-Playing-Game onde, com até 6 personagens sob seu comando, você deve achar Mangar e, de algum modo, obrigá-lo a libertar a cidade. Isto não é fácil, pois o universo do jogo é muito grande; além da cidade existem 5 labirintos, somando 16 níveis cada um, com 22 x 22 casas.

Neste jogo não há um roteiro exato e por isso darei apenas algumas dicas. Quem não tiver um mapa da cidade pode começar a mapeando, entrando em todos os prédios, pois alguns são especiais; a guilda da aventureiros, onde

começa a aventura e onde se deve retornar para salvar o jogo; a loja do Garth para comprar e vender equipamentos, os templos para comprar saúde; os bares onde os bardos recuperem a capacidade da cantar (após uma cerveja, é claro), as torres, as estátuas, etc..

Para começar, é bom criar algumas equipes, ir à loja juntar o ouro (POOL GOLD), voltar e apagar as personagens, menos as que tem o ouro. Depois, com a equipe definitiva (balanceada mais ou menos assim: 3 lutadoras na frente, 1 bardo e 2 magos atrás, pois só os 3 primeiros lutam enquanto os de trás podem lançar feitiços), vá até a loja e com o ouro juntado compre o melhor equipamento disponível. Feito isso, vá até o bar atrás da estátua do samurai e peça vinho. Quando tiver bastante experiência acumulada, vá ao "Review Board" na rua paralela à da guilda.

É bom fazer uma cópia do disquete das personagens de vez em quando: quando uma personagem for morta, vá a guilda, retire-a do grupo, coloque o backup e chame de volta a personagem.

THE BARD'S TALE é um jogo de exploração, com algumas charadas que devem ser resolvidas antes de se continuar e chegar ao fim. Para subir na vida, as personagens devem enfrentar as hordas intermináveis de monstros (com uma bonita animação a cores) e explorar um mundo enorme, cheio de salas e objetos únicos. Quem se arriscar a experimentar corre o risco de ser tragado por um longo e tenebroso período de tempo, até a luta final com Mangar.

ENCANTOS: No "O GANCHO" de outubro/87 comentamos sobre a aventura ENCHANTER da Infocom. No mês seguinte, apresentamos ume outra excelente aventura de mesma empresa, chamada SORCERER. Creio que o prezado aventureiro (principalmente se for iniciante) irá encontrar algumas dificuldades (se já não as encontrou) no que diz respeito ás mágicas que podem (e devem) ser encontradas no decorrer da aventura. Publicamos agora a tabela de todas as mágicas das aventuras citadas acima, com seus respectivos nomes, efeitos e onde as mesmas se encontram. Em vista do "peso" destas informações, sugiro que o caro aventureiro (principalmente se for veterano) se utilize das mesmas com muito tato; ou seja, use-as em casos extremos, pois você pode estragar uma aventura inteira se estas forem usadas indiscriminadamente. Agora chega de conversa e vamos a elas:

ENCHANTER (mágicas)

NOME:	EFEITO:	ONDE ENCONTRA-LA:
VAXUM	Fazer amizade com criaturas hostis	Bedpost (bedpost)
ZIFMIA	Chamar magicamente um ser vivo	Ovo (egg)
OZMOO	Sobreviver e uma morte não natural	Galeria (gallery)
EXEX	Fazer coisas se moverem rapidamente	Cela (cell)
KREBF	Reparar futuros danos	Floresta (forest)
CLEESH	Transformar uma criatura num pequeno anfíbio	Pântano (swamp)
REZROV	Abrir até objetos trancados ou mágicos	Casa (house)
GNUSTO	Escrever uma mágica no livro de mágicas	Livro (spell book)
BLORB	Proteger um pequeno objeto	Livro (spell book)
NITFO	Falar com demônios em sua linguagem	Livro (spell book)

FROTZ	Causar algo que apague a luz	Livro (spell book)
KULCAD	Tirar o efeito de uma mágica	Sala das máquinas (engine room)
MELBOR	Protegê-lo de seres malignos	Caixa (box)
FILFRE	Criar fogos de artifício	Sala do mapa (map room)
GUNCHO	Exilar vítima em outro plano	Sala do terror (terror room)
GONDAR	Apagar chamas	Livraria (library)
IZYUK	Voar como um pássaro	Caindo (falling)

SORCERER (mágicas)

NOME:	EFEITO:	ONDE ENCONTRA-LA:
GNUSTO	Escrever uma mágica no livro de mágicas	Livro (spell book)
VEZZA	Ver o futuro	Livro (spell book)
PULVER	Secar líquidos	Livro (spell book)
IZYUK	Voar como um pássaro	Livro (spell book)
YOMIN	Sondagem mental	Livro (spell book)
REZROV	Abrir objetos trancados (com ou sem magia)	Livro (spell book)
FROTZ	Apagar luzes	Livro (spell book)
MEEF	Murchar plantas	Biblioteca (library)
GASPAR	Fazer sua própria ressurreição	Quarto de Helistar (Helistar's room)
AIMFIZ	Transportar-se	Baú (trunk)
FWEEP	Transformar-se em morcego	Caverna (hidden cave)
SWANZO	Exorcizar	Chaminé (chimney)
YONK	Aumentar o poder de certas mágicas	Canhão (cannon)
MALYON	Dar vida a objetos inanimados	Galeria (arcade)
GOLMAC	Viajar temporariamente	Sala inclinada (slant room)
VARDIK	Escudo mental contra espíritos maléficos	Sala inclinada (slant room)

SORCERER (poções)

COR:	NOME:	EFEITO:	ONDE ENCONTRA-LA:
Ocre	BERZIO	Deixar óbvia a necessidade de comer ou beber	Depósito (store room)
Laranja	VILSTU	Deixar óbvia a necessidade de respirar	Caixa de correio (mail box)
Índigo	FLAXO	Requintar torturas	Sala de torturas (tortura room)
Âmbar	BLORT	Ver no escuro	Caverna (hidden cave)
Aqua	FLOOB	Aumentar coordenação Muscular	Bandeira (flag)

SIMULAÇÕES: Muitos associados, ao olhar no catálogo de jogos do Clube, encontram como descrição para alguns jogos os termos: simulação da guerra, ou simulação aérea ou marítima e ficam se perguntando o que vem a ser isso. Para esclarecer alguns pontos que também já me perturbaram estou escrevendo este artigo.

A palavra "simular" significa tentar reproduzir uma situação ou um equipamento através de um modelo matemático, com variáveis suficientes para responder a todas as reações possíveis do modelo na situação considerada. A simulação é muito usada em Engenharia para provar o comportamento de máquinas e homens num dado processo. Também é usada em todas as forças armadas para treinamento, previsão e teste de sistemas, máquinas a homens.

Existem basicamente 2 tipos da simulação: a simulação em tempo real e a simulação em fases ou turnos. Simuladores como os de vôo, de embarcações, submarinos ou helicópteros são geralmente, em tempo real; isto é, o programa analisa todas as variáveis a cada instante e modifica certos valores em função dos valores das variáveis no instante anterior, recalculando-os quando necessário. Por exemplo, um simulador de vôo considera a velocidade atual, a posição, a taxa da aceleração, as inclinações horizontais e verticais para calcular a nova velocidade e posição do "avião". Além disso, a simulação em tempo real obriga o usuário a reagir rapidamente a qualquer estímulo externo que possa afetar o prosseguimento de simulação (como um avião inimigo, por exemplo). Obviamente, quase todos os simuladores em tempo real possuem um controle de pausa, senão de que serviria a simulação?

Já os chamados "Jogos da Guerra" ou "Simulações da Guerra" são bem diferentes: a simulação envolve um certo número de unidades amigas e inimigas que sempre são controladas uma de cada vez. Para isso, o universo da simulação é dividido num tabuleiro, geralmente com casas hexagonais. Estes jogos têm sua origem na época pré-napoleônica e são muito consagrados e jogados até hoje nos EUA e na Europa, tanto no computador quanto em tabuleiros.

Existem algumas regras que servem pare a maioria destes jogos: o jogo se desenrola em fases e cada campo passa por uma certa sequência de etapas em cada turno do jogo. Geralmente, tem-se uma fase de logística (divisão dos suprimentos entre as unidades e/ou em tipos de suprimentos), uma fase de movimentação e uma de combate (pode haver reação do inimigo para certas ações desenvolvidas durante estas fases). Para que uma dada unidade receba suprimentos (gasolina/homens/munição), ela deve estar a uma certa distância da sua base ou de um depósito de suprimentos.

Durante o movimento, uma unidade não pode atravessar a chamada zona de controle de uma unidade inimiga sem ter que parar e/ou provocar uma reação no inimigo (as 6 casas em torno de uma dada unidade formam a zona de controle ou "ZOC"). Além disso, cada posição do tabuleiro representa um tipo de terreno: vazio, mata, pântano, praia, montanha, cidade, estrada, etc.. O tipo de terreno modifica duas coisas: o custo em pontos de deslocamento (como é mais difícil atravessar um terreno pantanoso do que uma cidade, o custo é proporcionalmente maior) e os valores de combate (certos terrenos são mais fáceis de controlar que outros).

Para o combate, as regras variam muito, mas geralmente são parecidas, diferenciando-se devido às condições específicas de cada simulação: quando pode haver empilhamento, uma unidade de uma pilha (ou várias) pode atacar uma unidade inimiga (ou várias) numa pilha, desde que esteja adjacente ou

dentro do alcance de suas armas. Quando não há empilhamento, uma unidade inimiga pode ser atacada por algumas ou todas unidades amigas que se encontrem dentro da ZOC da unidade inimiga. O resultado do combate é obtido comparando-se o valor da soma dos potenciais de combate das unidades amigas com o das unidades inimigas, modificados por fatores como terreno, fortificações, cansaço, liderança, apoio aéreo e/ou naval e outros, envolvendo um fator aleatório (que perde importância quanto maior for a relação de forças em jogo). O resultado para ambos os lados é o consumo de suprimentos, munições, perda de pontos de combate, aumento do cansaço etc.. Quando uma unidade perde todos ou quase todos os pontos de combate, ela é destruída, ou forçada a recuar. Se o recuo não for possível, ou for para dentro de uma ZOC inimiga, a unidade perde mais pontos, podendo ser destruída. Esta é uma das regras possíveis, usada em BATTLE FOR NORMANDY (P-018/B).

O fascínio destes jogos de guerra está na possibilidade de reproduzir condições históricas para verificar se você teria sido melhor estrategista do que, por exemplo Rommel nos desertos da África do Norte em (KNIGHTS OF THE DESERT (S-133/B)), evitando a derrota das forças do Eixo. Há também a neurose de descobrir o que aconteceria se, por exemplo, o pacto de Varsóvia atacasse a Alemanha (RDF 1985 (P-020/B)), ou se houvesse um conflito naval de grandes proporções no Atlântico (NORTH ATLANTIC 86 (P-008/A)). Examinaremos alguns destes jogos nesta coluna no futuro próximo.

Dentre os fabricantes, a SSI vem em primeiro lugar, com jogos muito bons, permitindo até mudar as condições históricas. Isto facilita o jogo para principiantes e o dificulta para veteranos. Geralmente, o nível histórico é bem difícil. Alguns jogos chegam a ser meio lentos, devido à grande quantidade de variáveis e situações que o computador deve analisar para poder realizar uma ação. Este tempo de espera é útil quando se quer analisar um pouco mais uma dada situação e/ou estratégia, procurando opções.

O GANCHO

ANO II - NUMERO 4
ABRIL/88

NESTE NUMERO:

DOMINANDO O PRINTRIX 223
O AVENTUREIRO ELETRONICO 228
PERGUNTE A ANALISTA 232



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

DOMINANDO O PRINTRIX

por PERRY MASON (São Paulo)

Applemaníacas e Applemaníacos, definitivamente chegamos à era do Desktop Publishing. Até agora, a produção gráfica de livros e revistas vinha sendo feita em "composers" ou máquinas de fotocomposição. O custo desse serviço ainda é bem elevado e sempre haverá muitos casos em que a qualidade deste será indispensável. No outro extremo, temos alguns livros cujos originais saíram direto de Monicas, Grafix, Rimas e outras. Não é qualquer um que pode ter uma impressora do tipo Laser. Entre estas 2 alternativas, havia um vácuo total, até que surgiu o MULTISCRIBE, o primeiro Desktop Publisher com que tivemos contato e que é utilizado para fazer "O GANCHO".

No número passado, vimos um outro programa deste tipo, o PUBLISH IT', com alguns recursos a mais e outros a menos. Desta vez, veremos um novo Desktop Publisher, bem diference dos outros dois: ele não incorpora um processador de texto e o texto é gerado por um programa externo (a princípio, APPLEWORKS, APPLEWRITER, WORD JUGGLER, WORDPERFECT e alguns outros).

O PRINTRIX é uma espécie de "sobrinho" (apesar de o manual dizer que é uma irmã) do FONTRIX, que conta com quase 200 fontes, as mais variadas possíveis. Estas fontes podem ser aproveitadas, mas elas precisam ser convertidas de DOS 3.3 para ProDOS com um utilitário existente no disquete do PRINTRIX. ATENÇÃO! - a conversão precisa ser feita com este programa; não adianta fazê-lo com o COPY II PLUS nem com o UNIVERSAL FILE CONVERSION. O PRINTRIX pode usar todas essas fontes. Entretanto, a acentuação não é tão fácil como no MULTISCRIBE, apesar do editor de caracteres no FONTRIX.

O texto precisa ser criado por um processador de texto. A maioria dos processadores de texto pode servir, talvez até o MAGIC WINDOW, entretanto, qualquer um que não faça parte dos citados no primeiro parágrafo dará um bocado de trabalho. Não experimentei, mas tenho quase certeza de que o TOTALWORKS (do TK 3000) e o EDITEX III (do Spectrum ED) darão problemas sérios por um motivo: no PRINTRIX, todos os comandos de formatação (embutidos) no texto começam por um acento circunflexo ("^"). Como nenhum destes 2 permite "busca e apreensão" do acento circunflexo sozinho (somente com a letra que o acompanha), uma pequena distração pode resultar em pane geral.

O PRINTRIX se compõe de 4 faces (2 disquetes). A primeira face (/PRINTRIX) traz o programa, com 5 fontes e alguns arquivos de exemplos. A face 2 (/CONFIGURE) contém os programas de configuração da impressora, um utilitário para a conversão de GRAFFILES (do FONTRIX) e outro utilitário para a conversão de fontes do FONTRIX. As faces 3 e 4 contêm 17 fontes cada uma.

A primeira coisa a fazer com o programa é um backup. Como muita coisa é alterada na face 1 (programa) em função da configuração do hardware e da utilização do programa, o mais seguro é trabalhar com uma cópia. A segunda etapa é de configurar o programa para seu hardware. O manual explica bem, com detalhes, as características da maioria das impressoras (americanas). A

forma da letra varia bastante em função da impressora. No caso brasileiro, deve haver uma diferença considerável entre os resultados obtidos, por exemplo, com a Grafix e a Mônica. O programa permite certa variação (independente) de altura e largura, para dar um formato adequado às letras. Com impressoras de 9 agulhas, as linhas inclinadas (por exemplo, no "A" maiúsculo) continuam serrilhadas como no MULTISCRIBE. Entretanto, como o PRINTRIX não é o que se chamam de WYSIWYG ("What You See Is What You Get", ou "o que você vê é o que sairá impresso"), imaginamos que a resolução do impresso não seja limitada à resolução da tela. Impressoras de mais agulhas (por exemplo, a Imagewriter) deverão dar um resultado melhor.

Em seguida, precisamos ter o texto com os comandos inseridos no mesmo. Para os que utilizarem programas diferentes dos que mencionamos no primeiro parágrafo para a criação do arquivo de texto, o manual do PRINTRIX oferece boas orientações sobre como fazer a conversão. Um conceito importante nestes casos e de entender a diferença entre "hard carriage return" e "soft carriage return" (páginas 43-44 do manual). Para simplificar, vamos supor que o texto seja criado através do APPLEWORKS.

Os comandos devem ser embutidos no próprio texto, sem quaisquer espaços (a menos que se queira deixar espaço antes da próxima letra). O programa reconhece um comando pela presença de um acento circunflexo. Os comandos a embutir no texto são:

Paginação:

^NP - muda de página (pode ser no meio de uma linha de texto).
^NP=x - onde "x" é um número de 0 a 999. Faz com que a página atual seja numerada com o número "x".
^PG=Y - ativa a numeração de páginas.
^PGN - desativa a numeração de páginas.

Justificação (alinhamento) do texto:

^J=L - alinha o texto à esquerda.
^J=R - alinha o texto à direita.
^J=C - centraliza cada linha do texto.
^J=F - justifica o texto em ambos os lados.

Gráficos:

^GPG=arquivo - Imprime o GRAFFILE (do FONTRIX) chamado "arquivo".
^GPA=arquivo - Imprime o arquivo tipo Print Shop (4 setores = 2 blocos) chamado "ART.arquivo" (em ProDOS).
^GPS=arquivo - Imprime uma tela de alta resolução chamada "arquivo".
^GC=Y - Ativa a impressão e cores (em impressora colorida).
^GC=N - Desativa a impressão a cores
^GH=L - Posiciona o gráfico a esquerda
^GH=R - Posiciona o gráfico à direita.
^GH=C - Centraliza o gráfico.
^GX=n - Amplia o gráfico na horizontal. "n" é o número de vezes que um "pixel" será repetido para representar um ponto; deve ser um número inteiro, de 1 (tamanho natural) a 99.
^GY=n - Idem, na vertical.

OBSERCAÇÃO: Se um gráfico não for caber na página, o programa continuará imprimindo texto e colocará o gráfico logo no início da página seguinte. Se o gráfico for maior que os limites da página (especificados através dos menus do PRINTRIX), ele será cortado à direita e embaixo.

^GF=B - Interrompe a impressão de texto enquanto o gráfico é impresso. Depois do gráfico, o texto continua. A distância entre o texto e o gráfico é fixada através do menu, exclusivamente.

^GF=F - Não funciona com o gráfico centrado (^GHC). Faz com que o texto preencha o espaço entre o gráfico e a margem.

^GF=O - Imprime o texto por cima do gráfico (overlay).

^GN=Y - Imprime o gráfico em negativo (cuidado para não super-aquecer o cabeçote da impressora com grandes áreas negras).

^GN=N - Imprime o gráfico em positivo.

Diversos:

^C=Y - Somente para impressoras com retrocesso automático do papel (não há nenhuma nacional que faça isso). Ativa a impressão em 2 colunas. Para desativar, use ^C=N.

^L=^... - Imprime literalmente o comando ao invés de interpretar e executá-lo. Por exemplo, se você fosse escrever um manual do PRINTRIX, usando o próprio.

^Q=n - Modifica a qualidade de impressão, "n" é um número de 1 a 5, que indica a quantidade de passes do cabeçote de impressão em cada linha. O "default" é fixado através de menu, mas pode ser alterado ao longo do texto.

^LL=arquivo - Carrega outro arquivo de layout (criado com o PRINTRIX), chamado "LAY.arquivo", por exemplo, com outras fontes (só pode haver 4 diferentes por vez).

Fontes:

^F=n - Escolhe a fonte número "n" (de 1 a 4, conforme especificado no layout).

^FB=n - onde "n" é um número inteiro, de 0 a 99, precedido do sinal "+" ou "-" para alterar o valor pré-existente ("+" desce as letras, e "-" sobe); ou sem sinal, para fixar um certo valor. Este comando muda a linha de base das letras (como a pauta do papel em que escrevemos - que letras como p, q, g, y cortam). A linha é medida em "pixels", do topo da letra para baixo. Mudando-a, compatibilizamos fontes de tamanhos diferentes para fazer expoentes, índices etc.

Tabulador:

^TAB ou a tecla (TAB) - Vai para a posição seguinte do tabulador. Não há tabulação negativa (à esquerda, como o CTRL-A do MAGIC WINDOW), caso contrário haveria outra possibilidade da acentuação

^TC - Limpa (clear) todas as posições de tabulação.

^TS=n - Marca uma posição de tabulador a "n" polegadas (com 2 casas decimais) da margem esquerda atual. O valor precisa ser estar entre 0 e o comprimento máximo da linha (diferença entre a margem direita e a esquerda - cuidado com textos indentados!). A regra do "com sinal" e "sem sinal" se aplica.

Pronto o texto, com todos os comandos que se fizerem necessários, pode-se começar a preparação para imprimir. Saia do seu processador de texto (estamos supondo que seja o APPLEWORKS, portanto não há necessidade de converter o arquivo). Carregue o PRINTRIX e escolha a opção "P" (RUN PRINTRIX) do menu (visto que você já configurou o programa para o seu hardware).

Daí, você irá para outro menu, que lhe permite escolher entre "P" (PRINT A DOCUMENT) e "L" (LAYOUT A DOCUMENT). Se escolher "P", o programa irá mostrar os parâmetros que você estabeleceu para o LAYOUT e pedir confirmação, para começar a imprimir. SUGESTÃO: Se a sua impressora já estiver ligada, desligue e ligue-a novamente. No meu caso, o MULTISCRIBE havia deixado nela alguns parâmetros que impediram a impressão. Convém começar com a casa limpa.

Caso escolha "L" (LAYOUT), irá para um menu que lhe permitirá definir os parâmetros do formato da impressão, muitos dos quais serão "defaults", alteráveis por comandos embutidos no texto. Vale observar aqui, antes de entrar em toda uma hierarquia de menus, que (ESC) sempre volta ao menu anterior (e também permite sair da maioria das "panes").

O LAYOUT se abre em diversas opções, para estabelecer o formato da página (TEXT), as fontes (só 4 por vez), o formato "default" dos gráficos e para gravar o arquivo com este layout no disquete. O arquivo inteiro de layout pode ser substituído durante a impressão. Muitas das dúvidas que surgem em relação aos itens desses menus podem ser solucionadas observando-se as explicações que demos acima sobre os comandos embutidos no texto.

Considerações Finais

Há um termo muito usado em avaliação de softwares, a expressão "user-friendly" (a melhor tradução seria "amigo do usuário"). É uma medida subjetiva do ponto até o qual o programa facilita as coisas para o usuário. O primeiro programa muito "user-friendly" que conheci foi o velho VISIFILE. Apesar de extremamente lento (era sempre bom ter algum jornal ou gibi por perto ao usá-lo), foi o que escolhi na época (ao invés de DB MASTER e DATA FACTORY), pois teria usuários relativamente "crus" em computação. O MULTISCRIBE é extremamente "user-friendly" (um dos modos de se descobrir isso é, conhecendo bem o inglês, verificar se realmente o manual é necessário para conseguir fazer alguma coisa boa). O PUBLISH IT! ficaria no meio da escala. O PRINTRIX, apesar de muito poderoso, é bem pouco "user-friendly". Para dominá-lo bem, é preciso muita força de vontade, principalmente porque só se vê o resultado depois de impresso. A impressão em alta qualidade, como no MULTISCRIBE, leva uns 7 minutos por página numa impressora de 160 cps. Mesmo assim, o resultado justifica a espera.

Como principais vantagens do PRINTRIX, temos:

- ele funciona numa placa tipo RamWorks (muito conveniente, pois acessa o disco constantemente durante a impressão - só segura uma fonte por vez na memória).

- a disponibilidade das inúmeras (e versáteis) fontes do FONTRIX, com os mais variados tipos de letra, além de alfabetos rúnicos, hebraicos, árabes, japoneses, gregos e símbolos das mais variadas aplicações.
- a facilidade de se aplicar gráficos diversos (Graffiles do FONTRIX, gráficos do PRINT SHOP e quaisquer telas de alta resolução) em meio ao texto.
- a precisão e variedade de ajustes no tamanho e posicionamento das letras.

Como desvantagens, poderíamos mencionar:

- "User-friendliness" relativamente baixo, como já vimos.
- Possibilidade de operar com apenas 4 fontes de cada vez (contra 16 do Multiscribe).
- Necessidade de usar um outro programa como processador de texto (se, durante a impressão, for constatado um erro de datilografia, será preciso sair do PRINTRIX, carregar o processador de texto, corrigir e voltar ao PRINTRIX). Se o processador de texto, o PRINTRIX e talvez o PROSEL puderem conviver numa placa tipo RamWorks, talvez não seja tão ruim.

Em breve, deverão surgir muitos Desktop Publishers (DPs) novos; afinal, depois do VISICALC surgiram inúmeras planilhas. Entretanto a maioria dessas planilhas seguia mais ou menos um certo padrão de comandos. Em função do objetivo dos DP's, não temos muita expectativa quanto a qualquer padronização.

Creio que o que realmente devemos esperar é a popularização de impressoras matriciais de mais agulhas e mais velozes (uns 400 cps), o que fará o Desktop Publishing realizar boa parte do trabalho de composição de textos. Tanto isso é verdade que, como medida preventiva, várias empresas de composição/fotocomposição já estão oferecendo a transferência direta de textos em ASCII de Apples e IBM PC's para seus equipamentos, procurando viabilizar seus custos em relação às novas tecnologias.

O AVENTUREIRO ELETRÔNICO



CAPITÃO SAFARI

ZORK I/II: O ZORK está para o mundo das aventuras assim como a Nona Sinfonia de Beethoven está para música. Estes 2 programas são obrigatórios para qualquer aventureiro que se preze, mesmo se você nunca ouviu falar da trilogia ZORK. Até hoje nenhum aventureiro; novato ou veterano, se decepcionou com estes.

Imagine-se numa floresta, próximo a uma casa totalmente deserta e aparentemente comum, mas que não é tão deserta e muito menos comum como parece. Ela possui em seu subterrâneo todo um enorme complexo habitado por terríveis e ameaçadores monstros, escondendo também 19 valiosos tesouros, que farão com que você consiga terminar esta longa e gratificante aventura (ZORK I). Depois de terminada esta primeira parte da trilogia, recomendo que você mergulhe de cabeça na segunda (ZORK II), que apesar de ser a continuação da anterior, não deixa nada a dever à mesma, sendo tão boa ou até melhor do que ela.

As 2 aventuras são merecidamente em texto, pois se fossem gráficas, perderiam toda a magia imaginativa que as envolve. Os quebra-cabeças são muito bem dosados de lógica, logo exigem bastante perspicácia por parte do aventureiro. Os personagens do complexo têm personalidades fortes e bem definidas, portanto são muito atuantes no decorrer do jogo. A aventura permite gravação de até 8 jogos em andamento mediante os comandos SAVE e RESTORE.

Você deve estar se perguntando qual é o objetivo da aventura. Pois bem, a resposta é: explorar o máximo que puder o complexo, colhendo o maior número de tesouros encontrados pelo caminho. Agora vamos achar juntos a entrada que dá acesso a este tão misterioso complexo subterrâneo:

Como já disse, você começa próximo daquela misteriosa casa na floresta. Primeiramente, vá à parte oeste da mesma (“N”) e continue seguindo ao norte (“N.N”) até chegar num caminho na floresta. Chegando lá, suba na árvore (“CLIMB TREE”) e obtenha seu primeiro tesouro (“GET EGG”), desça (“D”) e volte para trás da casa (“S.E”), abra a janela (“OPEN WINDOW”) a entre (“ENTER WINDOW”). Já na cozinha, pegue tudo o que puder (“GET ALL”) e vá para a sala (“W”). Então, mova o pesado tapete (“MOVE RUG”), pegue novamente tudo o que conseguir (“GET ALL”), abra o alçapão, acenda a lanterna e boa viagem!

LUCIFER'S REALM: Pode um aventureiro, um herói, morrer? Não só pode, como provavelmente vai parar no inferno (se você não acredita, experimente). O que faria então: gozaria do conforto e do calor? Promoveria ou participaria de uma rebelião contra o Senhor dos infernos? Em LUCIFER'S REALM, tudo isso e um pouco mais acontece e, o que é melhor, o personagem nunca morre - ele já está morto! Esta aventura se passa nos reinos dos infernos e o objetivo, pasmem, é sair de lá. Para isso deve-se ganhar a confiança do próprio Demônio, acabando com uma rebelião de um bando de nazistas chefiados pelo próprio Hitler. Feito, isso deve-se encontrar uma porta de cristal e, com a

chave certa, ter acesso ao perdão, confessando seus pecados e (acredite se quiser) subir aos céus, depois do devolver ao Demônio a sua coroa. Como aventura é um pouco comprida, mas os gráficos são ótimos e a descrição dos locais é boa.

E agora, como sempre, uma ajuda para começar a aventura, que inicia-se no seu leito de morte, num hospital. Dê uma olhada ("LOOK") e verá um médico conversando com uma enfermeira. Ouça o que ele diz ("LISTEN TO DOCTOR"). Depois de morto, você encontrará um senhor de barba branca; tente falar com ele ("TALK") 3 vezes, até que ele diga tudo o que tem a dizer e você será jogado no inferno. Pule ("JUMP") e escale ("CLIMB") e você irá do fogo para a água. Olhe para a água e você verá uma corrente, que ao ser puxada abre um buraco pelo qual você e a água saem ("LOOK WATER", "LOOK OBJECT", "PULL CHAIN", "GO HOLE"). Após ler o aviso, saia pela porta à esquerda e siga para o sul 2 vezes ("READ SIGN", " GO GREEN DOOR", "S", "S"). Procure e pegue a caveira ("LOOK REMAINS", "SET SKULL"). Vá ao leste e tente matar o cowboy, ele tentará enforcá-lo e você aproveitará para roubar-lhe o laço ("E", "KILL MAN", "SET ROPE"). Daqui pra frente é com você; a tarefa é bem simples, encontrar um cristal, acabar com a rebelião, levar o cristal até a porta de cristal e encontrar o Demônio para lhe devolver a sua coroa.

AVENTURAS e ROLE PLAYING GAMES (R.P.G.): No mundo do Apple, além dos jogos de arcade (tipo videogame) e dos de simulação, existem basicamente 2 tipos de jogos inteligentes: as Adventures e os R.P.G. Nestes jogos, o usuário deve chegar a um objetivo (seja ele qual for) através de percursos, labirintos, charadas, coleta e uso de certos objetos, testes de lógica e atos de habilidade.

A diferença básica entre estes 2 tipos de jogos é que nas aventuras a troca de informações é feita através de palavras. Isto é, o jogador deve enviar uma frase (geralmente na forma verbo + substantivo) para ditar suas ações ao programa e geralmente personifica uma única pessoa. Já nos R.P.G., existe uma série de teclas pré-programadas, usadas para indicar a ação que o jogador quer que seus personagens tomem (frequentemente, são grupos de 6 a 8 personagens, contados em conjunto).

Entre as aventuras, existem as que só possuem texto e as que além do texto, apresentam na tela imagens de locais, encantos e às vezes até uma pequena animação.

Os temas das aventuras são os mais variados: desde um passeio pelo inferno com LUCIFER'S REALM até uma caça aos vampiros na TRANSILVANIA, você passando por explorador em AMAZON, detetive em KILLED UNTIL DEAD, feiticeiro em SPELLBREAKER e SORCERER, etc.

Já os R.P.G. vivem, na sua grande maioria, no universo medieval, com guerreiros e magos, ladrões e padres e um sem número de variantes (como os Samurais e os Bispos em WIZARDRY e os Bards em THE BARD'S TALE), cada um com suas características de força, habilidade e magia. Além disso, se nas aventuras a personagem vivida é geralmente humana, nos R.P.G. existe todo um universo mágico dos Elfos, Gnomos, Anões e Hobbits, oriundos da obra de J. J. R. Tolkien no livro "O Senhor dos Anéis", que foi o criador de todas

essas raças e de um universo de fantasia (quem puder, eu aconselho muito lê-la).

Os R.P.G. são uma adaptação de um jogo muito difundido na Europa e nos Estados Unidos, chamado Donjon's & Dragons, onde um grupo de pessoas (entre 6 e 8) se reúnem para (com personagens criadas por eles com características e poderes próprios) se disporem a explorar e lutar pela glória e fortuna num universo criado por um outro "jogador", o "Dungeon Master", que também é o narrador da história. Ele descreve os locais, os encontros com personagens diversas e as lutas com os eventuais adversários que ele espalhou pelo universo. A beleza desse jogo (e de suas variantes) é que a personagem não morre uma vez acabado o jogo: ela pode ser aproveitada (e geralmente o é) em outros cenários, acumulando experiência e fortuna. Além disso, é possível parar o jogo em qualquer ponto para retomá-lo num outro dia.

Voltando ao computador, seguem alguns conselhos de experiências acumuladas. Nas aventuras, é bom entender um pouco de inglês, pois muito do interesse desses jogos está nas descrições e na troca de informações programa-usuário. Se você for um principiante, é bom escolher um HULK ou HOMEM-ARANHA, pois estes são bem simples. Entre os mais complexos, existem SHERLOCK HOLMES (inédito no Clube), que tem um interpretador de textos muito bom e que até faz sarcasmo com o jogador que usar um inglês muito simples. Algumas palavras-chave como "LOOK", "GET", "LISTEN", funcionam quase em qualquer jogo e dão uma descrição mais precisa dos acontecimentos; normalmente "INVENTORY" fornece uma lista dos itens carregados. É bom salvar frequentemente o programa em andamento para evitar qualquer imprevisto. É importante mapear os locais pelos quais se passa, ligando-os entre si e marcando todas as saídas.

Para os R.P.G., normalmente é mais fácil usar um papel quadriculado para mapear, escurecendo as paredes e marcando as casas contendo itens especiais (armadilhas, fumaça, escuridão, objetos mágicos, etc...). Ao criar suas personagens nos R.P.G., é bom prestar muita atenção às características de cada tipo de profissão (Guerreiro, Mago, Ladrão, Padre, etc.) e de cada tipo de raça (Humanos, Anões, Elfos, Hobbit, Gnomos, etc.). Algumas raças são mais aptas para certas profissões, como por exemplo, os Elfos para a magia. Os humanos são bons em tudo, um pouco abaixo do máximo. É bom possuir o manual ou uma lista dos feitiços, pois eles são geralmente muito úteis. Uma solução para quem não tiver o manual é de ir chutando, mas é possível editar o disquete com COPY II+ 8.2, setor por setor até achar uma lista de nomes ou frases que pareçam feitiços. Quando você dispuser de uma equipe, é bom balanceá-la bem, com diversas raças e profissões, colocando na primeira linha os mais fortes e resistentes e atrás os com capacidades mágicas, que geralmente são bem fracos. E' bom salvar as personagens de vez em quando, fazendo uma cópia, pois nesses jogos as personagens tem que lutar muito e contra monstros cada vez mais fortes, pois perder uma personagem é frequente, especialmente no começo do jogo. Dentre os mais conhecidos, os que mais aconselho são THE BARD'S TALE I e II (sem dúvida, o melhor), WIZARDRY I, II e III, ULTIMA III e IV. Também são bons: FANTASY I e II e THE SHARD OF SPRING. (Notícia extra: foram lançados em Janeiro nos E.U.A. o WIZARDRY IV e ULTIMA V).

Para quem gosta e possui algumas centenas de horas livres, tanto as aventuras quanto os R.P.G. são um prato cheio. Em caso de desespero, ou de se perder no fundo de um labirinto, lembre-se: você sempre pode desligar o micro e começar tudo de novo! Boa viagem e que os deuses lhe sejam favoráveis!

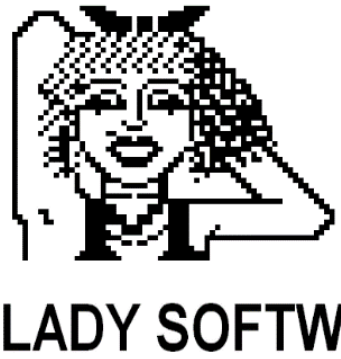
PONTO DE ENCONTRO: CAPITAO KIRK de Campinas descobriu que os cenários do FLIGHT SIMULATOR II V 1.0 (S-002/A) podem ser usados no THE JET (S-152/B). Basta para isto, bootar o THE JET, chamar o "Change coordinates", colocar o FS II no drive como "Scenario Disk" e então entrar as coordenadas da região do FS II que você quer jogar. As coordenadas dos cenários existentes no FS II estão indicadas no manual do próprio jogo. Esta dica não funciona com a versão 2.0 protegida do FS II.

Assim podemos jogar belos cenários do FS II com um avião supersônico. Outro efeito que pode ser conseguido, é o de colocar qualquer coordenada no módulo "Change coordinates" do THE JET. Como ele não vai encontrar nada no disco, aparecerá apenas o chão rosa e o céu azul. Mas o jogo ficará super rápido. Neste caso, não há necessidade de se colocar o FS II no drive.

THE MIRROR de Ponta Grossa PR informou que no jogo GEMSTONE WARRIOR (S-067/A) há um arquivo ASCII no disquete chamado "SPELLS" que explica a função de cada icon do inventário. No mesmo jogo, procure sempre evitar contato com os monstros, pois estes, além de reduzirem a sua energia (podendo até matá-lo), ainda roubam itens de seu inventário. Por isso, é bom sempre revistar os monstros mortos, pois eles também podam possuir tesouros ou alguns itens de inventário.

THE MIRROR também achou um jeito para criar um bispo poderoso no WIZARDRY I. Basta acampar e tentar identificar o item 9 até que apareça "SUCCESS", para ganhar 1.000.000 pontos de experiência.

PERGUNTE A ANALISTA



PATCHWORKS: Sabemos que muitos usuários vem utilizando o APPLEWORKS e estão aproveitando bem das vantagens do programa. Seguem algumas dicas de como alterar o APPLEWORKS 2.0 para melhorar um pouco o ambiente. Prepare uma cópia nova do programa, sem PINPOINT ou o EXPANDER (virgem mesmo) e aplique os "patches", sempre a partir do Applesoft em ProDOS e com APPLEWORKS STARTUP no drive.

1. Quem tiver um drive de alta capacidade pode colocar todos os arquivos do APPLEWORKS no mesmo sub-diretório, mas ao acionar o programa, ainda aparece a mensagem "press spacebar to continue". Para evitar esta mensagem, siga os seguintes passos:

```
BLOAD /APPLEWORKS/APLWORKS.SYSTEM,TSYS,A$2000
POKE 14468,44: POKE 14148,208: POKE 14149,19
BSAVE /APPLEWORKS/APLWORKS.SYSTEM,TSYS,A$2000
```

2. Com APPLEWORKS você pode solicitar apenas 9 cópias duma vez. Este limite pode ser aumentado para 255 cópias. Tecle:

```
POKE 768,255
BSAVE SEG.M1, T$00, L1, A768, B36074 (processador de texto)
BSAVE SEG.M1, TS00, L1, A768, B9185 (banco de dados)
BSAVE SEG.M1, T$00, L1, A768, B65895 (planilha)
```

3. Você quer mudar o cursor de inserção (atualmente um traço piscando) para algo mais incrementado? Tecle

```
* BLOAD /APPLEWORKS/APLWORKS.SYSTEM,TSYS,A$2000
  CALL -151
  2DA1:FF
  3D0G
  BSAVE /APPLEWORKS/APLWORKS.SYSTEM,TSYS,A$2000
```

Para voltar ao normal, substitua "FF" por "DF". Uma outra opção, seria "20", para ser igual ao cursor de sobrepor.

4. DR. SENECA de Minas mandou um aviso para todos que sofrem com a falta do CTRL-@ no APPLEWORKS 2.0. No TIMEOUT ULTRAMACROS (G-110/A) há uma opção no menu principal para aplicar um "patch" automaticamente para o STARTUP. Maravilha!

5. Raramente o APPLEWORKS pode "pendurar" (não responder mais ao teclado). A primeira providência é de sair da sala e voltar uma meia-hora depois. Se não aconteceu nada, tecle CTRL-RESET para entrar no monitor e depois:

```
*C073:0
*3 (CTRL-P)(RETURN) (entrar em 80 colunas)
*2F0: 2C 83 C0 2C 83 C0 4C 27 11 N 2F0G
```

Se o menu principal ficou bagunçado, tecle ESC. Salve seus arquivos e reboote o programa.

O GANCHO

ANO II - NUMERO 5
MAIO/88

NESTE NUMERO:

OTIMIZAR /RAM COM PROSEL 234
PRODOS 8 V1.4 NO APPLE II+ 237
ASTROAPPLE 238
O AVENTUREIRO ELETRONICO 240
PERGUNTE A ANALISTA 244



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

OTIMIZAR /RAM COM PROSEL

por VULCANO (São Paulo)

No "O GANCHO" de dezembro/87 o Perry Mason fez um apanhado geral dos recursos do ProSEL. Venho usando o ProSEL para carregar programas em minha placa TKWorks ("compatível" RamWorks) e rodá-los da placa. O resultado é fantástico. Nada das longas esperas enquanto o programa acessa arquivos. Sair de um programa e rodar outro é questão de segundos. Experimentei o RAMUP para a mesma finalidade, mas achei o ProSEL bem superior.

Os procedimentos que vou relatar referem-se a uma placa tipo RamWorks no slot auxiliar, podendo variar um pouco, dependendo do hardware utilizado. É desejável uma memória auxiliar de 512Kb ou superior, embora com 256Kb já seja possível tirar algum proveito.

Poucos de nós temos uma placa RamFactor com alimentação própria (que nunca perde os arquivos) para usá-la como RamDrive. Consequentemente temos que copiar (upload) arquivo por arquivo do disquete para nossa placa, o que torna a operação extremamente lenta, mesmo utilizando um EXEC. Entretanto, no caso do ProSEL existem 2 utilitários que acabam com esta demora.

O BACKUP e o RESTORE foram escritos originalmente para fazer backups de discos rígidos, mas se prestam maravilhosamente para esse trabalho com nossos RamCards. Talvez vocês achem um pouco trabalhoso o processo de entender o ProSEL e customizá-lo às suas necessidades. Entretanto, depois de organizar sua mesa de trabalho no volume /RAM, será possível aproveitar melhor os bons recursos que o sistema operacional ProDOS oferece.

Para usar o ProSEL é necessário antes instalá-lo num disquete ou num disco rígido. Vamos usar um disquete: formate-o em ProDOS (com COPY II PLUS 8.2) e dê-lhe o nome "/PROSEL". Dê um boot no lado 1 do disquete fornecido pelo Clube (D-221/A) e selecione a opção 1 (instalar novo sistema ProSEL). Este menu lhe dá também a opção de imprimir o manual, que se encontra no verso do disquete.

O programa de instalação coloca na tela um nome default para o volume (/HARD1), mas substitui este com o nome do volume que você acabou de formatar (/PROSEL). Ao final da instalação, tecle RETURN e você irá para a tela de Seletor do Programas no volume recém-instalado. Este será o seu disquete de boot do ProSEL.

Usando as setas, mova o cursor para o item "Cat Doctor (filer)" e tecle RETURN. Tecle "T" para criar um sub-diretório e informe o pathname "/PROSEL/UTIL". Tecle "C" para copiar arquivos, informe os pathnames "/FLOPPY" para o diretório-fonte (D-221/A) e "/PROSEL/UTIL" para o diretório-destino (ou tecle "?" para uma procura em árvore nos volumes on line). Você será enviado ao diretório do /FLOPPY. Com as setas posicione o cursor e com a barra de espaço selecione os 2 arquivos que vamos copiar: FORMAT.40 e RAM.DRV. Este último é um RAM drive para placas do tipo MultiRam e RamWorks (inclusive TKWorks e RamPack III).

Se sua placa é de outro tipo, copie para /PROSEL/UTIL o driver de sua placa (o manual do ProSEL adverte que o BACKUP e o RESTORE poderão não funcionar com alguns drivers). Depois, você poderá copiar para este diretório, outros utilitários que deseje ter à mão. Saia do CAT DOCTOR e selecione a opção "Utilities Directory". Um novo menu lhe apresentará todos os utilitários do tipo SYS presentes no sub-diretório /UTIL. Selecione RAM DRV, ou o nome do seu driver.

Se o seu driver não for do tipo SYS, ele não aparecerá no menu do "Utilities Directory". Neste caso, você deverá selecionar o "Basic System" do menu do ProSEL e de lá rodar o seu driver. Posteriormente, você poderá instalar esses e outros utilitários no menu do ProSEL, usando o editor interno (acesso via ESC), ou o editor externo ("Prosel Editor" no menu). Dicas: Escolha o nome que lhe der na telha para aparecer no menu, usando inclusive espaços. Para o Prefix indique "/PROSEL/UTIL" ou "?UTIL" (o "?" é um coringa que permite ao ProSEL encontrar seu utilitário, mesmo que se encontre em outro volume). Para o pathname, forneça o nome (sem /) de seu utilitário, se for do tipo SYS. Caso contrário, indique BASIC.SYSTEM como pathname e o nome de seu utilitário (também sem /) como startup. Tanto o pathname como o startup, se for indicado por /, será entendido como um pathname completo, forçando a busca no volume especificado (por ex: /VOL/UTILITARIO ou VOL/UTIL/UTILITARIO, etc.)

Acabamos de criar o volume /RAM no slot 3, drive 1 (outros drivers podem fazê-lo no slot 3, drive 2, ou em outro slot, no caso de placas do tipo RamFactor). Agora, usando o CAT.DOCTOR, transfira para /RAM os seus programas prediletos, começando pelos arquivos do volume /PROSEL. Deixe o PROSEL.SYSTEM como primeiro arquivo SYSTEM do volume /RAM. Marque o arquivo /UTIL para ser copiado e o CAT DOCTOR copiará também todos os arquivos deste sub—diretório, bastando responder "Y" no momento apropriado. Uma boa ideia é criar um sub—diretório para cada programa que você irá transferir para /RAM. Em 448Kb (é o disponível para /RAM numa placa de 512Kb) cabem o MULTISCRIBE com o FONT EDITOR, o PICTURE MANAGER e o MS DESK ACCESSORIES, além de algumas fontes. Tudo fica extremamente rápido: movimentar-se entre MULTISCRIBE e seus utilitários, trocar de fontes, etc, ou você pode colocar o WORDPERFECT, um gerenciador de dados e o que mais você quiser. Os programas rodam rápido, você sai de um programa e entra em outro (via menu do ProSEL) também com extrema facilidade e rapidez, além de liberar seu(s) diskdrive(s) para trabalhar com arquivos de dados.

Agora você tem o volume /RAM mais ou menos ajeitado (você ainda irá rearranjá-los várias vezes até chegar à forma que considere ideal). Use um dos editores do ProSEL para incluir no menu os programas que você instalou em /RAM. Isto feito, você pode fazer seu backup de /RAM. Use FORMAT.40 para formatar alguns disquetes em 40 trilhas (leia no final a observação sobre o número de trilhas no FORMAT.40).

Do menu do ProSEL selecione "Backup". Se aparecer uma mensagem de erro do tipo "BACKUP precisa de 128Kb para rodar", leia também a observação a esse respeito no final. Indique slot 3, drive 1 (ou de acordo com sua placa e seu driver) como origem e slot 6, drive 1 ou 2 como destino. O programa perguntará então sobre o uso ou não de 3 drives e também informará o número

de faces de disquete que serão necessárias para os backups, que se chamarão invariavelmente /BACKUP.01, .02, .03 etc.. Nos BACKUPS serão utilizados um maior número de blocos do que os ocupados em /RAM. Isso porque os BACKUPS tem um formato especial que permite a rapidez da operação. Também por isso, se você der um Catalog num disquete de backup, não será listado nenhum arquivo, embora retorne também a informação de que não há espaço livre no disco. Apenas o RESTORE (e o RECOVER, outro utilitário do ProSEL) é capaz de ler o que está escrito num disquete de backup.

Com 1 drive só, o programa irá pedindo para trocar os disquetes. Com 2 drives, ele irá alternar entre eles. Uma boa ideia para 448Kb e 2 drives é indicar o drive 2 como destino do backup e ali colocar um disquete formatado dos dois lados, onde serão colocados o /BACKUP.01 e o /BACKUP.03 e no drive 1 coloque o verso do /PROSEL, também formatado, onde ficará o /BACKUP.02. Assim, o carregamento da placa se realiza continuamente, sem paradas: enquanto o RESTORE lê o drive 2, você vira o disquete do drive 1 e quando este for acionado, você vira o disquete do drive 2. Manipulando apenas 2 disquetes, você carregará 448Kb de programas em sua RAM em menos de 1 minuto.

Se não houve nenhum erro, você já pode desligar seu Apple. Quando quiser recuperar o volume /RAM, você dá um boot com /PROSEL, roda o RAM.DRV (ou o driver específico de sua placa) e seleciona no menu o utilitário RESTORE. Em seguida, indique slot 6 como origem e slot 3 como destino (com os números dos drives conforme cada caso), selecione 1 ou 2 drives para a operação e vá colocando os /BACKUPS. Você deverá ser enviado então diretamente à tela de menu do ProSEL, já rodando em /RAM e ... bom proveito!

Outra dica é preparar o ProSEL para automatizar ao máximo o processo de carregar a /RAM. Acho que a maneira mais fácil é usar o BLOCK.WARDEN ("Block Editor" no menu) para colocar UTIL/RAM.DRV na posição de startup (byte $06) do ProSEL.SYSTEM. O Editor de Blocos do ProSEL coloca automaticamente o comprimento da string ($0B) no byte $05 do arquivo. Repita o procedimento para colocar o nome UTIL/RESTORE na posição de startup do RAM.DRV. Assim, o boot do /ProSEL o levará diretamente a tela do RESTORE. No caso de você querer apenas operar o ProSEL diretamente do diskdrive, sem carregar a RAM, dê um ESC neste momento. Leia o manual para aprender detalhes da operação com o BLOCK.WARDEN e também sobre os inúmeros outros recursos do ProSEL. O BLOCK.WARDEN é um utilitário fantástico, mas recomendo utilizá-lo com cópias dos programas para evitar surpresas desagradáveis.

OBSERVAÇÃO:

Os programas BACKUP e RESTORE precisam de 128Kb para rodar, mas inicialmente só estavam reconhecendo 64 Kb em meu TK 3000 com placa TKWorks de 512Kb. Entretanto, substituindo o ProDOS 1.1.1 de /PROSEL pelo ProDOS 8 V1.4, maravilha! Tudo passou a funcionar perfeitamente, mas com um senão: O FORMAT.40 cria disquetes com 40 trilhas (se o drive permitir), o que representa 160Kb em cada lado de nossos pobres disquetes de 5 1/4, o que é uma vantagem especialmente nos backups. Mas o ProDOS precisa ser capaz de

reconhecer as 40 trilhas. O ProDOS 1.1.1 do /FLOPPY (D-221/A) já vem com o patch para 40 trilhas e esse patch varia de uma versão para outra do ProDOS.

Quando carregamos o ProDOS 8 V1.4 no endereço $2000, encontraremos no endereço $58E3 o hexa $18 e com o patch ele será substituído por "40". Se o seu drive não for capaz de formatar 40 trilhas, substitua o "40" por "39", "38" etc. No manual do ProSEL há o patch para alterar o FORMAT.40 para FORMAT.39, etc. O VOLUME.COPY, o BACKUP e o RESTORE não precisam de alteração, pois trabalham sempre de acordo com o ProDOS e as trilhas que encontram nos disquetes já formatados. Preste atenção se pretender usar outros copiadores (por exemplo o COPY II PLUS), pois eles podem não reconhecer as trilhas adicionais.

Aqui vai o patch para o ProDOS 8 V1.4: Do ProDOS BASIC tecle:

```
UNLOCK PRODOS
BLOAD PRODOS,TSYS,A$2000
CALL -151
58E3:40
3D0G
BSAVE PRODOS,TSYS,A$2000
```

PRODOS 8 V1.4 NO APPLE II+

por MINDWORKER (Suzano, SP)

Este "patch" serve para alterar o ProDOS 8 V1.4 para funcionar no Apple II+ nacional. Siga os passos a seguir com a máxima precisão e confira tudo antes de pressionar <RETURN>:

```
] BLOAD PRODOS <RETURN>
] CALL -151 <RETURN>
*2809:A9 75 8D 01 28 A9 08 8D 04 28 A0 80
     A2 00 A9 00 38 EA EA EA EA EA EA EA
     EA EA EA EA EA EA EA EA EA EA <RETURN>
*<CTRL>-C <RETURN>
] BSAVE PRODOS,TSYS,A$2000,L$3C7D <RETURN>
] PR#6 <RETURN>
```

ASTROAPPLE



A Astrologia é uma ciência muito antiga, milenar, que estuda o ser humano, suas relações com o mundo e seus próprios semelhantes. Na Astrologia jamais se determina a fatalidade ou o sucesso, ela apenas indica uma grande probabilidade que você pode ou não aproveitar, dependendo unicamente, do seu livre arbítrio. Talvez essa seja a principal razão pela qual a Astrologia está viva até hoje.

Existem 2 programas no Clube: ASTROAPPLE e ASTRO-SCOPE. Hoje, o Sol está em aquário (inovação) e o planeta regente desse signo é Urano (computação), o que torna o dia próprio para análise. Vamos começar pelo ASTROAPPLE, que é o mais simples dos dois. É um programa de 1979, porém não deixa de ser interessante, principalmente quando juntamos a família à frente ao computador e analisamos as tendências de todo o pessoal, com muitas surpresas, risos e... alertas! No próximo mês falarei sobre o ASTRO-SCOPE.

Carregue o programa. Responda as perguntas: Quanto ao NOME, é fácil; se você se lembrar, digite o seu. Não precisa ser inteiro, 15 caracteres no máximo. MÊS, DIA, ANO, HORA você encontra naquela certidão de nascimento perdida em alguma gaveta de sua casa. Digitar assim: Mês,Dia,Ano = (1,25,1988). Hora =~ 21,00 ou 9,00 PM. LATITUDE e LONGITUDE já é mais complicado; o manual traz uma infinidade de cidades, mas do Brasil apenas o Rio de Janeiro. Uma dica é o Almanaque Abril "seção cidades", que tem as cidades mais importantes do país com esses dados. Para São Paulo, por exemplo, você encontrará Latitude = 23,32,36,S; coloque apenas= 23,32. Longitude = 46,37,59,W(O); ponha 46,37. Se não encontrar sua cidade, procure-a num Atlas geográfico.

Se algum erro for cometido ao digitar os dados, não se desespere; o programa pergunta, no fim, se os dados estão corretos. Aí, você pode voltar e arrumar. Cuidado com o horário de verão; reduza uma hora do horário de seu nascimento, se for o caso.

Depois dos dados corretos inseridos, aguarde 25 segundos e em seguida o programa perguntará se você deseja 30 dias de previsão. A resposta SIM fará ele pedir o Mês e Ano; responda e aguarde. Agora ele vai querer saber, outra vez, se você quer mais previsões. Escolha um outro mês e assim por diante; você terá então todos os meses.

Responda NÃO às previsões e ele perguntará se você quer outro horóscopo; agora tecle SIM. O Menu de Dados surgirá. Coloque os dados de outra pessoa a cada vez que ele repetir essa operação. Os dados serão montados no Arquivo de Nomes para consulta posterior. Se sua resposta for NÃO, o programa iniciará a INTERPRETAÇÃO dos horóscopos cujos dados você inseriu até aqui.

Nesse ponto não se poderá mais voltar ao Menu de Dados. Aguarde.

Na tela você vai ver o Arquivo de Nomes, com números. Nesse arquivo só cabem 30 nomes. Tecle o número que tem um "P" antes e surgirá no monitor a PREVISÃO para cada um dos 30 dias. Tecle um número que não tenha "P" antes e surgirão os seguintes dados:

PERSONALIDADE (Sol)
COMPORTAMENTO EMOCIONAL (Lua)
COMO AS PESSOAS VEEM VOCÊ (Ascendente)
QUALIDADES (Cardeal, Fixo, Mutável)
ELEMENTOS (Fogo, Terra, Água, Ar)
SIGNO IDEAL PARA CASAMENTO (Não deixe sua mulher ver)
SIGNO DO ZODÍACO QUE MAIS ATRAI VOCÊ (Idem)

Após isso, o programa vai querer saber se você deseja elaborar detalhes. Se você teclar NÃO, ele volta ao Arquivo de Nomes. Se teclar SIM, ele mostrará uma tabela com signos, casas e graus para você montar seu próprio Mapa Astral (Carta Natal). O modelo do disco zodiacal, com as 12 casas para marcar as posições planetárias, você encontrará no manual do ASTROAPPLE, assim como dicas para montagem e interpretação.

AINDA NO ARQUIVO DE NOMES: Se você teclar "Pn" (n = número do slot da impressora), obterá os dados impressos em sequência. Se Teclar "C", o programa vai fazer um estudo de COMPATIBILIDADE com 2 ou mais nomes que você quiser. Exemplo: 1,3,8,9. Se desejar "todos", tecle "A" e depois "C".

A Compatibilidade é mostrada em 3 itens: PHY = Físico (Sol, Marte, e Vênus); INT = Intelectual (Mercúrio, Júpiter); EMT = Emocional (Vênus, Lua), numa escala de 0 a 10. Por fim, tecle "E" e saia do programa. Uma pergunta surgirá: Você quer apagar o arquivo? Se teclar NÃO, ele entrará em Basic; se teclar SIM, ele apagará "todos" os dados.

DICAS

1. Quando o programa é carregado, ele leva você direto para o Menu de Dados. Se já existir um arquivo com nomes e você quiser apenas selecionar um nome, dê um CTRL+RESET no Menu de Dados e quando o cursor aparecer digite "RUN ASTROL-2".

2. O disquete do Clube vem com 2 programas. Copie o ASTROAPPLE em um disco separado para ter mais espaço, cerca de 30 nomes.

3. Não tente 80 colunas, pois fica uma bagunça ilegível.

O manual contém Definições Astrológicas; Desenho do Disco em branco; Tabela de Planetas; Signos e Casas; Bibliografias. Preparei uma coleção de matérias sobre Astrologia em arquivos de MAGIC WINDOW, que se encontrará nas Coletâneas a partir deste mês.

O AVENTUREIRO ELETRÔNICO



KAMPFGROUPPE: Quem estudou a História da Segunda Guerra Mundial sebe que a Batalha de Stalingrado foi um dos pontos decisivos da guerra, onde os alemães e seus aliados foram parados e, lentamente, forçados a voltar. O Terceiro Exército alemão se rendeu após esta batalha, devido ao desespero, à falta de suprimentos e ao rigor do inverno russo. Entretanto, o que poucos sabem é que isto só ocorreu porque as forças alemãs foram cortadas de suas linhas de suprimentos. Apesar dos esforços, as unidades alemães reunidas para romper o bloqueio foram rechaçadas por 3 dias consecutivos. Ninguém sabe o que teria acontecido se elas tivessem passado... Em KAMPFGROUPPE, este é apenas um dos 4 cenários históricos oferecidos e, sob suas ordens, o bloqueio pode até ser furado, mudando o destino da guerra.

O menu principal que aparece logo após o BOOT é acionado pelas teclas numéricas correspondentes aos itens assinalados e pela barra de espaço.

Quem optar por um novo cenário terá que passar por uma série de etapas: construção do terreno, definição do tipo e da data do conflito e a escolha e colocação inicial das unidades.

Na construção do terreno deve-se definir a % de cobertura (vegetação, morros, cidades, trincheiras, ravinas...) e a presença ou não de um rio. As diferenças táticas decorrentes dessas escolhas são enormes. Um terreno com um rio só pode ser atravessado nas pontes, tornando a defesa mais fácil, pois permite a concentração de forças em torno das pontes. A % de cobertura influi no sentido de que, neste jogo, as unidades inimigas só podem ser vistas (e consequentemente atacadas) quando em contato direto, ou quando atiram e/ou se movem dentro do campo de visão de uma unidade amiga, campo este que é obstruído por quase todos os tipos de obstáculos citados acima.

Os tipos de conflito são 5: encontro de forças, perseguição e assalto alemães ou russos. A definição da data do conflito permite ao programa selecionar as unidades existentes naquele período, conferindo maior realismo à simulação.

Para a escolha das unidades, pode-se deixar o computador escolher um arranjo equilibrado entre tanques, infantaria e artilharia, ou escolher por si mesmo, assim como para o arranjo inicial (o programa possui um arranjo padrão, tanto para ataque como para defesa).

O jogo propriamente dito é dividido em 3 etapas: duas fases de ordens (uma para cada lado) e uma fase de combate conjunta. Na fase de ordens, cada jogador pode mover as unidades que desejar e/ou escolher alvos para tiro direto ou indireto (artilharia). Convém salientar que esta simulação ocorre ao nível da companhia: cada companhia, designada por uma letra, possui uma unidade de comando e várias de combate. As unidades de comando estão ligadas à unidade de comando global (AO). Toda ordem sofre um certo atraso

para simular o efeito desta cadeia de comando. Se estiver faltando a unidade de comando da companhia e/ou a global, o atraso pode se tornar muito grande, sendo importante manter as unidades de comando fora do combate o máximo possível.

A fase de combate é dividida em 4 turnos, nos quais cada unidade de cada lado pode atacar, se mover (ou não fazer nada...), tendo a vantagem quem tiver menos atraso: o atraso nas ordens é medido pelo número de turnos de combate antes que as unidades de combate recebam as ordens e entrem em ação.

Seguem alguns conselhos táticos, frutos de duras perdas (fictícias, é claro):

- se possível, ande sempre na sombra de algum obstáculo.
- leia o manual para obter a descrição de cada unidade e do seu respectivo sistema de armas.
- quando defendendo, monte uma linha de infantaria avançada, uma linha de tanques e uma linha de artilharia recuada; quando o inimigo entrar em contato com a infantaria, ele poderá ser bombardeado e atacado, enquanto ele tem que se concentrar na infantaria.
- quando atacando, procure furar o dispositivo inimigo atacando as unidades de comando, os tanques e a artilharia primeiro.
- a melhor forma de acabar com unidades de infantaria é usar as metralhadoras dos tanques, indo para a posição do inimigo com alcance de tiro igual a zero. Cuidado com as pilhas de unidades de infantaria: elas se defendem com granadas anti-tanque.
- mantenha as peças atirando de perto, pois a precisão do tiro cai muito com a distância e a munição é limitada.

Devido às inúmeras possibilidades de definição diferentes, este jogo pode ser jogado centenas de vezes, sem que haja uma repetição, tornando-se um desafio diferente a cada oportunidade.

Colonial Conquest: Foi quando os japoneses desembarcaram na Bélgica que os russos invadiram a Itália. Sem dúvida, quem ouvir uma afirmação destas estará ouvindo um amador de COLONIAL CONQUEST. À primeira vista, podemos achar que esta seja uma versão informatizada do jogo de tabuleiro WAR. A informática, logicamente, permitiu enriquecer consideravelmente o jogo, sem para tanto, estragar a sua acessibilidade.

O tema é simples: os jogadores (1 a 6) tentam conquistar mais de 120 países, usando exércitos, frotas e o nervo da guerra, o dinheiro (Dólares, pois o jogo é americano...).

Cada jogador representa uma grande potência: Grã-Bretanha, Japão, Alemanha, França, Estados Unidos ou Rússia. O programa propõe 3 cenários: "1880, a conquista colonial"; "1914, a guerra" (estes 2 reproduzem condições históricas) e um cenário "standard" situado em 1880, onde cada país começa apenas com seu território nacional.

A maleabilidade desse jogo é enorme. O grau de liberdade é absoluto. É possível jogar sozinho, representando uma das grandes potências contra todas as outras, ou somente algumas, conduzidas pelo programa. O jogador escolhe se cada uma será "ativa" (deverá tomar em mãos o seu destino), "neutra" (só se defende) ou controlada pelo computador com grau de atividade variável (quanto mais ativa mais guerreira).

Entretanto, para os especialistas, o jogo tomará a sua verdadeira dimensão com 6 jogadores, usando o computador como árbitro. Pode parecer um paradoxo quando se têm adversários "prontos", mas nada substitui as negociações humanas (tratados, alianças, traições...). O jogo então se aproxima de "Diplomacia": os jogadores negociam alianças durante uns 10 minutos, por pequenos grupos e então separadamente, teclam as suas ordens secretas para a jogada seguinte. Então, se reúnem diante da tela para acompanhar, com surpresa, a evolução do mapa do mundo.

A primeira operação consiste em escolher uma das variantes. A tela de menu inicial permite, através das teclas numéricas, efetuar as escolhas. Antes de escolher uma nova partida pelo número 1, é bom definir os jogadores pelo 5. O 3 permite escolher o cenário e o 4 os pontos necessários para a vitória (500, 1000, 1500, ou sem limite). Os pontos se acumulam pela ocupação dos territórios e pelas vitórias em batalhas. Deve-se contar 1 a 2 horas, dependendo da dificuldade, para atingir 500 pontos. Uma partida sem limite (conquistar o mundo) leva 5 a 10 horas. Durante o jogo aparece na tela 1/6 do mundo, sendo possível mudar de sextante com os números de 1 a 6, ou com o joystick.

A sequência de jogo é dividida em 3 fases: construção, movimento e combate, sendo que a construção ocorre uma vez por turno (ano) e as outras duas 4 vezes, representando as estações do ano. A fase de construção comporta 6 pontos: criação de exércitos, construção de navios de guerra, fortificação, ajuda econômica, espionagem e subversão, nesta sequência e sem volta. Isto é, não se pode mudar um item uma vez que já se passou ao seguinte. É uma fase econômica: cada jogador deve gerenciar os seus rendimentos. Nem pensar em espionar um país se o seu esforço de guerra está totalmente voltado para a construção de uma frota poderosa. É preciso escolher.

No começo, o jogador tem tendência a levantar muitos exércitos e no momento seguinte percebe que não tem dinheiro para construir um único navio. A espionagem custa relativamente caro, mas permite conhecer o valor de um país e suas defesas. Enviar muitos soldados para um país fracamente defendido é tão ruim quanto enviar poucos a um país fortemente defendido. A subversão (tomada do poder por golpe de estado) não é de graça, mas custa menos que uma invasão encontrando uma forte resistência. A ajuda econômica é uma arma complexa; entretanto, ela permite pôr um fim a uma guerra com uma das potências controlada pelo programa.

Para agir e fazer as suas escolhas, é só apertar a barra de espaço, estando o cursor sobre o país em questão: teclas I, J, K e M para movimentar o cursor e 1 a 6 para mudar de sextante. Para voltar atrás numa dada seleção, aperte o <RETURN>; para passar de uma fase para outra, <RETURN> + <Space>. O jogo é totalmente gerado pelas 12 teclas citadas acima.

A fase de movimento que se sucede se faz em 2 tempos: movimento do exército por terra e movimento das armadas. Aí, é preciso se tomar cuidado: é inútil ter 100 barcos num dado porto se não há um único homem para pôr neles! A única regra é que cada navio pode levar, no máximo, 1000 soldados. Entretanto, a função das armadas não é só de transporte, mas também de combate. Na rodada seguinte é preciso trazer de volta os navios vazios. Depois de algum tempo (horas), consegue-se estabelecer, rodada por rodada, uma verdadeira enxurrada, jorrando dezenas e até centenas de milhares de homens.

A invasão da África passará pela ida e volta dos barcos entre Marselha e Túnis. A possessão desta parte do Mediterrâneo, assim como da África do Norte é essencial para a "política" francesa na África (não muito longe da História). O mapa é bem construído de forma que, naturalmente (ou melhor, geograficamente) se reencontre o antagonismo russo-turco (desejo da Rússia de ontem e da URSS de hoje de ter livre acesso ao Mediterrâneo) e apareça a força marítima da Inglaterra (é a facilidade com que o programa lhe confere a criação de novas frotas), dando-lhe o domínio dos mares, elemento-chave da História do século XIX.

Isto não explica a presença dos japoneses na Bélgica ou na Argélia, motivo pelo qual convém neutralizar certas potências no começo do jogo, para obter mais realismo.

Depois vem a fase de combate: o programa gera automaticamente esta última parte da rodada. Ele toma uma por uma as zonas onde exércitos e/ou frotas inimigas se encontram reunidas, decidindo quem é o vitorioso, em função das forças presentes. As tropas vencedoras ocupam o terreno e a cor do país muda. As tropas vencidas, ou aquilo que sobrar delas, são obrigadas a voltar ao ponto de partida, assim como as frotas.

COLONIAL CONQUEST faz parte dos jogos complexos de acesso fácil, quase instantâneo. Cada Jogador tem como tarefa descobrir pouco a pouco as finesses e particularidades deste ótimo jogo.

PERGUNTE A ANALISTA



PATCHWORKS: No mês passado apresentamos diversas alterações possíveis para o APPLEWORKS 2.0. Algumas pessoas tiveram dificuldades para efetivar as modificações porque não observaram nosso alerta para trabalhar com cópias virgens do programa. Também não ficou muito claro que no item #2, o APPLEWORKS PROGRAM (lado B), aonde se encontra o arquivo SEG.M1, deverá estar no drive. Nesta rotina para alterar o número de cópias, colocamos um byte na memória através do POKE 768,255 e depois gravamos este byte no lugar certo no arquivo. Isto só funciona se o arquivo estiver lá no drive, aguardando o novo byte.

Aparentemente, o "patch" para permitir o CTRL-@ na configuração de impressoras "custom" no APPLEWORKS 2.0 não funcionou para algumas pessoas. Não conseguimos identificar ainda o problema. Talvez alguns "patches" interferem com outros. Daremos notícias. Esqueci de avisar no mês passado que todos os patches são da autoria de Alan Bird dos Beagle Bros. Agora seguem mas 2 para nossa coleção, sempre a partir de Applesoft in ProDOS.

1. No processador de textos as opções de Boldface, Underline, Superscript e Subscript sempre se desligam no final de cada linha. Para evitar isto, coloque PROGRAM no drive e tecle:

```
BLOAD SEG.M1,T$00,A$2400,L$1000,B$871B
POKE 12574,44 : REM BOLDFACE
POKE 12579,44 : REM UNDERLINE
POKE 12550,44 : REM SUPERSCRIPT
POKE 12555,44 : REM SUBSCRIPT
BSAVE SEG.M1,T$00,A$2400,L$1000,B$871B
```

2. No processador de textos sempre começamos com o cursor de inserção, mas tem gente acostumada com o MAGIC WINDOW que prefere o cursor de sobrepor. O programa permite que você mude de cursor com OA-E, mas para iniciar já com o cursor de sobrepor coloque o STARTUP no drive e tecle:

```
POKE 768,1
BSAVE APLWORKS.SYSTEM,TSYS,A768,L1,B$18D8
```

PERGUNTA: Gostaria de saber se vocês já tem alguns dados a mais sobre a placa PC TRANSPORTER CARD (BARBUDO São Paulo).

RESPOSTA: A Placa PC TRANSPORTER CARD não conseguiu um sucesso muito grande nos Estados Unidos, devido seu alto custo. A utilização desta placa no Brasil nos micros nacionais é problemática, devido à necessidade de interligar o teclado no micro com esta placa para conseguir os caracteres especiais que existem no PC. No caso de qualquer Apple II+, é obrigatório acrescentar um novo teclado separado, padrão PC. No caso dos Apple IIe's nacionais, a ligação do teclado é diferente (devido à acentuação) e achamos pouco provável que a placa funcionará com (por exemplo) o TK3000.

O GANCHO

ANO II - NUMERO 6
JUNHO/88

NESTE NUMERO:

DOMINANDO O CADDRAW 246
PERGUNTE A ANALISTA 251
DOMINANDO OS DESKTOP ACCESSORIES 252
ASTRO-SCOPE 254



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

DOMINANDO O CADDRAW

por PERRY MASON (São Paulo)

Infelizmente, ainda existem poucos programas no Apple que permitem criar e imprimir desenhos mecânicos, aproveitando os excelentes recursos gráficos do micro. O CADDRAW (D-202/A) é uma ótima ferramenta para um desenhista de Engenharia Civil ou Arquitetura. O programa é bastante poderoso e cheio de recursos, mas um pouco lento, por trabalhar em Applesoft BASIC. A quantidade de comandos existentes (embora haja boas telas de "help" facilmente acessíveis) exige que se tenha alguma referência à mão. Resolvemos oferecer uma explicação dos recursos do programa para promover um melhor aproveitamento dele.

O CADDRAW trabalha simultaneamente com 3 telas: 2 gráficas e 1 de texto. Para passar da tela de texto (que aparece após o "boot") para a tela gráfica e vice-versa, basta teclar ESC. Os comandos não diretamente envolvidos com operações de desenho são números e precisam ser invocados a partir da tela de texto.

Na verdade, o programa monta algo parecido com um tabuleiro de xadrez, digamos com a tela gráfica 1 (HGR) nas casas brancas e a tela gráfica 2 (HGR2) nas casas pretas. Com os comandos de "scroll" (rolagem), podemos percorrer este tabuleiro, cobrindo a área de 1 tela por vez. Em outras palavras, podemos até centrar o cruzamento das bordas das telas no vídeo.

Vamos agora ver os comandos, pela respectiva ordem de aparição nas telas de "help", entremeados com as mesmas. As telas de "help" são ativadas por números de 1 algarismo (1 a 6), seguidos de <RTN>. Os demais comandos, de 2 algarismos, não precisam de <RTN>.

1 **PRIMARY OPERATIONS ("help"):** Chama a própria página 1 do "help", que aparece logo após o "boot".

10 **CADDRAW SYSTEM:** Provoca "reboot" do CADDRAW, a partir do drive 1

11 **CENTERING/BORDER:** Permite definir uma série de parâmetros relativos à "folha de desenho" (e pede o disquete do programa no drive 1):

a) Página:
   1 = usa a página 1 (HGR)
   2 = usa a página 2 (HGR2)
   3 = usa ambas as páginas - formato 8" x 23 1/4"
   4 = usa ambas as páginas - formato 16" x 11 5/8"
   5 = usa ambas as páginas para 2 desenhos separados.

b) Margens:
   1 = margem simples, em toda volta
   2 = margem com legenda vertical (à direita)
   3 = margem com legenda horizontal (embaixo)
   4 = margem com legenda padrão (canto inferior direito)
   5 = sem margem

c) Centragem e escolha das vistas (projeções)
   1 = topo + frente + lado direito
   2 = topo + frente + lado esquerdo
   3 = topo + frente
   4 = frente + lado direito

5 = frente + lado esquerdo
6 = só frente ou planta
7 = topo + lado direito
8 = topo + lado esquerdo
9 = perspectiva isométrica
10= sem centragem

d) Outras informações (depende das escolhas anteriores) em polegadas decimais
Largura do objeto ("width")
Altura do objeto ("height")
Profundidade do objeto ("depth")
Distância entre vistas
Tipo de traço: 1 = contornos (outlines)
ou 2 = arestas (corners only)

12 LOAD DRAWING PG 1: Carrega um desenho (do disquete) na página 1. O programa trabalha com o drive 1, a menos que seja reconfigurado pelo comando 66 (veja mais adiante).

13 LOAD DRAWING PG 2: Carrega um desenho na página 2.

14 SAVE DRAWING PG 1: Grava um arquivo (34 setores) da página 1 no disquete.

15 SAVE DRAWING PG 2: Idem, da página 2.

16 CATALOG: Faz um CATALOG do disquete de dados (se estiver configurado para 2 drives, este sempre será o drive 2), sem sair do programa.

17 SCALE: Escala gráfica, para que haja correspondência numérica com os valores indicados na tela. As opções são:
1 - Full = escala natural 1:1
2 - 1 1/2 = 1, ou seja 1,5 vezes o tamanho natural
3 - Métrica
4 - 1 pol = 24 ft, ou seja, 1:288
5 - 1 pol = 8 ft, ou seja, 1:96
6 - 1 pol = 4 ft, ou seja, 1:48
7 - 1 pol = 2 ft, ou seja, 1:24
8 - 3 pol = 4 ft, ou seja, 1:16
9 - 1 pol = 1 ft, ou seja, 1:12
Para os aficcionados do sistema métrico, isso é um abacaxi de primeira. E' melhor fazer as conversões antes e usar a escala 1.

18 COMPLEX? (Y/N): O comando muda entre uma e outra (nada de teclar Y ou N), mas não conseguimos descobrir a diferença. Só notamos que quando COMPLEX? = "N", os comandos da série 60 não funcionam.

19 QUIT: Sai do programa (antes, pede confirmação Y/N).

2 SYMBOLS TABLE ("help"): Dá um índice dos "shape tables" disponíveis:

20 STANDARD SYMBOLS: 43 símbolos variados, tais como pontos, linhas (sólidas e tracejadas), hachuras, setas, polígonos, círculos, escalas etc.

21 ARCH. SYMBOLS 1/4: 93 símbolos arquitetônicos diversos na escala número 6 (1:48).

22 FURNITURE SYMBOLS: 80 símbolos de mobiliário para lay-outs na escala número 6 (1:48).

23 LANDSCAPE SYMBOLS: 43 símbolos variados para paisagismo (árvores, paredes de tijolinhos, plantas etc.)

24 ARCH. SYMBOLS 1/8: igual ao 21, mas na escala número 5.

25 FURNITURE SYMBOLS: igual ao 22, mas na escala número 5.

26 **TYP. SECTION 1”:** 40 símbolos para desenhos estruturais em corte.
27 **ELECTRICAL:** 21 símbolos para diagramas de instalação elétrica predial.
28 **PLUMBING:** 48 símbolos para diagramas de instalação hidráulica predial.
29 **ARCS/ELLIPSES:** 32 tipos diversos de arcos e elipses. Para fazer concordâncias, é melhor usar uma função específica, apresentada mais adiante.
30 **ELECTRONIC:** 70 símbolos de eletrônica industrial.
31 **FLOW CHART SYMBOLS:** 21 símbolos para fluxogramas de processos industriais (não diagramas de blocos para computação).
32 **RAILROAD:** 63 símbolos para diagramas ferroviários.
33, 34, 35, 36, 37 USER DEFINED: Nestes, você pode usar os seus próprios “shape tables”, por exemplo criados com o PIXIT (D-131/A) ou com o Nibble Illustrator (Coletânea Junho/87), desde que estejam num disquete, gravados como “ST33”, “ST34”, etc.
38 **3RD PARTY TBL:** Permite carregar um “shape table” qualquer, pelo nome. Ao ser ativado, o programa pede para por o respectivo disquete e entrar com o nome do “shape table”.
39 **3RD PARTY TEXT:** Permite carregar uma fonte em forma de “shape table”, como por exemplo as encontradas em D-012/A e D-012/B A única desvantagem é que não se pode digitar o texto diretamente: é preciso chamar letra por letra.

3 **CONVERSION CHART (“help):** Dá apenas tabelas de conversão entre polegadas fracionárias e decimais, e entre polegadas e pés decimais (que nome bonito! Nossos pés são decimais, porque têm 10 dedos; se fossem hexadecimais, teriam 16. Haja sapato!) Além disso, avisa que as leituras no sistema métrico são feitas em milímetros.
4 **COLOR (“help”):** Apresenta as cores disponíveis para desenhar, em 2 grupos. Sempre é bom lembrar que não convém colocar cores de grupos diferentes “encostadas” ou sobrepostas. A fronteira entre uma e outra fica um pouco confusa. Para os que não trabalham com cores, convém ficar sempre no “default”, que é a cor 43, WHITE 1.

GRUPO 1=	**40** - BLACK 1/PRETO	**42** - VIOLET/LILAS
	41 - GREEN /VERDE	**43** - WHITE 1/BRANCO PADRAO
GRUPO 2=	**44** - BLACK 2/PRETO	**46** – BLUE/AZUL
	45 – ORANGE/LARANJA	**47** - WHITE 2/BRANCO

48 **COLOR DWG. PG 1:** “Pinta” a Página 1 inteira com a cor selecionada.
49 **COLOR DWG. PG 2:** Idem, para a página 2.

Escolhendo o PRETO com as funções 48 e 49, limpa-se a tela. Há uma maneira mais fácil de apagar tudo nos comandos de desenho, mas este comando pode ser útil para preparar o fundo com BLACK 2, por exemplo, quando se for usar as cores do grupo 2.

5 **SPECIAL FUNCTION (*help*):** Dá uma lista dos comandos de 50 a 67, que passamos a descrever.
50 **QUICK SAVE:** Grava o desenho enquadrado na tela no disquete, acrescentando o sufixo “.N”, onde “N” é o número da vez que se dá um QUICK SAVE com o mesmo nome. Antes, pergunta qual a página e qual o nome do arquivo.
51 **Q.S. PAGE:** Permite definir a página do QUICK SAVE.
52 **QUICK SAVE NAME:** Permite definir o nome do arquivo para o QUICK SAVE.

53 **CREATE FILE DISK:** Inicializa um disquete em DOS 3.3 um pouco modificado e sem DOS. Pode-se usar disquetes normalmente inicializados em DOS 3.3 para arquivar desenhos. O programa pede confirmação (RTN), pois esta função apaga o que houver no disquete.

54 **DELETE FILES:** Permite apagar arquivos do disquete. O programa oferece a possibilidade de fazer um CATALOG antes. Se isto for solicitado, ele passa direto ao comando 16. Para deletar, basta teclar 54 novamente e não pedir o CATALOG, para deletar.

55 **MOVE PG1 -> PG2:** Transfere o desenho da página 1 para 2.

56 **MOVE PG2 -> PG1:** Transfere o desenho da página 2 para 1.

57 **LAYER DR. PGS:** Sobrepõe as 2 páginas (elas ficam piscando, uma sobre a outra).

58 **CREATE GRID:** Cria uma escala pontilhada sobre a tela, com a distância entre os pontos que se indicar, em pixels (pontos na tela). Para apagar, escolha distância (-1). Se colocar mais de um grid em sobreposição, só será possível apagar o último que tenha sido criado. Qbs.: O grid só aparece na tela de vídeo enquadrada. Se fizer um "scroll", você perceberá.

59 **SNAP:** Algo relativo ao Mouse, não testado.

60 **MIRROR FULL:** Vira toda a página ao avesso, na horizontal.

61 **MIRROR LEFT:** Coloca na metade direita da tela o avesso da metade esquerda, como se houvesse um espelho no meio da tela. Só age sobre a parte "enquadrada" no vídeo, com o "espelho" colocado bem no centro, na vertical.

62 **RUBBER BAND:** Mantém uma linha "piscante" antes de ela ser traçada. Caso não esteja ativado, vê-se apenas as 2 extremidades.

63 **PREVIEW LINES:** Parecida com a anterior, permitindo que se veja a linha antes de traçá-la. Ao se dar o comando de traçar (SPC), o programa pede confirmação, através de mais um SPC, ou qualquer outra tecla para cancelar.

64 **LINE TYPE:** Permite mudar o tipo de linha.

65 MOUSE CALIB.: Ajuste do mouse, que não testamos.

66 FORMAT CADDRAW: Permite modificar alguns "defaults" do programa permanentemente. Convém experimentar com uma cópia primeiro. Ao ser invocado, permite 4 operações:

1 Reconfigurar o disquete com as opções como estão sendo usadas.
2 Mostrar e alterar os parâmetros atuais (e gravar).
3 Mostrar e alterar os parâmetros no disquete (e regravar).
4 Sair da função, sem alterar nada.

Os parâmetros modificáveis são:

- Número de drives (1 ou 2 - o programa vem configurado para 1). Se for configurado para 2 drives, o programa deverá ficar no drive 1 e os disquetes de arquivos no 2
- Symbol table (o "shape table" é carregado automaticamente ao se chamar o modo SHAPE).
- Scale (a escala que estará ativada se não for alterada)
- Color (a cor que será usada, se não for alterada)
- Movement input device (0=teclado 1=paddles/joystick)
- Dwg. page used (a página em que se irá desenhar, normalmente 0)
- Title block - Não descobrimos em que influi.
- Drawing type - Idem.
- View plot - Como se vê o cursor no modo PLOT.

- Distance between views - distância entre as vistas. Não há default. Cada vez que se invocar a função 66, será preciso especificá-la. Se não quiser fazê-lo, proteja o disquete contra gravação (ou abra o drive) e tecle "RUN" após a saída do programa.
- Complexity switch (estabelece o default p/o comando 18)
- Line preview (vide comandos 62 e 63)
- Input device snap (relativo ao Mouse, não testado)
- Quick save page (estabelece o default do comando 51)
- First drawing mode - Modo de desenho ativado primeiro (0-1=PLOT 2=SYMBOL 3=TEXT)
- Mouse sensitivity (ajusta a sensibilidade do mouse)

67 QUICK PRINT: Imprime o desenho. Pede os comandos de impressão gráfica após o CTRL-I (por exemplo, "G", "GD", "GR" etc.). Veja o manual da sua interface para impressora.
Atenção: Não ponha o CTRL-I! O programa já faz isso.

6 COMMANDS CHART ("help"): Fornece uma lista dos comandos utilizados na tela gráfica. Repetimos: todos os comandes numéricos apresentados até aqui precisam ser solicitados com a página de texto ativa. Os que passamos a descrever só funcionam com a página gráfica ativa. Para mudar entre uma e outra, basta teclar (ESC). Os comandos são:
DRAWING PG - Permite uma consulta rápida à outra página do desenho. Qualquer tecla desativa e volta à anterior. Se quiser mudar sua área de desenho, "role" a figura com o scroll.
ERASE DRAW - Apaga, ao invés de desenhar
FUNC F-SCREEN - Muda entre tela gráfica completa e parcial.
S**K**ETCH MODE - Ativa o modo de esboço (linhas facilmente apagáveis).
MEASURE RESET - Muda o ponto de referência das medidas para a posição do cursor.
NO FIXED AXIS - Cancela a fixação dos eixos de referência. **P**LOT MODE - Ativa o modo de traçado de ponto a ponto.
QUIT KEYBOARD - Desativa o teclado, passando a receber comandos do mouse ou joystick/paddles, se ativados pela função 66).
SYMBOL MODE - Passa a desenhar os símbolos do "shape table" que tiver sido chamado por último (se nenhum tiver sido chamado, será o fixado nos parâmetros do comando 66 - default = 20).
TEXT MODE - Invoca o modo texto (vide comandos específicos mais adiante)
UN-SKETCH - Apaga a última linha desenhada no modo sketch (esboço).
X - fixa o eixo X na abscissa do cursor.
Y - fixa o eixo Y na ordenada do cursor.
Z - no Apple II+, troca a direção de comando das setas entre vertical e horizontal. Atenção: No IIe, ativando-se o sentido vertical (para as setas horizontais), as setas verticais são desativadas. Se teclar 2 acidentalmente num IIe, tecle Z novamente para reativar.
! (exclamação) - Limpa a tela. O programa pede confirmação (Y/N). Só limpa a parte "enquadrada" no vídeo.
<ESPACO> - Traça uma linha do último ponto até o cursor.
<ESC> - Volta para a página de texto.
<SHIFT>-> ("maior que") - "rola" (scroll) a tela para a direita (supõe-se as páginas 1 e 2 emendadas pelas extremidades, formando um cilindro vertical).
<SHIFT>-< ("menor que") - faz o mesmo, para a esquerda.

. (ponto) - "rola" (scroll) a tela para cima (supõe-se as páginas 1 e 2 emendadas pelas extremidades, formando um cilindro horizontal).
, (vírgula) - faz o mesmo, para baixo.

COMANDOS EXCLUSIVOS PARA O MODO "SHAPE" (ativado por "S")

ROTATE - gira o símbolo (= comando ROT) de 90 em 90 graus.
SHAPE - permite escolher (mostra) o shape da tabela ("+" e "-" mudam o "shape" na sequência, para mais ou menos).
<SHIFT>-* (asterisco) - amplia o shape (= comando SCALE).
0 a **9** (algarismos) - permitem "adotar" um shape para trabalhar com ele.

COMANDOS EXCLUSIVOS PARA O MODO TEXTO (ativado por "T")

BEGIN WRITING - Permite começar a escrever na posição do cursor.
<CTRL>-END WRITING - Desativa o modo texto.
<CTRL>-LOWER CASE - Letras minúsculas.
<CTRL>-UPPER CASE - Letras maiúsculas.
Obs.: O programa aceita o destravamento do "CAPS LOCK" do IIe para as letras minúsculas.

COMANDOS EXCLUSIVOS PARA O MODO PLOT (ativado por "P")

ARC/CIRCLE/ELLIPSE - Indicando-se o centro e 2 pontos, traça um arco unindo-os. O programa pede o ângulo de visão (ASPECT AGL.) para determinar a forma da curva (90 graus = círculo).
BOX - Traça um polígono regular, definindo-se o centro, o raio da circunferência circunscrita, o número de lados e o ângulo de visão (ASPECT AGL.) para determinar a forma (90 graus = polígono regular plano).
H**I**DDEN LINE - Traça linhas "interrompidas" (tracejadas), inclusive ao desenhar curvas e polígonos
POINT SET - Estabelece um ponto de partida (se não houvesse isso, todas as linhas teriam de sair emendadas umas nas outras).
S**O**LID LINE - Traça linhas contínuas (em oposição a "I").
VERT MOVE - Muda o passo dos movimentos no eixo X, mantendo o passo em Y constante.
WEIGHT LINE - Permite definir a espessura da linha, em pixels, de 1 a 9.
<RETURN> - Muda o passo dos movimentos do cursor, indicado por "JP" na tela (jump). "&" equivale a 1 ft na escala adotada, "6" equivale a 0,25 ft na escala e "1" move de 1 em 1 milímetro na escala métrica. O comando muda ciclicamente de um para outro.

PERGUNTE A ANALISTA

por LADY SOFTWARE (São Paulo)

PATCHWORKS: Este mês não sobrou muito espaço para mim e também não deu tempo para passar no cabeleiro. Resolvi dispensar a foto este mês. Fiquei preocupada porque um dos patches do mês passado saiu errado. Segue a versão correta do "patch". No próximo mês voltarei com mais respostas para suas dúvidas.

1. No processador de textos as opções de Boldface, Underline, Superscript e Subscript sempre se desligam no final de cada linha. Para evitar isto, coloque PROGRAM no drive e tecle:

```
BLOAD SEG.M1,T$00,A$2400,L$1000,B$871B
POKE 12574,44: POKE 12154,44: REM BOLDFACE
POKE 12579,44: POKE 12157,44: REM UNDERLINE
POKE 12550,44: POKE 12160,44: REM SUPERSCRIPT
POKE 12555,44: POKE 12163,44: REM SUBSCRIPT
BSAVE SEG M1,T$00,A$2400,L$1000,B$871B
```

DOMINANDO OS DESKTOP ACCESSORIES DO MULTISCRIBE 2.0

por PERRY MASON (São Paulo)

O MULTISCRIBE é um programa fantástico. Ele é tão completo e versátil que os concorrentes estão tendo trabalho para chegar perto. Como não sobrou muito em que melhorá-lo, a Styleware resolveu tirar alguns objetos da mesa do usuário e colocá-los dentro do micro, ou melhor, do programa. Aproveitando a ocasião, colocou também alguns utilitários que faltavam ao MULTISCRIBE. O resultado disso foi um disquete auxiliar, que não funciona sem o MULTISCRIBE (G-030/A e G-030/B).

Os acessórios consistem de um calendário, uma calculadora científica, um "painel de controle", um relógio (que não anda, como os de brinquedo, mas que pode ser "acertado") e um quebra-cabeças. Vamos detalhá-los:

Calendário - O primeiro objeto removido da mesa do Applemaníaco e jogado no micro foi uma agenda para anotar seus compromissos. Ela pode apresentar calendários mensais de novembro de 1901 a dezembro de 2156 !!! A partir daí, vale a pena transformar avós, pais, filhos e netos em Applemaníacos. Para cada data, o programa dispõe de um "folhinha" para anotar recados. Cabem 10 linhas de texto em cada folhinha, só que ela tem metade da largura da página "default" do MULTISCRIBE. Não é possível escolher as fontes na agenda tudo sai em Hemingway Bold e não há acentos. Além disso, não se pode imprimir diretamente o conteúdo da folhinha, se bem que todos os comandos "Edit" (Select/Copy/Paste) funcionam entre a folhinha e o texto do MULTISCRIBE. Assim, pode-se colocar trechos da agenda, por exemplo, numa carta e vice-versa. O programa armazena os textos no mesmo volume (diretório) em que estiver instalado o programa do calendário. Atenção usuários de placas RAM: Se o programa estiver instalado numa placa, quando esta for desligada (ou seja, se o Apple for desligado e não houver uma fonte externa tipo RamCharger para a placa RAM), o conteúdo da agenda vai irremediavelmente para o espaço.

Calculadora - Trata-se de uma ótima calculadora científica de 19 dígitos (ou 12 mais o expoente, em notação exponencial), que lembra muito as da Texas Instruments, só que aceita até 64 pares de parênteses. O usuário habituado a calculadoras desse tipo não terá a menor dificuldade em usar a do MULTISCRIBE. Para usuários mais exigentes, as únicas restrições são: não tem funções estatísticas, tem uma única memória e não é programável. Pensando bem, num processador de texto ela oferece até demais.

Relógio - O MULTISCRIBE permite colocar data e hora no cabeçalho ou no rodapé de cada página. Para quem tem uma placa-relógio, isso não será mais problema. Com o relógio dos DESKTOP ACCESSORIES, pode-se "acertar" uma data e hora, como se houvesse uma placa-relógio, mas com o relógio parado. É como um relógio de brinquedo (daqueles que se pode acertar a hora). Uma ressalva este acessório não grava o dia e a hora em lugar algum, apenas o mantém na memória até que o Apple seja desligado.

Painel de Controle - O painel de controle não tira nada da mesa, apenas acrescenta alguns controles ao MULTISCRIBE. Apesar do programa ser dos menos barulhentos (é raro tocar o bip ao CTRL-G), o painel permite mudar o timbre do "bell". Um pouco mais interessante é a possibilidade de mudar a frequência das piscadas do cursor. O painel também permite inverter a tela (colocar tudo em negativo). Embora isso possa ser feito através do menu, as alterações feitas no painel de controle podem ser gravadas em disquete. A parte mais interessante do painel de controle é a possibilidade de se fazer (e gravar) um conjunto de até 8 macros, que podem ser séries de comandos ou pedaços de texto muito usados, de até 31 caracteres cada. Depois, eles podem ser invocados com apenas duas teclas **closed-apple** e um número de 1 a 8. Consequentemente, podemos programar o MULTISCRIBE para carregar um arquivo, acrescentar acentuação em Português e gravar o arquivo de volta, tudo com somente 8 toques no teclado.

Quebra-cabeças - O manual sugere que às vezes, é preciso relaxar um pouco (meu oculista diz que ficar horas a fio diante do monitor pode estragar a vista, mas, pelo que ele entende de computadores, o cérebro se deteriora antes). Para descansar, há um quebra-cabeças daqueles de 16 quadradinhos numerados que devem ser colocados em ordem, movendo-se um de cada vez. A posição em que eles aparecem é aleatória, isto é, cada vez é diferente. Quando você conseguir colocá-los na ordem correta, o programa comemora discretamente.

Observações:

Como o manual é bem claro, cobrindo amplamente a utilização de disquetes de 5 1/4", 3,5", teclado e mouse, não achamos necessário detalhar as instruções de operação. No manual dos Desktop Accessories são repetidas todas as instruções de instalação e "desinstalação" de acessórios. O único ponto que vale a pena frisar bem é: use sempre uma cópia. Como o programa grava o conteúdo da agenda e as alterações e macros do painel de comando, convém evitar acidentes. A capacidade de armazenagem da agenda depende do espaço livre no disquete em que se encontra o programa. Se for o caso, talvez valha a pena copiar apenas este acessório, sozinho, num disquete. Por outro lado, quando se tem uma placa RAM, talvez o calendário e o painel de controle não devam ser passados para a placa, assim, tudo o que for colocado neles irá para um disquete e não será perdido ao se desligar o micro. Caso se coloque estes no lado 2 do próprio MULTISCRIBE, o espaço ocupado pelos dados dos acessórios diminuirá o espaço disponível para o "clipboard" do programa.

ASTRO-SCOPE



Consulente! Lembre-se: a Astrologia não determina, ela apenas inclina. Neste programa você será alertado sobre seus relacionamentos, personalidade, metas, finanças, carreira, filosofia, dificuldades, trabalho, amor e lar. Isso não tem nada a ver com os horóscopos de jornal diário. É algo mais exato e completo. O texto é um pouco sofisticado e sintético, entretanto, não deixa de ser claro.

Conferi minha Carta Natal, feita por um astrólogo profissional, com a do ASTRO-SCOPE e constatei que elas são praticamente idênticas. É claro que este programa não substitui a sensibilidade e a experiência de interpretação alcançada por um astrólogo.

Carregue o programa. Surge um display de apresentação e depois o Menu de Dados entra em ação. Ponha o NOME, até 54 caracteres. Para quem gosta de espaço, cabe o RG, CIC, fone, cor do cabelo, idade em algarismos romanos, número de dentes, etc..

Entre com a data de nascimento digitando MES, DIA, ANO. Por exemplo 2,25,1968 separados por vírgulas. O limite de cálculo vai de 1880 ao ano 2000 Se sua hora de nascimento é 21 31, você deve digitar: 9,31 "RETURN" e depois PM (em horário de verão, reduza uma hora). Para horários até meio-dia: 0,0 AM - 11,59 AM; depois até meia-noite: 12,00 PM - 11,59 PM. A "meia noite" é sempre considerada como o início de um novo dia, portanto 0,0 horas é AM.

TIME ZONE NUMBER: O Brasil tem fusos de 2, 3, 4 e 5 horas (veja almanaque Abril "Geografia"). No estado de São Paulo o fuso é 3 horas. Talvez você não ache o do seu estado. Entretanto, há um outro jeito de se conseguir o "Time Zone Number": Pegue a longitude, por exemplo a de São Paulo: (46,37,59,0), onde vamos usar só 46,37. Multiplique os graus por 4 (46 * 4 = 184). Depois, multiplique os minutos por 4 e divida por 60 (37 * 4 : 60 = 2.46). Some os resultados (184 + 2.46 = 186.46). Divida essa soma por 60 (186.46 / 60 = 3.107). Não precisa digitar tudo, apenas 3, pois o programa ignora o "extra".

LATITUDE e LONGITUDE: Esses dados você pode conseguir no almanaque Abril. A latitude real de São Paulo é (23,32,36,S). No ASTROSCOPE você deve digitá-la assim: (23,S,32). Agora a longitude, apenas: (46,W,37) Pronto! O programa vai computar os dados e as telas se sucederão, uma a uma, a cada vez que você teclar RETURN ou SPACE.

Você verá uma tabela com os planetas, graus e respectivas casas. Exemplo: Sol...5.7 Capricórnio...Casa 11. A tela seguinte mostra: Ascendente, Descendente, Meio do Céu, e o I.C. (oposto ao Meio do Céu), com graus de localização das casas.

Depois aparece uma tabela "ASPECTOS PLANETÁRIOS" com Conjunções, Trígonos, Quadraturas, Sextil, Oposição dos planetas. Signos e Casas. Com esses dados

você pode montar o seu próprio Mapa Natal, usando o modelo do manual que traz um capítulo especial para tal tarefa.
As telas seguintes mostrarão textos de mais ou menos 16 linhas, analisando as características do seu ASCENDENTE (casa 1 - AGIR); SIGNO SOLAR (signo sob o qual você nasceu - PENSAR); de algum planeta na casa 10 (carreira, metas, trabalho) e suas influências. Enfim, todos aqueles dados da tabela ASPECTOS PLANETÁRIOS, analisados um a um, objetivamente, que é sem dúvida, o ponto alto do programa.

O ASTRO-SCOPE é um programa muito bom, mas tudo chega ao seu fim. Depois da última tela ele pergunta: Você deseja continuar? Se SIM ele voltará à tela do display; Se NAO, ele entra em Applesoft.

DICAS

1. Se durante a apresentação das telas dos ASPECTOS PLANETÁRIOS você quiser parar ou voltar ao MENU DE DADOS, é só teclar ESC.

2. Não use 80 colunas. Fica uma "Screen ZONE Medley"

3. Se você está no Menu de Dados e "errou", mas só descobriu isso depois de teclar RETURN, não se descabele! Dê um CTRL + RESET (RUN) e o MENU DE DADOS volta à tela. O ESC não funciona.

4. Se você chamar PR#1, o ASTRO-SCOPE imprime. No entanto, a impressora que experimentei (Praxis 20 com placa Graph Plus da Unitron) o resultado não foi muito interessante. Após imprimir todo o conteúdo da primeira tela o programa fica "limpando" linha por linha dessa mesma tela para depois imprimir a tela seguinte e continua assim enquanto você não der um "fulminante" CTRL+RESET.

O manual tem: Datas de Aniversário de gente famosa (Muhammad Ali, Jane Fonda, Bob Dylan, Ted Kennedy, Walt Disney e outros); Tabelas de Planetas, Signos, Casas e Aspectos; Definição de Termos Astrológicos (pequeno glossário); Tabela de Latitudes e Longitudes (no Brasil só Rio de Janeiro); Time Zone Number, Bibliografias e dicas para quem não sabe a hora exata do nascimento. O programa analisa os dados de uma pessoa por vez e NAO SALVA. Você pode pôr os dados no "Disco Modelo" do manual, se quiser.

Nas Coletâneas do Clube, você encontrará um disquete ("ASTROLOGIA") preparado por mim com muito mais informações (em português), sobre Astrologia. Inclui artigos de revistas e trechos de livros especializados como por exemplo: Cauda e Cabeça do Dragão, Lua, Vênus, Mercúrio, Mapa Astral, Carma de cada Signo e o Livre Arbítrio. Há também um Glossário e muitos outros dados.

O GANCHO

ANO II - NUMERO 7
JULHO/88

NESTE NUMERO:

DOMINANDO O TIMEOUT - PARTE 1 257
DOMINANDO O POINT TO POINT 261
O AVENTUREIRO ELETRONICO 266



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

DOMINANDO O TIMEOUT - PARTE 1

por IVAN, o Terrível (São Paulo)

Introdução: Com o surgimento de "chips" de memória de alta capacidade, as placas de expansão tornaram-se bastante populares. A um custo razoável, qualquer proprietário de um Apple IIe ou compatível pode chegar facilmente aos 512K, ou 1 Megabytes. Aparece então uma dúvida interessante: o que fazer com tanta memória? A maior parte das planilhas ou bancos de dados ocupam no máximo algumas dezenas de Kbytes. E o resto da memória?

Seria eficiente alocar uma grande porção de memória para guardar os programas, chamando-os um de cada vez instantaneamente, sem ter que salvar os arquivos de dados, ou pelo menos sem ter que executar o "boot" toda a vez que formos trocar de programa. Nessa linha de pensamento surgiu o RAMUP, porém o APPLEWORKS para ser usado nele necessita de todo um complexo ritual de preparação anterior. O SIDEWAYS 2.0 não funciona bem com RAMUP; o SUPERCALC 3A na versão 1.1 nem começa a funcionar e a versão 1.0 começa a funcionar e enrosca no meio, pondo tudo a perder.

Seguindo nesta direção, em fins de 1987 a Beagle Bros. lançou os programas da série TIMEOUT que, sem exagero, é potencialmente a linha mais avançada de acessórios para o APPLEWORKS 2.0, representando o "estado da arte" atual para microcomputadores de 8 bits, compatível com PINPOINT, SUPER MACROWORKS, etc.. Deste modo, pode-se trabalhar normalmente com o APPLEWORKS, sair dele para qualquer um dos utilitários TIMEOUT, mesmo sem salvar os arquivos e depois voltar para o ponto de partida no APPLEWORKS.

A idéia é a seguinte; logo após o "boot" do APPLEWORKS são carregados os utilitários (conforme veremos adiante) e, para acessar algum destes, basta teclar "Maçã-Aberta ESC", escolhendo a ferramenta desejada no menú (semelhante ao PINPOINT). Conforme a configuração, alguns utilitários (marcados com asterisco pelo UTILITIES) serão instalados na memória logo no começo e os outros serão trazidos do disquete somente quando escolhidos. A tecla ESC, quando pressionada durante a carga dos utilitários, aborta o carregamento dos acessórios com asterisco para a memória.

A série de programas TIMEOUT é subdividida em grupos: DESKTOOLS, com utilitários em geral, FILEMASTER para manipular arquivos e disquetes, ULTRAMACROS para trabalhar com macrofunções, GRAPH para a construção de gráficos, SIDESPREAD para imprimir planilhas em formato longitudinal (tipo SIDEWAYS), SUPERFONTS, com várias fontes de caracteres para impressão e QUICKSPELL para verificação de ortografia em inglês, com cerca de 80.000 palavras em seu dicionário. Mais recentemente surgiram DESKTOOLS II, MACROTOOLS e POWERPACK. Infelizmente, não dispomos dos manuais para muitos destes módulos do TIMEOUT. Este trabalho resultou de observações empíricas, obtidas com uma boa dose de intuição e bom senso.

Os utilitários não se apresentam totalmente depurados, nas versões atualmente disponíveis no Clube: algumas ferramentas, sob certas condições, simplesmente não funcionam, podendo acarretar até a "desintegração" do APPLEWORKS de forma irremediável, perdendo tudo o que estiver no "desktop" e sendo necessário um novo "boot" completo. Este é o caso de CASE

CONVERTER, DATA COMVERTER e FILE ENCRYPTER, usados com o APPLEWORKS 2.0, modificado pelo APPLEWORKS 2 EXPANDER da Applied Engineering para reconhecer placas do tipo RAMWORKS (TKWORKS e RAMPACK III). Desta vez não é culpa da indústria nacional em copiar o microcomputador ou memória, pois os problemas também ocorrem com o Apple IIe e RAMWORKS legítimos. Os problemas observados até o presente momento são destacados nas descrições a seguir. A solução, em muitos casos, é utilizar uma versão do APPLEWORKS 2.0 puro. Isto é, cópia do APPLEWORKS 2.0 sem modificação pelo EXPANDER, convivendo-se então com um "desktop" de no máximo 56K e constantes acessos ao disquete de programa, quando formos utilizar as ferramentas críticas.

Certamente, as coisas não permanecerão assim indefinidamente. Deverão surgir novas versões já "debugadas", acabando com as imperfeições atuais. Mesmo assim, vale a pena conhecer e usar os programas desde já, com os devidos cuidados.

Instalação: A instalação dos utilitários é bastante simples, bastando para tanto colocar um dos disquetes do TIMEOUT e seguir as instruções apresentadas nos menus. O programa solicitará o local onde deverão estar os utilitários em termos de slot/drive ou volume. Dependendo da quantidade de ferramentas a ser usada, pode-se criar um disquete somente para esta finalidade, ou então aproveitar algum outro, por exemplo, o /STARTUP do APPLEWORKS. O TIMEOUT ULTRAMACROS tem um menú á parte para instalação, porém nos mesmos moldes do processo acima indicado. Para coletar as ferramentas a serem usadas, basta copiar os arquivos correspondentes a cada uma delas (começando com "TO.") no disquete destinado a conter os utilitários.

A versão lançada inicialmente era a 1.0, porém agora existe o TIMEOUT 2.0 (presente no DESKTOOLS II e POWERPACK), com vantagens adicionais: permite que seja usada mais de uma face de disquete com acessórios, o que é extremamente útil quando se trabalha com uma grande quantidade de ferramentas.

Descrição dos Utilitários: A seguir será apresentada uma descrição sumária de cada uma das ferramentas. A melhor maneira de aprender o funcionamento é colocando a mão na massa (na falta dos manuais). Algumas delas podem ter sua configuração alterada através da opção "CONFIGURE" no módulo UTILITIES (ver logo abaixo). A maioria dos módulos se encontra no DESKTOOLS. ULTRAMACROS e FILEMASTER são ferramentas separadas.

CALCULATOR - uma calculadora com dispositivo de impressão (semelhante às comerciais). Para acionar as teclas não numéricas, basta pressionar a letra inicial da função desejada, ou as setas seguidas de RETURN. A função PRT mostra na tela os resultados das operações efetuadas e a função TAP pode editar a "fita da impressora". Com "Maçã-Aberta P" pode-se imprimir no papel a fita de modo parcial ou total. A letra "O" é o interruptor que desliga a calculadora. DICA: Caso a impressora não funcione, force a situação, impondo um "hard copy" (com "Maçã-Aberta H"). Daí para a frente, a impressão deve sair a contento.

CALENDAR - apresenta um calendário/agenda. Pela configuração inicial do programa, é necessário que o arquivo CALENDAR.DATA (banco de dados) esteja no "desktop". Para se incluir/excluir/ alterar as informações da agenda, é necessário que se esteja trabalhando com o APPLEWORKS puro (sem o Expander). As setas movem o cursor e Maçã-Aberta com seta para cima ou para baixo retrocede ou avança um mês, respectivamente.

CASE CONVERTER - serve para converter todas as letras do arquivo em uso para maiúsculas ou minúsculas, ou então para iniciar as sentenças ou palavras com letras maiúsculas. CUIDADO: use esta função somente com o APPLEWORKS puro!

CLOCK - Não é panela de pressão! Quando chamada, esta função apresenta na tela a data e hora do sistema operacional (ProDOS), não tendo graça sem a placa relógio, pois neste caso a hora informada seria sempre 0:00.

DATA CONVERTER - permite converter bancos de dados em planilhas e vice-versa, quando o arquivo de origem estiver copiado todo ou em parte no "clipboard". CUIDADO: use esta função somente com o APPLEWORKS puro!

DIALER - possibilita a discagem de um número de telefone (com interface apropriada, é claro) para um número pré-determinado, para o último número discado (memória de pobre), para um número a ser escolhido numa pequena lista de até 10 números (memória de rico), ou finalmente para um número fornecido via teclado. Não experimentei esta função por falta do equipamento adequado.

ENVELOPE ADDRESS - permite imprimir parte do arquivo com o qual se está trabalhando num formato tipo envelope. A posição do texto no dito cujo (modelo que aparece na tela) pode ser controlada pelas setas. Pode-se também acrescentar algum texto via teclado, dados para a devolução no canto superior esquerdo do envelope, mudar as letras do texto de maiúsculas para minúsculas e vice-versa. Do mesmo modo que na função Calculadora, se a impressora não funcionar, dê-lhe um chute no traseiro (com jeito!), forçando uma impressão com "Maçã-Aberta H".

FILE ENCRYPTER - muitas vezes, com a finalidade de se obter sigilo, é necessário codificar (criptografar) alguns arquivos. Para tanto esta função pode ser utilizada, tanto na codificação quanto na decodificação de arquivos. CUIDADO: use esta função somente com o APPLEWORKS puro e anote a senha em algum lugar!

FILEMASTER - Um utilitário muito importante que fazia falta no APPLEWORKS: manipula arquivos e disquetes, sendo semelhante ao
COPY II PLUS e possuindo até algumas opções inéditas em relação a ele; permite mudar o tipo de arquivo, comparar discos e copiar subdiretórios. Dependendo do tamanho de memória livre, a cópia pode ser feita de uma única vez. Várias cópias podem ser produzidas de um disquete com uma única operação de leitura.

MACRO COMPILER - Quando o APPLEWORKS com TIMEOUT ULTRAMACROS é carregado na memória, traz consigo um grupo de macrofunções pré-definidas. Este

utilitário se abre em 2 opções: uma listando o conjunto de Macros ativas num arquivo de editor de texto e outra compilando, isto é, tornando ativas macrofunções carregadas via editor de texto. No disquete TIMEOUT ULTRAMACROS estão gravados vários arquivos para esta finalidade. Observando as funções, nota-se que este utilitário possui uma sintaxe análoga à usada no SUPER MACROWORKS (o autor é o mesmo). Existe a macro "**ba**" (both apples) que serve para diferenciar as funções das teclas Maçã-Aberta e Maçã-Fechada. Isto traz a possibilidade de criar um número muito maior de macrofunções (500), comparado a outros programas com esta finalidade. Vale a pena consultar o manual! Nos disquetes ULTRAMACROS e MACROTOOLS existem vários arquivos com macrofunções específicas para diversas situações. OBS: no MACROTOOLS existe uma atualização ("upgrade") para o ULTRAMACROS e os acessórios MACROCOMPILER e MACRO OPTIONS.

MACRO OPTIONS - Se encontra no MACROTOOLS e traz várias opções de funcionamento para macrofunções. Antes porém, convém conceituar tarefa ou "task" como sendo um conjunto de Macros armazenado como arquivo tipo SYSTEM no disquete STARTUP do APPLEWORKS.

- execução de uma nova tarefa: exibe uma relação de tarefas existentes no disquete /STARTUP do APPLEWORKS 2.0 para a escolha da desejada.
- criação de arquivo de tarefa: salva como tarefa no disquete de /STARTUP o conjunto de macrofunções ativas.
- salva as macro ativas no momento no arquivo ULTRA.SYSTEM do /STARTUP, trazendo assim este conjunto toda a vez que se executar o "boot" ("default").
- ativação/desativação do conjunto de macrofunções presentes.
- determina se cada uma dos Macros serão executadas passo a passo, ou de uma única vez. É útil para "debugar" ou acompanhar o andamento das operações.
- ajusta a frequência com que o cursor pisca na tela.
- possui várias funções específicas para Mouse.
- possibilita o uso de trava ("key-lock") nas teclas Maçã-Aberta, Maçã-Fechada, ou ambas. Com esta opção, não é necessário manter as teclas Maçã apertadas para executar determinada função, bastando pressioná-la antes.
- permite que o monitor se apague para preservar o fósforo da tela, decorrido um certo tempo sem que nada tenha sido teclado
- determina o tempo para que o monitor escureça.

NOTE PAD - um pequeno processador de textos, mais simples que o usado normalmente pelo APPLEWQRKS. Através do "help" ("Maçã-Aberta ?") tem-se acesso à descrição dos comandos.

PAGE PREVIEW - exerce uma função semelhante à "Maçã-Aberta K" no processador de textos, indicando a separação entre as páginas, dependendo do tipo de impressora e das opções de impressão.

PUZZLE - é um joguinho tipo "quebra-cabeças". Sabe como é, mania de americano! Não perdi tempo procurando maiores detalhes.

UTILITIES - uma ferramenta que permite manipular os próprios acessórios do TIMEOUT:

- pode carregar um certo utilitário do disquete, mantendo-o na memória, diminuindo assim a área livre de memória.
- elimina o utilitário escolhido da memória, deixando o "desktop" com maior espaço livre.
- permite mudar o nome do utilitário.
- dispõe os acessórios em ordem alfabética, quando da apresentação do menú.
- muda o "status" do utilitário, isto é, se ele fica residente na memória, ou se haverá acesso ao disco toda a vez que for chamado, trazendo sem dúvida, alterações de espaço livre na memória.
- possibilita a alteração de configuração dos seguintes utilitários CALCULATOR, CALENDAR, DIALER, FILEMASTER, MACRO COMPILER e NOTE PAD. As opções são bastante claras no programa, dispensando maiores detalhes.

Na versão mais recente do UTILITIES, presente no DESKTOOLS II, existe ainda a possibilidade de carregar outras ferramentas que não haviam sido escolhidas inicialmente, o que é muito interessante quando se está no meio de um trabalho e se descobre que o acessório necessário não está presente. É permitido usar até 30 utilitários em cada um dos menus do TIMEOUT e através da tecla TAB, passa-se de um menú para outro ciclicamente.

WORD COUNT - apresenta uma estatística do texto em uso pelo editor, indicando o número total de palavras, o número total de caracteres, o número médio de caracteres por palavra e o número de linhas ocupadas pelo texto.

No próximo número de "O GANCHO", apresentaremos uma descrição dos utilitários SIDESPREAD, SUPERFONTS, QUICKSPELL, DESKTOOLS II e POWERPACK.

DOMINANDO O POINT TO POINT V2.0

por COMUNICADOR (São Paulo)

Ficha Técnica: Exige: Apple IIe Enhanced, IIc, IIgs ou equivalente nacional (TK 3000, ED ou EXATO IIe com 128 Kbytes no mínimo), RS-232 e Modem. Opcional: Placa Relógio

Introdução: Após o investimento inicial com a compra de um micro, talvez você ainda esteja procurando uma utilidade para ele. Que tal então ligá-lo a um banco de dados da Embratel ou a um serviço eletrônico de troca de mensagens locais ou nacionais? Para que isto seja possível, você deve simplesmente ligá-lo a um modem, preferencialmente que opere com diversas velocidades (existem muitos modelos á venda). Entre este equipamento e o micro você deve utilizar uma placa do tipo RS-232. Sugerimos uma placa compatível com a Super Serial Card, facilmente encontrada no mercado. Todavia, isto não é tudo. Para que a nossa empreitada seja bem sucedida, é fundamental que tenhamos o programa que será o responsável pela comunicação

propriamente dita, ou o que denominamos "Emulador". É exatamente sobre este tipo de programa que falaremos a partir de agora.

Descrição: Se os iniciantes no mundo das Comunicações indagarem sobre o melhor programa existente, talvez recebam a resposta imediata de que no passado era o ASCII EXPRESS PRO. Porém, com o lançamento da linha IIe, com o seu microprocessador mais poderoso (65C02), foi possível criar um Emulador de conceito totalmente diferente em relação aos programas existentes no mercado até então. Coube esta façanha a Gary B. Little, um conhecido fã da linha Apple, autor de vários livros e inúmeros artigos publicados em revistas americanas especializadas.

O POINT TO POINT (PTP), a exemplo dos mais modernos programas, disponíveis no Apple, apresenta como característica básica trabalhar sob o sistema operacional ProDOS. Ele possui um menu permanente de opções quando no módulo de comunicações e também as facilidades dos menus dirigidos tipo APPLEWORKS, disponíveis a qualquer momento. Em termos de comparação, podemos dizer que o PTP está para um Emulador como o MULTISCRIBE está para um Processador de Texto.

Além dos inúmeros recursos que iremos tratar em seguida, podemos incluir neste programa todos os utilitários do PINPOINT (vide "O GANCHO" de Nov/87), tornando-o assim o Emulador mais potente e mais fácil de usar existente atualmente para o Apple.

Em sua versão mais recente o PTP apresenta as seguintes facilidades:
- Transferência de arquivos no padrão XModem, aceitando inclusive textos gravados no formato APPLEWORKS
- Velocidades de 110 a 9600 Bauds, exceto 1200/75
- Impressão do buffer, via impressora, de até 18 Kbytes
- Arquivo para 16 números de telefone, incluindo Macros
- Indicação do tempo de conexão e buffer disponível
- Edição "On-Line" do texto no buffer
- Aceitação de padrão de emulação VT 100 (formatação de vídeo usado em alguns sistemas)

Instalação: Ao iniciar o programa, você terá a opção de ESCape para alterar ou instalar o PTP para a sua configuração de Modem/Placa, ou simplesmente RETURN para o primeiro menú. Antes de comentarmos sobre estas opções, vale lembrar que o PTP aceita qualquer modem tradicional, a exemplo dos nacionais MC-31 ou Parks 1237, ou placas modens tipo Hayes. As placas modens nacionais (Rhede ou Embracom) não são compatíveis com este programa por serem projetos nacionais e possuírem velocidade única de 1200/75. Recentemente, a Rhede passou a vender com a sua placa uma tradução deste programa (PTP versão 1.0), com alterações em algumas rotinas, tornando-o assim compatível, inclusive quanto à velocidade de 1200/75. Esta velocidade não é utilizada nos Estados Unidos e portanto não existe no PTP.

Voltando à parte de configuração, caso o seu equipamento seja padrão, teremos os seguintes parâmetros principais:

1 - Modem Slot Number: O mesmo da placa, normalmente #2
2 - Modem Interface Number: STANDARD 6551 (tipo Super Serial)

3 - Special Modem Type: “At Standard”

Após configurado o programa, com a tecla ESCape estaremos no primeiro menú, cujo primeiro item (DIAL A TELEPHONE NUMBER) será o próximo passo para a nossa primeira conexão. Neste momento, aparecerá uma lista com 16 espaços “Unused” para que sejam incluídos os nomes/números dos locais que poderão ser acessados a cada conexão. Tecle RETURN e caso você deseje acessar o Sistema Embratel, escreva por exemplo: “CIRANDAO”, RETURN e o número a ser discado. Em São Paulo, o telefone de 300/300 Bauds no Cirandão é 289-3555.

Conexão - Comandos: A partir destas informações teremos para cada telefone arquivado, as seguintes opções:

1 - Conexão
2 - Alterar o nome/telefone incluído anteriormente
3 - Modificar os parâmetros de comunicação, que devem ser aqueles exigidos por cada sistema.

O primeiro item (Conexão) será o indicado para concluirmos a nossa ligação. Após o RETURN, teremos como novas opções:

1. Entrada no modo Terminal. Caso o seu modem seja do tipo Hayes, o PTP se encarregará da discagem automaticamente
2. Igual à anterior, mas para ser usado no meio de uma comunicação, quando voltamos de qualquer menú para a nossa conexão
3. Para discagem após um tempo pré-determinado, se o micro tiver placa relógio compatível ProDOS e modem tipo Hayes

A partir da primeira opção deste menú (modo Terminal), estaremos entrando no módulo de comunicação do PTP. Neste momento, deveríamos ter previamente ligado o número de telefone a ser contatado e deixado o modem “pronto” (com um Led aceso que identifica o recebimento da portadora de comunicação). No modo Terminal, a primeira linha superior da tela nos apresenta o seu menú principal, destacando da esquerda para a direita as seguintes informações:

- Número de minutos da conexão, se o micro possuir placa relógio
- Maçã-Aberta (OA) 1 para ver o diretório do disquete
- OA 2 para utilizar na transmissão de arquivos-texto
- OA 3 para enviar/receber arquivos com protocolo XMODEM (comunicação micro-micro)
- OA 4 para enviar texto existente no próprio buffer
- OA 5 para enviar Macros, previamente gravados em disquete
- OA 6 para ligar/desligar o buffer de recepção
- OA 7 para enviar sinal identificador de finalização (BREAK)
- OA 8 para ligar/desligar a impressora
- OA 0 para terminar ligações em modens tipo Hayes

Além destes comandos, também podem ser usados no modo de comunicação;

- OA C - copia o conteúdo da tela no buffer de recepção
- OA D - diretório do disquete
- OA E - permite entrada imediata no editor do PTP
- OA S - grava o conteúdo do buffer em disquete
- OA H - imprime o conteúdo da tela na impressora
- OA Delete - limpa o conteúdo do buffer de recepção

- ESCape - para saída do módulo de comunicação

Os demais comandos a partir do Menú Principal são todos de fácil entendimento e auto-explicativos, tais como a opção de "DISK/FILE ACTIVITIES", na qual estão praticamente as mesmas funções do Sistema Operacional ProDOS. O "EDIT THE BUFFER" também apresenta os principais comandos de um editor de texto, sendo o HELP acionado assim que solicitarmos esta opção. Cabe aqui mencionar um pequeno "bug" existente neste editor; sempre que pretendermos editar um texto feito em modo Terminal, em que o número máximo de caracteres por linha exceda o máximo admitido pelo PTP, ocorre uma pane no programa, solucionada somente com o Re-Boot.

Outra função de extrema necessidade em um programa Emulador, não foi esquecida no PTP. Trata-se da opção "CHANGE A FILE TYPE CODE" a partir do menú "OTHER ACTIVITIES". Quando recebemos um arquivo pelo protocolo XMODEM diferente do padrão texto (final "TXT" em ProDOS), ficamos sem jeito de editar o arquivo com um processador de textos. Com esta opção, podemos mudar o tipo de BIN ou SYS para TXT.

Macros: Reservamos para a última parte de nossa análise o capítulo dos Macros, extremamente fáceis de serem feitas, sendo úteis para enviar automaticamente nossas senhas e instruções de comando a partir de uma conexão inicial. A exemplo dos outros menus, assim que pedimos a opção "SELECT MACRO PHRASE", temos um Help com as principais letras que irão nos auxiliar neste trabalho. É importante acrescentar a este Help a função (RETURN), cuja macro é ^M. Para tornar esta explicação mais fácil, segue abaixo um exemplo de Macro, que poderá ser usada pelos usuários do Cirandão, ou seja:

```
1    /2?12120102Psenha ^M/+1
2    /W':'*nr//nome usuário ^M/+I
3    /T+/W'>'UA ^M
```

Explicações:

```
1    /2 = Aguarde
     ?12120102Psenha ^M = Dados de Entrada Sistema <RTN>
2    /W':' = Aguarde :
     *nr//nome usuário = Entrada de Dados do Usuário <RTN>
3    /T+ = Ligar buffer
     /W'>'UA/ M = Aguarde > Escreva UA (Usuários Ativos)
```

Notas: O sinal "/+1" ao final de cada linha de Macro, indica que esta continua logo abaixo. Quando o sistema, a exemplo do CIRANDAO, solicita que seja enviado uma Barra ("/"), esta deverá aparecer na "Macro Phrases" de modo duplo, uma vez que este comando é função interna do próprio PTP.

O envio do Macro apenas acontecerá automaticamente quando da entrada no Sistema, se você acrescentar ao final do número telefônico conectado o sinal positivo "+". Caso não seja de interesse o envio automático do Macro, o mesmo também poderá ser enviada após a entrada no Sistema, através das teclas "Maçã-Aberta 5". Esta instrução serve para o envio de qualquer outro Macro no decorrer da comunicação. Se quiser mandar um retardo no início da conexão e ainda enviar automaticamente um Macro, o número telefônico a ser

contatado deve ser precedido de quantas vírgulas forem necessárias. Esta instrução é bastante útil em sistemas que utilizam diversas velocidades de transmissão e demoram um pouco para reconhecer a velocidade sendo recebida e enviar a portadora adequada.

OBSERVAÇÕES: Em razão do PTP não possuir a velocidade de 1200/75 e também funcionar somente em modo texto (TTY), o mesmo não é compatível para comunicação no VIDEOTEXTO, uma vez que este serviço, diferentemente de todos os outros bancos de dados, opera exclusivamente em modo gráfico. Sugerimos para aqueles que quiserem acessar o VIDEOTEXTO, o programa existente na Coletânea de Set/87 (exige placa Super Serial).

BBS's:	**Local**	**Velocidades**	**Horário**	**Fone**
SAMPA	SP	300 a 2400	24 Horas	(011) 37.4107
SAMPINHA	SP	300 a 1200	18 as 8:00	(011) 64.7199
FORUM 80	RJ	300	24 Horas	(021) 287.8844
SAMPA-SUL	PR	300 a 1200	24 Horas	(041) 262.4201

O AVENTUREIRO ELETRONICO



Este mês temos para vocês 2 aventuras da INFOCOM (WISHBRINGER e WITNESS) e um jogo tipo RPG da SSI. Se você é um aventureiro calejado, com longa experiência no assunto, deve saber quem é a INFOCOM. Para os novatos, aí vão algumas dicas: a INFOCOM é uma firma americana que produz aventuras texto (só texto e em inglês, lógicamente). A diferença é que ela usa um "parser" (processador de palavras) de alto nível, além de um vocabulário excepcionalmente rico. Por exemplo, você pode pedir para olhar um objeto ("LOOK OBJECT") e ele lhe perguntará se deve olhar sobre, em baixo, ou até mesmo dentro do objeto. Ou, você pode pedir algo a alguém especificamente entre os presentes.

Wishbringer: Desta vez, você está na pele de um carteiro, encarregado de entregar uma correspondência na loja de mágicas da cidade. Até aí tudo bem; o único problema é encontrar a loja. Você até que gosta do seu trabalho, mas no contrato não havia nada sobre loja de mágicas, cidades que se transformam e caixas de correio que vêm a vida. Ao entregar o envelope na loja de mágicas, você se vê envolvido no que é o verdadeiro objetivo desse jogo: encontrar e devolver o gato da lojista, chamado Chaos, restabelecendo assim a ordem existente na cidade, alterada pelo "Evil One" que, por acaso, também raptou o gato Chaos.

A aventura começa no topo de uma colina (HILLTOP) e você está sonhando com grandes aventuras, castelos e princesas, quando alguém o chama do Correio (Post Office). Entre lá ("S"), ouça o sermão do seu chefe e pegue a carta ("GET ENVELOPE"). Saia para o norte ("N"), vá até o cemitério ("W, W, N"), mostre o envelope ao coveiro ("SHOW ENVELOPE TO GRAVEDIGGER") e espere até que ele vá embora ("WAIT"). Entre na cova ("ENTER GRAVE") para pegar o osso ("GET BONE"), saia e pegue o guarda-chuva na Twilight Glenn ("U, W, GET UMBRELLA"), volte até a colina e entre na cidade ("E, S, E, E"). Dê o osso ao cachorro para poder passar ("GIVE BONE TO POODLE") e vá ao norte ("N"). Ao encontrar com a Miss Voss, espere e pegue o bilhete ("WAIT, GET NOTE"). Daqui em diante é com vocês; eu só vou dar mais algumas dicas: a loja fica ao norte da cidade e mapear é uma boa pedida, pois as coisas se tornam obscuras na volta da loja. Além disso, se ouvir o som de botas marchando, evite-as, indo em direção contrária, ou você acabará na prisão, de onde é difícil sair. Lembre-se de salvar o jogo ocasionalmente.

Witness: A tarefa deste detetive é a seguinte: na Los Angeles de 1938, a esposa de um executivo famoso e rico se suicidou. Você é o detetive da polícia encarregado de investigar o envolvimento e os "podres" da vida desse bem-sucedido homem de negócios. Devem existir alguns, pois durante a investigação e quase que diante dos seus próprios olhos, ele é baleado e morto. Quem foi? O filho, ou o amante da mulher? E como? Cabe a você descobrir.

Nada de roteiros desta vez, pois a descoberta perderia todo o charme. As coisas se encaixarão rapidamente, à medida que você examinar alguns

objetos-chave. Existem vários finais, mas apenas um deles é correto. Visite todos os 28 locais, examine todos os objetos, abra armários e escrivaninhas, ouça as pessoas e salve o jogo diversas vezes no decorrer da investigação.

ROADMAR 2000: Depois do holocausto atômico, você é a última esperança para salvar a raça humana. Para tanto, você deverá encontrar 6 cientistas que podem descobrir a solução para o problema. Forme uma gang e saia á procura de carros, aliados, alimentos, armas, munições, remédios e muita briga. Pode-se lutar contra os grupos dominantes nas cidades para conseguir o controle das mesmas, ou simplesmente lutar contra qualquer um que aparecer pela frente. Nas estradas, os combates podem ser detalhados e animados. O primeiro objetivo é sobreviver; o segundo é encontrar o G.U.B., que lhe entregará a missão propriamente dita.

A América do ano 2000 é um lugar muito estranho e há grupos mais estranhos ainda: mutantes, canibais, invasores, etc.. Os homens da sua gang estão divididos em 5 classes, de acordo com seu poder e força: (A)rmasters, (B)odyguards, (C)ommandos, (D)ragons e (E)scorts. A classe "A" é a mais forte e "E", a mais fraca. Os carros também são de vários tipos: caminhões, conversíveis, compactos, etc. e você pode alterar as especificações de cada um: blindagem (superior, esquerda, direita, traseira e frontal), número de pneus, velocidade máxima, capacidade de freagem, etc. O número de pessoas no seu bando é limitado apenas pela capacidade dos seus veículos e pela quantidade de suprimentos disponíveis.

Algumas das cidades tem características especiais, beneficiando a sua gang na primeira vez que você passar por elas, ou quando você as pilhar á procura de suprimentos. Falando nisso, ao saquear uma cidade, cuidado com os honestos cidadãos armados e os soldados da ordem, que de vez em quando aparecem. A parte da animação de combate detalhado na estrada é boa, sendo então possível controlar variáveis como aceleração/freagem, direção, formação de combate, abordagem, transferência, etc..

Infelizmente, não dispomos do manual e por isso segue uma lista parcial dos comandos disponíveis:

COMANDOS I/O: I - Initialize Save Game Disk S - Save
R – Recall Q - Quit
COMANDOS DE INFORMAÇÃO: K – Cache M – Men X - Status
G – Report E - Controlled Cities & Scientists Located COMANDOS DE AÇÃO:
1-8 - Movimento T - Transfer Supplies
C - Scout Ville (Ville-Status) H - Heal
P - Look for People A - Abandon Vehicles
L - Look for Loot D - Drop Supplies
V - Look for Vehicles F - Replace Flat Tire

O GANCHO

ANO II - NUMERO 8
AGOSTO/88

NESTE NUMERO:

DOMINANDO O TIMEOUT – PARTE 2 269
DOMINANDO O EXTRA K 275
O PILOTO ELETRÔNICO 277



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo – SP. CEP 01296

DOMINANDO O TIMEOUT - PARTE 2
IVAN o Terrível (São Paulo)

Na parte inicial, tratamos dos acessórios contidos no DESKTOOLS, FILEMASTER e ULTRAMACROS. Vamos agora descrever o funcionamento dos utilitários que entraram no acervo em junho e julho.

SUPERFONTS - Imprime textos de APPLEWORKS 2.0 (AWP), utilizando fontes de letras previamente escolhidas e/ou combinadas (modo gráfico). Além de respeitar as opções de "boldface", "underline" e "super/subscript", o SUPERFONTS acrescenta os estilos itálico, sombreado, contorno ou inverso. Para nos familializarmos com estas traquinagens e outras mais, vale a pena examinar os arquivos NOTES e SAMPLE (de 1 a 6), onde existem uma série de dicas interessantes. SUPERFONTS permite também embutir até 64 telas gráficas em alta ou dupla-alta resolução em cada documento de APPLEWORKS 2.0 na hora da impressão. Para imprimir, basta escolher o dispositivo a ser usado (tela ou impressora), a qualidade de impressão e as características da página.

São configuráveis pelo UTILITIES: tipo de impressora e interface (use EPSON APL no caso da placa da Microdigital), slot, "line feed", topo de página, quantidade de bits, localização das fontes de letras e telas gráficas e finalmente, o uso da placa RAMWORKS (APPLEWORKS 2 EXPANDER).

SIDESPREAD - Utilitário semelhante ao SIDEWAYS 2.0, que imprime no modo gráfico planilhas de APPLEWORKS 2.0 (ASP) no sentido longitudinal ao movimento do papel. Para tanto, basta determinar a região da planilha a ser impressa, escolher a qualidade de impressão e pronto! Lembre-se que permanecem válidos os formatos definidos nas opções de impressão da planilha ("Maçã-Aberta O"). São passíveis de configuração, através do UTILITIES: a fonte de caracteres, tipo de impressora e interface, slot, "line feed" e quantidade de bits de dados (para impressoras seriais).

Um macete: se você achar pobre a qualidade da letra, experimente usar uma fonte de tamanho maior e reduza o tamanho da página em 50% ("Page Setup Reduce 50% YES"). O resultado será bem melhor, embora a impressão seja mais lenta.

QUICKSPELL - Trata-se de um verificador de ortografia (originalmente em inglês) para um arquivo de textos no APPLEWORKS 2.0 (AWP) que estiver em uso no "Desktop". QUICKSPELL consulta 3 dicionários (arquivos) em sequência: primeiro o Interno (na memória), depois do Usuário ("custom") em disquete e finalmente o Principal ("main"), também em disquete.

As palavras "desconhecidas" serão listadas em ordem alfabética, podendo-se então corrigir (substituir) cada palavra em função do contexto (sentido), substituir simplesmente a palavra independentemente do contexto, incorporar a palavra ao dicionário, ou então ignorar a indicação e prosseguir com o trabalho. A determinação do local onde se encontram os dicionários é feita pelo CONFIGURE/ UTILITIES.

GRAPH - Este aplicativo se destina à construção de gráficos a partir de planilhas de APPLEWORKS 2.0 (ASP). Podemos fazer gráficos de barras, linhas, XY, torta, barras empilhadas, área e "hi-lo". A definição ("range") das variáveis envolvidas é feita através da opção "Data". As regiões são delimitadas com o movimento do cursor e a tecla RETURN. O programa suporta uma variável para a abcissa (X) e até 6 variáveis para as ordenadas (de A até F).

O comando "View" mostra o gráfico na tela, enquanto o "Options" abre as seguintes situações:

"Legend" - para a entrada de legendas (via teclado) para cada uma das variáveis.
"Titles" - inserção do título principal ("main") e do secundário ("sub"), bem como dos nomes para cada um dos eixos.
"Format" - permite que a construção dos gráficos de linha e XY seja diferenciada através de linhas ou símbolos, ou ambos, para melhor visualização. Trata uma variável por vez ou todo o conjunto.
"Grid" - acrescenta ou remove grades horizontais ou verticais.
"Scale" - possibilita o controle das escalas dos eixos de modo automático ("default") ou manual; neste último, podem ser alteradas as escalas X e Y para valores de mínimo, máximo ou incremento a escolher. O formato da indicação pode ser alterado (inteiro, dólar, etc.).

As definições dos gráficos ("Graph settings") ou as telas gráficas ("pics") poderão ser gravadas para uso posterior, através da opção "File".

A função "Reset" tem como objetivo cancelar a definição de cada uma das variáveis ou do gráfico inteiro.

Finalmente, "Print" imprime o gráfico em 3 tamanhos, a saber:
1 - pequeno transversal
2 - grande transversal
3 - grande longitudinal

Através do CONFIGURE/UTILITIES podem ser determinados o tipo de impressora e interface, slot e "line feed". Além disso, podem ser escolhidos os padrões ou símbolos para os gráficos de barra/área, linha/XY, e "hi-lo" (16 tipos), a colocação de uma linha de contorno e opções de letras para os nomes das variáveis e títulos.

Observações:
- Para gráficos tipo torta, somente a variável A é considerada e para que as fatias sejam preenchidas é preciso definir outras variáveis, mesmo que não foram usadas.
- Na versão atual não é possível escolher o padrão para cada uma das fatias.
- Este acessório parece não gostar de funcionar com o TIMEOUT 1.0 e mesmo com a versão 2.0, às vezes o programa trava de forma irrecuperável, principalmente após "impressões na tela", talvez devido

a problemas do software ou hardware (temporização envolvida no chaveamento entre os bancos de memória). Isto também ocorre com o SUPERFONTS, portanto vale a recomendação usual; grave sempre seus arquivos antes de qualquer ação mais atrevida.
- A qualidade final de impressão é razoável e rápida, porém a obtida com o SUPERCALC 3A é insuperável, embora muito mais lenta. Em minhas planilhas, vou até o final com o APPLEWORKS 2.0, mas na hora dos gráficos pulo para o SUPERCALC 3A, através do /TOOLS que "converte" planilhas do APPLEWORKS.

MACROTOOLS - É um conjunto de ferramentas para se trabalhar com os Macros do módulo ULTRAMACROS. A documentação de cada um deles, bem como exemplos de aplicação estão contidos nos outros arquivos que acompanham o aplicativo.

Debug - auxilia o programador de macrofunções, mostrando valores estatísticos dos Macros (condições de erro, quantidade de Macros definidos, etc.), atribuição de variáveis numéricas ou "strings" ou finalmente, indicando os Macros em uso.

File Status - mostra os indicadores dos arquivos carregados; posição no "Desktop", tamanho e tipo do arquivo e sua condição (inalterado, modificado).

Menu Maker - ferramenta destinada aos bons programadores de Macros para a construção de menús semelhantes aos do APPLEWORKS. Cria menús numéricos de centro de tela e menús de rodapé. Examine os arquivos "MacroMenuOpt" e "MacrosMenuQuest" e tente executá-los. Tecle "Maçã-Aberta A" e veja o que acontece (tenha sempre um extintor por perto!).

Task Launcher - aplicativo semelhante ao existente no MacroOptions do ULTRAMACROS, permitindo trocar de maneira rápida o conjunto de macrofunções ativo. É mais específico, mais rápido, ocupa menos memória e sugere um conjunto de macros "default". Tente o exemplo proposto no disquete.

UM Tokens - mostra na tela todos os comandos ("tokens") utilizados pelo ULTRAMACROS.

DESKTOOLS II - conjunto de utilitários de uso geral.

Area Codes - traz os códigos de área (para discagem direta a distância - DDD) para mais de 500 cidades dos Estados Unidos e Canadá (não tem Minas Gerais!). "Maçã-aberta ?" mostra um "help" para os comandos existentes.

Calculator+ - uma calculadora incrementada, porém visualmente pobre, com funções matemáticas, científicas e financeiras. Utiliza a notação RPN (reverse Polish notation) de modo similar às calculadoras da HP. Permite importar dados de uma planilha (o valor da célula apontada pelo cursor é armazenado no registrador X) e introduzir dados no arquivo em uso. Trabalha tanto com números decimais como hexadecimais.

Uma das deficiências da planilha do APPLEWORKS comparada com o SUPERCALC 3A é o fato daquele não suportar funções trigonométricas ou logarítmicas. Entretanto, com alguma habilidade em Macros e o uso deste utilitário, tal situação poderá ser contornada.

Clipboard Viewer - como o nome diz, mostra o conteúdo do "clipboard", podendo-se apagar uma parte ou até a totalidade de seu conteúdo. Observação: a utilização da placa RAMWORKS (com APPLEWORKS 2 EXPANDER) deve ser configurada pelo UTILITIES para este acessório.

DirecTree - mostra todos os arquivos do disquete agrupados em forma de árvore (por subdiretórios). Arquivos do APPLEWORKS 2.0 estarão marcados com Maçã-Aberta e poderão ser carregados de imediato, escolhendo-se o arquivo seguido de RETURN.

Disk Tester - verifica o desempenho de um disquete quanto à leitura/escrita, mostrando a quantidade de blocos livres.

File Search - permite de maneira rápida fazer uma pesquisa da existência de uma cadeia de no máximo 20 caracteres (palavras ou expressões), numa sequência de arquivos no mesmo disquete. Tudo se passa como se fosse executado o comando de busca ("Maçã-Aberta F") em todos os arquivos selecionados. Se forem encontrados os caracteres, uma parte do arquivo é mostrado na tela e este é carregado automaticamente, caso optarmos por editá-lo.

Measurements - executa a conversão de unidades de medida para grandezas de comprimento, volume, peso e tempo. Possibilita a colocação do valor convertido no arquivo em uso, na posição corrente do cursor.

Printer Manager - envia códigos de controle diretamente para a impressora (desde que ela esteja ligada) ou imprime uma linha de texto digitada no teclado. Através do UTILITIES/CONFIGURE pode-se alterar as opções de acordo com as necessidades do usuário e as possibilidades da impressora. Vale a pena lembrar que os códigos deverão estar na base hexadecimal e ser compostos por um número par de dígitos (por exemplo: "0C" e não "C"). É permitida a utilização de mais de uma impressora, bastando para tanto alterar o nome do arquivo que contém o acessório após a configuração (ex: TO.PM.IMPX, TO.PM.IMPY, etc.).

Screen Out - apaga o monitor após uma contagem regressiva de 5 para 1, por economia de tela ou por segurança. Conforme a configuração do UTILITIES, a tela volta ao normal pressionando-se qualquer tecla ou uma determinada senha. Neste último caso, se for utilizado um RESET, o arquivo de trabalho será perdido.

Screen Printer - imprime qualquer região delimitada na tela. É semelhante ao QuickLabel do PINPOINT.

Stop Matches - manipula o funcionamento de até 5 temporizadores de no máximo 24 horas de duração cada. Este necessita de uma placa-relógio.

POWERPACK - utilitários de uso geral.

ASCII Values - aplicação que mostra imediatamente os equivalentes em ASCII, decimal, hexadecimal ou binário de qualquer número decimal de 0 a 65535. Através das setas para baixo ou para cima, move-se entre os valores um a um. Com a tecla Maçã-Aberta e as setas para baixo ou para cima, os saltos são de 64 caracteres. Use RETURN para entrar o valor diretamente via teclado.

AWP to TXT - cria arquivos texto (TXT) em ProDOS, oriundos de processador de texto (AWP). Lembre-se que quando o APPLEWORKS 2.0 executa esta função por si só, ele acrescenta um RETURN no final de cada linha. Este utilitário tem grande valor para converter arquivos entre APPLEWORKS 2.0 e MULTISCRIBE.

Category Search - executa uma atividade de pesquisa em banco de dados, permitindo o uso de vários "coringas" (semelhante ao PFS FILE ou SPA), como "?" para um único caracter, "*" para um conjunto de caracteres e " " indicando o caracter inicial do "string" a ser pesquisado. Através da configuração do UTILITIES, pode-se alterar os caracteres "coringa".

File Librarian - lê discos e transfere para um arquivo de banco de dados suas características, tais como: nome do disquete, nome e tipo do arquivo, tamanho, datas e horários de criação e da última modificação. Pela configuração, pode-se optar por blocos ou kilobytes na indicação de tamanho. Observação: o banco de dados em uso deve possuir pelo menos 8 categorias.

Help Screens - cria telas de "Help" personalizadas, semelhantes às utilizadas pelo próprio APPLEWORKS 2.0. O processo todo é um pouco complexo, envolvendo compilação. Sendo assim, algumas regras devem ser obedecidas. A fonte inicial deve ser um arquivo tipo AWP. Podem ser utilizados caracteres tipo Mouse e a tela poderá ficar em vídeo inverso. Consulte o manual para maiores detalhes.

Line Sorter - ordena as linhas de um texto (AWP) de determinada região do arquivo, segundo uma ordem desejada.

Program Selector - aplicativo especial que permite a saída do APPLEWORKS (grave antes os arquivos do "Desktop") para outro programa em ProDOS do tipo SYSTEM ou BASIC e o retorno automático ao APPLEWORKS quando desejado. A configuração (UTILITIES) determina os programas que poderão ser alcançados por este acessório. Caso ULTRAMACROS seja utilizado, indique ULTRA.SYSTEM como "APPLEWORKS Startup File". Para voltar ao APPLEWORKS, siga normalmente o processo de saída do programa em uso. No Applesoft, lembre-se de teclar "BYE". Na volta, o utilitário procura inicialmente pelo Program do APPLEWORKS. **Atenção:** não é permitida a troca de disquetes, pois ela inviabiliza a utilização deste acessório. Este módulo funciona bem em disquetes de 5 1/4", discos rígidos, /RAM discos e disquetes de 3 1/2".

Triple Clipboard - possibilita a existência de 3 "clipboards" independentes na memória, mas só um deles estará ativo num determinado instante. Com

comandos adequados estes "clipboards" poderão ser permutados. Atenção: este acessório somente funciona com o APPLEWORKS 2.0 puro (sem o EXPANDER)!

Triple DeskTop - são criados 3 "desktops", podendo-se trabalhar com até 36 arquivos (12 em cada um). É possível permutar os "Desktops" e mover ou trocar arquivos entre eles. Este utilitário adiciona o sufixo "c" ao nome do arquivo, caso este tenha sido alterado (changed) e "n" se o arquivo for novo. Ao contrário do Triple Clipboard, este acessório trabalha com o APPLEWORKS 2.0 expandido.

Conclusão: Lembramos que o TIMEOUT só funciona com APPLEWORKS 2.0 e alguns dos módulos mais recentes exigem a última versão do próprio TIMEOUT (2.0). Isto implica que o TIMEOUT deverá ser instalado novamente no APPLEWORKS 2.0 para operar DESKTOOLS II e POWERTOOLS. Quando tentamos rodá-los com o TIMEOUT 1.0, aparece um aviso de que não funcionarão. A partir de julho/88, todos os programas da série TIMEOUT no acervo do Clube foram alterados para acrescentar o TIMEOUT 2.0.

Falta apenas o TIMEOUT THESAURUS para completar a coleção no acervo do Clube. Entretanto, há uma evolução constante nos programas e os Beagle Bros. Já fizeram várias chamadas para os "upgrades". No boletim da NAUG (National AppleWorks Users Group) de junho/88 temos a seguinte indicação das versões mais recentes:

TIMEOUT 2.0	QUICKSPELL 1.6
DESKTOOLS 1.3	SIDESPREAD 1.2
FILEMASTER 1.2	SUPERFONTS 1.2
GRAPH 1.2	ULTRAMACROS 1.7

No Applefest em Boston em maio/88 os Beagle Bros apresentaram novas versões de SUPERFONTS e GRAPH, acrescentando um módulo para criar gráficos em alta e dupla-alta resolução. Mark Simonsen também prometeu para breve um editor de fontes para SUPERFONTS. Há uma boa chance de que este editor funcionará para modificar as fontes de PUBLISH IT e outros programas. Vamos aguardar!

DOMINANDO O EXTRA K
por MR. CROSS (Santos. SP)

Há algum tempo, venho estudando o programa EXTRA K, pois fiquei impressionado com a capacidade e a velocidade com que ele transfere e grava páginas gráficas ou de texto para a memória auxiliar. Isto pode ser visto selecionando a opção #1 (demonstração de BEAGLE SCREENS). O EXTRA K se instala na memória e passamos a assistir a um verdadeiro "show" de mudanças de telas gráficas.

EXTRA K acrescenta novos comandos no Applesoft, que são acionados com o auxílio do "&" (ampersand). Segue uma relação dos comandos disponíveis (os que discobri até o momento):

& LIST - Lista todas as páginas de texto e as páginas gráficas de baixa e alta resolução que foram transferidas para a memória auxiliar sendo:

F -> Página de texto
L -> Página gráfica de baixa resolução
H -> Página gráfica de alta resolução

& "F" - Entra no modo Texto, ou seja, para se gravar uma página de texto na memória, deve-se digitar este comando antes, para selecionar o tipo de página que se pretende gravar.

& "H" - Seleciona para o modo gráfico de alta resolução.

& "L" - Seleciona para o modo gráfico de baixa resolução.

& RECALL "(nome do programa)" - Roda um programa que estiver no disquete.

& DELETE "(NOME DA PAGINA)" - Deleta a página de texto ou gráfica da memória.

& CLEAR - Limpa todas as páginas que se encontram gravadas na memória auxiliar.

& AT 1 - Todas as páginas lidas ou gravadas irão para a página 1.

& AT 2 - Todas as páginas lidas ou gravadas irão para a página 2.

& LOAD "nome da pag", X, Y - Carrega da memória a página gráfica nas coordenadas X,Y (X=Horizontal, Y=Vertical). OBS: Omitindo-se os parâmetros X e Y, a página será carregada nas coordenadas 1,1. Assim, torna-se fácil fazer janelas de texto. Na demonstração de BEAGLE SCREENS já existem algumas páginas de texto e gráficas prontas. Estas telas se encontram no arquivo DEMO.PIX no disquete de EXTRA K. Tecle & RECALL "DEMO.PIX" para carregar várias telas para a memória auxiliar. Nesta altura do campeonato, se você teclar & LIST, verá que existem 2 telas de texto (assinaladas com "F"). Vamos utilizar a tela chamada "ASC II" para nosso exemplo.

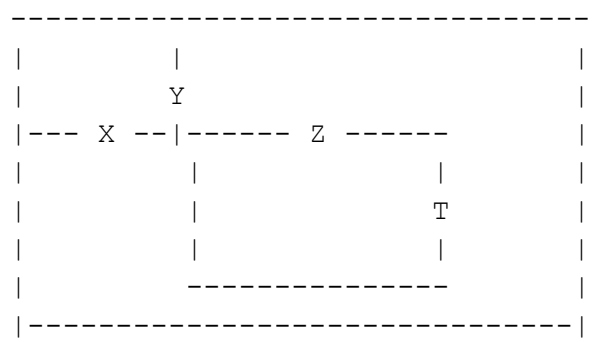
```
Digite:    HOME
           & LOAD "ASCII"
           & LOAD "ASCII",10,5
           & LOAD "ASCII",5,8
           & LOAD "ASCII",10,5
```

Viu como é fácil carregar uma página de texto? E com uma velocidade fantástica. Vamos agora ao comando mais completo:

& SAVE "(nome da página gráfica ou de texto)",X,Y,Z,T - Grava para disquete uma página gráfica inteira se você omitir os parâmetros X,Y,Z,T. Utilizando os parâmetros X,Y,Z,T podemos gravar para disquete apenas uma parte da tela. Segue uma descrição do significado dos parâmetros:

```
X - Localização início da coordenada horizontal
Y - Localização início da coordenada vertical
Z - Extensão "Z" na horizontal que se quer gravar da tela
T - Extensão "T" na vertical que se quer gravar da tela
```

Simplificando:



Será gravada a área Z * T na memória a partir das coordenadas X, Y. Para entender melhor, faça o seguinte programinha:

```
10 HOME
20 FOR I = 1 TO 24
30 INVERSE: PRINT SPC (40) : NEXT
```

Depois, faça o seguinte exemplo:

```
& "F" - Prepara para ser carregada/gravada uma página de texto
& SAVE "TELA1", 5, 5, 10, 10
Limpe a tela e tecle & LOAD "TELA1"
```

OBSERVAÇÕES:

1) É possível carregar ou gravar uma sequência de páginas gráficas através de um loop FOR NEXT, acrescentando STR$(I).

   Exemplo: 10 FOR I = 1 TO 5 = LOAD STR$(I) : NEXT

2) Aprendi todos esses comandos tirando uma listagem da demonstração e fazendo uma análise do que foi feito.

O PILOTO ELETRÔNICO



Após quase um ano de ausência, o BRIGADEIRO HIGHBYTE retorna para levá-lo a uma extraordinária aventura, através do FLIGHT SIMULATOR II V2.0. (S-002/A) - a versão mais recente deste famoso simulador de vôo. Além de voar pelo continente americano, você poderá pousar e decolar em pequenos aeroportos no Texas (com o S-244/A) e no Japão (com o S-244/B). Os mapas e manuais que acompanham o programa e disquetes de cenários são indispensáveis. O Joystick não é obrigatório, mas ajuda bastante.

A melhor maneira de se familiarizar com os comandos do seu aeroplano é usar o FS-II INSTRUCTIONS (M-044/B). Ele apresenta, através de uma série de telas bastante detalhadas, os diversos tipos de instrumentos presentes no painel. Por exemplo, as telas "1" e "2" explicam os vários mostradores, assim como suas funções. O programa é fácil de usar. Aperte a tecla ESC para chamar o menú. Escolha a opção MANUAL e use o botão do joystick para trocar as telas. Apesar de um avião lembrar, mesmo que remotamente, um carro, ele se comporta de maneira completamente diferente. Portanto, não desista após as primeiras quedas. Elas fazem parte do seu aprendizado. Como existem muitos comandos, não tente aprendê-los todos de uma vez. Dê tempo ao tempo.

O próprio simulador já programou uma série de etapas que devem ser realizadas antes que se possa tentar manobras mais arrojadas. O BRIGADEIRO HIGHBYTE estará ao seu lado na sua primeira decolagem. Após ter dado um "boot" no disquete do FLIGHT SIMULATOR II V2.0, escolha "A" ou "B", dependendo se o seu monitor for ou não colorido. Os melhores resultados são conseguidos numa tela a cores, o que nos leva a recomendar o uso de uma televisão para este programa. A seguir, você pode optar por uma demonstração ou ir diretamente para um vôo regular. Escolha o vôo regular e quando o drive parar, aperte "ESC" para entrar no editor. Aperte a tecla "8" para selecionar o modo 8 e, em seguida, "ESC" 2 vezes. Você estará no aeroporto de instrução, onde há uma série de facilidades. Nada de ventos de cauda, nem nevoeiro, nem cenário noturno. Em compensação, em frente do painel existirão 3 linhas horizontais, cada uma delas indicando o ângulo de ascensão do avião: 0, 7 e 9. Lembre-se de que você estará pilotando um avião pequeno e não um F-16 ou um jato de decolagem vertical. As 2 linhas em ângulo indicam a inclinação lateral da aeronave, até uma inclinação de 30 graus. A barra vertical indica a proximidade do solo e será usada quando tratarmos das aterrissagens.

Da posição em que o seu avião está, você pode examiná-lo de 9 perspectivas possíveis (frente, leme, asa esquerda e direita, etc.). Aperte a tecla "5" e depois qualquer uma das 9 teclas cujos pontos extremos são dados por R, V, Y e N. Para entrar no modo radar, aperte a tecla "4" e 2 vezes a tecla de sinal maior ou menor, conforme você desejar ver mais de perto ou de longe o aeroplano contra o cenário. Com isto, você terá uma exata

localização do avião em relação às pistas presentes no aeroporto. Elas são em número de 3, podendo ser usadas nos 2 sentidos.
A primeira aula consiste em taxear e em seguida decolar. Lembre-se que o avião tem respostas rápidas. Esqueça tudo o que você sabe ou pensa saber sobre automóveis. Posso lhe garantir que são 2 veículos completamente distintos. As intuições que servem em um caso, revelam-se desastrosas no outro. Aquilo que você assistiu na série de filmes "AEROPORTO" não lhe será de nenhuma valia. Qualquer um no lugar da aeromoça, teria derrubado o avião.

Como já mencionamos, o aeroporto em questão tem 3 pistas que podem ser usadas nas 2 direções. A pista a ser usada é a de número 31, ou seja, você vai percorrê-la no sentido da 31 para a 13. Aperte a flecha da esquerda 2 vezes e o avião irá se deslocar. A flecha da esquerda controla o passo da hélice. Para pará-la, aperte 2 vezes a flecha da direita, diminuindo o passo da hélice até cortá-lo totalmente. Esta é a primeira diferença em relação a um carro. Você deve antecipar muito mais o que é preciso fazer. Caso contrário, irá taxear mais na grama do que na pista. A barra de espaço serve como freio. Aperte-a várias vezes para que ela funcione e não se esqueça de cortar o motor. Para virar o aeroplano em terra use o leme. No simulador, as teclas usadas são "C" (vira para esquerda) e "M" (vira para a direita). Em um avião real, você usaria os pedais. Para facilitar as coisas, o simulador incluiu a tecla "G": ela coloca automaticamente o leme na posição central. A idéia é a de usar a tecla de espaço como freio, de modo que o avião gire sobre si mesmo.

Quando o seu vôo se inicia, o avião está em um ângulo de 90 graus. Aperte a tecla "M" 6 vezes, a flecha esquerda uma vez e, com a mão sobre a barra de espaço, deixe o avião girar até que o indicador de direção aponte 145 graus. Aperte "G". Deixe o avião deslizar até a pista. Aperte "C" 4 vezes, até obter um ângulo de 135 graus. Aperte "G". O avião deverá estar totalmente alinhado com a pista. Quando chegar na cabeceira da pista, diminua bastante a velocidade e execute uma volta de 180 graus. Em outros termos, você passará de 135 graus para 315 graus. O giroscópio presente no seu aeroplano facilita bastante as coisas - o número de baixo é igual ao de cima, acrescido de 180 graus. Lembre-se que o segredo está no uso da tecla de espaço, de modo a impedir que o avião exerça qualquer deslocamento que não seja rotacional.

Se você conseguir levar o avião até aí sem nenhum problema, a decolagem não irá oferecer grandes riscos. Nesta matéria iremos ensinar a maneira mais fácil de decolar, deixando para uma próxima vez o uso dos "flaps", a parte móvel mais interna da asa, que pode se deslocar no sentido longitudinal, aumentando a sua área de sustentação. Aperte "B" 3 vezes ("B" controla a parte que eleva o avião), acelere vagarosamente, apertando a flecha esquerda. Quando o avião atingir 55 nós, acelere tudo. O avião irá decolar. Aproveite para ver a vista dos mais diversos ângulos. Quando a sua altura relativa for de 1100 pés, aperte "T" uma vez só. Isto provavelmente deixará o avião subir, numa velocidade aproximada de 100 nós até 4000 pés.

Devemos concordar que até aqui você foi mais um passageiro do que piloto. Chegou a hora de você sofrer seus primeiros acidentes, ou seja, vamos

ensiná-lo a subir e a descer com uma certa precisão. Entretanto, para isso é preciso aprender a controlar a velocidade e a altura da aeronave. Há um compromisso sério entre o passo da hélice, o número de rotações do motor e a posição do elevador (aquela peça móvel que fica na cauda do avião e que controlamos através das teclas "T" (nariz para baixo) e "B" (nariz para cima). Deixaremos de lado, por enquanto, os controles direcionais (os chamados "aileron") que usaremos mais tarde para executarmos as curvas. Se o nariz ficar muito para baixo, a asa perde sustentação. O mesmo ocorre quando o nariz fica muito para cima. Nesse último caso, podemos aumentar a sustentação, aumentado o passo da hélice dentro de certos limites. Mas cuidado, todo avião tem uma velocidade máxima que ele pode sustentar antes de começar a perder algumas de suas partes. Em outras palavras, todo avião trabalha entre duas velocidades: a mínima que ainda o mantém em vôo e outra a partir da qual sua estrutura estará comprometida.

Vamos começar com alguns treinos sobre controle de altitude e velocidade. Note que quanto mais o nariz ficar para cima, menor a velocidade de ascensão. Existe um mostrador no painel preocupado exatamente com isto. O avião de treinamento utiliza as 3 linhas horizontais exatamente para ensinar ao aluno a manter o avião dentro de certos limites de ascensão. É praticamente impossível manter a mesma velocidade de descida ou subida constante, mas é viável mantê-la dentro de certos limites aceitáveis. Portanto, mantenha o olho no horizonte artificial. A relevância deste treino está no fato dele ser condição *sine qua non* para a aterrissagem. Aterrissar um avião é derrubá-lo a baixa altitude, com a menor velocidade possível.

O nosso primeiro treino consistirá em subir até 4500 pés. Aperte "B" 2 vezes e não deixe a velocidade de ascensão cair para menos de 100 nós. Qualquer correção pode ser feita ou aumentando-se o passo da hélice ou diminuindo o ângulo de subida, usando a tecla "T". O objetivo é atingir 130 nós a uma altitude de 4500 pés. Corte totalmente a hélice e observe o que ocorre. Quando ele chegar a 3000 pés, procure estabilizar a altitude e passe a rotação da hélice para 2000 passos por segundo. Repita várias vezes essas manobras, tentando fazê-las no menor espaço de tempo possível.

Em um próximo número do "O GANCHO", estaremos demonstrando como fazer curvas, utilizar os rádios de navegação e aterrissar. Se ainda restarem pilotos, ensinaremos alguns tipos de acrobacias.

O GANCHO

ANO II - NUMERO 9
SETEMBRO/88

NESTE NUMERO:

DOMINANDO O GEOS 281
DOMINANDO O FANTAVISION 286



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

DOMINANDO O GEOS

Ficha Técnica: Código: G-126/A a G-128/B e G-153/A

Exige: Apple lie ou equivalente nacional (TK 3000, ED, Exato IIe)
Mouse (preferível) ou Joystick
Impressora Gráfica

Descrição: GEOS não é um aplicativo, é um sistema operacional, parecido com o ProDos, que funciona através de uma interface gráfica GEOS ("Graphic Environment Operating System"), ou seja, Sistema Operacional via Meio Gráfico, possibilita a realização de todas as operações de entrada e saída com drives, mediante o uso de ícones. Por exemplo, para apagar um arquivo, basta apontar para a sua representação gráfica na tela e transportar sua imagem até o ícone que representa uma lata de lixo. Se PUBLISH IT já nos dá uma idéia aproximada do que seja trabalhar com um Macintosh, GEOS vai além: ele transforma seu Apple II num pequeno Macintosh. Nesse ambiente gráfico, GEOS traz para o usuário uma série de aplicativos: GeoPaint (editor de gráficos), GeoWriter (editor de texto), GeoSpell (verificação de ortografia) e GeoMerge (editor de cartas e formulários). Todos os aplicativos podem chamar uma série de acessórios a qualquer momento. A demonstração (G-128/B) nos avisa que serão lançados mais 3 aplicativos: GeoCalc (planilha), GeoFile (gerenciador de arquivos) e GeoPublish (editor de jornais).

A maior dificuldade que se encontra quando utilizamos GEOS pela primeira vez é a de configurar o sistema para o equipamento do usuário. É claro que o GEOS é melhor aproveitado quando dispomos de drives de grande capacidade e/ou de placas de expansão. Todos os módulos lançados até agora podem ser acomodados em cerca de 500K. Teoricamente, o sistema só funciona apropriadamente quando se dispõe de Mouse. Quando ele não está presente, o fabricante fornece uma pequena placa que deve ser colocada no sétimo slot. No equipamento que usamos para testar o GEOS, um Apple IIe nacional com placa de 1 Megabytes, tipo RAMWORKS III, 2 drives normais de 5,25" e um "FAT DISK", não colocamos a placa de Mouse. Em primeiro lugar, para habilitar o GEOS a funcionar adequadamente com essa configuração, é necessário, antes de usá-lo, inicializar o "FAT DISK". A seguir, para que o GEOS inclua a placa de expansão no Desktop, deixamos o segundo drive sem nenhum disquete dentro dele. A vantagem de usar o "FATDISK" é poder guardar todos os arquivos necessários em apenas um disquete. Para tornar prática a transferência de todos os arquivos para a placa de expansão, eles foram guardados em um único "FOLDER" (pregador), chamado "SYSTEM" para que o GEOS saiba que todos os arquivos necessários para rodar os diferentes aplicativos estão ali presentes. Os aplicativos não funcionam se são acionados diretamente do "FATDISK" devido ao fato do GEOS ser compatível com ProDOS, mas a recíproca não é verdadeira. Para operar o "FATDISK", seria preciso formatá-lo com o sistema GEOS, coisa que ainda não é possível fazer. GEOS formata, sem nenhum problema, placas de expansão, drives de 5,25", de 3,5" e discos rígidos. Em segundo lugar, quando colocamos a placa de interrupção, aconteceram 2 coisas desagradáveis: houve um grande retardo na formação das telas e o não reconhecimento do "FATDISK". Isto nos levou a retirar a plaquinha e trabalhar sem ela. O único problema que surgiu foi no editor de texto, a perda de algumas letras quando se aumentava a velocidade

de datilografia. Na versão do Clube, GEOS vem configurado para impressora tipo EPSON, interface tipo GRAPPLER, joystick e formatação automática da placa de expansão, caso ela exista. Se o usuário não dispor de joystick, GEOS automaticamente passa o comando para o teclado.

Após a entrada do programa, o usuário se depara com uma interface gráfica (veja no final dessa matéria a tela do "DESKTOP") Ela representa através de ícones todos os arquivos presentes no disquete que se está acessando. Cada página do arquivo pode conter até 8 arquivos ou "Folders". A manipulação das páginas pode ser feita apertando-se as teclas de 1 até 9 (para as primeiras nove páginas), ou mediante o uso das flechas (esquerda e direita). Um "FOLDER" é formado por um conjunto de arquivos. É o equivalente de um sub-diretório em ProDOS. A vantagem está no fato dele ser representado graficamente e poder ser manipulado da mesma forma que um arquivo. Na parte inferior esquerda da tela há um ícone de uma impressora, seguido do nome da impressora e da interface configurados. No lado direito inferior está o ícone da lata de lixo. Acima dela, ficam os ícones que representam os drives em uso, inclusive placas de expansão e discos rígidos.

A vantagem em se trabalhar dentro do GEOS está na facilidade com que podemos manipular arquivos e "FOLDERS". Por exemplo, para transferir o "FOLDER" SYSTEM para a placa de expansão, basta apontar para o seu ícone. Aperta-se o botão zero do joystick 2 vezes, deixando um intervalo entre elas, transporta-se assim a imagem até o ícone da placa de expansão, basta apertar novamente o botão zero do joystick e GEOS faz a transferência. Quando ela terminar, basta apertar de novo o botão sobre o ícone da placa, para sermos transportados para ela, que funciona como um drive de grande capacidade. Aliás, a forma melhor de operar é exatamente esta, usar a placa de expansão como drive de trabalho. Não se esqueça de transferir os arquivos produzidos para um disquete normal após o término de suas tarefas. Caso contrário, eles estarão perdidos quando você desligar o computador.

A construção de um "FOLDER" não oferece grandes mistérios. Escolha no menu superior do Desktop a opção "CREATE" no rótulo "FOLDER". Após alguns momentos irá aparecer, no primeiro lugar vazio do diretório, o ícone do "FOLDER". Para transferir arquivos para ele, basta pegar a imagem do arquivo, colocá-la sobre o ícone do "FOLDER" e apertar o botão do joystick. Após alguma prática, você não vai querer manipular arquivos de outra maneira que não seja através da interface gráfica do GEOS. Lembre-se que GEOS é totalmente compatível com ProDOS. Se você precisa manipular arquivos em ProDOS, GEOS torna sua tarefa muito mais fácil e agradável.

Não é apenas o sistema operacional do GEOS que é fantástico. Os utilitários e a pronta interação que se pode estabelecer entre eles merecem toda a nossa atenção. Vamos começar pelo GeoPaint. Para acioná-lo, basta apertar, em rápida sucessão, 2 vezes o botão do joystick. O utilitário, antes de entrar, pede para digitar exatamente "Berkeley Softworks". A mesma exigência é feita em todos os outros aplicativos e todas as vezes em que eles forem chamados.

A grande diferença entre o GeoPaint e outros programas semelhantes está no fato dele permitir um detalhamento inacreditável nos seus desenhos. A área de trabalho é aproximadamente 1/7 da página total que pode ser vista em seu formato completo antes de imprimir. Uma figura pode ter até o tamanho de uma folha de papel ofício. Para um acabamento ainda maior, pode-se desenhar pixel por pixel, na menor unidade de informação que uma tela gráfica permite. Em outras palavras, você trabalha em dupla alta-resolução com um detalhamento ao nível de pixel. Podemos pedir mais?

O usuário dispõe de uma caixa com 14 ferramentas gráficas diferentes. Por exemplo, lápis, linhas, círculos e elipses, quadrados e retângulos, cheios ou vazios, 32 tipos diferentes de brocha, "spray", borracha, etc. Para elaborar pequenos detalhes nas figuras desenhadas, é possível utilizar-se comandos de teclado que dão ao usuário uma melhor precisão do que o Mouse ou Joystick. Há vários tipos de letras para compor texto e várias formas de apresentá-las. Também pode-se variar o tamanho das letras. Aqui ele lembra as opções presentes no MULTISCRIBE. Por outro lado, o GeoPaint aproxima-se bastante de um utilitário do tipo PUBLISH IT. Mas, nesse sentido, observamos, por exemplo, a falta de figuras já prontas ou a possibilidade de se poder importar gráficos de outros programas. Estas limitações certamente serão sanadas com o aparecimento do GeoPublish. Contudo, no GeoPaint pode-se definir áreas de texto e alterar o seu formato a qualquer momento que se deseje, permitindo que se chegue a uma melhor composição. Por exemplo, é possível mover, girar, espelhar vertical e horizontalmente, inverter, copiar, limpar qualquer área de trabalho escolhida. O manual contém uma série de dicas para que se possa aproveitar todos os recursos proporcionados pelo GeoPaint. Para transportar uma parte ou toda a página do GeoPaint para o GeoWrite, basta usar a opção COPY do MENU Edit e chamar o GeoWrite.

GeoWrite, por sua vez, é um ótimo processador de texto, oferecendo recursos semelhantes ao encontrado no MULTISCRIBE. Ele também é do tipo "WYSIWYG" (O que você vê é o que você obtém). Possui 11 tipos diferentes de letras, todas elas em formato proporcional. Uma vez escolhido o tipo, ele pode ser disposto em vários tamanhos. GeoWrite usa o mesmo tipo de imagem por bit presente no Apple IIGS. Há um acessório especial que permite imprimir em uma impressora do tipo LASER, uma inovação para a linha APPLE II. As letras podem ser apresentadas em vários estilos.
apple, **apple**, *apple*, ***apple***, <u>apple</u>, _{apple}, ^{apple}, ou através da combinação deles.

No GeoWrite estão presentes todos os recursos que esperamos encontrar num bom editor de texto: substituição e procura de texto ou de palavras, alinhamento completo, pela direita, pela esquerda e central, tabulação, fixação de margem esquerda e direita, transporte de um trecho de um arquivo para outro. Além disso, pode-se criar cabeçalhos e notas de rodapé. Ambos podem apresentar a hora ou a data de impressão, assim como o número da página até 999. Cada arquivo do GeoWrite pode conter até 62 páginas (isto também é função do espaço no drive que está sendo usado). Os textos podem ser impressos em 3 modos: qualidade alta, esboço e NLQ. Esta última usa a impressora no modo NLQ (quase qualidade de letra) e portanto, não imprime

gráficos, estando sujeita a certas restrições impostas pela própria impressora.

Uma outra vantagem no GeoWrite é a sua capacidade de usar arquivos criados com outros processadores de texto como o MULTISCRIBE, o APPLEMORKS ou o WORDPERFECT. Existe também uma opção que dá conta de outros processadores, embora aqui sejam lidos apenas os caracteres em ASCII. Através do GeoSpell e do GeoDictionary é possível corrigir erros de ortografia. O problema é que esta opção só existe para a língua inglesa. Aliás, o mesmo problema já aparece no uso das letras. Como o GeoWrite não apresenta um editor de letras, não podemos alterá-las de modo a incluir as letras acentuadas e o c cedilhado. Entretanto, as fontes são do padrão do Apple IIGS e ficamos aguardando um editor de fontes dos Beagle Bros em breve.

O caso é realmente triste no que se refere ao dicionário. Apesar de ser de tamanho relativamente modesto (cerca de 35000 palavras) ele permite expansões. Podemos criar um novo dicionário que inclua o anterior e vá guardando cada palavra nova que iremos introduzindo, até um número máximo de 10000 palavras para cada dicionário privado. Um dos grandes recursos desse dicionário é quando ele nos pergunta se para a nova palavra queremos guardá-la na forma que ela está ou queremos tomá-la como raiz para a construção de outras. Infelizmente, também as variações foram feitas pensando-se na língua inglesa.

Finalmente, o GeoMerge permite criar cópias múltiplas de um documento, onde cada documento pode ter nomes, endereços, etc., únicos. Os dados podem ser digitados diretamente para a impressora ou trazidos do GeoWrite. O programa entende comandos lógicos do tipo IF...THEN (se...então) e é extremamente útil para produzir etiquetas para mala direta ou pequenos memorandos para diversas pessoas, convites, etc.

Os acessórios podem ser acessados em qualquer momento e lugar que você se encontre dentro do GEOS. Eles consistem em um despertador, um bloco de notas, uma calculadora, um gerenciador de gráficos e um de texto. O despertador funciona como relógio e despertador. GEOS possui um relógio comandado por software, mas sem a plaquinha de interrupção ele funciona um pouco rápido demais. O relógio melhora bastante quando é acoplado a um Mouse ou a uma placa de relógio.

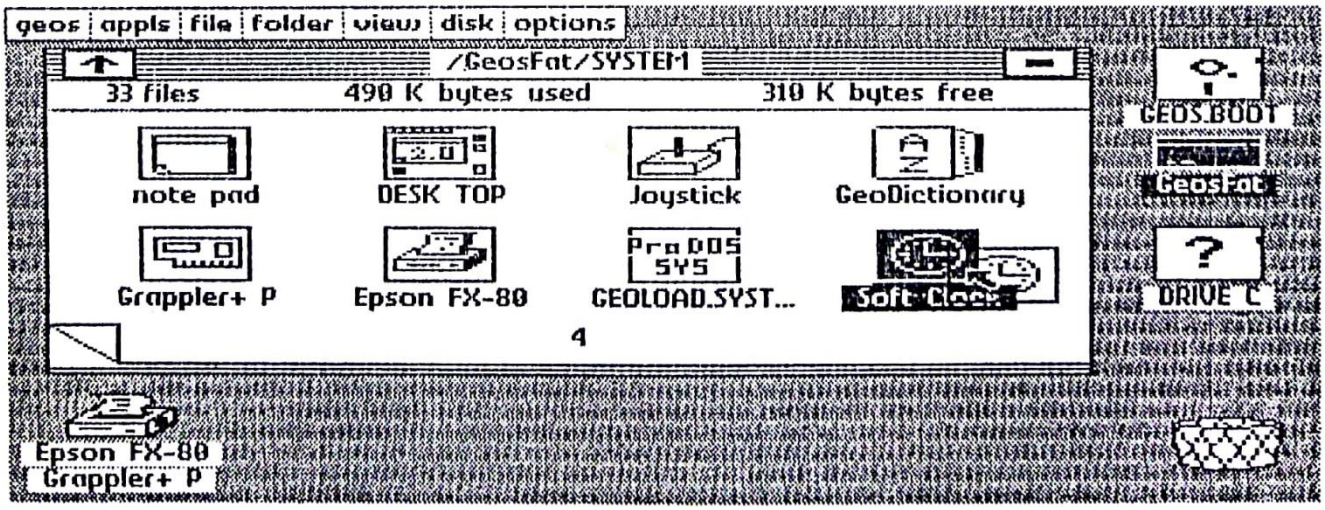
Já o bloco de notas, que pode guardar até 250 páginas com 250 caracteres cada uma, não é afetado pela ausência da plaquinha e funciona perfeitamente em qualquer velocidade de datilografia que se use. Os arquivos gerados são guardados no disquete em uso e podem ser recuperados quando se desejar. Os arquivos também são passíveis de serem transferidos para o GeoPaint ou para GeoWrite.

A calculadora permite, além das 4 operações fundamentais, trabalhar com expoentes. Aceita números em notação científica, permitindo operações com números grandes, tanto positivos quanto negativos. Os resultados podem ser colocados dentro de arquivos gerados tanto pelo GeoWrite como pelo GeoPaint. Os 2 gerenciadores de texto e de fotos permitem trabalhar com

blocos de texto e de gráficos respectivamente. Oferecem assim mais uma forma fácil de transportar arquivos entre os vários aplicativos do GEOS.

Em suma, GEOS é um sistema operacional cercado de ótimos recursos que permitem transformar o seu APPLE em algo muito próximo do Macintosh. Até a utilização de uma impressora LASER foi prevista. O manual é muito bem escrito e é imprescindível para se poder operar as quase infinitas possibilidades do GEOS.

Examinando o DeskTop do GEOS: A figura abaixo foi impressa através da ativação da opção SCREEN -> PRINTER. Infelizmente, quando ela é acionada não podemos usar a placa de expansão e consequentemente esta não aparece na coluna da esquerda da tela. O GeosFat é o nome que demos para o disquete formatado no FATDISK. O ícone correspondente a ele está escurecido, indicando que ele é o drive ativo. O rótulo "GeosFat/SYSTEM" mostra o conteúdo da 4a página do diretório. Como se pode ver logo na linha abaixo do rótulo, o disquete contém 33 arquivos, com 490K usados e 310K livres. Cada arquivo é representado neste diretório através de um ícone. O ícone representando o drive C está com uma interrogação porque só dispomos de 1 FATDISK.



DOMINANDO O FANTAVISION



Você está diante de um poderoso programa de animação. Sinta-se um "Walt Disney" e crie uma obra-prima como "PETER PAN" (cuidado com um tal pirata que trabalha no filme!). Se você é apressadinho, vá direto à tela de ícones e mãos à obra (prima). O programa exige um Mouse, um Joystick, Paddles ou um Graphic Tablet. Você precisa de 64K, um TV colorido e um drive.

O FANTAVISION é assim: Pode-se desenhar através dos quadros de um filme como se fossem folhas de papel. Você é o diretor, animador e câmera. O programa cria os intervalos automaticamente, dando efeitos de um filme.

No manual há 2 formas de aprendizado: (1) Bare Bones (para os apressadinhos) e (2) Step By Step (para os calminhos). Aqui usaremos uma forma especial (3) "Pé Na Tábua" (para quem não gosta de ler manuais).

ATENCAO: Nesta matéria substituímos a frase: "posicione o cursor num ponto" por: SINTONIZE e "aperte o botão do Joystick" por: CLIC.

Rode o programa e quando surgir a tela inicial (muito bonita), bata barra. Se quiser mudar de ferramenta, bata barra de novo e escolha o que deseja no menu; tecle (J) e ele aceita tudo. Estamos prontos para começar. Veja que bela tela! Para iniciar, vamos formatar um disquete de dados. Sintonize FILE no topo da tela e clic sem soltar o botão. Desça pelo menu, escolha FORMAT e solte. Deixe o FANTAVISION no drive, sintonize "Yes" e clic! Agora ponha um disquete virgem no lugar do FANTAVISION e clic "Yes". Espere um pouco e pronto. Não tire esse disquete de dados mais do drive.

Do lado direito, temos uma TIRA DE FILME com 16 quadrinhos vazios dispostos na vertical. A própria tela em branco já é a Tela 1 do Quadro 1 do filme. Vamos desenhar nela com a ajuda dos Comandos de Ícones do lado esquerdo. Sintonize o círculo e clic; agora leve o cursor (um lapisinho) para qualquer canto da tela e clic. Sem soltar o botão, vá abrindo o diâmetro do círculo; solte para fixá-lo e então ele ficará preto. Desça e sintonize uma cor na palheta e clic! Coloriu? Claro! Do lado esquerdo da palheta existem setas que mostram mais 4 escalas de 14 cores cada; tente qualquer uma. Do lado direito há um quadradão indicando a cor escolhida.

Tente colocar outro círculo e não será possível, pois a TELA 1 já está lotada. Veja "16p" abaixo do quadradão. Isso quer dizer que, 16 é o número máximo de pontos suportável para o círculo. Veja um box ao lado de "16p", com números de 1 a 8. Sintonize o 2 e clic! Observe que o número 16 do quadradão passou a ser zero. Isso significa que você está na TELA 2 e ela está vazia. Ótimo! Vamos colocar um retângulo na tela. Sintonize o ícone "retângulo" e proceda como com o círculo, mas não mude a cor. Veja que sua tela ficou lotada com 4 pontos. Agora vamos construir um triângulo. Não, não bata na TV, é fácil! Clic na TELA 3 e depois, faça um novo retângulo numa outra parte da tela. Pronto, lá está ele; mude a cor para verde.

Sintonize a primeira mãozinha (com os dedos separados) e clic. Puxe com ela um canto do retângulo para dentro ou para fora (assim pode-se ver como a figura vai ficar) até formar um triângulo-retângulo e então, solte o botão!

Observe que, quando você puxa uma parte do objeto que está na TELA 2 por cima de um na TELA 3, ele fica por baixo; mas, se passar por cima do objeto na TELA 1, ele ficará por cima (soltando o botão). Isso acontece porque a TELA 1 foi feita primeiro. O BOX de TELAS mostra o número do objeto puxado. Se não gostar do local onde ele está, sintonize EDIT (no topo da tela). Desça pelo menu, escolha UNDO e clic! Pronto, o último ato feito foi desfeito.

Sintonize a faquinha (Delete Point) e clic! Vá ao triângulo desenhado e clic a lâmina numa das arestas da figura. Ah, cortou! Mas, ela só corta uma parte de cada vez até ficar um ponto. Utilize o ícone Dedo Duro (Insert Point). Puxe, ou empurre, pelo meio da linha da figura. Quando a linha esticar dê um clic e ela fica ali.

Falta o lapisinho (Draw). Sintonize-o; grafe um ponto na TELA 4 e solte o botão do Joystick. Mova-o e clic! Veja que a linha estica (Rubber Band). Faça vários pontos e ligue-os; quando ele encostar no ponto inicial da linha, dê um clic e ele se fechará de preto.

Colocar texto é bico! Mude a TELA para 5 e sintonize o ícone "A". Ao clicar o cursor num ponto qualquer da tela ele parecerá um pequeno retângulo vazado, piscando. Entre com o teclado à vontade. Se você errou, tecle a seta-esquerda para corrigir. Observe o número de pontos mudando abaixo do quadradão. Cada letra ocupa 8 pontos e você pode escrever até 4 letras por tela, atingindo 32 pontos no total. Ao chegar nesse limite, a tela passa automaticamente para o número seguinte (6), com zero pontos, aceitando novas letras. Cuidado quando colorir uma palavra com mais de 4 letras, pois a 5a letra estará na outra tela.

Agora vá ao topo da tela e sintonize FILE. Escolha SAVE MOVIE. Dê um nome para seu filme. Para anular esse ato tecle ESC; senão, vá em frente e arquive sua obra-prima, teclando RETURN. Se estiver usando 2 drives, o filme será salvo no 1. A tela está visível? Limpe com CLEAR MOVIE, depois brinque com todos os ícones que você aprendeu. Agora limpe a tela e faça um losango vermelho.

DIMENSION BOX: É um box no rodapé da tela, à direita, que tem 3 ícones. O triângulo fechado (Solid Shape) significa que todo desenho na tela será enchido de cor preta (o default). Aquele 0 (zero) entre as 2 setas é o default. As setas servem para criar uma linha-contorno no desenho da tela. Sintonize a seta-baixo e clic! Veja seu losango colorido mudando o contorno:

0. (zero) nenhuma linha (Default)
1. cria uma linha de contorno preta;
3. cria uma linha preta com o último segmento aberto;

Dirija-se agora ao BOX de TELAS. Em seguida sintonize a janelinha (French Window) ao lado do "8" e clic! Com isso, podemos mudar a cor da tela de fundo. Mude-a para preto (não se importe com a mensagem ":LOOP"). Aí, no mesmo BOX de TELAS, clic na tela 1. Depois, é só sintonizar as seta-cima no DIMENSION BOX e ver:

2. cria uma linha de contorno branca;
4. cria uma linha branca com último segmento aberto.

Limpe toda a tela com o CLEAR MOVIE. Agora o lápis está no centro da tela e o BOX de TELAS mostra o número 1. Sintonize o triângulo que parece ser um grande acento circunflexo (Lines). Desenhe à vontade com o lápis, mas só até 32 pontos. Senão, aparecerá a mensagem: OBJECT FULL. Observe que a figura não foi enchida de cor, mesmo sendo feita com os comandos de ícones (retângulo ou círculo). Agora sintonize a seta-baixo e clic:

C (Close): Junta o último segmento para ligar a figura

Agora clic a seta-cima e observe o resultado:

O (Open): contorno com o último segmento aberto (default)
9,8,7...: Deixa um segmento em branco após 9,8,7...linhas
....1: Deixa todos os outros segmentos em branco

Bem, sobrou aquela bolinha preta (Dots) que chamaremos Pingos. Ela representará um ponto na tela. Não apague ainda o desenho. Sintonize o pingo e clic! Sua tela ficou cheia de pingos!!! O tamanho médio dos pingos é 5 (default). Clic sobre as setas e veja-os variar de tamanho: 1 (menores) a 9 (maiores). Os pingos não podem ser editados com a função GOODIES, que veremos mais tarde. Agora, tente alterar a cor dos seus pingos e mude-los de tamanho.

A TIRA DE FILME: Para apagar o quadro 1, não precisa limpar todo o filme. Sintonize EDIT no topo da tela, escolha ZAP e clic! O quadro 01 já está limpo. Observe que a tira de filme tem uma seta em baixo e outra em cima. Para avançar um quadro clic sobre a seta-baixo. Siga a seguinte tabela para produzir seu primeiro filme animado. OBS: Não faça o fundo com as cores indicadas!

QUADRO	TELA	FIGURA	COR
01	01	quadrado	preta
01	02	círculo	preta
01	03	triângulo	preta
02	01	triângulo	rosa
02	02	quadrado	rosa
02	03	círculo	rosa
03	01	círculo	verde
03	02	triângulo	verde
03	03	quadrado	verde

Depois do trabalho pronto, sintonize a seta-cima e volte todo seu filme, clicando seguidamente sobre ela. Depois, sintonize o box onde está a palavra GO e clic! Gostou? As teclas 1-7 servem para se alterar a velocidade do filme (o default é 4) e a barra de espaço interrompe todo o processo e podemos ver tudo quadro a quadro. Pare, teclando ESC (salva a imagem no Clipboard), ou RETURN; então, voltaremos ao quadro 01 do filme.

Veja que em cada quadro da TIRA DO FILME pode haver um bloquinho preto dentro dele (um quadrinho). Quando você chegar ao quadro 9 do seu filme, ele pulará para o quadrinho de baixo na TIRA; o de cima ficará verde. O tamanho do filme fica limitado nesse espaço: 8 TELAS = 1 QUADRO, 8 QUADROS = 1 QUADRINHO e 1 TIRA = 16 QUADRINHOS. No total um filme pode ter 1024 telas.

GLOBAL: Logo abaixo do GO há um globinho. Esse comando significa que podemos mudar uma figura, usando a palheta, ANIMATION BOX e DIMENSION BOX. Logo que você programar GLOBAL, a mudança será automática em todas as telas em que a figura aparecer, assim como mudar a cor da figura da TELA 01 no QUADRO 01 de preto para azul. Sintonize primeiro GLOBAL e clic! Depois clic azul na figura da TELA 1 e clic GO. Observe que todas as outras figuras na TELA 01, e em qualquer quadro, também mudaram. Desative Global quando não o estiver usando.

OVERLAY: Quando você desenha uma figura no quadro 1 e passa ao quadro 2, a figura do quadro 1 some. O OVERLAY (logo abaixo do Global) deixa você ver tudo o que está grafado nos quadros 1,2,3.., como se fossem folhas transparentes Isso é muito útil quando se quer posicionar uma figura com perfeição para algum efeito especial. Desative-o, clicando sobre ele.

ANIMATION BOX: O NORMAL MODE é o default, que nós já vimos em experiências anteriores. Sintonize o ícone parecido com 2 montanhas e Lua cheia e clic! Esse é o BACKGROUND MODE. Aí cria-se um desenho como TELA de FUNDO onde sua animação pode correr sobre ela. Use um QUADRO e várias TELAS para compô-la, mas deixe os quadros adjacentes livres para animação. Por exemplo, se seu filme tem 23 quadros e você está usando o quadro 01 como "FUNDO", deixe os quadros: 02 e 24 em branco. Senão, o fundo entra na dança da animação. Limpe tudo com CLEAR MOVIE e vamos ao quadro 1. Sintonize BACKGROUND, depois French Window e dê-lhe a cor azul. Selecione TELA 1 (para cada tela clic Background) e faça uma montanha com o lápis; na TELA 2 faça uma nova montanha à frente da outra; repita a dose na TELA 3. Não esqueça o comando OVERLAY. Coloque cor nas montanhas. Sintonize FILE e depois, SAVE BACKDROP com o nome de "MONTES".

Veja um raio no box em baixo: é o LIGHTNING MODE. Serve para dar efeitos cintilantes em sua animação, fazendo-a parecer bem real. Do lado direito do raio temos o TRACE MODE (5 bolinhas) que serve para dar um efeito de rastro na animação. Vamos fazer assim: CLEAR MOVIE. Sintonize OVERLAY e desenhe um círculo grande no canto esquerdo do quadro 1. Depois, desenhe um outro menor, ao lado desse e sem encostar, na tela 1 do quadro 2. Vá QUADRO a QUADRO, colocando círculos menores até que seja apenas um ponto no QUADRO 6. Todas as figuras devem estar na TELA 1. Desative o OVERLAY, volte o filme e corra (GO). Pare com clic e sintonize LIGHTNING MODE e clic! Corra

seu filme. Pare, repita com o TRACE MODE e corra o filme. Pare, troque a cor do círculo do quadro 3 e corra de novo. Depois, tente com SOLID SHAPE, DOTS, LINES, TECLA-SETA-ESQUERDA, etc. Para mudar os modos e a cor dessas figuras, use o GLOBAL que é bem mais fácil e automático. Tente agora! Sintonize FILE e selecione LOAD BACKDROP para chamar o seu arquivo "Montes". Corra o filme sobre ele e vá curtindo!

CAPTURE BOX: Este foi deixado por último, porque ele é o mais importante comando deste programa. Pode-se editar com ele uma figura, duas ou até um quadro todo. Limpe a tela e faça um triângulo (Draw) no quadro 01 na TELA 01 e uma bola na TELA 02. Depois, sintonize o CAPTURE BOX (um quadrado traçado) e clic! O cursor agora é uma seta. Clic (sem soltar o botão) em um ponto qualquer perto do triângulo e mova-o até cercar totalmente a figura e solte o botão. Coloque o cursor bem no meio do objeto e clic, sem soltar. Mova-o como quiser. Note que a figura anda junto com o CAPTURE BOX. Solte o botão e verifique que ele foi transferido. Essa mágica pode ser feita também com 2 objetos. Tente cercar o triângulo e o círculo e transfira-os. É fácil! Quando você cerca 2 figuras ao mesmo tempo, o BOX de TELAS mostra os números delas. Pode-se escolher figuras através do BOX de TELAS. É só clicar seus números e as telas serão cercadas pelo CAPTURE BOX. Olhando os outros boxes, ficamos sabendo se a tela foi programada com TRACES, LINES ou DOTS, BACKGROUND, NORMAL, etc.

Enquadre o círculo com o CAPTURE BOX, sintonize o menu "GOODIES" e escolha ZOOM. Ao lado do menu há 2 setas "ponta com ponta", uma outra com as "pontas para fora". Clic sobre elas e veja como a figura se movimenta. Tente também com: TURN, LEAN, FLIP e SQUASH. Agora cerque as "duas" figuras e brinque! Se você quiser mexer na tela toda com o GOODIES, desative o CAPTURE BOX, senão o GOODIES só funcionará na figura cercada. Este comando pode ser desativado, clicando o cursor fora do objeto.

EDIT: Neste menu temos o UNDO com o qual obtemos alguns resultados de edição. Segue uma descrição do efeito do UNDO aplicado nos seguintes comandos:

LAPISINHO:	apaga o último ponto se ele estiver fechando a figura.
GRAB:	repõe o último ponto puxado.
DEDO DURO:	apaga o último ponto inserido.
FAQUINHA:	remove o último ponto apagado.
CIRCULO:	some com a figura.
RETÂNGULO:	some com a figura.
TEXTO:	remove a última letra.
CAPTURE:	repõe o objeto no lugar de origem.
PALHETA:	repõe a última cor escolhida.

O UNDO não afeta o GLOBAL, OVERLAY, BACKGROUND, GOODIES, TIRA DE FILMES, BOX DE TELAS. Entretanto, no ANIMATION e DIMENSION BOX e palheta, ele fará retornar a última escolha feita.

Segue uma descrição dos demais itens no menu do Edit:

CUT: quando você apaga um quadro ele vai todinho ao CLIPBOARD e só é recuperado clicando PASTE no quadro seguinte.

COPY: copia um quadro do clipboard sem cortá-lo fora do filme e só é recuperado clicando PASTE em qualquer quadro.

PASTE: materializa o quadro que você usou COPY ou CUT no quadro em que se está trabalhando. Mesmo com o CAPTURE BOX.

CLONE: copia o atual quadro (todo) para o fim do filme e não é afetado pelo conteúdo do clipboard.

ZAP: apaga um quadro sem afetar o clipboard. Não é recuperado.

Limpe a tela e vamos construir algo. Na tela 1 do quadro 1 faça uma nave espacial vermelha (simples) com o comando LAPIS na tela 1. Na tela 2 use pingos para acrescentar janelas (brancas) na nave. Por fim, coloque um círculo preto aproximadamente o tamanho da nave logo abaixo dela. Sintonize CAPTURE BOX e cerque o círculo preto. Depois selecione o menu GOODIES, escolhendo SQUASH para amassar o círculo em seguida clic a seta-baixo até ele ficar oval. Agora temos uma nave com sombra no chão. Sintonize o menu EDIT e selecione COPY. Em seguida, mude para o quadro 2 na TIRA DE FILME, volte ao EDIT e clic sobre PASTE. O desenho do quadro 1 está agora no quadro 2. Sintonize CAPTURE BOX e clic no BOX DE TELAS os números 1, 2 e 3. O CAPTURE BOX cercará os 3 objetos automaticamente. Mova-os para a direita. Depois, volte os quadros e corra o filme!

DICAS

Use a tecla seta-esquerda para inverter o sentido do filme. O CLEAR BACKDROP apaga só o fundo e cuidado com o CLEAR MOVIE que apaga o filme e fundo. Use o COPY PLUS 8.2 para deletar arquivos, pois o programa não tem esse comando. FANTAVISION não imprime (uma pena), mas permite outros recursos como criar um Disco-Show e fazer edições avançadas. Seria bom ler o manual, principalmente aqueles que gostam de fazer trabalhos de animação, pois o programa é realmente bom. Não deixe também de ver o DEMO.

O GANCHO

ANO II - NUMERO 10
OUTUBRO/88

NESTE NUMERO:

DOMINANDO O DB MASTER V5.1 PRO 293
DOMINANDO O PROSEL V3.3 299
O AVENTUREIRO ELETRONICO 302



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo – SP. CEP 01296

DOMINANDO DB MASTER V5.1 PRO
por IVAN - O TERRIVEL (São Paulo)

Introdução: O DB MASTER V5 PROFESSIONAL é, em termos de programa para manipulação de bancos de dados, o que há de mais recente e completo para microcomputadores Apple IIe "Enhanced" ou equivalentes (TK 3000, ED, Exato IIe), porém, com uma única restrição: o usuário não pode ser totalmente leigo, como acontece quando se utiliza corretamente o dBASE II que permite apresentar uma interface "homem-máquina" mais amistosa. Mesmo assim, os recursos do DB MASTER superam em muito o dBASE II.

Esta matéria visa preparar o futuro usuário a responder a certas questões básicas pertinentes ao programa por que, quando e como usar o DB MASTER? Indicaremos também algumas de suas características, necessidades, limitações e um roteiro geral para a construção de um banco de dados. Apresentaremos também alguns macetes importantes, como a conversão de arquivos do APPLEWORKS para o DB MASTER (e vice-versa), bem como a conceituação da terminologia específica por ele utilizada.

Desde já cabe observar que é imprescindível o uso do manual através de uma leitura bastante atenta nas partes correspondentes às notas iniciais e à execução dos exemplos abordados no tutorial (no G-141/B), para se familiarizar um pouco com o método de trabalho do programa. A parte correspondente às referências e glossário deverão ser consultadas conforme forem surgindo as necessidades. Senão, tudo parecerá excessivamente confuso, atrapalhando o aprendizado.

Como o programa ainda está sendo aperfeiçoado, o manual não aborda todos os tópicos já disponíveis nele, principalmente no tocante às funções de importação e exportação de dados, usadas nos arquivos relacionais. Para os mais preocupados com segurança, sigilo, etc., um recado, o uso da senha ("password") ainda não foi implementado na versão atual (pré-release 5.1). Para compensar as falhas na documentação, o fabricante fornece apoio pelo telefone.

Motivos para usar o programa: Para a maioria das aplicações de pequeno vulto em banco de dados, dá-se preferência ao APPLEWORKS 2.0. Trata-se de um programa integrado que permite trocar informações de forma trivial, com editor de texto e planilhas. Dispõe também de um excelente "Mail-merge", comandos fáceis de usar e a criação ou definição de um banco de dados extremamente simples.

Muitas vezes porém, em situações mais complexas, esbarramos em uma série de limitações que tornam inviável o uso do APPLEWORKS:

- permite um máximo de 30 categorias (campos) por arquivo, com até 76 caracteres por campo.
- não executa as funções ditas relacionais, isto é, importação ou exportação de dados com outros arquivos.
- suas funções matemáticas são muito pobres, não executando operações com datas.
- estão limitados a 3 os critérios para pesquisa e seleção de registros.

- os tipos de relatórios ("reports") são inflexíveis não imprime etiquetas lado a lado e não há jeito de explorar as facilidades das impressoras, etc.
- o tamanho do arquivo é limitado pela memória disponível, já que ele deve estar inteiro na memória e por lá ser manipulado.

Estas são as razões pelas quais, em se inviabilizando o APPLEWORKS 2.0, indica-se o uso do DB MASTER V5 PROFESSIONAL, pois este apresenta as seguintes características principais:

- trabalha com arquivos baseados em disquete, com até 10 Megabytes por arquivo, seja em disco rígido, /RAM ou ainda em até 50 disquetes de 5,25 ou 3,5 polegadas.
- permite até 200 campos com um máximo de 250 caracteres alfanuméricos por campo, até 2000 bytes por registro e um máximo de 30 telas em cada um.
- é relacional, permutando informações com outros arquivos.
- pode ter um máximo de 255 relatórios diferentes para cada arquivo, onde o usuário tem a possibilidade de distribuir os campos onde e como quiser, utilizando à vontade as características e estilos de impressão, podendo imprimir até 9 etiquetas lado a lado.
- tem um grande potencial de cálculos numéricos e lógicos entre os campos, manipula datas de convenientemente, tem campos que podem ser pré-definidos pelo usuário ("user"), como por exemplo CGC, CPF, números de telefone, etc.; campos do tipo sim ou não ("Yes/No"), etc.
- trabalha com arquivos DIF, ASCII, ou APPLEWORKS (ADB).
- permite optar pelo preenchimento obrigatório de alguns campos ou verifica se uma certa entrada é válida, estando numa série de "ranges" numéricos ou alfanuméricos.

O DB MASTER PRO exige um Apple IIe "Enhanced" ou similar, com pelo menos 128K de RAM, um disco rígido ou 2 drives. A necessidade do segundo drive existe quando é preciso trabalhar ou converter arquivos de tamanho grande, maiores que um disquete. Se não houver um segundo drive, pode-se usar um Ramdrive (/RAM) de capacidade suficiente para funcionar como drive.

Mãos à obra: Em situações normais, "bootando" o sistema através de disquetes de 5,25, coloque o G-140/A no drive e proceda de acordo com as instruções da tela. Caso deseje o armazenamento do programa em memória do tipo RAMWORKS (/RAM), inicie o "boot" pelo G-141/A (preparado pelo Clube), seguindo as determinações da tela. Coloque os disquetes na sequência solicitada e no final do processo aparecerá o menú principal com 33 opções.

A partir deste ponto, vamos supor que será criado um novo arquivo (escolher opção 32). Antes de mais nada, deveremos definir a estrutura do arquivo, indicando nome, tipo, tamanho e localização na tela de cada um dos campos. Recomendamos planejar o layout do arquivo com antecedência, pois a sequência de criação será a sequência de preenchimento depois. O primeiro campo deverá ser algo que possa definir o registro de uma forma única. Por exemplo, num arquivo de clientes, comece pela razão social ou algum apelido curto e único. No final do processo você será solicitado a definir o campo chave ("primary-key") a partir do primeiro campo. Se um campo não for suficiente para identificar unicamente cada registro, pode-se extender a

chave para abranger outros campos, sempre na sequência da criação do arquivo. A chave primária pode ter um comprimento de até 50 bytes, mas sempre deveremos definir a menor chave possível. Se no meio do processo de criação você esqueceu um campo, utilize a opção de inserção de campos para organizar os dados e não simplesmente a posição do campo na tela. A sequência dos campos é determinada pela ordem de criação e não pela colocação física na tela.

Consulte o manual e veja a variedade de tipos de campos disponíveis; numéricos inteiros, numéricos de ponto flutuante, alfanuméricos, data, etc.. Observe que um campo numérico inteiro tipo 0-255 ocupa 1 byte e um campo numérico tipo ponto flutuante preenche 8 bytes. Use o bom senso para não desperdiçar espaço e tempo. Por exemplo, não tem sentido definir o andar de um edifício de forma numérica em ponto flutuante.

Caso tenha cometido algum erro, edite-o através de CTRL-E ou elimine-o ("delete") pelo CTRL-D: as opções são mostradas no rodapé da tela. Neste ponto ou na reestruturação do arquivo, pode-se fazer uso de "columns/grids". A idéia é a seguinte, numa nota fiscal existem vários campos repetitivos como código, preço unitário, descrição, etc.. Definí-los um a um seria muito trabalhoso. Pressione CTRL-C quando da criação ou edição dos campos e copie a definição de um ou mais campos (como quando se copia células de uma planilha). Serão criados vários campos de estrutura idêntica.

Uma vez definidos os campos, é hora de indicar as fórmulas de cálculo. Aparecerá na tela o código de cada um deles, com o nome correspondente. Siga os exemplos do tutorial para pegar o jeito. Concluída mais esta etapa, é hora de criar efetivamente o arquivo. O programa solicitará os campos que irão formar a chave primária, o nome a ser dado ao arquivo e finalmente irá gravar esta estrutura em disquete, voltando ao menu principal.

Para preencher o arquivo, use a opção 1 do menu e digite os dados. Lembre-se no final de cada registro de pressionar CTRL-A para adicionar o registro ao arquivo. Através da opção 2 do menu principal ou de CTRL-F quando se adiciona registros, tem-se acesso à pesquisa de dados no arquivo. Tecle as informações de comparação (veja a lista no rodapé da tela) e digite CTRL-F. Caso o registro em questão seja encontrado, ele será mostrado na tela para poder ser editado, deletado ou simplesmente visualizado.

Cuidado! - Caso você seja meio "prá-frente" e esteja utilizando a opção 8 do menu (Global Editor), todos os registros encontrados na pesquisa serão tratados como um único, isto é, se você mandar apagar o registro, o "Global Editor" eliminará todos aqueles que estiverem selecionados pelo critério informado. As outras funções do primeiro bloco do menu (1 a 8) trabalham da maneira esperada, sem surpresas.

Relatórios e Cia. Ltda.: Através da opção 11 do menu principal são criados (ou editados) os relatórios a serem impressos na tela, na impressora (opção 18) ou em disquete (opção 13).

Cada relatório passa por 4 etapas

- "lay-out format": trata da disposição dos campos no papel, opções de impressão, cabeçalhos/rodapés, dimensões, cobras e lagartos.
- "sort format": determina a sequência em que os registros aparecerão no relatório.
- "select format": indica quais registros irão compor o relatório (seleção).
- "printer format": informa qual padrão de impressora deverá ser usado pelo programa no relatório.

No final aparece o "Master Format", onde serão informadas as definições dadas nas etapas anteriores.

Cabe aqui um parênteses importante à semelhança da função "Maçã-Aberta H" no APPLEWORKS, CTRL-SHIFT 2 ou CTRL-2 no DB MASTER proporciona um "dump de tela" (em computês!) na impressora; isto é, imprime tudo o que estiver na tela. Para tal finalidade, o "printer format" usado é o de número 1 e caso haja problema de "line-feed", a solução é criar ou editar este "printer format", indicando a condição correta de avanço do papel e abrir o arquivo novamente! Somente assim eliminaremos um salto incontrolado de papel.

Funções de Manutenção: A opção de número 22 (File Statistics) mostra uma tabela com toda a estrutura de definição do arquivo, tal como nome, tipo e tamanho dos campos, fórmulas e formatos "user". As outras indicações mais à direita da tabela explicaremos depois.

A função 23 possibilita a cópia ou mistura de arquivos. Observe que as cópias podem ser de vários tipos, conforme a previsão de se adicionar muitos registros, deixando no disquete um espaço já destinado à expansão.

Através da Reestruturação do Arquivo (opção 24), pode-se mudar a definição (estrutura do arquivo) em 2 níveis. O nível mais simples é o chamado limitado, onde certas características não poderão ser alteradas (o programa e o manual informam quais são!) e no final tudo estará corretamente acomodado no mesmo arquivo, sem perder os relatórios, como acontece com o APPLEWORKS. Na reestruturação plena ("full") poderão ser adotadas mudanças mais abrangentes. Assim, como produto final, teremos um novo arquivo (com outro nome) na forma desejada, porém vazio. Para preenchê-lo basta copiar os registros. Assim, o velho arquivo não se perde, porém, as "listas" (ver adiante), relatórios, funções relacionais e "browse" do original não estarão incorporados ao novo arquivo, sendo necessário criá-los novamente. Como o nome do arquivo foi alterado, este deverá ser informado nos outros bancos de dados que exportem dados para ele.

"Field Options" é a opção 26, que apresenta uma tabela onde podem ser definidas certas características dos campos, mostradas na tabela da opção 22 ("Field Statistics"):

- "tab fields": marca os campos para facilitar os movimentos do cursor durante a busca, edição ou adição de registros.
- "required fields": determina se um certo campo deve ser obrigatoriamente preenchido ou não. Informando-se "Yes", caso seja

tentada a adição de um registro com o campo vazio, o programa não aceita e coloca uma mensagem de advertência na tela.

- "field validation": em certas ocasiões é preciso que o conteúdo de um campo esteja dentro de determinados limites, numéricos ou não. Por exemplo, pode-se criar uma lista com todas as siglas dos estados brasileiros. Assim, as siglas SP, MT, RH, etc. seriam aceitas, porém SL deveria ser rejeitada porque não consta da lista. Para usufruir desta possibilidade, indique Y ("Yes") no campo em questão e a seguir informe o número da lista onde estarão os critérios de validação correspondentes.

Dentro dos programas utilitários (opção 28) apresentados, cabe inicialmente abordar o PD.EDITOR que acessa as definições e características de cada uma das impressoras, como caracteres de controle (em ASCII, decimal ou hexadecimal, vale tudo!), controle de interface (os CTRL-I da vida), etc.

Mais proveitoso ainda é o RECOVER DAMAGED FILE que tenta recuperar arquivos danificados, salvando o maior número possível de registros se a estrutura do arquivo permanecer mais ou menos intacta, ou usando um outro arquivo com estrutura semelhante. Não há garantias, pois tudo depende do tamanho do estrago!

Convertendo Arquivos:

Arquivos criados pelo DBMASTER: utilize para esta finalidade a opção 13 do menu principal e o programa "imprimirá" em disquete o relatório ("report") escolhido de 2 maneiras distintas DIF (Data Interchange Format) ou ASCII.

O formato DIF deverá ser o escolhido caso se pretenda utilizar as informações em bancos de dados ou planilhas (inclusive APPLEWORKS). Nesta situação, o "lay-out format" utilizado pelo "report" a ser transferido deverá ser criado especificamente para esta finalidade não use cabeçalhos/rodapés; coloque um campo em cada linha sequencialmente e encoste-os no lado esquerdo. Para utilizar estes dados pelo APPLEWORKS, crie nele um arquivo novo a partir do formato DIF. Lembre-se que neste caso há um máximo de 30 campos por registro no banco de dados de APPLEWORKS.

O formato ASCII deverá ser usado caso se deseje aproveitar o arquivo num editor de texto ou em programas de comunicação de dados. Um banco de dados de APPLEWORKS também pode ser criado através de um arquivo ASCII.

Trazendo Arquivos para o DBMASTER: O programa pode importar vários tipos de arquivos, tais como arquivos gerados por versão anterior do DBMASTER, arquivos texto ou principalmente arquivos de banco de dados do APPLEWORKS. Este último aspecto será abordado agora com maiores detalhes.

O primeiro passo é criar um novo arquivo (vazio) no DB MASTER, de acordo com suas necessidades. No APPLEWORKS, modifique os nomes das categorias para corresponder exatamente aos nomes dados no DB MASTER. Tome cuidado para evitar nomes de categorias iguais ou similares no mesmo registro, pois isto poderia provocar equívocos. Nomes inconvenientes sempre podem ser alterados depois no DB MASTER. Serão transferidos apenas os dados de campos

cujo nomes são idênticos entre APPLEWORKS e DB MASTER. Outros campos no APPLEWORKS serão ignorados e os campos sem correspondência no DB MASTER ficarão em branco. DB MASTER não aceita criar 2 ou mais registros com a mesma chave primária e se o arquivo no APPLEWORKS tiver algum equívoco nesse particular, alguns dados serão perdidos. No final, indique a localização do arquivo do APPLEWORKS e o programa começará a funcionar, convertendo os registros automaticamente. O processo é demorado. Se houver um único drive e o arquivo não for muito grande, coloque o arquivo em uso pelo DB MASTER no RamDrive e tudo dará certo.

Importando e Exportando Informações: Trata-se de uma das mais poderosas possibilidades do programa, definida pela opção 27 ("File Options"), onde são definidas as regras para a troca de dados entre vários arquivos, efetuada ao se teclar CTRL-X, CTRL-A ou CTRL-S na adição de registros.

Para importar os dados, informe 1 para o "File Options Menu" e aparecerá uma tabela para definição das regras:

- "fill in field": indique o número do campo do arquivo em uso, no qual deverá ser colocada a informação importada.
- "with information from ...": coloque aí o nome correto do campo do arquivo a ser pesquisado ou o número da linha no caso de listas (ver adiante).
- "from the record whose key matches ...": informe um ou mais campos do arquivo em uso, cujas informações servirão de base para a pesquisa no outro arquivo. Lembre-se que neste caso os campos base em ambos os arquivos deverão ser exatamente do mesmo nome e tipo.
- "in the field or list called" coloque o nome do arquivo ou lista a ser pesquisado, sempre com o sufixo 01 (em caso de arquivo), para que a busca possa ser feita desde o começo do arquivo fonte. Através deste tipo de sufixo é que o programa segmenta os arquivos em vários disquetes automaticamente. Caso sejam usados arquivos e listas como fontes de importação, coloque antes as regras referentes aos arquivos e depois às listas. Caso contrário, a coisa não funcionará bem.

Exportar os dados é um processo análogo. Coloque 2 no "field Options Menu" e lá vem outra tabela:

- "post field": é para indicar o número do campo do arquivo em uso a ser exportado.
- "to the field called": informe o nome do campo do arquivo destino onde deverão ser colocadas as informações da transação.
- "in the record whose key matches ..." análogo a "from the record ..." da função de importação.
- "in the file called": pede-se o nome do arquivo destino seguido do sufixo .01.
- "= + -": diz se o dado exportado vai substituir, somar ou subtrair com o valor já existente no campo do arquivo destino, exemplo: estoque, valor acumulado, etc.

Depois da definição das transações de dados é hora de estabelecer a **sequência** com que as tarefas deverão ser executadas (opção 3 do "File Options Menu"), pois, por exemplo, não teria sentido executar algum cálculo ou exportação se houvesse dependência de dados importados. Aí está o

segredo do bom funcionamento das funções relacionais: a consistência das informações.

Listas: Nem sempre é necessário criar arquivos para trazer algumas informações simples. Por exemplo, fornecida a sigla de um estado, queremos importar seu nome, capital e mais algumas informações (num máximo de 5 dados, com até 40 caracteres em cada). Neste caso podem ser utilizadas as listas ("lists") que num máximo de 15 para cada arquivo, funcionam como tabelas ou arquivos auxiliares embutidos no arquivo em uso. Veja "Technical Notes" do manual.

Saindo do programa: Finalmente, ao sair do programa (ou desistir de usá-lo), seja cortês. Faça-o sempre através da função 33 "Exit to ProDOS". Não desligue o micro antes, senão o arquivo em uso não será fechado (atualizado) e poderá não mais funcionar satisfatoriamente.

Conclusão: DB MASTER V5 PRO é um programa ainda em desenvolvimento pelo fabricante. Mesmo assim, ele oferece recursos inéditos no Apple, os quais proporcionam um banco de dados completo para qualquer atividade profissional. Futuramente exploraremos outros recursos mais avançados do programa.

DOMINANDO O PROSEL 3.3

por VULCANO (São Paulo)

O PROSEL já esteve presente por 2 vezes no "O GANCHO" em DOMINANDO O PROSEL (dezembro/88) e em OTIMIZAR/RAM COM PROSEL (maio/88). São tantos os recursos deste seletor de programas e conjunto de utilitários que vale a pena comentar sobre as novidades desta nova versão.

Tornou-se familiar para mim ver o menu do PROSEL na tela de meu monitor, após um boot em PRODOS. A partir dele, posso rodar qualquer dos meus programas e na saída destes, sempre reencontrar o velho PROSEL. Mesmo no caso de um programa sair do ar, um CONTROL-RESET me traz geralmente de volta ao menu do PROSEL. Gosto, em particular, do acesso fácil a qualquer volume em qualquer slot: basta teclar os números "1" ou "2" para selecionar esse drive do slot atual. Já uma tecla de "3" a "7", seguida de "1" ou "2", seleciona aquele slot e drive. Em todos estes casos são lidos e listados na tela os arquivos SYS do volume para que você escolha qual deseja rodar. Os subdiretórios são listados em letras minúsculas, podendo ser selecionados para leitura.

Nesta versão mais recente do PROSEL foram efetuadas mudanças interessantes e úteis. No Seletor de Programas em si, há uma nova facilidade na movimentação do cursor; pela teclagem de uma letra ele se move para o próximo ítem que começa com aquela letra. Entre os outros utilitários, há versões atualizadas do CAT.DOCTOR, BLOCK.WARDEN, INFO.DESK, FIND.FILE, MISTER.FIXIT, além de outros novos como o PROSEL.CYCLER, o QUEUEP e um programa de CACHE para disco rígido ou disquete de 3,5 polegadas.

Um pequeno programa em BASIC chamado MODIFY. BACKUP faz patches em BACKUP e RESTORE para que apresentem na tela como default os slots e drives que você usa normalmente no processo de backup. Por exemplo, restaurar um volume como /RAM fica ainda mais automatizado, já que a indicação de slots e drives é substituída por uma simples série de RETURNS. Há uma nova versão do RAM.DRV que não apresenta blocos ilegais e, por isso, permite que se copie um floppy diretamente para o pseudo-disco através do programa COPY. Esta nova versão de RAM.DRV é incompatível com as anteriores; se você já tem backups de um volume /RAM, terá que continuar usando o driver antigo para restaurá-los. Para usar o novo RAM.DRV, será necessário copiar temporariamente todos os arquivos de /RAM para disquetes, dar um boot e rodar o novo RAM.DRV, copiar os arquivos dos disquetes para o novo volume /RAM e aí fazer novos backups.

O PROSEL.CYCLER serve para manipular diferentes cópias de PROSEL no mesmo volume. Isto é útil para quem trabalha com volumes grandes (disco rígido ou FatDisk), pois habilita organizar os programas em várias listas, segundo seus próprios critérios, tendo fácil acesso a cada uma delas.

O QUEUEP é um sequenciador automático de programas. Você prepara uma lista de programas, como se fosse uma lista normal do PROSEL e eles serão rodados nessa sequência, um após o outro. Com ele você pode automatizar procedimentos que são executados com frequência como, por exemplo, a restauração de um volume /RAM. Pode-se também determinar o horário em que cada programa será rodado se tivermos uma placa relógio no micro.

Dos utilitários antigos, um que traz muitas novidades é o CAT.DOCTOR V5.7, um "filer" cada vez mais fantástico. Entre os novos recursos estão: "Type Files" (ver na tela o conteúdo de arquivos), "Format a Disk" (formatar um disquete com opção do número de trilhas, entre 35 e 40) e "Move Files". Este último permite mover um arquivo de um diretório para outro (dentro do mesmo volume) com muita rapidez porque o programa não copia o arquivo, apenas move o ponteiro do arquivo para o novo diretório. Pode-se também mover diretórios inteiros de uma vez só. "Exhume files" permite a recuperação de arquivos apagados, mas funciona unicamente sob PRODOS 8 V1.4 ou posterior. O manual adverte que não se deve tentar recuperar arquivos apagados sob uma versão anterior do PRODOS ou que tenham sido apagados por COPY II+, pois pode haver perda de arquivos. Algumas das novas rotinas situam-se num segundo arquivo chamado CD.EXT. Se este arquivo não estiver presente no mesmo diretório do CAT.DOCTOR, a opção "W" indica apenas "Wipe a Volume" (apagar um volume). Se o CD EXT existir no diretório, a opção "W" indicará "Window" (janela), levando a um segundo menu, que inclui "Wipe a Volume", além das novas opções.

O CAT DOCTOR melhorou também em seus recursos de edição na teclagem dos pathnames. Na seleção de diretórios para copiar, deletar, listar, etc., os 2 últimos pathnames utilizados ficam como default e podem ser alternados por um CONTROL-X. A tecla TAB agora move o cursor para depois do próximo "/" ou para o final do pathname. Além disso, se posicionarmos o cursor após o nome de um volume ou diretório e teclarmos "7", é feita uma busca em árvore apenas naquele volume ou diretório. Outra novidade é que em várias

rotinas, teclando-se a "Maçã-Fechada" abrimos a opção de uma procura em árvore por slot e drive.

O PROSEL 3.3 é constituído de 3 faces de disquete e permite imprimir o manual (muito indicado para quem lê inglês), instalar um novo PROSEL ou atualizar um PROSEL antigo já instalado, preservando assim a sua lista de aplicativos. Um cuidado deve ser observado na atualização. É preciso haver no mínimo 14K livres no disquete a ser atualizado, pois no processo são feitos backups intermediários dos arquivos PROSEL.SYSTEM (1K) e PROSEL (13K). A não observância deste ponto pode resultar na destruição dos 2 arquivos citados (aconteceu comigo); por isso, só trabalhe com backups. Se você atualizar um PROSEL antigo, não esqueça de copiar para o disquete de aplicativos a nova versão de CAT DOCTOR (com o CD.EXT) e de outros utilitários do seu interesse.

Vale lembrar que o PROSEL funciona (não experimentei) num APPLE II+, mas alguns dos utilitários são exclusivos do IIe, IIc e IIgs. Para o APPLE II+, estão incluídos nos disquetes o BACKUP.PLUS e o RESTORE.PLUS (40 colunas), mais o CAT.DOCTOR.VT e o PROSEL.ED.VT, que necessitam de cartão de 80 colunas, tipo Videx.

Uma curiosidade: O PRODOS que acompanha o PROSEL 3.3 é a versão "8 1 4-B" que, segundo o manual, corresponde ao PRODOS 8 V1.4 com um patch para corrigir um bug (não especificado) desse PRODOS, além de vir já com patch para 40 trilhas.

O AVENTUREIRO ELETRONICO



Wizard's Crown: Este jogo da SSI, que já tem sua continuação no ETERNAL DAGGAR, pode ser definido como um RPG com alguns traços de estratégia. Como na maioria dos RPG, a única forma de progredir é de lutar contra uma infinidade de monstros e ganhar ouro e experiência para os mais diversos usos. A diferença é que, desta vez, ao invés de ser apenas um mero observador, recebendo um relatório do que ocorre no combate, é possível manipular as personagens num campo de batalha, assumindo formações de batalha para ataque, defesa, fuga, etc. e tendo sempre em mãos todas as decisões possíveis para cada personagem.

Outra característica interessante é a forma de criar as personagens e o jeito de gastar a experiência. Ao criar a personagem deve-se dividir um certo número de pontos entre características como: Força, Inteligência, Agilidade, etc.. Desta vez, porém, a influência de cada característica em relação às atividades subsequentes no jogo é dada. Por exemplo, a Inteligência serve para adquirir profissões e influi na capacidade dos magos de usar seus feitiços (todos os feitiços estão sempre disponíveis aos magos, devendo estes desenvolver a capacidade de "lançá-los" e o poder para tal). Já a Força intervém na capacidade de usar um item ou de vestir uma armadura: cada item do jogo tem um valor mínimo de força necessária para usá-lo. A Força também intervém na potência aplicada num golpe durante o combate. É bom ter o manual para saber quais as características mais importantes e necessárias e quais as inúteis; por exemplo, um guerreiro pode usar qualquer arma e tem as características de todas elas. Entretanto, desde que se tenha escolhido uma, não vale mais a pena melhorar as demais. Além disso, certas profissões têm alguns atributos especiais muito importantes, conforme segue:

- os "Priests" têm o poder da cura, pelo uso de primeiros- socorros ou rezando aos deuses, sendo este segundo método mais eficiente e seguro. Para tal, necessitam de "Karma", gasto na medida da gravidade dos ferimentos.
- os magos tem a capacidade de avaliar itens, especialmente os mágicos, nos espólios dos inimigos mortos em combate. Isso é muito importante para poder escolher os itens mais valiosos para serem vendidos no mercado da cidade.
- os "Thieves" tem o dom da barganha ("Haggle") e quanto menor for este dom, pior será o preço obtido no mercado.
- a "Moral Lost" afeta todos os personagens e aparece após os combates, acumulando-se. Ela é subtraída da característica que cada personagem for usar e pode ser eliminada lentamente, dormindo no Inn ou totalmente, após uma passada na taberna mais próxima.

De um modo geral, em qualquer parte do jogo as opções disponíveis aparecem na forma de um menu, seja no rodapé ou em tela cheia, sendo aconselhável testá-las todas.

O universo desta aventura é uma cidade ao sul da qual se encontram as ruínas de uma metrópole destruída por um mago maldoso que se apoderou da "Wizard's Crown". Estas ruínas são povoadas por monstros e nelas se encontram estruturas interessantes.

Desta vez não vou dar um roteiro, mas sim algumas dicas antes de se aventurar nas ruínas, é bom limpar a cidade, explorando-a toda, inclusive uma taberna de má fama no setor leste da cidade. Nesta taberna convém mandar um ladrão na frente, pois só ele conseguirá algumas dicas. No depósito examine os barris e encontrará uma porta secreta para a sala do chefe dos bandidos que lhe dará a posição do próximo local a ser explorado. De um modo geral, nos "dungeons" é bom examinar tudo que for diferente, mesas, estantes, lareiras, cofres e até mesmo o chão. Algumas coisas só podem ser lidas pelo mago, sendo bom mantê-lo por perto. Em campo aberto, os encontros são gerados aleatoriamente pelo programa Depois de muita luta, estabelecemos alguns padrões:

- quanto mais se lutar num mesmo local, menores as chances de novos encontros no mesmo local. Isto é interessante, pois permite criar trilhas mais usadas e menos perigosas, o que é muito conveniente quando, após alguns combates, os personagens já estão bem maltratados.
- os tipos de monstros são distribuídos geograficamente pelo mapa; em cada área encontram-se alguns poucos tipos de monstros, sendo então possível e aconselhável evitar áreas com monstros muito poderosos e/ou resistentes.

Evidentemente, quanto mais longe se adentrar nas ruínas, mais poderosos serão os monstros e melhores serão os objetos encontrados. Um item muito importante é uma chave especial que pode ser encontrada numa cela no sub-solo das ruínas da taberna, na posição dada pelo chefe dos ladrões.

Existem muitos detalhes interessantes neste jogo, os quais não mencionamos aqui para não estragar o efeito surpresa. Os quebra-cabeças não são muito difíceis ou complexos e, geralmente, necessitam apenas que se tenha o objeto certo ou que se fale com a pessoa certa. Boa caçada!

O GANCHO

ANO II - NUMERO 11
NOVEMBRO/88

NESTE NUMERO:

DOMINANDO O SPRINGBOARD PUBLISHER 305
DOMINANDO O SENSIBLE SPELLER (I) 311
O AVENTUREIRO ELETRONICO 313
PERGUNTE A ANALISTA 315



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo – SP. CEP 01296

DOMINANDO O SPRINGBOARD PUBLISHER

Ficha Técnica:

Código:	G-148/A a G-150/B (6 lados)	Exige He Enhanced ou equivalente nacional (TK 3000, ED, Exato IIe) Mouse (opcional, mas ajuda) 1 ou 2 drives (melhor 2) Impressora Gráfica

Complementos: STYLE SHEETS (G-151/A a G-152/B) e todos os complementos do NEWSROOM (D-121/B)

Descrição: Após a introdução de PUBLISH IT, estávamos aguardando com ansiedade o lançamento do SPRINGBOARD PUBLISHER. Bem, valeu a pena esperar! Trata-se de um fantástico editor de publicações. Com ele, pode-se elaborar uma carta circular, um pequeno jornal, ou desenhar qualquer tipo de formulário num tempo relativamente pequeno. A grande diferença entre ele e PUBLISH IT está no editor de gráficos. Uma simples consulta ao nosso exemplo (ver página 6), ilustra o que um dos seus recursos, o de efeitos especiais, permite fazer.

O SPRINGBOARD PUBLISHER também trabalha com uma interface visual do tipo usado no Macintosh. Podemos acessar os seus diversos recursos através de um sistema permanente de menus. Apesar da presença de um Mouse auxiliar bastante as coisas, o teclado pode substituí-lo sem maiores problemas. Por exemplo, a tecla Maçã- Aberta apertada simultaneamente com qualquer tecla de 1 a 8 aciona os menus no sentido da esquerda para a direita. O trabalho na tela é feito em 3 níveis: o do "Layout", o do texto e o do gráfico. Em cada um deles, varia a visão dada sobre a página de trabalho. Por exemplo, no nível do "Layout" vê-se a página inteira. No nível do texto trabalha-se com um terço dela no sentido vertical e toda ela no horizontal. Finalmente, no nível do gráfico, a visão da área é restrita a 3" por 4", mas permite detectar qualquer falta de harmonia que o seu trabalho possa apresentar.

A parte de texto é um pouco sacrificada quando comparada com a do PUBLISH IT. O usuário não conta com comandos para procurar e substituir um trecho de texto. Entretanto, para remediar, SPRINGBOARD PUBLISHER aceita arquivos criados em ASCII, ou produzidos com um dos seguintes processadores de texto: APPLEWORKS, BANK STREET WRITER (D-064/A) e APPLE WRITER (G-007/A). Aliás, é mesmo uma boa idéia criar o texto fora e depois transferi-lo para o SPRINGBOARD PUBLISHER. De qualquer maneira, o sistema de opções presente no módulo de texto é bastante semelhante ao do MULTISCRIBE (G-030/A e B), não oferecendo qualquer dificuldade Os tipos de letras são apenas 3, com tamanhos variando entre 9 e 72 pontos. Lançaremos mais tarde um novo disquete com mais 10 tipos diferentes de fontes e uma fórmula para permutar tipos entre o SPRINGBOARD PUBLISHER e o PUBLISH IT. Em compensação, o usuário dispõe de 8 configurações de alfabeto: americano, inglês, francês, dinamarquês, espanhol, italiano, alemão e sueco. Escolhemos, para trabalhar, o francês.

Na parte gráfica, a superioridade do SPRINGBOARD PUBLISHER sobre o PUBLISH IT é acentuada. Na realidade, os recursos existentes são dignos do MacPaint

no Macintosh. O mais impressionante é o dos efeitos especiais. Ficamos horas alterando os desenhos. Pode-se escrever na parte gráfica sem dificuldade. A vantagem é a de poder criar texto tanto na vertical como na diagonal. As figuras podem ser trazidas de telas de alta-resolução, gravadas em DOS 3.3 ou em ProDOS. Aceita qualquer SPRINGBOARD CLIPART. Iremos lançar no Clube, brevemente, uma série de ARTWORKS especiais para o SPRINGBOARD PUBLISHER.É possível editar qualquer coisa presente na parte gráfica ao nível de pixel. A única limitação encontrada no programa reside na sua incapacidade de aceitar telas de dupla- alta resolução, o que exclui, por exemplo, desenhos feitos com o DAZZLE DRAW (G-015/A) ou programa semelhante.

O principal problema, que retardou a entrada do SPRINGBOARD PUBLISHER no mercado, foi a dificuldade em colocar todo o programa em disquetes de 5,25 polegadas. Um dos seus manuais, "Getting Started", indispensável, dado o número incrível de recursos disponíveis, deve ser consultado a partir do seu Addendum. O pessoal da SPRINGBOARD fez a primeira versão protegida. Depois, arrependeu-se e lançou uma nova versão, sem proteção, a 1.1, que consta do acervo do Clube. Uma das diferenças entre ambas está nos passos a serem tomados para configurar o programa para o equipamento do usuário. Devido a seu tamanho enorme, cerca de 800K, é altamente recomendável dispor de uma placa de no mínimo 256K. O ideal mesmo é usar uma de 1 Megabytes. O procedimento de configuração para quem possui placa de memória é simples, depois que se sabe como se deve proceder. Basta tomar os seguintes cuidados:

a) copie o disquete 1A <G-148/A> para um disquete virgem;
b) instale o ProDrive usando a opção 1 do "ProDrive Options Menu", presente no APPLEWORKS EXPANDER (G-032/A);
c) coloque o disquete preparado no passo (a) no drive e digite "-SP.SYSTEM". Qualquer outra coisa como, por exemplo, dar um novo "boot" desconectará o ProDrive;
d) o "SET-UP" vai ser feito no "current disk", ou seja, a configuração será feita no disquete presente no drive;
e) lembre-se que a placa de RAM deverá ter no mínimo 512K para que possa haver transferência do programa para ela; a vantagem de se ter mais de 768K é que o disco de trabalho utilizado pelo SPRINGBOARD PUBLISHER também vai ser criado em RAM, diminuindo assim um pouco o tempo gasto na execução do programa;
f) quando for pedido o conector e drive da placa, digite "3" para conector e "2" para drive;
g) escolha os caracteres do alfabeto francês; assim, pelo menos estarão presentes o "é" e o "ç";
h) escolha impressora e placa - são cerca de 93 impressoras e 57 placas - uma delas deverá suprir suas necessidades;
i) o programa vai pedindo cada um dos outros discos e efetuando a sua transferência para a placa de memória.

Todas as providências acima foram tomadas para aumentar a rapidez do SPRINGBOARD PUBLISHER. Como ele trabalha o tempo todo na tela de dupla-alta resolução, tende a ser um POUCO lento. Para torná-lo mais rápido, eliminamos uma boa parte das operações de leitura de disco. Outra

providência necessária é a de desligar o "intuitive text" no menu "MODE", de modo a evitar que a tela seja atualizada de forma contínua. Essa operação é equivalente à de cancelar a opção de re-cálculo automático numa planilha

Como em todo editor de publicação, o primeiro passo deve ser o de desenhar numa folha de papel o "Lay-out". Em outros termos, é uma boa política, antes de começar o programa, estabelecer como vão ser distribuídos os vários elementos na página: título principal, identificação, texto e ilustrações. Em nosso exemplo, resolvemos recorrer ao SPRINGBOARD PUBLISHER STYLE SHEETS. São 36 formatos diferentes, prontos para serem usados e que conferem um ar mais profissional ao seu trabalho. Existem várias opções para uma publicação com mais de 1 página. Por exemplo, a opção 22 permite operar com até 3 páginas. STYLE SHEETS é acompanhado por um ótimo manual de 31 páginas, com boas dicas.

Existem algumas idéias, que quando usadas produzem bons resultados. Nem todas foram seguidas aqui porque gostamos de mostrar o maior número de recursos possíveis. Entre elas, podemos citar 3 idéias básicas:

a) não use mais de um tipo de letra; na pior das hipóteses duas - uma no corpo do texto, outra nos títulos;
b) após a entrada do texto, faça o alinhamento e divisão silábica - não deixe palavras "isoladas" no meio do texto;
c) cuidado com o excesso de ilustrações! Elas são exatamente isto, servindo apenas para ilustrar o texto.

Escolhemos o modelo 27 do SPRINGBOARD PUBLISHER STYLE SHEETS. Era nossa intenção obter uma página semelhante à que foi feita com o PUBLISH IT, no "O GANCHO" de março/88. O transporte do formato do STYLE SHEETS para o SPRINGBOARD PUBLISHER não oferece mistérios. Basta abrir um arquivo, avisar que o modelo está em um disco novo e carregá-lo. A seguir, colocamos um disco de dados no drive e guardamos o modelo com um novo nome. Mesmo neste caso, pode-se alterar o tamanho da folha e refixar as margens. As réguas trabalham em 3 escalas diferentes polegadas, centímetros e pixel. Se o usuário desejar, é possível numerar as páginas. Aqui as opções são múltiplas, tanto no que se refere à posição do número (colocado no lado esquerdo, direito ou centro da página, na sua parte superior ou inferior) ou ao seu formato (numérico, romano ou letras do alfabeto).

Nosso modelo já vem com as colunas definidas, mas o SPRINGBOARD PUBLISHER permite trabalhar com até 9 colunas, que podem ter sua largura de separação (bordas) entre elas determinada pelo usuário. Existem 5 larguras de bordas em 24 padrões diferentes.

As modificações introduzidas no modelo seguiram a ordem sugerida pelo manual do SPRINGBOARD PUBLISHER STYLE SHEETS, ou seja, dos títulos para o texto e daí para os gráficos. As correções são feitas facilmente. Por exemplo, para apagar uma palavra, basta colocar o cursor sobre a mesma e apertar 2 vezes, em rápida sucessão, a tecla Maçã-Fechada. A seguir, aperte a tecla "DELETE". O tamanho das letras é determinado pelo tamanho da área de texto usada. Qualquer tentativa em usar um tamanho incompatível é

sinalizada por um alarme. Para escrever, é preciso estar no modo texto. As colunas de texto servem para ressaltar um título. Nisto, ele é completamente diferente do PUBLISH IT que exige que se defina uma coluna de texto. Sempre que cometer um erro, use o comando UNDO (desfaça): "Maçã-Aberta Z". Não deixe a correção para mais tarde, porque ela pode tornar-se mais difícil e demorada.

Após a colocação de todos os títulos, passamos a escrever nas colunas de texto. Optamos por um alinhamento completo. A divisão silábica é usada automaticamente, desde que se digite a palavra separada por um hífen. Uma apresentação do texto ainda melhor pode ser obtida através da variação da distância entre os caracteres, medida em pixel. A regulagem do espaçamento entre parágrafos e linhas também está sob total controle do usuário. Os pontos de tabulação são escolhidos livre e facilmente. Entretanto, quando se remove um parágrafo, é preciso definir novamente o tipo de alinhamento desejado.

É na parte gráfica que o SPRINGBOARD PUBLISHER mostra todo o seu poder. A impressão que tivemos foi a de que é preciso escolher, quando se cria um editor de publicações, entre o editor de texto e o editor de gráficos; ou seja, qual deles oferece maiores recursos para o usuário. Pessoalmente, prefiro dispor de maiores recursos gráficos. O editor de texto, por melhor que seja, nunca supera um processador de textos tipo MULTISCRIBE. No final da resenha sobre o PUBLISH IT, declaramos que sentíamos a falta de um editor de ilustrações em nível de pixel. Pois bem, agora temos um. Entretanto, essa possibilidade é apenas uma entre os recursos realmente impressionantes que ele apresenta.

Como exemplo, vamos examinar os passos dados para a colocação da figura do computador no topo da página. Ela está no NEWSROOM ART COLLECTION V2 A (D-146/A) no arquivo COMPUTE2. Para importá-la, basta copiar a figura e usar o comando "PASTE". Aqui já aparece uma primeira diferença notável. É irrelevante o tamanho da mesma no arquivo inicial e pode-se alterá-la sem nenhum problema. Basta modificar a sua escala. Feito isso, resolvemos girá-la no sentido horizontal. A seguir, usamos o "ZOOM" para corrigir a orientação da maçã. Entretanto, há uma outra série de recursos impressionantes; o comando "INVERT", por exemplo, troca os pixels brancos por pretos e vice-versa. O comando "SPECIAL EFFECTS" merece comentários detalhados. O leitor pode ver o resultado na última página deste artigo. Usamos a figura de uma câmera fotográfica, presente no lado do NEWSROOM ART COLLECTION. Existem 5 efeitos principais:

a) Escala: torna-se a figura maior ou menor em qualquer uma das direções principais: para cima, para baixo, esquerda e direita;

b) Distorção: a figura move-se em torno de um lado enquanto os outros permanecem estacionários;

c) Perspectiva: a figura move o lado de cima ou o lado de baixo em direções opostas;

d) Em pinça: a figura move ou o lado de cima ou o lado de baixo na mesma direção;

e) Rotação: a figura gira em torno de qualquer ângulo desejado.

Além desse impressionante recurso, pode-se usar o comando de espelhos que não se restringe às 4 direções, podendo espelhar também em diagonal. O SPRINGBOARD PUBLISHER apresenta 35 diferentes brochas de pintura. Contudo, pode-se editá-las, assim como os padrões usados (em número de 24) para preencher o interior das figuras e obter assim qualquer efeito que se deseje.

As ferramentas são muito úteis e realizam todas as tarefas de modo suave e preciso. Apesar de não termos usado um Mouse, em nenhum momento sentimos a sua falta. Quando apertamos CTRL-C, pode-se controlar o movimento do cursor pixel a pixel, permitindo um perfeito detalhamento, caso queiramos desenhar as próprias ilustrações. Há 10 tipos básicos de formas disponíveis: quadrados, retângulos, elipses, polígonos e formas livres, vazios e cheios.

A impressão é bastante boa, principalmente na opção "FINAL". Pode-se determinar o número de cópias, as páginas a serem impressas e o tipo de papel envolvido: contínuo ou folha solta. A velocidade de impressão é razoável, mas não chega a impressionar. Além de um primeiro manual, "GETTING STARTED", há um de referência, totalizando 131 páginas. Como podemos facilmente adivinhar, é impossível utilizar um programa do grau de complexidade do SPRINGBOARD PUBLISHER, sem recorrer inúmeras vezes a um deles, principalmente ao de referência.

No último ano foram lançados £ grandes programas de DeskTop Publishing para o Apple IIe. Observamos que os padrões de programação estipulados para o Apple IIgs tiveram o efeito de estandardizar muitos elementos. Por exemplo, as fontes de PUBLISH IT e SPRINGBOARD PUBLISHER são essencialmente iguais. Só nos falta um editor de fontes para acrescentar a acentuação em português.

Clube dos Applemaniacos
Caixa Postal 54131, S.Paulo, SP, CEP 01296

Springboard Publisher : é realmente fantastico !

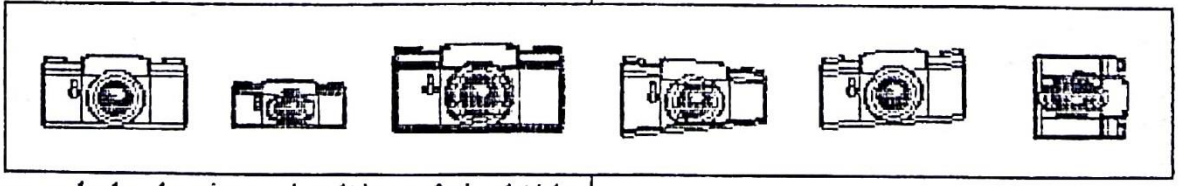
Mais uma grande novidade para os associados do Clube dos Applemaniacos: o editor de publicaçao que tem o maior numero de recursos graficos. Agora é possivel criar um jornal em poucos minutos. Ha' uma série de formatos ja' prontos para serem usados e que incluem varias paginas que podem ser numeradas e escritas em oito idiomas diferentes. Acreditamos que, em breve, estara disponivel também em portugues. Os graficos podem ser tirados de diversos programas, como, por exemplo, do Newsroom Art Collection, ou de telas de alta-resoluçao. O texto pode ser criado no AppleWorks ou no Bank Street Writer e depois transportado para o Springboard Publisher sem nenhuma complicaçao adicional. De qualquer maneira, ele sempre funciona no modo **WYSIWYG** (o que voce ve é o que voce obtém). As letras podem ser dispostas em tamanhos variados e combinadas entre si.

Pintando o 7 com a camera

Para poder exibir todos os recursos graficos do Springboard Publisher submetemos a figura de uma camera fotografica retirada do Art Collection V2 do Newsroom aos efeitos especiais. Como se pode constatar, a figura normal, a primeira do lado esquerdo, foi reduzida e depois ampliada. Em seguida, mudamos a perspectiva e a torcemos para o lado de cima. A ultima foi obtida através de rotaçao , seguida de reduçao.

O mesmo recurso foi usado com a figura do computador no cabeçario do presente jornal. Ampliamos o computador para que ele ficasse com um relevo maior. O da esquerda sofreu uma rotaçao. Através do "ZOOM", modificamos o simbolo da Apple .

Sem nenhuma duvida: com o Springboard Publisher apenas a imaginaçao fixa os limites de seu uso.



Leia e Assine "O GANCHO" !

DOMINANDO O SENSIBLE SPELLER (I)

por BARREIRA (Itabuna, BA)

O objetivo desta matéria é demonstrar como configurar o SENSIBLE SPELLER (ProDOS) para usá-lo com arquivos de APPLEWORKS e MULTISCRIBE contendo palavras acentuadas. Mostraremos também como criar um dicionário vazio. Para atingir estes objetivos, todas as modificações estão indicadas passo a passo e acreditamos que todos, mesmo os iniciantes, poderão fazer todas as modificações indicadas sem maiores dificuldades. Dúvidas eventuais poderão ser resolvidas com uma boa leitura do manual.

1. Use uma cópia do G-007/B e guarde seu original. Substitua o arquivo PRODOS existente no disquete (1.0.2) por uma versão mais recente, como por exemplo ProDOS 8 V 1.4 (no COPY II PLUS 8.2).

2. Dê o "boot" no G-007/B e quando aparecer a tela de abertura do programa, tecle <ESC> e você entrará no SENSIBLE SETUP menu. Se você se atrapalhar e não aparecer na tela o SENSIBLE SPELLER menu, tecle <Q> <RETURN> e você entrará na tela BYE do ProDOS 8 V 1.4. Com as setas escolha SETUP.SPELLER e tecle <RETURN> e então você terá o menu do SENSIBLE SETUP.

3. Escolha <C> Customize Speller. Estamos agora no CUSTOMIZE SPELLER menu e vamos configurar o programa para aceitar os arquivos de APPLEWORKS com os caracteres acentuados no sistema do TK 3000.

3.1 Escolha <D> Quick Setups e em seguida <B> APPLEWORKS <RETURN>. Com isto o programa automaticamente estará modificando (setando) várias opções, adequando-as ao APPLEWORKS. Observe que esta opção deve ser a primeira a ser feita, pois ela "resseta" o que foi modificado antes. Tecle <R> para retornar.

3.2 Tecle <A> para entrar no HARDWARE OPTIONS menu. Normalmente, a única opção a ser modificada é o item H - Printer Init. Você deve colocar aí o conjunto de caracteres que inicializam sua impressora. A maioria das impressoras usam "CTRL I 80N". Tecle <R> para retornar.

3.3 Tecle <B> para entrar no DISK OPTIONS menu. O programa usará os nomes e opções, que escolheremos a seguir, como "default".

<A> - Nesta opção coloque o nome do disquete que contém os seus arquivos APPLEWORKS. Usaremos "/DADOS/=". Se você usa um nome diferente para cada disquete de dados, escreva apenas "/=".

<B> - Nesta opção coloque o nome do disquete que contém o(s) dicionário(s), seguido do nome do dicionário (ou prefixo). Usaremos "/DIC/DICION.=". Assim, você poderá ter nomes como DICION.JURIDICO, DICION.MEDICO, DICION.GERAL, etc. para cada dicionário especializado.

<C> - Se você escolher "YES" nesta opção, o programa relembrará o nome do primeiro dicionário usado nesta seção, sempre que você for

consultar um dicionário. Se escolher "NO", ele relembrará o último nome que foi usado.

3.4 Tecle <C> para entrar no MODIFY CHARACTER SET menu. Use a tecla da seta -> até aparecer o caractere "$" ($24) e então tecle <U>. Com o mesmo procedimento modifique para tipo "U" os caracteres de número ASCII $2D, $40, $5B, $5C, $5D, $5F, $60, $7B, $7C, $7D e $7E. Observe que todos os caracteres que o TK 3000 usa no modo acentuado devem estar com o tipo "U". Observe ainda que do mesmo modo você pode modificar o programa para usar com o MULTISCRIBE, bastando modificar para tipo "U" todos os caracteres que foram redefinidos como caracteres acentuados.

3.5 Opção <E>= Nada a modificar.

3.6 Opção <F>: Nada a modificar para APPLEWORKS. Para MULTISCRIBE, entre no WORD COLLECTION OPTIONS B menu e modifique apenas o item <N>, substituindo 300 por 294.

3.7 Retorne ao SENSIBLE SETUP menu.

3.8 Tecle <R> <Y> para salvar as modificações no disquete. Tecle <RETURN> para retornar ao SENSIBLE SETUP menu.

4. Formate o lado B do disquete com o nome /DIC (abreviatura de dicionário) ou com o nome que você achar mais adequado. Neste lado colocaremos o(s) dicionário(s).

5. Execute a etapa 2 anterior.

6. Estando no SENSIBLE SETUP menu, escolha a opção <D> e você entrará no DICTIONARY UTILITIES menu. Escolha <C> para criar um dicionário vazio.

7. Introduza o volume de nome /DIC (formatado no item "4") e tecle <RETURN>. Entre com /DIC/DICION.VAZIO para "Pathname" do dicionário. Tecle <RETURN> e teremos o dicionário criado. Observe que foi criado um dicionário que ainda não tem palavras. Observe ainda que ao adicionar palavras a um dicionário, o programa usará o conteúdo do /DICION VELHO que, junto com as novas palavras formarão o /DICION.NOVO.

8. Tecle <M> e entre com o "pathname" /DIC/DICION.VAZIO e você confirmará que ele está vazio e também se há algum problema.

No próximo mês explicaremos como levar o SENSIBLE SPELLER para a memória RAM e como modificar o dicionário para funcionar com os 41 sufixos mais comuns da língua portuguesa.

O AVENTUREIRO ELETRONICO



PHANTASIE III: Este RPG ("Role Playing Game"), agora em sua terceira etapa, apresenta algumas novidades bastante interessantes. Desta vez é preciso libertar a ilha de Glendor das hordas de Nikademus, que já conquistaram as ilhas de Ferronrah e Slendor em PHANTASIE I e II. Como todo RPG, o combate é a parte mais importante do jogo, pois permite ganhar ouro e experiência. Isto é, experiência para aperfeiçoar as características das suas personagens e ouro para comprar equipamentos e curar ferimentos.

Todavia, PHANTASIE III apresenta algumas características que o diferencia das versões anteriores. Primeiramente, ao definir a raça e a profissão de uma personagem, define-se também a afinidade da mesma com certas características pessoais. Por exemplo, um ladrão ou um "Monk" tem mais facilidade para aprender a descobrir e desarmar armadilhas do que para lutar, enquanto os guerreiros e "Rangers" têm mais capacidade para a luta. Isto se torna óbvio a medida que a personagem adquire experiência suficiente para mudar de nível. Neste momento ela deve escolher 3 características para serem melhoradas (uma novidade em termos de RPG). Rapidamente verificamos uma diferença muito grande na "velocidade de aprendizagem" entre as diversas características. Assim, pode-se ter uma personagem péssima em quase tudo, mas ótima para lutar, atirar flechas e nadar ou outra que seja mais ou menos hábil em tudo. É só escolher e ver depois o que acontece.

Outra característica interessante deste jogo é a tela principal, nas cenas fora da cidade. No topo aparece a condição física de cada personagem, pontos de vida e de magia e ferimentos em várias partes do corpo. Neste jogo pode-se perder um braço ou uma perna sem morrer, mas a perda da cabeça ou do tronco é fatal. Todas as partes do corpo podem ser machucadas, quebradas e perdidas, o que aumenta o realismo da simulação, especialmente durante o combate, apresentado na parte inferior da tela. As personagens aparecem na sua posição atual: avançados, recuados, caídos, atacando, defendendo, etc., tudo isso com uma pequena animação. Como o programa só salva a condição das personagens ao entrar numa cidade, se ocorrer alguma tragédia é só "re-bootar" o jogo e recomeçar da última cidade visitada. No canto inferior esquerdo da tela há um mapa visto de cima, com um cursor representando seu grupo. A ilha ocupa 25 quadrantes (5 x 5), mas apenas 1 quadrante é visível de cada vez: se o cursor ultrapassar a borda de um dos lados do quadrante, aparece o quadrante seguinte. Nos Castelos o mapa fica todo branco e as passagens e salas vão aparecendo à medida que o grupo avança. Com isso, evita-se uma das partes mais chatas dos RPG's: mapear. O programa permite guardar o mapa do último Castelo visitado.

Para quem não está acostumado com os RPG's, é conveniente experimentar todas as opções em todas as telas, principalmente no interior das cidades. Além disso, é possível encontrar itens diferentes em cidades diferentes. As

cidades, aliás como tudo neste jogo, são numeradas, começando em Pendragon 1. É possível teleportar para as outras cidades com o feitiço #54.

Como sempre, fornecerei um pequeno roteiro, que deverá ser seguido conforme as possibilidades do seu grupo. Para começar, forme uma equipe variada. Os "Monks" possuem as características dos ladrões e um pouco da mágica dos feiticeiros, assim como os "Rangers" possuem as habilidades dos guerreiros e um pouco da mágica dos "Clerics". Estes 2 tipos levam mais tempo para se desenvolver, mas são muito úteis. Ao sair de Pendragon, entre nos Arquivos, logo ao sul da cidade e vasculhe tudo, até encontrar um Velho que lhe dará a sua primeira missão: resgatar um príncipe dos Anões num castelo ao sul. Evite, por enquanto, o corredor logo à esquerda da entrada, pois ele contém monstros muito poderosos e, no final do corredor, evite o "Wand of Nikademus" que você deverá capturar quando a equipe estiver razoavelmente forte. Se encontrar um altar, reze. Dirija-se ao castelo ao sul, pegue o corpo do anão morto e saia pelo caminho mais curto. Volte até o Velho que o mandará ao enterro do príncipe num castelo a oeste. Vá até lá, entre no salão, dê uma volta para conhecer os convidados e sente-se no local que lhe foi reservado. Ao fazer isso, o próprio Nikademus aparecerá e lançará raios e bolas de fogo, matando todos os convidados, menos os do seu grupo, que também sofrerão alguns ferimentos. Depois, vá para o leste até o Castelo de Cristal. Nele você deverá achar a Chave da Luz (procure bem) e um sistema que teleporta o Castelo para os Planos da Luz e das Trevas (C2+ e C2-, respectivamente), de onde o único regresso é com o feitiço #54; se você não estiver com este, nem tente. No Plano da Luz, há o Castelo da Luz, onde você receberá informações complementares. Teleporte de volta a Pendragon (1), pegue o "Wand" nos Arquivos e a Chave das Trevas no Castelo onde estava o corpo do anão. Volte ao Castelo de Cristal e teleporte ao Plano das Trevas. Daí em diante é com vocês. É bom saber que no Plano das Trevas tudo é como uma imagem espelhada do Plano da Luz, até mesmo o mapa do Castelo.

Este roteiro parece fácil, mas depois de algumas horas qualquer um verá que não é tão simples. Para se tornar um herói imortal de Glendor leva muito tempo e esforço. Na falta do manual forneço a seguir uma descrição de alguns feitiços descobertos até o momento. Os feitiços aumentam em potência cada vez que se passa de um estágio do jogo para o próximo:

```
1 a 4      : curar ferimentos
5 a 8      : ataque a 1 inimigo
33 a 36    : ataque a todos os inimigos
37 a 38    : ataque a todos os inimigos
52         : acordar o grupo
54         : teleporte
```

PERGUNTE A ANALISTA



PERGUNTA: Posso usar as fontes de PUBLISH IT no SPRINGBOARD PUBLISHER e vice-versa? (LILITH - São Paulo)

RESPOSTA: As fontes de PUBLISH IT, SPRINGBOARD PUBLISHER e TIMEOUT SUPERFONTS seguem o padrão da Apple estipulada para fontes de ProDOS 16 no Apple IIgs. Consequentemente, as fontes que foram criadas para os programas próprios do Apple IIgs também funcionarão nestes programas do Apple IIe. O único inconveniente é o fato que o fabricante do PUBLISH IT mudou o tipo de arquivo de $C8 ("FON") para $F7. Para usar as fontes dos outros programas no PUBLISH IT é necessário mudar o Tipo, utilizando o programa TYPE CHANGER, que se encontra no lado B do disquete que contém o Catálogo Geral do Clube. Não esqueça de usar a opção "Install Font" no PUBLISH IT para integrar as novas fontes no programa.

Os Beagle Bros prometeram um editor de fontes para TIMEOUT SUPERFONTS, a ser lançado em setembro. Ainda não temos notícias deste programa, mas ele deverá resolver os problemas de acentuação em português nos programas de DeskTop Publishing.

Até chegar tal editor, há um "jeitinho" para conseguir acentuação utilizando TIMEOUT SUPERFONTS, pois muitas das letras acentuadas já existem nas fontes no segundo e terceiro "conjuntos". Por exemplo, para escrever "ção" ficará assim: "<x2>MK<xl>o". Podemos criar alguns macros no TIMEOUT ULTRAMACROS para facilitar a criação do texto, mas a tela ficará bagunçada de qualquer forma. Segue uma tabela das letras acentuadas da língua portuguesa:

á = <x2>G	ã = <x2>K	ê = <x2>P	ô = <x3>Y
à = <x2>H	ç = <x2>M	í = <x2>R	õ = <x3>[
â = <x2>I	é = <x2>N	ó = <x3>W	ú = <x3>\

PATCHWORKS: Quando trabalhamos com APPLEWORKS no TK 3000 com a tecla MODE acionada, todas as linhas verticais nas "pastas" na tela se transformam na letra "ú". Segue um patch para APPLEWORKS 2.O que modifica a linha horizontal para o símbolo "!", deixando as telas bem mais bonitas. Coloque uma cópia do STARTUP no drive e tecle;

```
BLOAD APLWORKS.SYSTEM,TSYS,A$2000
POKE 768,33
BSAVE SEG.M1,T0,A$300,L1,B$14B0F
BSAVE SEG.M1,T0,A$300,L1,B$14B6F
BSAVE SEG.M1,T0,A$300,L1,B$14BBO
BSAVE SEG.M1,T0,A$300,L1,B$14C02
BSAVE SEG.M1,T0,A$3Q0,L1,B$14C05
BSAVE SEG.M1,TQ,A$300,L1,B$15836
BSAVE SEG.Ml,TO,A$300,Ll,B$15842
```

O GANCHO

ANO II - NUMERO 12
DEZEMBRO/88

NESTE NUMERO:

APPLEWORKS 2: RESUMO DE COMANDOS 317
DOMINANDO O SENSIBLE SPELLER (II) 325



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo – SP. CEP 01296

APPLEWORKS 2.0: RESUMO DE COMANDOS (I)

(PROCESSADOR DE TEXTOS)

CRIANDO UM ARQUIVO

Para criar um arquivo de Processador de Textos, use a opção 1 ("Add files to the Desktop") do menu principal e escolha a opção 3 ("Create a new file") para criar um novo arquivo de Processador de Textos. Dê nome ao arquivo e você poderá editar o novo arquivo imediatamente.

MOVIMENTOS BÁSICOS

Use as 4 teclas com Flechas para movimentar o cursor dentro do documento. Enquanto você digita, a tecla "Del" permite deletar um caracter para a esquerda. As Flechas "Para Cima" e "Para Baixo" movimentarão o cursor uma linha de cada vez. As Flechas "Direita" e "Esquerda" movimentarão o cursor um caracter de cada vez. Combine as teclas com a "Maçã-Aberta" para aumentar os efeitos. "Maçã-Aberta" com as Flechas "Para Cima" e "Para Baixo" movimenta o cursor uma tela de 20 linhas cada vez. "Maçã-Aberta" com as Flechas "Direita" e "Esquerda" movimenta o cursor palavra por palavra. A tecla "Tab" movimenta o cursor até as paradas tabuladas que você estabelecer com a "Maçã-Aberta T". "Maçã- Aberta Tab" movimenta o cursor na direção oposta. Use "Maçã- Aberta" com os números de 1 a 9 para movimentar o cursor proporcionalmente dentro do documento. "Maçã-Aberta 9" movimenta até o final, "Maçã-Aberta 1" movimenta para o começo, "Maçã- Aberta 5" para na metade do texto e assim por diante.

"MACA-ABERTA C" (COPIAR & INSERIR)

Objetivo: Duplicar informações dentro de um documento ou transferir uma informação de um documento para outro.

Como Aplicar: Posicione o cursor no começo da informação que você deseja copiar. Aperte "Maçã-Aberta C". Selecione uma das opções:

> **DENTRO DO DOCUMENTO:** Destaque a informação desejada usando "Maçã-Aberta" e as Flechas e depois aperte RETURN. Mova o cursor até o local dentro do documento onde você deseja inserir a informação duplicada. Aperte RETURN novamente e a informação aparecerá no novo local.
> **COLOCANDO NA PRANCHETA:** Destaque a informação desejada usando "Maçã-Aberta" e as Flechas e depois aperte RETURN. A informação está agora na "Prancheta" (memória temporária), onde permanecerá até você repetir o comando (copiando alguma outra coisa em cima) ou desligar o micro.
>
> **RETIRANDO DA PRANCHETA:** Informações que forem Copiadas para a Prancheta aparecem no local do cursor. Estas informações ainda estão na Prancheta e poderão ser copiadas quantas vezes você quiser.

Comentários: Lembre—se que a cópia na Prancheta lhe permite duplicar a informação várias vezes, tirando-a da mesma quantas vezes quiser, até desligar o computador. Copiar dentro de um documento só funciona uma vez.

Note que você não pode copiar informações via Prancheta do Processador de Textos para a Planilha ou para o Banco de Dados. Este processo só funciona para copiar para outro documento do Processador de Textos.

O texto original copiado não é removido do local em que está, mas é simplesmente copiado. Veja também "Maçã-Aberta M"

"MACA-ABERTA D" (DELETAR)

Objetivo: Remover informações de um documento.

Como Aplicar: Posicione o cursor até o ponto onde você deseja começar a remover a informação. Aperte "Maçã-Aberta D" para deletar. Destaque a informação que você deseja remover usando "Maçã-Aberta" e as Flechas. Aperte RETURN para terminar.

Comentários: Use este comando para deletar opções de formatação e impressão, bem como textos de seus documentos.

"MACA-ABERTA E" (EDITAR OU INSERIR)

Objetivo: Alternar entre os sistemas "Editar" e "Inserir". "Inserir" significa que, enquanto você digita, qualquer informação do lado direito do cursor é empurrada para adiante para criar espaço para o texto a ser inserido. O sistema "Inserir" é indicado através do cursor no formato de um traço luminoso. O sistema "Editar" significa que a informação que você digita substituirá qualquer outra informação do lado direito do cursor. O sistema "Editar" é indicado através do cursor no formato de um bloco luminoso.

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta E" para alternar entre os 2 sistemas. Aguarde até que a forma do cursor se modifique.

"MACA-ABERTA F" (ENCONTRAR)

Objetivo: Saltar imediatamente para um local específico dentro de um documento. Este local pode ser uma palavra em particular ou uma marca especial colocada no documento.

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta F". Selecione como a seguir:

> **TEXTO**: Encontra uma palavra ou uma frase específica no documento. Selecione esta opção e encontre a palavra ou frase que você deseja. Esta opção ignora o "formato" da informação (isto é, letras maiúsculas ou minúsculas são consideradas iguais).
>
> **PAGINA**: Encontra uma página específica. Selecione esta opção e encontre o número da página que você deseja.

MARCADOR: Encontra um marcador pré-determinado dentro do documento. Os marcadores são colocados dentro do texto através dos "Opções para Imprimir" ("Maçã-Aberta O"). Veja "Opções para Imprimir" para maiores detalhes sobre os marcadores.

"CASE SENSITIVE TEXT": O mesmo que TEXTO, mas é sensível a letras maiúsculas e minúsculas. Por exemplo, se você especifica "WORD", esta opção não encontrará "Word".

OPCOES PARA PRINTAR: Encontra ocorrências de uma opção de impressão específica. As "Opções para Imprimir" são geralmente estabelecidas usando-se o comando "Maçã-Aberta O". Após selecionar esta opção, o menu "Opções para Imprimir" aparecerá. Entre na opção desejada e aperte RETURN. Veja "Opções para Imprimir" ("Maçã-Aberta O") para maiores detalhes.

"MACA-ABERTA K" (CALCULANDO PARADAS DE PAGINA)

Objetivo: Esta opção revela onde todas as paradas de páginas ocorrem em um documento. É útil especialmente para documentos longos e em conjunção com os "Grouping Commands" encontrados em "Opções para Imprimir" ("Maçã-Aberta O").

Como Aplicar: Selecione "Maçã-Aberta K" e os divisores de páginas aparecerão dentro do documento. Veja também "Cabeça de Página" e "Pé de Página" nas "Opções para Imprimir" ("Maçã-Aberta O").

"MACA-ABERTA M" (MOVIMENTANDO O TEXTO)

Objetivo: Movimentar o texto de um local para outro. Igual ao "Maçã-Aberta C", mas este comando deleta o texto original. Veja "Maçã-Aberta C".

"MACA-ABERTA N" (NOMEAR)

Objetivo: Trocar o nome do documento antes de salvá-lo.

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta N". Digite o novo título. Use "Maçã-Aberta E" para "Inserir" ou "Editar" conforme desejado. Aperte RETURN quando estiver satisfeito com o novo título.

Comentários: Note que o arquivo com o título original não existirá mais na memória após a troca de títulos. Entretanto, ele ainda existirá em disquete se já foi gravado uma vez com antigo. Salvar o documento com nome novo lhe dará 2 versões em disquete do mesmo documento.

"MACA-ABERTA O" (OPCOES PARA IMPRIMIR)

Objetivo: Estabelecer comandos de impressão especiais para realçar a estética de seus documentos.

Como Aplicar: Geralmente acionamos "Opções Para Imprimir" em pontos específicos dentro de um documento. Primeiramente, posicione o cursor na

posição desejada. Aperte "Maçã-Aberta O". Você obterá um menu cheio de opções. Digite a sigla (2 letras) da opção desejada neste ponto do documento. Você pode agora digitar outras opções neste mesmo ponto ou apertar "ESC" para retornar à edição de seu documento.

Comentários: Use "Maçã-Aberta Z" para ver as opções dentro do documento após ter acessado o mesmo. Use "Maçã-Aberta D" para deletar uma opção. Conforme descrito abaixo, algumas das opções controlam a impressora através do envio de códigos de controle de impressão. Os códigos que são enviados residem na configuração de impressora previamente estabelecida. Seguem alguns detalhes sobre "Opções de Impressão":

PW (Platen Width): Modifica a largura do formato do documento. A largura da impressão afeta o número de caracteres que podem ser impressos em uma linha. Este ajuste tem precedência sobre o ajuste na configuração da impressora. Ele pode ser usado para conseguir mais do que 80 caracteres para uma impressora de 8 polegadas de largura. Ajuste o "CI" (Characters Per Inch) conforme desejado e modifique o "PW" (Platen Width) para acomodar aqueles caracteres para a sua impressora. Por exemplo, se você estiver imprimindo com 17 CPI, você poderá modificar o "PW" para 13 polegadas e acomodar mais caracteres por linha.

LM (Left Margin): Estabelece a margem esquerda. O APPLEWORKS já deixa uma margem esquerda de 0,5 polegadas, dando a você somente 80 caracteres por linha com 10 CPI (o que significa 8 polegadas do seu papel de 8,5 polegadas).

Você provavelmente desejará dividir este espaço igualmente entre as margens esquerda e direita. Faça-o ajustando a colocação do papel em sua impressora. Para alterar a margem esquerda, digite "LM" e depois o novo valor, ajustando as 0,5 polegadas já existentes de margem. Note que a margem esquerda pode ser modificada em qualquer local no documento, afetando o texto que segue. Você poderá usar a margem esquerda com Cabeçalhos e Rodapés para controlar a localização dos números das páginas e outras informações.

RM (Right Margin): Estabelece a margem direita, contada em polegadas a partir do lado direito da página. Veja "LM" para maiores detalhes.

CI (Characters Per Inch): Altera o espaçamento entre os caracteres e o tamanho destes. Sua utilidade principal é de utilizar os caracteres maiores ou menores que a sua impressora é capaz de imprimir. Se você tem uma impressora "custom", esses tamanhos são selecionados na opção "CI". Dos 20 "CI" settings disponíveis, sua impressora provavelmente usará a maior parte. Se especificar uma impressora "custom", você terá que indicar os códigos na configuração desta para poder usar os tamanhos especiais de impressão. Neste caso, você poderá usar os valores de CI não válidos para sua impressora para ativar qualquer código de impressão.

Lembre-se de que a posição "CI" afeta o número de caracteres que serão impressos em cada linha. O APPLEWORKS usa o "CI" e o "PW" para calcular a largura da linha

P1 (Proportional 1): Liga a impressão proporcional se sua impressora é uma das impressoras pré-especificadas dentro do APPLEWORKS e também dispõe desta função. Apesar da impressão proporcional ser controlada por códigos de controle de impressão, você não poderá acessar esses códigos nas telas de configuração da impressora. A impressão proporcional é geralmente mais atraente visualmente do que outros tipos de impressão porque não deixa excesso de espaço entre as letras de larguras diferentes.

P2 (Proportional 2): Este comando é projetado para a impressora ImageWriter, que tem 2 disposições de espaçamento proporcional.

IN (Indent): Cria uma margem à esquerda na segunda linha do parágrafo e nas linhas subsequentes. Este comando afeta todos os parágrafos até que seja ativado mais uma vez no documento. A primeira linha do parágrafo aparecerá na margem esquerda e as linhas seguintes serão tabuladas de acordo com o número de colunas especificadas. Este processo é útil para colunas numeradas e tabelas.

JU (Justified); **UJ** (Unjustified); **CN** (Centered): Determina como as extremidades das linhas de seu texto deverão ser. O "Justified" alinha o texto nos lados esquerdo e direito, o "Unjustified" coloca o texto alinhado à esquerda e "Centered" centraliza o texto. A opção "UJ" desliga este comando.

PL (Paper Length): Modifica o comprimento do papel que está sendo usado para o cálculo do número de linhas por página.

Use este comando para imprimir em etiquetas ou outro papel de tamanho excepcional. Todos os cálculos de páginas, cabeçalhos, rodapés e outras opções são feitos dentro desses parâmetros.

TM (Top Margin); **BM** (Bottom Margin): Estabelecem as margens para o começo e o pé da página. Estas não poderão exceder o comprimento estabelecido da página.

LI (Lines Per Inch): Ajusta as linhas por polegada. Este ajuste é usado para calcular o número de linhas impressas dentro de uma página. Esta opção admite 6 ou 8 linhas por polegada, mesmo se a impressora tiver capacidade para mais.

SS (Single Space); **DS** (Double Space); **TS** (Triple Space): Modifica o espaçamento (simples, duplo ou triplo) entre linhas. Este ajuste pode ser usado em qualquer ponto dentro de um documento e afeta o texto que se segue à opção.

NP (New Page): Cria uma quebra de páginas no local da opção. Use "Maçã-Aberta K" para ver as divisórias de página no Processador de Textos. A quebra indica o começo da próxima página e não o final da página anterior. A página anterior terá linhas em branco até completar a página.

GB (Group Begin); **GE** (Group End): Começa e termina a designação de um grupo de parágrafos no Processador de Textos. Qualquer parágrafo entre estes comandos não será separado por quebra de página. Em vez disso, ele será colocado dentro da mesma página e a página anterior conterá linhas em branco para completar a página. Os grupos não poderão exceder o tamanho especificado da página ou o mesmo será ignorado. Você poderá estabelecer quantos grupos quiser em um único documento.

HE (Page Header); **FO** (Footer): Estabelece informações para o Cabeçalho ou o Rodapé do documento. O Cabeçalho é impresso no alto de cada página, logo abaixo da margem do começo. Rodapés são impressos no pé da página, logo acima da margem do pé da página. Após entrar nos comandos "HE" ou "FO", digite o texto desejado na linha seguinte. Esta informação será impressa como o Cabeçalho ou o Rodapé da página, respectivamente. Esta linha pode conter opções de impressão, bem como textos. Cabeçalhos e Rodapés começam a ser impressos na página na qual a opção aparece. Acesse os comandos uma segunda vez para modificar as informações do Cabeçalho ou do Rodapé da página, ou então para deixar de imprimir Cabeçalhos e Rodapés após aquele ponto no texto.

SK (Skip Lines): Opção pouco usada, que serve para pular um determinado número de linhas entre parágrafos de um documento. Permite pular de 1 a 90 linhas. Pode ser útil para abrir espaços para colar gráficos ou tabelas no documento já impresso. Você poderá também simplesmente apertar RETURN para pular linhas.

PN (Page Number): Estabelece o número da página sendo usada. Acesse a opção "PN" e indique o número que você gostaria de especificar. Este número torna-se o número da Página em que esta opção aparece. Todas as páginas seguintes serão numeradas sequencialmente após este número. Esta opção não imprime os números nas páginas; ela somente estabelece a contagem interna de páginas do APPPLEWORKS. Veja também "PP".

PE (Pause Each Page); **PH** (Pause Here): Interrompe a impressão até que você aperte RETURN. A opção "PH" pode ser usada para designar o fim de um bloco de páginas impresso. A opção "PE" é útil para imprimir em folhas avulsas.

SM (Set Marker): Estabelece um marcador de 0 a 254 em seu documento. Este marcador não aparece em sua impressão, mas pode ser usado para encontrar pontos específicos dentro de um documento. O comando "Maçã-Aberta F" permite pular para qualquer dos marcadores que você tenha estabelecido. Veja "Maçã-Aberta F".

BB (Boldface Begin); **BE** (Boldface End); **+B** (Superscript Begin); **+E** (Superscript End); **-B** (Subscript Begin); **-E** (Subscript End); **UB** (Underline Begin); **UE** (Underline End): Ligam e desligam funções de impressão especificas. Se usadas com uma das impressoras especificadas dentro do programa, estas funções ativam ou desativam as funções associadas. Se usadas com uma impressora "custom", elas acessam os códigos estabelecidos na configuração. "BB" pode ser ativada a qualquer momento dentro de um documento, mas não pode ser precedida por outra opção "BB" até que se digite "BE". Esta opção pode ser ativada diretamente com "CTRL B" e permanecerá ativa até encontrar uma marca "BE" ou até o fim do parágrafo (o que ocorrer primeiro). No fim de cada parágrafo o APPLEWORKS emite o código na categoria "BE". As opções "UB" e "UE" funcionam da mesma maneira que as opções "BB" e "BE" e podem ser ativadas diretamente dentro de um documento com o comando "CTRL L".

PP (Print Page Number): Imprime o número de página em curso na página que contém a opção "PP". Este número de página pode ser afetado pelo comando "PN". Para imprimir o número de página em todas as páginas automaticamente, coloque este comando ("PP") em uma linha de Cabeçalho ou Rodapé. Veja também "HE", "FO" e "PN".

EK (Enter Keyboard): Interrompe a impressão até que você dê entrada na informação e aperte RETURN. É útil para cartas rápidas ou para completar formulários enquanto imprime.

MM (Mail Merge): Coloca categorias do Banco de Dados dentro de um documento no local do cursor. Para usar esta opção você deverá primeiramente imprimir os dados do Banco de Dados, usando a Prancheta especial para "Mail Merge" (veja "Maçã-Aberta P" referente ao Banco de Dados no próximo "O GANCHO"). Se a Prancheta contém categorias deste tipo, elas aparecerão quando você der entrada na opção "MM" no Processador de Textos. Selecione então, a categoria desejada neste local do seu documento. Você poderá usar esta opção repetidamente no mesmo documento.

"MACA-ABERTA P" (IMPRIMIR)

Objetivo: Imprimir um documento.

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta P" e escolha uma das 3 opções. A opção "Beginning" imprime desde o começo do documento. A opção "This Page" imprime a partir da página onde o cursor está posicionado. A opção "Cursor" imprime desde o ponto exato da posição do cursor. Você não poderá especificar a última página a ser impressa diferentemente da última página do documento. Entretanto, você poderá usar a opção "PH" (veja acima) para parar a impressão em qualquer local desejado. Assim, você poderá parar a impressão quando o APPLEWORKS fizer a pausa indicada.

"MACA-ABERTA Q" (ÍNDICE DE ARQUIVOS)

Objetivo: Muda rapidamente para outro arquivo na memória.

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta Q" e todos os arquivos disponíveis na memória aparecerão. Destaque o arquivo desejado e aperte RETURN para entrar naquele arquivo ou aperte "ESC" para voltar ao menu principal.

"MACA-ABERTA R" (SUBSTITUIR)

Objetivo: Substituir informações que aparecem no documento

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta R" e selecione "Text" ou "Case Sensitive Text". A opção "Text" tratará as letras maiúsculas e minúsculas indiferentemente. Dê então entrada no texto que você gostaria de encontrar para substituição e aperte RETURN. Entre então com o texto substituto. Você poderá substituir apenas uma ocorrência ou todas as ocorrências da informação de uma vez.

O comando "R" encontrará também informações que aparecem como uma parte de outra palavra. Por exemplo, ele encontrará "the" em "them" quando você substituir "the". Para encontrar apenas palavras inteiras, inclua um espaço antes e após a informação quando você especificar os critérios.

"MACA-ABERTA S" (SALVAR)

Objetivo: Salvar o documento em uso no disquete.

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta S" e o documento será imediatamente salvo no disquete. Você não terá a opção de modificar disquetes ou de substituir versões antigas do documento. Se uma versão antiga do documento ainda estiver no disquete, a nova versão a substituirá automaticamente.

"MACA-ABERTA T" (TABULAR)

Objetivo: Alterar a localização da tabulação.

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta T" e o cursor aparecerá na barra da tabulação no alto da tela. Aqui você poderá modificar as disposições das tabulações. Aperte "S" para estabelecer a tabulação na atual posição do cursor na linha, "C" para desmanchar a tabulação e "R" para remover todas as disposições de tabulação. "ESC" retorna à edição do documento.

"MACA-ABERTA Y" (DELETAR ATE O FIM)

Objetivo: Deletar da posição atual do cursor até o fim da linha.

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta Y" após colocar o cursor na posição desejada. Tudo o que estiver do lado direito do cursor até o final da linha será removido. Esta opção é especialmente útil para limpar informações em comandos e opções de impressão a fim de começar novas informações.

"MACA-ABERTA Z" (ZOOM)

Objetivo: Verificar todas as opções de impressão, disposições e pontos finais de parágrafos.

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta Z" para alternar entre ver e não ver as disposições em seu documento.

"MACA-ABERTA ESPAÇO" (MANTER UM ESPAÇO)

Objetivo: Evitar que certas combinações de palavras não se separem entre linhas diferentes.

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta Espaço" em vez de simplesmente a barra de espaços, quando for necessário manter um espaço entre palavras. As 2 palavras em ambos os lados do espaço não serão separadas, permanecendo como se fossem uma única palavra.

DOMINANDO O SENSIBLE SPELLER (II)

por BARREIRA (Itabuna, BA)

O objetivo desta matéria é demonstrar como levar o SENSIBLE SPELLER para a memória RAM juntamente com o(s) dicionário(s), facilitando o seu uso, especialmente para quem só dispõe de 1 drive. Para atingir este objetivo, todas as modificações necessárias estão indicadas passo a passo, a seguir:

1. Para fazer isto você necessitará de uma expansão de memória do tipo TK—WORKS e os arquivos RAM.DRV e INSTALL.SYSTEM

2. Use uma cópia do SENSIBLE SPELLER (G-007/B).

3. Com o uso de COPY II PLUS 8.2 ou de qualquer outro utilitário semelhante, faça o seguinte:

3.1 Delete os arquivos PRODOS e BASIC.SYSTEM. Se quiser, pode deletar também STARTUP, SPELLER.PIC, EMPTY e APPLEWORKSFILE, pois você não necessitará mais deles.

3.2 Copie para este disquete uma versão mais recente de ProDOS, por exemplo o PRODOS 8 V1.4 contido no COPY II PLUS V8.2. Acrescente também o arquivo RAM.DRV (tipo SYS) de ProSEL V3.3 (G-154/A) e o INSTALL.SYSTEM do volume /UTIL2 de WORD PERFECT. Estes arquivos constam no SENSIBLE SPELLER (G-007/B) no acervo do Clube desde novembro/88.

3.3 Modifique o nome do arquivo RAM.DRV para RAM.DRV.SYSTEM. Observe que o arquivo RAM.DRV.SYSTEM deve ser o primeiro arquivo com o sufixo ".SYSTEM" no disquete.

4. Utilizando o BLOCK.WARDEN no ProSEL V3.3 (G-153/B) ou qualquer outro editor de setores, vamos introduzir o nome INSTALL.SYSTEM na posição do "STARTUP" do programa RAM.DRV.SYSTEM. Esta posição se encontra no sétimo byte do arquivo, ou seja, quando o arquivo RAM.DRV.SYSTEM é carregado a partir de $2000, a posição do "STARTUP" se inicia em $2006. O primeiro byte tem o tamanho do nome e a partir de $2007 encontramos o nome propriamente dito (em ASCII positivo). Com o uso de

BLOCK WARDEN esta modificação se torna fácil, rápida e segura. Veja como executar este "patch":

4.1 Estando com BLOCK.WARDEN na memória, coloque o disquete com o programa a ser modificado no drive. Tecle <C> e em seguida o número do slot e o do drive.

4.2 Tecle <P> e entre com o Pathname "/SENSIBLE001" <RETURN>.

4.3 Tecle <F> e em seguida o nome do programa a ser modificado <RAM.DRV.SYSTEM> <RETURN>. Aparecerá então na tela o primeiro bloco do Programa.

4.4 Tecle <E> para entrar no editor. Estando o cursor na posição 000 (sobre o número $4C), acione a tecla de seta (->) para percorrer os números 4C El 20 EE EE 40. Aí então o programa abrirá uma janela e você poderá teclar o nome INSTALL.SYSTEM <RETURN>.

4.5 Tecle <ESC> <W> <RETURN> <Y>. Neste momento o bloco será regravado no disquete. Tecle <Q> <Y> para sair do programa.

Neste ponto deveremos ter no disquete /SENSIBLE001 os seguintes arquivos (nesta ordem):

PRODOS
RAM.DRV.SYSTEM
SSPELLER
SETUP.SPELLER
INSTALL.SYSTEM

Faremos agora um arquivo tipo TXT que conterá os comandos para uso do INSTALL.SYSTEM. Usando APPLEWORKS ou qualquer outro processador de texto capaz de gravar arquivos tipo texto, escreva para o arquivo INSTALL.BAT o seguinte:

```
COPY SSPELLER,/RAM       tecle <RETURN>
REQUEST /DIC             tecle <RETURN>
COPY /DIC/DICION.=,/RAM  tecle <RETURN>
PREFIX /RAM              tecle <RETURN>
RUN /RAM/SSPELLER        tecle <RETURN>
```

No APPLEWORKS, tecle <Maçã-Aberta P> <RETURN> Escolha "A text (ASCII) file on disk" <RETURN>. Escreva o pathname /SENSIBLE001/INSTALL.BAT <RETURN>. Com isto o arquivo INSTALL. BAT será gravado no disquete /SENSIBLE001.

Só resta agora entrar no SPELLER SETUP, ir até o DISK OPTION menu, opção <B> e mudar o Pathname "default" de "/DIC/DICION=" para "/RAM/DICION=". Se tudo estiver correto, deverá ocorrer o seguinte ao se dar o "boot" no disquete /SENSIBLE001:

a) O PRODOS será lido e procurará o primeiro arquivo com o sufixo ".SYSTEM". Encontrará RAM.DRV.SYSTEM que será carregado e este emulará o pseudo-drive /RAM no slot 3, drive 2.

b) O programa RAM.DRV.SYSTEM procurará e carregará o INSTALL.SYSTEM.

c) O INSTALL.SYSTEM utilizará os comandos existentes no arquivo INSTALL.BAT para copiar o arquivo SSPELLER para /RAM, pedirá que você coloque o disquete /DIC no drive e carregará para /RAM todos os dicionários cujos nomes iniciem com "DICION." (se houver espaço em /RAM) e finalmente rodará o arquivo SSPELLER.

O GANCHO

ANO III - NUMERO 1
JANEIRO/89

NESTE NUMERO:

APPLEMORKS 2: RESUMO BE COMANDOS (II) ... 329
DOMINANDO O PRINT MAGIC 333
DOMINANDO O SENSIBLE SPELLER (III) 336
O AVENTUREIRO ELETRONICO 338



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo – SP. CEP 01296

APPLEWORKS 2: RESUMO DE COMANDOS (II)

(BANCO DE DADOS)

Alimentando Informações: Inicie um novo Banco de Dados, selecionando a opção 1 do menu principal e a opção 2 do menu seguinte. Dê um nome ao novo Banco de Dados e você poderá definir logo as categorias (Field Names) desejadas. Use "Maçã-Aberta I" para inserir novas categorias antes das já existentes, "Maçã-Aberta D" para deletar categorias ou "Maçã-Aberta Y" para trocar o título de uma categoria. Aperte "ESC" quando terminar e o APPLEWORKS lhe dará a opção de incluir novos registros.

"MACA ABERTA A" (CLASSIFICAR)

Objetivo: Classificar informações por categorias desejadas.

Como Aplicar: Coloque o cursor na categoria desejada e aperte "Maçã-Aberta A". Selecione uma das opções de classificação. Todos os registros no Banco de Dados serão classificados por esta categoria, na ordem escolhida. Para efetuar classificações em níveis variados, classifique as categorias na ordem inversa de sua importância. Em outras palavras, se você deseja classificar por sobrenome e depois nome, classifique no APPLEWORKS primeiro pelo nome e depois pelo sobrenome.

"MACA ABERTA C" (COPIAR)

Objetivo: Copiar informações entre Bancos de Dados diferentes ou dentro do mesmo arquivo.

Como Aplicar: Se usado na tela de registro único (onde apenas um registro é visível de cada vez), este comando simplesmente copia o registro em curso de 1 a 99 vezes. Quando usado na tela de múltiplos registros (onde todos os registros são visíveis), este comando oferecerá 3 opções:

> **DENTRO DO DOCUMENTO**: Permite especificar os registros que serão duplicados dentro do mesmo documento. Destaque os registros desejados com "Maçã-Aberta" e as Flechas.
>
> **COLOCAR NA PRANCHETA**: Permite copiar registros específicos para a Prancheta (memória temporária). Destaque os registros desejados com "Maçã-Aberta" e as Flechas. Registros na Prancheta poderão ser movidos para outros arquivos de Bancos de Dados.
>
> **TIRAR DA PRANCHETA**: Permite copiar informações que estiverem no momento dentro da "prancheta" para o arquivo em uso. Use o comando "Maçã-Aberta Z" para alternar entre as telas de registro único e registros múltiplos.

"MACA ABERTA D" (DELETAR)

Objetivo: Deletar registros do Banco de Dados.

Como Aplicar: Se usado na tela de registro único, este comando elimina o registro atual. Se usado na tela de registros múltiplos permite limpar vários registros de uma vez.

"MACA ABERTA E" (EDITAR OU INSERIR)

Veja "Maçã-Aberta E" no "O GANCHO" de dezembro/88

"MACA ABERTA F" (ENCONTRAR)

Objetivo: Encontrar informações em um arquivo de Banco de Dados.

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta F" e indique a informação que você gostaria de encontrar. O APPLEWORKS rapidamente encontrará a informação, se a mesma constar em algum lugar no arquivo. Este comando não distingue as diferentes categorias; ele encontrará a informação não importando em qual categoria a mesma se encontre. Você não encontrará categorias em branco usando este comando nem espaços em branco na versão 2.0 ou acima. Você deverá usar as regras de seleção de registros para executar estas funções. Veja também "Maçã-Aberta R".

"MACA ABERTA H" ("DUMP" DE TELA)

Veja "Maçã-Aberta H" no "O GANCHO" de dezembro/88

"MACA-ABERTA I" (INSERIR)

Objetivo: Inserir registros.

Como Aplicar: Se usado na tela de registros múltiplos, o APPLEWORKS coloca você na tela de registro único para digitar o novo registro. Os registros novos são inseridos no local do cursor.

"MACA-ABERTA L" (DISPOSIÇÃO DOS DADOS)

Objetivo: Modificar a disposição dos dados nas telas de apresentação.

Como Aplicar: Quando usado na tela de registro único, este comando permite modificar a posição de uma categoria na tela, no sentido horizontal e no vertical. Aperte "Maçã-Aberta L" e use as Flechas para colocar o cursor na primeira letra do nome da categoria desejada. Use a tecla "Maçã-aberta" com as Flechas para modificar a posição da categoria. Não é permitido passar uma categoria por dentro de uma outra categoria. Aperte "ESC" para que as modificações sejam aceitas.

Quando usado na tela de registros múltiplos, este comando permite modificar vários aspectos do formato dos dados na tela, inclusive a ordem na qual as categorias aparecem, sua largura, etc.. As categorias que foram deletadas da tela de apresentação (usando- se "Maçã-Aberta D") não são removidas do arquivo do Banco de Dados: elas simplesmente não aparecem na tela de registros múltiplos.

"MACA-ABERTA M" (MOVIMENTAR)

Objetivo: Movimentar registros de um local para outro

Como Aplicar: Este comando funciona apenas na tela de registros múltiplos. Aperte "Maçã-Aberta M" e destaque os registros que você deseja movimentar. Selecione "To Clipboard". Os registros serão removidos e colocados na Prancheta. Insira-os em outro arquivo de Banco de Dados, usando a opção "From Clipboard".

"MACA-ABERTA N" (DAR NOME)

Objetivo: Trocar o nome do arquivo ou modificar os nomes das categorias de um registro.

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta N" e especifique o novo nome do arquivo ou aperte "Return" para manter o mesmo nome. Você poderá agora modificar o nome do arquivo ou das categorias no arquivo. Você poderá também inserir ou deletar categorias, mas, neste caso, perderá os formatos dos relatórios pré-estabelecidos.

Comentários: Um registro que tenha sido renomeado e gravado no disquete não substituirá o arquivo antigo com o nome antigo. Você terminaria com 2 arquivos: o antigo e o novo. Você poderá usar a troca de nomes para criar um título temporário para listagens. Para tanto, simplesmente modifique o nome de seu arquivo antes de imprimi-lo novamente.

"MACA-ABERTA P" (IMPRIMIR)

Objetivo: Imprimir relatórios de um arquivo de Bancos de Dados.

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta P" e selecione um relatório já existente ou crie um novo relatório. Os comandos para criar um novo relatório são semelhantes aos do comando "Maçã-Aberta L".

"MACA-ABERTA Q" (ÍNDICE DE ARQUIVOS)

Veja "Maçã-Aberta Q" no "O GANCHO" de dezembro/88.

"MACA-ABERTA R" (REGRAS PARA SELECIONAR REGISTROS)

Objetivo: Ver subconjuntos selecionados do arquivo. Subconjuntos são baseados em critérios comuns nos registros. Estes critérios deverão ser especificados em uma ou mais categorias no arquivo. Uma vez que um subconjunto for extraído, todas as demais ações aplicar-se-ão somente ao subconjunto e não ao arquivo inteiro.

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta R" e selecione a categoria desejada. Escolha agora as regras disponíveis (e.g., iguale, comece com, finalize com, etc.). Escolha o critério. Você poderá acrescentar outras categorias à seleção (até um total de 3), usando "and", "or" e "through". Sua seleção será mostrada no alto da tela. Quando você apertar "ESC", o arquivo de

Banco de Dados reaparecerá, mostrando apenas os registros que você selecionou. Para ver todos os registros novamente ou para selecionar outros subconjuntos, aperte "Maçã-Aberta R"

"MACA-ABERTA S" (SALVAR)

Veja "Maçã-Aberta S" no "O GANCHO" de dezembro/88.

"MACA-ABERTA V" (VALORES PADRÕES)

Objetivo: O APPLEWORKS automaticamente insere informações em categorias específicas para que você não tenha que redigitar informações comuns.

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta V" e digite a informação padrão desejada, na categoria desejada. "ESC" retorna ao documento. Quando você acrescentar registros ao documento, a informação que você especificou aparecerá imediatamente nos novos registros. Você poderá substituir e modificar esta informação, se assim desejar. Para remover valores padrões, simplesmente use "Maçã-Aberta V" outra vez e elimine todos os valores.

"MACA-ABERTA Y" (DELETAR)

Objetivo: Deletar informações em uma categoria.

Como Aplicar:. Posicione o cursor no início do trecho do texto que você deseja deletar e aperte "Maçã-Aberta Y". Este comando é muito útil para limpar apenas uma parte dos dados em um registro.

"MACA-ABERTA Z" (ZOOM)

Objetivo: Alternar entre a tela de registros múltiplos e a tela de registro único.

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta Z" para alternar entre as 2 telas.

DOMINANDO O PRINT MAGIC

por IVAN, O TERRÍVEL (São Paulo)

Introdução: Trilhando os caminhos dos já consagrados PRINT SHOP e PRINT MASTER, surgiu no final do ano passado nos Estados tinidos o programa PRINT MAGIC, englobando e superando as características dos seus predecessores, pois foi desenvolvido para trabalhar com o Apple lie e Ilgs, explorando a dupla-alta resolução gráfica.

Como fonte de desenhos, aceita o padrão PRINT SHOP, o Clip Art do NÈWSROOM, telas normais de alta resolução gráfica e desenhos de seu próprio padrão, presentes no PRINT MA6IC GRAPHICS (6-174) Vale observar que as figuras do próprio PRINT MAGIC não precisam ser todas do mesmo tamanho em disquete, como no PRINT SHOP, onde cada uma ocupa 4 setores <1 KByte). Os gráficos do PRINT MAGIC variam de acordo com a extensão ou resolução (detalhísmo) do desenho.

O programa possui uma razoável quantidade de fontes de letras no lado B do PRINT MAGIC GRAPHICS, além de admitir diretamente todas as fontes usadas pelo FÚNTRIX, aceitando vários estilos- normal, negrito, sublinhado e itálico. Através da função TYPEFACE EDITOR, podem ser criados ou modificados os caracteres que formam as letras, inclusive acrescentando acentuação em português.

Um dos aspectos menos flexíveis e que apresenta uma limitação virtual ao programa diz respeito aos tipos de bordas disponíveis possui um total de 24 padrões (“patterns”) embutidos no programa e não há como conseguir externamente alguma outra borda. Apesar disto, as bordas podem ter largura e posição a gosto do freguês.

Primeiros Passos* Logo após carregar o programa (ambos os lados do disquete), quando aparecer o menu inicial indicando os “DESIGN'S” disponíveis (PAGE, CARD e BANNER), tecle ESC ou TAB Movimente o cursor lateralmente para o menu de arquivos (“FILE*) e desça até “PRE-MADE PAGE” ou “PRE-MADE CARD”, colocando o lado A do PRINT MAGIC no driva. Dessa maneira podarão ser carregados vários exemplos de páginas ou cartas para demonstrar o potencial do programa. Escolha um e depois volte ao menu inicial Escolha “PAGE DESIGN” e observe o conteúdo da tala mostrando o esboço do trabalho e logo è direita um detalhe de parte da tala com a qualidade final da resolução gráfica.

Para executar uma impressão# pesse pelo menu inicial e escolha “PRINT”. Neste ponto poda-sa configurar o programa de acordo com o tipo da impressora e interface utilizadas ou imprimir a arte.

Um conceito que surge com evidência é a relação “PAGE s CARD” usada pelo programa- cada “PAGE” é formada por quatro “CARDS’*, um em cada quadrante, permitindo assim uma total fla*»b*l*dade am termos de posicionamento e dobraduras nos cartões.

Em linhas gerais, sugiro a seguinte sequência para a confecção de trabalhos:

- defina o que uai ser feito* quando o objetivo for a criação de cartões, começando com o "CARD DESI6H". Se for algum tipo de cartaz ou diploma# use "PAGE DES16N".
- escolha o tamanho# padrão e posição da borda e coloque-a na área de trabalho ("SET BORDER")
- selecione o tipo de desenho# tamanho e posição e ponha-o no lugar <"SET GRAPHIC"). Maiores detalhes sobre desenhos serão abordados mais adiante.
- tendo em mente aquilo que se deseja escrever# escolha o tipo de letra ("TYPEFACE"), formato desejado ("STYLE", "SIZE", "LINE SPACING" e "JUSTIFY"), a posição inicial do texto e digite-o ("START TYPING").

Algumas novidades: Com a opção "RECTANGLE" pode-se criar retângulos com um determinado padrão de desenho (os mesmos "PATTERNS" das bordas)# servindo como pano de fundo ou "background" para realçar determinadas regiões de seu- trabalho.

O uso das setas move a borda# desenho ou texto aos saltos, de modo discreto# enquanto que Maçã-Aberta com as setas provoca um deslocamento quase que contínuo# a nível de "pixel".

Podem ser usados tantos - desenhos#- - bordas ou .tipos. jde_ letras# iguais ou não# quantos se deseje. Use a opção—"OUEÁLAY" quando quiser que os gráficos se sobreponham. Caso contrário, um desenho encobrirá o anterior.

Através do "MODIFY" é possível manipular graficamente áreas definidas. Assim, pode-se mover# inverter, espelhar ou apagar certas regiões do trabalho.

Existem certas ferramentas auxiliares como: escalas que servem para determinar o posicionamento preciso dos desenhos ou textos- o já conhecido "CLIPBOARD" com a função de armazenamento temporário para posterior utilização de desenhos ou partes de páginas; a opção "VIEW" que permite percorrer o trabalho através das setas, observando-o a nível de detalhe# etc.. Vale a pena consultar o manual.

Pode-se gravar o trabalho em disquete antes de imprimi-lo para uso ou edição posterior. Para tanto# na opção "FILE" selecione "SAVE PAGE''CARD". Para carregá-lo novamente, use "LOAD PAGE^CARD".

Atenção: Observe que com determinados padrflts de bordas, ao se carregar o arquivo do disquete as bordas saem com algumas falhas. Neste caso, antes de imprimir, convém recriar a borda, repetindo a definição# tamanho e posição desta para obter um trabalho perfeito.

Convertendo desenhos: Este é um dos aspectos mais atraentes do programa. A utilização de desenhos dos padrões PRINT MAGIC e PRINT SHOP é feita de modo imediato, dispensando maiores comentários. O processo para uso dos "ClipArt" do NEWSROOM ou de telas gráficas de alta resolução também é

simples. Tecle ESC ôu TAB a partir do menu principal e escolha a opção correspondente.

NEWSROOM Nesta opção, basta carregar o conjunto de desenhos escolhidos do "ClipArt" e, através do MSAVE":

- definir a área de interesse e gravar em disquete a região escolhida, para uso posterior via "USEp GRAPHIC", ou
- através do "COPY" gravar temporariamente o desenho no "CLIPBOARD" , ou
- salvar todo o conjunto de desenhos em disquete ou diretamente na "PAGE" de trabalho.

"**SCREEN UTILITY**": Podem ser carregadas telas normais de alta resolução gráfica, originárias de disquetes ou regiões da "PAGE" de trabalho, para destinos análogos aos mencionados em "NEWSROOM".
Criando ou Editando Desenhos: Uma ferramenta muito poderosa a ser utilizada é o "PAINT", que serve para fazer seus próprios desenhos ou alterar os já existentes, estando no "PAGE'CARD DESIGN", com algumas de suas importantes funções:

- "DRAW'": trata-se'*de Um pincel com--uma variedade de pontas a escolher. Use as teclas seta, com ou sem a Maçã-Aberta, para fazer os desenhos. Podem ser alterados os padrões dos traços e empregados espelhos ("MIRRORS") na vertical ou horizontal para auxiliar nas simetrias.
- "SHAPES": cria alguns formatos de desenhos, como linhas de inclinação variável, círculos e retângulos em várias posições e tamanhos, etc., com várias larguras de traço e padrões de desenho.
- "FILL": serve para "encher" com determinados padrões algumas regiões das figuras.
- "CUT'PASTE": o já famoso "recortar e colar", transportando Partes da tela via "CLIPBOARD".

Outras funções: O programa possui também algumas outras facilidades que convém indicar:

- permite criar faixas <"BANNER"> com texto, sem que contudo possam ser gravadas ou armazenadas.
- "FILE UTILITIES": Ferramentas gerais para manipulação de arquivos, com os recursos normais do DOS.
- Finalmente, o fabricante deverá lançar dentro de algum tempo alguns acessórios que a ser usados diretamente pelo programa, abrindo assim perspectivas ainda maiores para o uso deste.

DOMINANDO O SENSIBLE SPELLER (III)

Por BARREIRA (Itabuna, BA)

O objetivo desta matéria é demonstrar como configurar o SENSIBLE SPELLER (ProDOS) para substituir os 34 sufixos da língua inglesa por 41 sufixos da língua portuguesa. Para atingir este objetivo, todas as modificações estão indicadas passo a passo e acreditamos que todos, mesmo os iniciantes, poderão fazer todas as modificações indicadas sem maiores dificuldades.

Em cada disquete de 5,25" cabem 143.360 bytes. Se considerarmos que cada palavra tem em média 7 letras e que necessita de um separador entre elas (para serem colocadas sequencialmente num disquete), concluiremos que em cada lado do disquete caberiam aproximadamente 17.920 palavras. O dicionário RANDOM.HOUSE.1 (que acompanha o SENSIBLE SPELLER) tem 43.919 palavras em apenas 115K. Isto é possível porque o programa grava no dicionário apenas o prefixo da palavra, seguido de um ponteiro que lhe indicará no corpo do programa SSPELLER o sufixo necessário. Por exemplo, na palavra "APPLEMANÍACOS", o programa guardaria no dicionário o prefixo APPLEMAN seguido de um ponteiro que indicaria onde no corpo do programa SSPELLER está o sufixo IACOS (isto se o sufixo IACOS estivesse no corpo do programa). Então, para toda palavra que tiver um sufixo igual a um dos que estiverem no corpo do programa, o dicionário gastará apenas 1 byte em vez do número de bytes igual à quantidade de caracteres do sufixo. Daí a necessidade de substituirmos os sufixos da língua inglesa por sufixos da língua portuguesa para podermos criar um dicionário eficaz.

Há mais um detalhe. Suponhamos que já tendo colocado a palavra APPLEMANIACOS no dicionário, adicionassemos a palavra APPLE. Neste caso, o programa guarda a palavra APPLE nos mesmos bytes onde está guardado o trecho das letras idênticas as da palavra APPLEMANIACOS, seguido de um código que indica esta ocorrência. É como se fossem sobrepostos os 2 trechos iguais das palavras. Esta técnica também serve para reduzir o tamanho eventual do dicionário.

Vejamos como executar este "patch":

1. Estando com o programa BLOCK.WARDEN na memória, coloque o disquete /SENSIBLE00l no drive. Tecle <C> e em seguida o número do slot e o do drive. Na matéria publicada no mês passado ensinamos como criar o /SENSIBLE001 e como usar o BLOCK.WARDEN.

2. Tecle <P> e entre com o Pathname /SENSIBLE00l <RETURN>.

3. Tecle <F> e em seguida o nome do programa a ser modificado, no caso SSPELLER <RETURN>. Aparecerá o primeiro bloco do programa.

4. Acione a tecla de seta (->) até aparecer o bloco $008D (141).

OBS: Você pode substituir as etapas 2, 3 e 4 acima, teclando <R> 2D <RETURN> e depois prosseguir com a etapa 5.

5. Acione <E> para entrar no editor. O cursor ficará na posição 000.

6. Com a tecla de seta (->) mova o cursor até a posição "003" e substitua "FD" por "F1". Na posição "008" substitua "FE" por "F2".

7. Posicione o cursor em "059" e entre com a seguinte sequência de números hexadecimais:

```
          00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 0A 0B 0C 0D 0E 0F
     ------------------------------------------------------
     050:                           05 26 4E 43 49 41 05
     060: 4D 45 4E 54 4F 05 4D 45 4E 54 45 04 45 43 45 52
     070: 04 45 4E 54 4F 04 44 41 44 45 04 41 52 49 41 04
     080: 45 52 49 41 04 45 53 53 41 04 45 49 52 4F 04 49
     090: 53 54 41 04 49 53 4D 4F 03 4D 4F 53 03 41 44 41
     0A0: 03 49 43 4F 03 49 54 4F 03 5D 5B 4F 03 4E 54 45
     0B0: 03 41 44 4F 03 45 41 52 03 53 5B 4F 03 49 41 52
     0C0: 02 41 4D 02 45 4D 02 49 41 02 41 52 02 41 4C 02
     0D0: 5B 4F 02 49 4F 02 49 53 02 45 53 02 41 53 02 4F
     0E0: 53 01 52 01 53 01 41 01 45 01 49 01 4F 01 55 00
     0F0: 00 57 70 59 70 5F 70 65 70 6B 70 70 70 75 70 7A
     100: 70 7F 70 84 70 89 70 8E 70 93 70 98 70 9C 70 A0
     110: 70 A4 70 A8 70 AC 70 B0 70 B4 70 B8 70 BC 70 C0
     120: 70 C3 70 C6 70 C9 70 CC 70 CF 70 D2 70 D5 70 D8
     130: 70 DB 70 DE 70 E1 70 E3 70 E5 70 E7 70 E9 70 EB
     140: 70 ED
```

Confirme que com esta sequência de números você colocou no corpo do programa os seguintes sufixos: ência, mento, mente, ecer, ento, dade, aria, eria, essa, eiro, ista, ismo, mos, ada, ico, ito, ção, nte, ado, ear, são, iar, am, em, ia, ar, al, ão, io, is, es, as, os, r, s, a, e, i, o, u, além de "espaço", que já estava no topo da lista.

Esta lista é o resultado da média ponderada dos sufixos que mais ocorreram num dicionário que possuo, com aproximadamente 4000 palavras.

8. Tecle <ESC> <W> <RETURN> <Y> para gravar as modificações feitas no disquete.

9. Com procedimento semelhante, vá para o bloco $8C (140) e substitua na posição "1CA" o número "FD" por "F1" e na posição "1CF" o número "FE" por "F2".

10. Tecle <ESC> <W> <RETURN> <Y> para gravar as modificações feitas no disquete.

Está sendo preparado um dicionário em português no padrão de acentuação do TK3000 para ser utilizado com esta versão do SENSIBLE SPELLER. O Clube avisará sobre a disponibilidade deste.



CAPITÃO SAFARI

DREADNOUGHTS: Este nome estranho, que em inglês significa encouraçado, não deixa entrever nada da trágica história que permitiu a criação deste jogo. Trata-se de uma simulação em que 2 navios alemães, o **Bismark** e o **Prinz Eugen** enfrentam toda a marinha inglesa na tentativa de quebrar a hegemonia da sua frota, enfraquecendo os aliados, que mantinham um domínio absoluto dos mares.

Antes de explicar como é o jogo, pretendo relembrar um pouco esta que foi uma das páginas mais heróicas e sangrentas da II Guerra Mundial, onde toda uma frota se levantou contra um único navio. Os vencidos se cobriram de tanta glória quanto os vencedores; esta é a história do Bismark.

Conta a História que o Bismark partiu para o Atlântico Norte, acompanhado pelo cruzador leve Prinz Eugen, com a missão de enfraquecer as linhas de suprimentos dos Aliados, atacando os comboios. Não havia no mundo navio que pudesse escapar do Bismark ou que pudesse enfrentá—lo num confronto direto.

Por 5 dias ele foi perseguido e caçado num mar bravio e gelado, com ondas enormes a sacudi-lo. Neste período, ele saiu de Bergen na Suécia, atravessou o Estreito da Dinamarca (entre a Islândia e a Groelândia) e seguiu rumo ao Sul. Afundou um encouraçado inglês, o Hood, danificando outro, o Prince of Wales, com apenas uma rajada de metralhadora. Alguns dias mais tarde, enquanto o grosso da frota o procurava ao Norte, ele foi visto dirigindo-se para Brest, na França, onde o esperavam 2 cruzadores alemães, a poucas horas do alcance da Luftwaffe na França, que lhe daria cobertura aérea total. Um ataque lançado de um porta-aviões, o Victorius, com 9 Swordfishs, acertou 3 torpedos no Bismark. Dois nada danificaram, mas o terceiro acertou o leme e um dos rotores. Não podendo manobrar e com um terço da sua velocidade, o Bismark foi rapidamente alcançado e destruído pela frota inglesa. Conta um piloto do Victorius que, mesmo depois que o Bismark já havia sido atingido por uma centena de tiros, ainda havia um canhão atirando, manejado por um punhado de heróis que resolveram lutar até o fim.

Quanto à simulação, ela ocorre em 2 níveis: um de combate, onde aparece um mapa quadriculado com todos os navios visíveis e um geral, onde surge um mapa geográfico do Atlântico Norte, as rotas dos comboios ingleses e a rota do Bismark. Só é possível controlar o Bismark e a simulação acontece no modo normal até que, ou um encouraçado inglês fique visível ou que se aperte a tecla **B**, para atacar um comboio, por exemplo. No modo normal, além do mapa, aparece uma barra à esquerda que dá o curso e a velocidade dos navios e também a hora, visibilidade e condições meteorológicas. As teclas **S** e **C** permitem alterar a velocidade (em nós) e o curso (em graus), respectivamente, a tecla **V** mostra o radar e o limite de visibilidade, assim como qualquer navio que esteja dentro desses horizontes. A tecla **F** faz o jogo continuar e cada bip representa uma hora. O Bismark segue na direção e velocidade indicadas até cruzar com algum navio ou até que o jogador aperte

uma tecla. A tecla **A** tem a mesma função que a tecla **F**, além de enviar um hidroavião para patrulhar os arredores. A tecla **E** fornece uma tela de ajuda, descrevendo as distâncias e cursos até os portos amigos e as distâncias possíveis de serem percorridas com o que sobra de combustível. A tecla **P**, apertada antes da tecla **F**, faz com que o navio patrulhe a área.

Quanto à parte de combate, ela possui instruções próprias, acessíveis a qualquer momento. É possível jogar somente a batalha, o que aconselho bastante, até que se tenha um domínio razoável na utilização de um navio de guerra.

As poucos dicas que darei a seguir são fruto de muitas derrotas algumas vitórias. Primeiramente, é bom seguir direto para as rotas dos comboios a toda velocidade, patrulhar um pouco, afundar os comboios que possam aparecer e fugir também a toda velocidade. Evite combater mais de um couraçado por vez e/ou dar as costas ao inimigo: ele adora atirar no seu leme e no motor.

Use a tecla **A** diversas vezes, sem comprometer o silêncio de rádio. Aproveite as horas noturnas ou quando a visibilidade estiver bem baixa para atacar e fugir sem ser perseguido.

O jogo prossegue até que o Bismark seja afundado ou até que ele retorne a um porto amigo ou que encalhe em algum lugar. Por isso não espere demais para tomar o rumo de casa, pois a qualquer momento pode aparecer um grupo de navios fortes demais ou quem sabe uma patrulha de Swordfish. Lobos-do-mar, vão e cumpram sua missão de afundar quantos navios ingleses for possível!

INDICE DAS AVENTURAS APRESENTADAS: Venho escrevendo sobre aventuras no jornalzinho do Clube desde outubro/86. Neste período acumulamos as descrições de 43 programas com o objetivo de estimular a participação neste tipo de jogo "inteligente". No "O GANCHO" de outubro/87 fornecemos o índice das aventuras apresentadas nos primeiros 13 meses. Segue o índice dos programas tratados desde novembro/87:

NOV/87:	PLANETFALL	SORCERER	
DEZ/87:	ALPINE ENCOUNTER	DALLAS QUEST	
MAR/88:	HITCHHIKER'S GUIDE	THE BARD'S TALE	
ABR/88:	ZORK I/II	LUCIFER'S REALM	
MAI/88:	KAMPFGROUPPE	COLONIAL CONQUEST	
JUL/88:	WISHBRINGER	WITNESS	ROADWAR 2000
OUT/88:	WIZARD'S CROWN		
NOV/88:	PHANTASIE III		
JAN/89:	DREADNOUGHTS		

O GANCHO

ANO III - NUMERO 2
FEVEREIRO/89

NESTE NUMERO:

APPLEMORKS 2: RESUMO BE COMANDOS (III) .. 341
O AVENTUREIRO ELETRONICO 348



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

APPLEWORKS 2: RESUMO DE COMANDOS (III)

(PLANILHA)

CRIANDO UM ARQUIVO

Para criar um arquivo de Planilha, use a opção 1 ("Add files to the DeskTop") do menu principal e a opção 3 ("Create a new file") para começar, obtendo uma planilha em vazia na tela. Use as teclas "Flechas", "Tab" e as "Flechas" com "Maçã-Aberta" para movimentar o cursor entre células.

"MACA-ABERTA A" (CLASSIFICAR)

Objetivo: Classificar informações na Planilha.

Como Aplicar: Posicione o cursor na primeira coluna e na primeira fileira a ser classificada, aperte "Maçã-Aberta A" e destaque o número de fileiras desejado. Aperte RETURN e selecione a sequência da classificação. A informação destacada será classificada pela coluna escolhida.

Pode-se obter uma classificação complexa, repetindo o processo por várias colunas na ordem inversa de sua importância.

Note que o processo de classificação poderá provocar erros nas fórmulas. Se a formula especificar um grupo de células e se ao classificar este grupo, a primeira ou última fileira trocarem de posição, a fórmula será calculada incorretamente. Para evitar que isto aconteça, inclua uma fileira vazia acima da primeira e uma abaixo da última fileira. Use estas linhas vazias para as referências nas formulas. Nunca inclua as linhas vazias numa classificação.

"MACA-ABERTA B" (BRANQUEAR)

Objetivo: Apagar informações em células.

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta B" e destaque as células desejadas, usando as opções apresentadas. A opção "Entry" apagará apenas a célula que está destacada. "Rows" permitirá a você destacar as fileiras que deseja apagar. "Columns" permitirá destacar colunas. "Block" permitirá apagar um bloco de células. Aperte RETURN. Use este comando ao invés de deletar fileiras ou colunas para manter intactas as posições relativas das células.

"MACA-ABERTA C" (COPIAR)

Objetivo: Duplicar informações.

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta C". Selecione uma destas opções:

DENTRO DO DOCUMENTO: Permite duplicar as informações dentro do mesmo arquivo de planilha. APÓS destacar a fonte, mova o cursor até o destino e aperte RETURN. Se você estiver copiando mais do que uma célula, o destino deverá ser o canto esquerdo no alto do bloco. Se já

houver uma informação no local, ela será substituída pela informação que você está copiando.

COLOCAR NA PRANCHETA: Permite copiar a informação para a "Prancheta". Você poderá movimentar esta informação para outro arquivo de planilha, se desejar, ou copiá-la dentro do mesmo arquivo.

TIRAR DA PRANCHETA: Permite retirar as informações que você tenha copiado previamente para a "Prancheta". Esta informação será colocada no documento atual, na posição do cursor, forçando as informações existentes a descerem o número necessário de fileiras para acomodar os novos dados.

Se você estiver copiando fórmulas relativas a outras células, uma opção de "relatividade" será oferecida. Se você optar por "Relative", as referências das células serão ajustadas para referenciar células novas em posições relativas à localização original. Se você escolher "No Change", as fórmulas das células continuarão a se referir às células originais, não importando a nova localização da informação. Recomendamos experimentar com esta opção para entender melhor os efeitos de "Relative".

"MACA-ABERTA D" (DELETAR)

Objetivo: Remover fileiras ou colunas de um arquivo de Planilha.

Como Aplicar: Movimente o cursor até a fileira ou coluna desejada (se houver mais de uma, posicione-o na primeira). Aperte "Maçã-Aberta D" e selecione a opção de fileiras ou colunas. Destaque as fileiras ou colunas desejadas e aperte RETURN. As fileiras ou colunas serão permanentemente removidas da planilha.

Se alguma fórmula na planilha incluir células referenciadas em fileiras ou colunas que tenham sido deletadas, as fórmulas apontarão "Error".

"MACA-ABERTA E" (EDITAR OU INSERIR)

Veja "Maçã-Aberta E" no "O GANCHO" de dezembro/88.

"MACA-ABERTA F" (ENCONTRAR)

Objetivo: Encontrar textos ou células na planilha.

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta F" e especifique "Coordinates" para encontrar uma célula específica ou "Text" para encontrar uma palavra ou um item de um texto. Uma vez que você tenha teclado a informação, utilize "Repeat last option" para encontrar a mesma informação quantas vezes quiser.

"MACA-ABERTA H" ("DUMP" DE TELA)

Veja "Maçã-Aberta H" no "O GANCHO" de dezembro/88.

"MACA-ABERTA K" (CALCULAR)

Objetivo: Recalcular valores na Planilha.

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta K" e as fórmulas recalculam seus valores. Esta opção é frequentemente necessária para conseguir cálculos finais. A não ser que você especifique em contrário através do comando "Maçã-Aberta V", a planilha automaticamente recalculará valores toda vez que você inserir informações dentro da mesma. Veja também "Maçã-Aberta V".

"MACA-ABERTA L" (LAYOUT)

Objetivo: Alterar a disposição da informação na planilha.

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta L" e escolha "Entry", "Rows", "Columns" ou "Blocks". Quando apropriado, destaque as fileiras, colunas ou blocos que você deseja modificar. Finalmente, você poderá escolher entre as seguintes opções:

FORMATO DE VALORES: Modifica a disposição dos valores numéricos.

Fixos: adiciona um número específico de casas decimais.

Vírgulas: adiciona vírgulas (sistema americano: 9,999).

Dólar: adiciona sinais de dólar, vírgula e 2 casas decimais. Números negativos aparecem entre parênteses.

Percentagem: adiciona sinal de percentagem.

Apropriado: adiciona quantas casas decimais forem necessárias para um número. É útil para cálculos com um número de casas decimais imprevisível.

Padrão: retorna células específicas ao formato globalmente usado na planilha. Veja também "Maçã-Aberta U"

ROTULO: Modifica a disposição de rótulos. Você poderá optar por rótulos à esquerda, à direita ou centralizados.

LARGURA DE COLUNA: Modifica o número de caracteres mostrados numa coluna. As colunas começam mostrando 9 caracteres. Você poderá modificar este número usando este comando. Modifique a largura das colunas, usando a tecla "Maçã-Aberta" com as "Flechas" direita e esquerda.

"MACA-ABERTA M" (MOVIMENTAR)

Veja "Maçã-Aberta M" no "O GANCHO" de janeiro/89.

"MACA-ABERTA N" (NOMEAR)

Veja "Maçã-Aberta N" no "O GANCHO" de dezembro/88.

"MACA-ABERTA O" (OPCOES)

Objetivo: Estabelecer as opções de impressão para a planilha.
Como Aplicar: Tecle "Maçã-Aberta O" para ver as opções. Tecle as letras associadas a opção desejada:

PM (Platen Widths): Controla o número de caracteres que caberão na página. Este ajuste tem precedência sobre o ajuste na configuração da impressora e poderá ser utilizado para acomodar mais de 80 caracteres para uma impressora de 8 polegadas de largura. Ajuste o CI (Characters per Inch) conforme desejado e ajuste o PW para acomodar aqueles caracteres para sua impressora.

Por exemplo, se você estiver imprimindo com 17 CI, você poderá trocar o Platen Width para 13 e acomodar mais caracteres por linha. Se o APPLEWORKS não conseguir acomodar uma parte da sua planilha na linha, ele simplesmente cortará o excedente.

LM (Left Margin): Estabelece o local da margem esquerda. O APPLEWORKS já toma meia polegada de margem esquerda, dando a você apenas 80 caracteres por linha com 10 CI (isto significa 8 polegadas no papel de 8,5 polegadas de largura).

Você provavelmente desejará fazer uma divisão por igual entre as margens esquerda e direita. Faça-a, ajustando a posição do papel na impressora. Para alterar a margem esquerda, tecle LM e as novas marcações. Faça os ajustes, considerando a 1/2 polegada já existente.

RM (Right Margin): Modifica a marcação da margem direita, contada em polegadas, a partir do lado direito da página. Veja LM para maiores detalhes.

CI (Characters Per Inch): Modifica o espaçamento dos caracteres. Sua utilização principal é estabelecer os caracteres menores ou maiores que a sua impressora é capaz de imprimir. Se você tem uma das impressoras existentes na configuração, este espaçamento já está selecionado na opção CI. Sua impressora provavelmente usará poucos dos 20 CI ajustes disponíveis.

Se especificar uma impressora "custom", você poderá usar os ajustes sobressalentes para especificar qualquer código de impressão desejado. Use os códigos disponíveis na configuração da impressora "custom" para modificar esses ajustes. O ajuste CI afeta o número de caracteres impressos em cada linha. O APPLEWORKS usa o CI e o PW para calcular o comprimento da linha.

PL (Paper Length): Modifica o tamanho do papel usado para ajustar o cálculo de linhas disponíveis por página.

TM (Top Margin); BM (Bottom Margin): Estabelecem as margens para o topo e o fim da página. Estes não poderão exceder o comprimento de pagina estabelecido.

LI (Lines Per Inch): Ajusta as linhas por polegada. Este ajuste é usado para calcular o número de linhas que poderão ser impressas na página. São permitidos apenas ajustes de 6 ou 8 linhas por polegada, mesmo que sua impressora tiver capacidade para outros ajustes.

Demonstração de Ajustes: Abaixo das opções, o APPLEWORKS demonstra os ajustes que você escolheu e como os mesmos afetam a largura das linhas, os caracteres por linha e assim por diante.

Opções para Formatação: Existem 3 opções para a planilha. O **SC** permite que você envie para a impressora códigos especiais que afetam a impressão dos arquivos da planilha. Após digitar SC, tecle os códigos desejados e aperte "^" quando terminar. O código de impressão que você enviar afetará a impressão inteira. Isto é geralmente usado para condensar o tamanho da impressão. A opção **PH** permite que você imprima um cabeçalho no topo de cada página. O cabeçalho é designado pelo APPLEWORKS e não poderá ser alterado. O códigos **SS**, **DS** e **TS** permitem que você modifique o espaçamento de impressão para 1 espaço, espaço duplo ou triplo, de acordo com o desejado.

"MACA-ABERTA P" (IMPRIMIR)

Objetivo: Imprimir um arquivo da planilha.

Como Aplicar: Digite "Maçã-Aberta P" e especifique se você quer imprimir "All" (toda a planilha), "Rows" (fileiras específicas), "Columns" (colunas específicas) ou "Block" (bloco de células). Após a escolha, você poderá especificar a impressão. Algumas impressoras cortarão as informações que não couberem na página, outras passarão essas informações para a próxima página. Você poderá acomodar mais caracteres na página, modificando os códigos CI e PW (descritos anteriormente).

"MACA-ABERTA Q" (ÍNDICE DE ARQUIVOS)

Veja "Maçã-Aberta Q" no "O GANCHO" de dezembro/88.

"MACA-ABERTA S" (SALVAR)

Veja "Maçã-Aberta S" no "O GANCHO" de dezembro/88.

"MACA-ABERTA T" (TÍTULOS)

Objetivo: Isolar uma linha de informações no topo ou lateral da planilha.

Como Aplicar: APÓS apertar "Maçã-Aberta T", decida se você prefere colocar a linha do título no alto, no lado esquerdo ou em ambos e, de acordo com sua escolha, você isolará células no topo, no lado esquerdo ou em ambas as posições, as quais não permitirão a entrada do cursor. O comando utiliza a posição atual do cursor para determinar o tamanho da área isolada, posicione o cursor no local desejado antes de teclar o comando.

Por exemplo, se o cursor estiver na fila 3 quando você criar títulos para o "TOP", você obterá 3 fileiras isoladas. O comando usará as posições horizontal e vertical do cursor quando a opção "Both" for especificada.

"MACA-ABERTA U" (EDITAR O CONTEÚDO DAS CÉLULAS)

Objetivo: Modificar as informações em uma célula. Isto se aplica a fórmulas e textos. Esta opção permite dar entrada a 9 caracteres a mais em uma célula do que seria normalmente permitido.

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta U" e modifique o conteúdo atual, usando os movimentos do cursor ou o comando "Maçã-Aberta Y". Aperte RETURN quando terminar.

"MACA-ABERTA V" (VALORES PADRÕES)

Objetivo: Modificar os valores-padrão para formatação.

Como Aplicar: Aperte "Maçã-Aberta V" e escolha as opções abaixo:

Value Format: Modifica o formato dos números de toda a Planilha. Os formatos incluem:

Fixos: estabelece um número fixo de casas decimais.

Dólares: afixa sinal de dólar aos números.

Vírgulas: adiciona vírgulas entre cada 3 dígitos.

Percentagem: afixa sinais de percentagem.

Apropriado: demonstra os números na entrada de dados ou quando são calculados, com o número apropriado de casas decimais.

RÓTULO: Modifica o formato de rótulos em toda a planilha. Os formatos incluem: alinhamento do texto à esquerda, alinhamento do texto à direita ou a centralização do texto dentro das células.

LARGURA DE COLUNA: Modifica A largura da todas as colunas na planilha. Altere a largura mantendo apertada a tecla "Maçã-Aberta" e pressionando a flecha esquerda para apertar as colunas ou a flecha direita para expandi-las.

PROTEÇÃO: "Liga" ou "desliga" as proteções de células de toda a planilha. Esta "chave-mestra" tem precedência sobre todo tipo de proteção. Quando ligada, as células aplicam a proteção a elas designadas com o comando "Maçã-Aberta L".

RECALCULAR: Determina se o recálculo das fórmulas será manual ou automático. Se for manual, você deverá usar "Maçã-Aberta K" para calcular os resultados. Se for automático, as fórmulas recalcularão seus valores após cada mudança na planilha.

"MACA ABERTA W" (JANELAS)

Objetivo: Criar janelas verticais ou horizontais na planilha.
Como Usar: Posicione o cursor na posição desejada (vertical ou horizontal) da janela e aperte "Maçã-Aberta W". Especifique "Side by Side" (Lado a Lado) para criar uma janela vertical ou "Top and Bottom" (Topo e Pé) para criar uma janela horizontal. Use "Maçã-Aberta J" para movimentar o cursor entre as janelas.

"MACA ABERTA Z" (ZOOM)

Objetivo: Demonstrar as fórmulas das células.

Como Aplicar: Aperte "maçã-Aberta Z" e as células demonstrarão suas fórmulas ao invés dos resultados das mesmas.

O AVENTUREIRO ELETRÔNICO



WASTELAND: Este RPG, do mesmo autor da série THE BARD'S TALE, representa um avanço revolucionário no universo dos RPG's para computador. Todos os RPG's começam com uma equipe de personagens á procura de um objetivo, possuindo características como Atributos (Força, Inteligência, Sorte), Pontos de Vida (HP), Habilidades ("Skills"), Armadura (Armor Class). Existem também uma infinidade de itens e de locais a serem explorados e de "monstros" para combater. No WASTELAND contamos com certas novidades que muito ajudam no realismo de uma aventura deste tipo. Há recursos para dividir o bando em 2 ou mais grupos, salvar o jogo em qualquer ponto e chamar a base para receber (a qualquer hora) uma promoção com os correspondentes ganhos em HP's e Atributos. Entretanto, o que mais marca neste RPG é o fato de que, tirando os monstros "randômicos", todos os encontros são únicos e todas as ações são gravadas no próprio disquete, quando se salva o jogo ou quando o programa pergunta "Enter New Location Y/N?". Assim, se um certo ítem for encontrado num local, este não será encontrado novamente no mesmo local simplesmente saindo e voltando outra vez.

Para os encontros é a mesma coisa: se o seu grupo matar alguém que possuía uma informação importante, você terá que se virar sem ela. Isto pode ser muito ruim se for, por exemplo, uma senha ou a localização de um item necessário. Portanto, recomendo copiar todos os disquetes do jogo antes de começar.

Outro ponto interessante é a forma de gerar as feridas. Estas feridas, ou seja, os HP perdidos, se recuperam com o tempo. Assim, como o tempo passa mais devagar no interior dos edifícios e cidades, é bom dar umas voltas pelo deserto ocasionalmente até todos estejam com o máximo de HP's. Se um personagem perder todos os HP's, ele ficará inconsciente e depois voltará a recuperar os HP's. Se a ferida for mais séria, o estado dele passará de inconsciente para sério, crítico, mortal, comatoso e finalmente a morte. Antes da morte é bom levar o ferido a um médico ou usar nele a habilidade "Medic" ou "Doctor" de algum outro personagem.

Quanto as habilidades, além das que são adquiridas ao se criar os personagens, é possível adquirir novas ou aperfeiçoar as antigas nas bibliotecas, desde que se tenha ganho mais inteligência nas promoções. Uma coisa inédita é que as habilidades aumentam ou se tornam melhores à medida que forem usadas. Assim, o personagem em comando usa sua percepção o tempo todo, aperfeiçoando-a sempre. Todas estas características contribuem para tornar o jogo mais próximo a realidade, sem fugir demais para a complexidade.

Como de costume, segue agora um roteiro desde os primeiros passos e algumas dicas gerais:

O cenário é o pós-holocausto, onde o deserto se tornou mais mortal e novas seitas e mutantes se encontram aos montes neste universo. Os "Rangers", aos quais os membros do seu grupo pertencem, são soldados treinados para manter ou restabelecer um pouco de ordem nesta região. Os últimos boatos são que algo está acontecendo no deserto, fazendo fugir até os Fora-da-Lei.

No começo da aventura, você tem 2 opções: usar a equipe já criada, que por sinal é muito boa, ou seguir para o "Ranger's Center" e criar uma nova turma. De qualquer forma, a primeira parada é "Highpool", à oeste do "Ranger's Center", com entrada só pelo Norte (as montanhas são inacessíveis). Dê uma volta pelo local e entre nas casas em que for possível. Portas trancadas podem ser abertas usando-se o Skill "Picklock". Na loja é possível comprar ou vender itens. Dos itens iniciais, é bom guardar qualquer arma e munição, uma corda e um cantil ("canteen"). O resto pode ser vendido. Na parte sudeste do local há um "workshop". Examinando a sala ("Perception") é possível descobrir que falta um motor ("Engine"). No canto sudeste, você encontrará um garoto que só sabe do seu cachorro e de um tal de Jackie. A uns 10 passos ao norte, entre 2 moitas, é possível, usando a percepção encontrar a entrada de uma caverna, na qual é possível entrar usando a corda. Na caverna, depois de procurar por todo lado e matar o cão raivoso do garoto, encontramos o Jackie preso num canto e o pegamos para nossa turma ("Hire"). Nos locais obstruídos é possível passar usando o Skill "Climb". Na saída, o Bobby vem reclamar do cachorro e será necessário mata-lo para continuar.

Saindo da "Highpool" e indo para oeste, encontramos o "Agricultural Center". Logo na entrada, um bando de fazendeiros pedirá ajuda para matar Harry, o mestre dos coelhos. Após andar pela plantação e matar o Harry, um velho lhe mostrará o seu celeiro no qual, além de alguns itens (granadas, plásticos), é possível encontrar um diário sobre os últimos dias antes o holocausto. Ao sul da plantação há uma galeria repleta de animais, que servem para treinar pontaria (aumentando a habilidade), para ganhar alguns itens e pontos de experiência. Depois de andar pelo centro, recolhendo as frutas, vá até a loja na entrada e venda-as. Compre uma picareta ("Pick Ax") pois ela será necessária na próxima etapa.

Ao norte do centro, no meio do deserto, há os "Desert Nomads" e além das barracas dos nômades há um trem parada há séculos. O maquinista pode fornecer algumas informações sobre os nômades. No "Trading Car" você poderá comprar um motor para o "Highpool" (o que aconselho fazer). Leve o mesmo e instale-o no local, ganhando assim uma recompensa dos habitantes do local. No último vagão, um tal "Brakeman" lhe dará um cartão de crédito (Visa Card), pedindo para entregá-lo ao "Head Crusher" no bar em Quartz.

Antes de ir ao Quartz, dê a volta nas montanhas pelo Sul e você encontrará acima do centro agricultural a entrada para uma mina ("Mine Shaft"), na qual além de bandidos, corpos de mineiros e animais mutantes, há 2 veios de prata (num corredor, ao lado de um corpo, próximo da entrada). Da mina é possível garimpar com a picareta. O veio é inesgotável, mas a prata só sai aos poucos.

Agora é só seguir para Quartz, onde é possível (e seguro) andar pelos esgotos (é só parar sobre um bueiro e apertar a tecla correspondente à direção a seguir). A sudeste da cidade, o último prédio à esquerda é uma loja que vende munição e armas. A noroeste, isolada numa quadra, há uma clínica e no canto sudeste, perto do cemitério, há o Bar do Scatt. Daqui em diante é com vocês; apenas acrescento que os locais seguintes são: Needles, Darwin Village, Vegas, Sleeps Base, Finster's Chambers (em Darwin Village), Guardian Citadel, Savage Village e Base Cochise. Todos eles, incluindo Quartz, tem vários níveis, alguns aliados e muitos inimigos. Boa aventura e que sua Uzi nunca fique sem munição!

Role—Playing—Games (RPG): Nos artigos anteriores já descrevi as principais características das simulações, tanto as de tempo real como as estratégicas. Neste artigo pretendo dar uma visão mais global das RPG's, que tanto aparecem no acervo do Clube.

Role-Playing—Games significa, literalmente. Jogo em que se deve assumir o papel de um personagem. Este conceito na verdade é bem mais antigo e difundido do que os micros. Este tipo de jogo existe há 2 décadas na forma de um livro de regras, alguns dados diferentes e muita imaginação. Trata-se de um jogo chamado "Dungeons & Dragons", em que um grupo de pessoas cria um personagem cada um e parte para descobrir um mundo, criado por um jogador em particular, o Dungeon Master (DM). Este tem como função descrever o universo à medida que os caracteres avançam e gerar os diversos encontros possíveis. Isto tudo foi baseado nas obras de J.R.R. Tolkien, "O Senhor dos Anéis" e "Bilbo, o Hobbit". Por isso trata—se de um mundo de mágica onde existem elfos, anões, guerreiros, hobbits, trolls, orcos, etc.. Os primeiros RPG's para micro eram baseados apenas nessa idéia e surgiram jogos como WIZARDRY I e II, THE BARD'S TALE, ULTIMA e muitos outros. Com o tempo esses jogos foram se tornando mais complexos, envolvendo mais e mais novidades, visando tornar a aventura mais real, tanto é que os últimos jogos destas séries ocupam de 4 até 8 lados de disquete. Com o passar do tempo, surgiram também alguns jogos com um pano de fundo diferente do "medieval fantástico" usado até então. Surgiram os jogos do pós-guerra-nuclear, entre os quais se destacam o WASTELAND e os mais diversos tipos futuristas, onde os raios laser substituem a magia dos primeiros jogos. Os termos usados pelos RPG's formam todo um vocabulário à parte e entre as expressões mais importantes temos:

- **Hit-Point** (Pontos de Vida) representam o número de vezes que o personagem pode ser ferido antes de morrer, sendo que as feridas geralmente consomem diversos HP's. A forma mais usada é apresentar o máximo de pontos que cada personagem pode ter e a condição atual. Esta característica é normalmente gerada pela raça e pela profissão do personagem.
- **Level** (nível) é uma palavra com diversos usos, entre os quais o nível de um personagem numa dada profissão, o nível de mágica usada e o andar de um prédio, construção ou caverna.
- **Armour Class** (AC) representa a quantidade de proteção que o personagem está usando, aonde cada peça de armadura fornece alguns pontos e ás vezes algumas mágicas também.
- **Experience** (Expt) são os pontos adquiridos por realizar alguma tarefa ou matar alguns inimigos. Quando acumulados em quantidades suficientes,

permitem que o caracter "suba" um nível na sua profissão, ganhando alguns pontos nas características principais, na habilidade, nos HP's e nos SP's, se houver.

— **Spell Points** (SP) é a quantidade de pontos disponíveis para usar nos feitiços, sendo que cada feitiço consome uma quantidade diferente de pontos.

- **Atributes** são características como força (Strenght), Inteligência (IQ), Sorte (Luck), Constituição (Constitution) e outras, que geram as habilidades e a capacidade de realizar certas tarefas, usar certos itens, usar magia, etc..
- **Skills** (habilidades) determinam o grau de perfeição atingido por dada habilidade, geralmente em função da experiência ou do uso.

Uma característica importante dos RPG é que tudo é gerado com o auxílio de um fator aleatório ligado a um número obtido, jogando-se 1 ou mais dados. Estes dados são especiais e podem ter 4, 6, 8, 10, 12, 16 ou 20 lados. Os de 10 lados tiram os percentuais, sendo um dado para as dezenas e um para as unidades. Quando se diz que um feitiço causa entre 20 e 80 pontos de dano, isto significa que são jogados 20 dados de 4 (ou 20d4), gerando um número por volta de 50 pontos. Os encontros com os "Wardering Monstros" (monstros aleatórios) são gerados da seguinte forma: de tempos em tempos a DM joga um dado percentual e se o resultado for acima de um certo valor, há o encontro. O número e tipo de monstros encontrado é gerado pelo local. Por exemplo, num dado castelo é possível encontrar orcas, trolls e dragões (50%, 30% e 20%) em bandos de 5-20 (5d4). Existe uma infinidade de possibilidades de regras complementares ou diferentes. Além disso, cada ação de um personagem é gerada da mesma forma. Por exemplo, em muitos jogos, após o combate se encontram cofres, com armadilhas. Ao tentar desarmá-las, o personagem compara sua habilidade com um valor obtido pela DM. Se a habilidade for maior, a armadilha é desarmada; do contrário ela explode.

Nos RPG's o objetivo é mais ou menos difícil, envolvendo um certo número de etapas e exigindo a solução de algumas charadas e a possessão de alguns itens. Algumas vezes o objetivo final não é conhecido pelos personagens e estes vão descobrindo pistas aos poucos, obtendo uma visão mais ampla do problema. Entretanto, é possível ficar muito tempo combatendo as infinitas hordas de monstros, sem conseguir ir adiante (é o que faço, ás vezes, para aprimorar os caracteres).

O GANCHO

ANO III - NUMERO 3
MARÇO/89

NESTE NUMERO:

APPLEMORKS 2: RESUMO DE COMANDOS (IV) ... 353
TIMEOUT SUPERFONTS COM ACENTUACAO 356
O AVENTUREIRO ELETRONICO 361



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

APPLEWORKS 2: RESUMO DE COMANDOS (IV)

(FUNCOES NA PLANILHA)

@AVG

Objetivo: Calcular a média em um grupo de números.

Formatação: @AVG(x1...y1)

@AVG(x1+x2+x3+x4)

A primeira formatação requer um sub-conjunto de células e ignora todas as células em branco. A segunda permite que células das quais estão sendo tiradas as médias estejam espalhadas na planilha, mas isto inclui as células em branco com o valor zero.

@SUM

Objetivo: Adicionar uma coluna ou grupo de números.

Formatação: @SUM(x1.. y1)
Onde x1 é a primeira célula no sub-conjunto e y1 é a última.

@MIN & @MAX

Objetivo: Encontrar os valores mínimos ou máximos num sub-conjunto de células.

Formatação: @MIN(x1...y1)
@MIN(x1,x2,x3,x4,x5)
A primeira formatação requer um conjunto de células sequenciais de x1 a y1. A segunda pode incluir quaisquer células na planilha.

@ROUND

Objetivo: Arredondar números (opção nova no APPLEWORKS 2.0).

Formatação: @ROUND(x1,n)
Onde x1 é o número ou referência de célula para ser arredondado e n é o número de casas decimais para o arredondamento.

@SQRT

Objetivo: Encontrar a raiz quadrada de um número.

Formatação: @SQRT(x1)
Encontra a raiz quadrada de um número ou referência de célula.

@CHOOSE

Objetivo: Escolher entre vários itens, como em uma lista ou tabela, baseado-se no input de outro item.

Formatação: @CHOOSE(x1,y1,y2,y3,y4)
Onde x1 é o número que localiza o item na lista de y1 até y4. A lista pode ser qualquer referência de célula. Um item será "puxado" de volta, baseado em sua sequência na lista. Se x1 é igual a "1", então y1 será "puxado", se for um 2, então y2 será "puxado" e assim por diante. O valor x1 deverá, portanto, ser um número de 1 até o final da lista. Os valores y podem ser quaisquer números ou referências de células. Se x1 não casar com a posição na lista (se for muito grande ou muito pequeno), "NA" será "puxado".

@LOOKUP

Objetivo: Encontrar um valor numa tabela baseado em um critério único.

Formatação: @LOOKUP(x1,y1...y2)
Onde x1 é o critério e y1 até y2 é o sub-conjunto de células que formam uma tabela na qual será encontrado o valor x1. Este sub-conjunto pode estar numa fileira ou numa coluna. Quando uma comparação for efetuada o valor retornado é o valor da célula diretamente adjacente à da tabela. Por exemplo, se a tabela estiver nas células A1 até A9 e o valor solicitado for encontrado na célula A3, então a célula B3 retornará. Verificamos então, que a tabela tem na realidade 2 colunas (ou 2 fileiras) de largura.

@COUNT

Objetivo: Contar os itens em um sub-conjunto de células.

Formatação: @COUNT(y1.. y2)
Todos os valores em um sub-conjunto de y1 a y2 serão contados. Rótulos e células em branco não afetarão a contagem.

@IF

Objetivo: Testar o status de uma condição e atuar no resultado de acordo.

Formatação: @IF(condição,x1,y1)
Onde a condição é qualquer fórmula que possa ser apontada como "verdadeira" ou "falsa", x1 é o valor retornado se verdadeiro e y1 é o valor retornado se falso. Para provar a condição verdadeira ou falsa necessitamos de operadores condicionais, que incluem:

=	igual a
<>	não igual a
>	maior que
<	menor que
>=	maior ou igual que
<=	menor ou igual que

Exemplo: @IF(C5=100,D5,G25)
Informa "se o valor na célula C5 é igual a 100, então retorna o valor na célula D5; caso contrário, retorna o valor na célula G25"

@ERROR

Objetivo: Produz uma mensagem de "ERROR" em certas células como resultado de cálculos.

Formatação: @ERROR
@IF(condição,x1,@ERROR)
A primeira formatação seria digitada diretamente dentro da célula. A segunda usaria a função ERROR em outra função como o valor resultante de um cálculo. Aqui ele é mostrado como o valor "else" da declaração @IF.

@AND A @OR

Objetivo: Adicionar lógicas "e" e "ou" à função @IF.

Formatação: @IF(@AND(condiçãol,condição2),x1,y1)
Ambas as condições nas novas declarações vão dentro dos parêntesis do @AND.

Exemplo: @IF(@0R(C5=100,C6=100),D5,D25)
Informa "se o valor na célula C5 é igual a 100 ou o valor na célula C6 é igual a 100, então retorna o valor na célula D5; caso contrário, retorna o valor na célula D25". Note que a declaração OR é na realidade a função "e/ou".

@ABS

Objetivo: Encontrar o Valor Absoluto de um número.

Formatação: @ABS(x1)
Onde x1 é o número ou referência de célula.

@INT

Objetivo: Encontrar o Valor Integral de um número.

Formatação: @INT(x1)
Onde x1 é o número ou referência de célula, incluindo valores decimais.

@NPV

Objetivo: Encontrar o Valor Real Atual de um investimento.

Formatação: @NPV(x1,y1...y2)
Onde x1 é a taxa e y1 a y2 é o conjunto contendo os pagamentos.

TIMEOUT SUPERFONTS COM ACENTUACAO

por PAKO (São Paulo)

Quem ainda não teve chance de conhecer a fundo o programa TIMEOUT SUPERFONTS dos Beagle Bros (utilitário do APPLEWORKS 2.0) ainda não sabe tudo o que é possível fazer com esse "best-seller" mundial para a linha Apple. Carregue um arquivo AWP qualquer, que tenha toda a acentuação permitida pelo TK 3000 com a tecla MODE ligada. Que tal imaginar esse texto impresso tal qual conseguimos no MULTISCRIBE (G-030)? Ou - para quem ainda não conhece o MULTISCRIBE - em tipos de letras diferentes com espaçamento proporcional, como acontece no "O GANCHO"?

O SUPERFONTS provavelmente já é conhecido por muitos de nós, mas não tem sido utilizado em razão da ausência de fontes em português, coisa que o MULTISCRIBE resolve com seu excelente Editor de Fontes. Depois de algumas pesquisas, descobrimos um jeito elegante de resolver o problema do SUPERFONTS com ULTRAMACROS. No final desta matéria apresentamos as macro-funções que devem ser incorporadas ao ULTRAMACROS. Com o texto pronto e TIMEOUT ULTRMACROS (G-110/A) e SUPERFONTS (G-124/B, G-125) instalados no APPLEWORKS 2.0, tudo o que teríamos que fazer seria:

1. Maçã-Fechada Y (adaptar o texto para português).

2. Ambas-Maçãs F (escolher o conjunto de fontes).

3. Maçã-Fechada F (indicar mudança de fonte em cada ponto do texto).

4. Maçã-Aberta ESC (escolher o SUPERFONTS do menu TIMEOUT).

5. Seguir o menu do SUPERFONTS e mandar imprimir.

6. Você ainda pode, antes do passo 4, usar as macro-funções <Q>, <I>, <N>, <S>, sempre precedidas de <Tab> para embelezar seu texto com SHADOW, OUTLINE, ITALIC e INVERSE.

INSTALANDO O SUPERFONTS

Para instalar o SUPERFONTS você deve ter uma cópia do APPLEWORKS adaptada à expansão de memória com o programa Expander (G-080/B). Depois disso, basta bootar o TIMEOUT e seguir as instruções de menu. Se você já tem o TIMEOUT instalado, basta entrar em UTILITIES e pedir a instalação de um novo utilitário. Para tanto, um disquete com o arquivo TO.SUPERFONTS deverá estar no drive (veja "O GANCHO" de agosto/88)

É fundamental fazer a configuração do SUPERFONTS a partir do menu do TIMEOUT UTILITIES, dizendo onde estará o disquete de fontes, qual impressora e interface você tem, etc..

O uso de ULTRAMACROS é fundamental para lhe dar condições de usar macro-funções que facilitarão muito sua vida. A instalação deste se dá bootando o TIMEOUT ULTRAMACROS com uma cópia do APPLEWORKS 2.0 já expandido e alterado pelo TIMEOUT SUPERFONTS.

USANDO O SUPERFONTS

Com o SUPERFONTS instalado, tecle Maçã-Aberta ESC para abrir o menu do TIMEOUT. Se você carregou utilitários separadamente, a tecla TAB o levará aos diferentes menus do TIMEOUT. Escolha, evidentemente, o menu que tem o SUPERFONTS já com o disquete que contém o TO.SUPERFONTS no drive. Escolhido o utilitário, o programa passará a perguntar se você deseja imprimir desde o início, se na tela ou na impressora, etc. Ele ainda lhe dá a chance de imprimir com redução de 50% na largura. Permite também redução na altura, mas não testamos. Você poderá ainda escolher DRAFT (impressão fraca), STANDARD (normal) ou HIGH (qualidade carta). No formato HIGH, a impressora passa uma vez, altera ligeiramente a posição do papel e passa de novo. SUPERFONTS imprime em modo gráfico e permite conseguir letras bem formadas, mesmo com uma impressora comum de agulhas. O resultado é excelente.

PREPARANDO O TEXTO

Antes de passar à impressão é preciso preparar seu texto. Use o processador de textos no APPLEWORKS com todos os comandos que você tem direito, negrito, sublinhado, acentuação (no TK 3000), centralizado, justificado, etc. Todos esses comandos serão obedecidos pelo SUPERFONTS. Genial, não é?

Isto feito, vamos embelezar o título do seu texto. Para usar os novos comandos do ULTRAMACROS, é necessário que você instale as macro-funções que apresentamos abaixo. Para isso use o Macro Compiler, do menu do TIMEOUT, tendo as macro-funções no fim desta matéria na tela. Aconselhamos estudar o manual do TIMEOUT ULTRAMACROS para maiores esclarecimentos. Antes de tudo, quando você for usar os novos comandos, tecle Maçã-Fechada TAB para limpar as variáveis que serão usadas pelo programa. Coloque o cursor na primeira letra do título e tecle Maçã-Fechada S. Vá para a última e volte a teclar Maçã-Fechada S. Repare como os comandos diferem. Nesse título você terá letras sombreadas.

Vamos supor que seu texto já esteja satisfatório e você queira imprimi-lo. É necessário agora que você informe ao SUPERFONTS quais fontes deseja utilizar. Isso se faz indo á primeira linha ANTES DE QUALQUER COISA do texto e digitando, por exemplo, "<1=GENEVE.9>", ou seja, o número 1 significará a fonte Geneve de corpo (tamanho) 9. Se você pretende usar outra fonte, indique isto no mesmo local (ex: "<2=GENEVE.12>"). Agora basta ir ao texto e indicar onde você deseja que seja iniciada esta ou aquela fonte da seguinte forma: "<1>" para dar início à Geneve. 9.

FACILITANDO SUA VIDA COM ULTRAMACROS

Já deu para perceber que há uma série de medidas a serem tomadas antes de ir à impressão. Para facilitar nossa vida, fizemos um conjunto de macros e adaptamos outras que acompanham o SUPERFONTS. Fizemos uma macro função que modifica o texto que pretendemos imprimir para que o SUPERFONTS use seus caracteres especiais e nos produza um texto todo em português. Só não conseguimos mesmo resolver algumas letras maiúsculas acentuadas, tais como 'A, A'. E', I', etc. Mesmo assim, algumas delas já temos. Usando o código <x2> e <x3>, recomendado nos exemplos que acompanham o SUPERFONTS, através

de uma macro função alteramos todo o texto que deverá ser impresso. Não nos preocupamos em fazer uma macro função para recuperação do texto normal. É mais razoável gravá-lo antes, mas é possível refazê-lo, invertendo a macro função.

Examine bem nesta macro função que troca todos os "A" circunflexos por A sem acentuação e veja como é simples:

```
Y <awp><oa-1 oa-R>c<oa-Y>>é<rtn oa-Y>A<rtn>a!
    <awp>        informa que a macro só tem função em AWP
    <oa-1>       vai para o início do texto
    <oa-R>       inicia troca de texto
    c            responde "c" (Case Sensitive Text)
    <oa-Y>       apaga texto anterior
    >é           responde qual é o texto a ser trocado
    <rtn oa-Y>   dá Return e apaga o texto remanescente
    A            responde qual é o texto que substitui
    <rtn>a       dá Return e responde "all" (trocar todos)
```

Nesta outra macro a troca é feita por códigos próprios do SUPERFONTS, que permitem a obtenção do "A" com til:

```
      Y <awp><oa-1 oa-R>c<oa-Y>>ã<rtn oa-Y print "<x3>K<x1>" : rtn>a!
```

Agora algumas observações importantes:

1. A macro que reproduzimos abaixo é a que deverá ser copiada com cuidado, pois tem mensagens de alerta, etc.
2. Para você poder trabalhar com estes dados, é preciso ter o ULTRAMACROS e o TIMEOUT instalados no APPLEWORKS 2.0.
3. Todas as funções repetidas deste macro, tais como <oa-1 oa-R>c<oa-y> poderiam ser resolvidas de outra maneira. Não utilizamos estes recursos para que você possa incluir esta macro inteira em seu MACRO.DEFAULT.
4. Deixe sempre um espaço após o "<oa-1"(espaço aqui) nas linhas que começam com "oa-r>".

Além desta, estamos incluindo aqui também as seguintes macros:

```
Maçã-Fechada Y      modifica o texto com os códigos de acentuação
Maçã-Fechada F      abre um <, espera você digitar e fecha com >
Ambas-Maçãs F       oferece um menu de fontes para você escolher
                    (tecle a primeira letra MAIUSCULA da fonte)
Maçã-Fechada TAB    limpa variáveis para você utilizar estilos diferentes
                    de fontes no texto.
Maçã-Fechada O      aplica o OUT-LINE
Maçã-Fechada S      aplica o SHADOW
Maçã-Fechada I      aplica o ITÁLICO
Maça-Fechada N      aplica o INVERSE
Ambas-Maçãs X       função auxiliar usada por macros anteriores
```

Aqui estão as macros para serem copiadas com cuidado:

```
start
Y:<awp><msg ‘ Grave seu arquivo antes de usar este macro: RTN (continuar),
ESC (sair) ’ : A = key : if A = 13 then msg ‘ Modificando seu texto para
uso do SUPERFONTS em português ’ : oa-1 rtn up
oa-R>c<oa-Y>>à<rtn oa-Y>’A<rtn>a<oa-1
oa-R>c<oa-Y>>á<rtn oa-Y>A’<rtn>a<oa-1
oa-R>c<oa-Y>>é<rtn oa-Y>A<rtn>a<oa-1
oa-R>c<oa-Y>>ã<rtn oa-Y print “<x3>K<x1>” : rtn>a<oa-1
oa-R>c<oa-Y>>é<rtn oa-Y>E’<rtn>a<oa-1
oa-R>c<oa-Y>>ê<rtn oa-Y>E<rtn>a<oa-1
oa-R>c<oa-Y>>í<rtn oa-Y>I’<rtn>a<oa-1
oa-R>c<oa-Y>>ó<rtn oa-Y>O’<rtn>a<oa-1
oa-R>c<oa-Y>>ç<rtn oa-Y>O<rtn>a<oa-1
oa-R>c<oa-Y>>õ<rtn oa-Y print “<x3>L<x1>” : rtn>a<oa-1
oa-R>c<oa-Y>>ú<rtn oa-Y>U’<rtn>a<oa-1
oa-R>c<oa-Y>>ç<rtn oa-Y print “<x2>B<x1>” : rtn>a<oa-1
oa-R>c<oa-Y>á<rtn oa-Y print “<x2>G<x1>” : rtn>a<oa-1
oa-R>c<oa-Y>à<rtn oa-Y print “<x2>H<x1>” : rtn>a<oa-1
oa-R>c<oa-Y>é<rtn oa-Y print “<x2>I<x1>” : rtn>a<oa-1
oa-R>c<oa-Y>ã<rtn oa-Y print “<x2>K<x1>” : rtn>a<oa-1
oa-R>c<oa-Y>ç<rtn oa-Y print “<x2>M<x1>” : rtn>a<oa-1
oa-R>c<oa-Y>é<rtn oa-Y print “<x2>N<x1>” : rtn>a<oa-1
oa-R>c<oa-Y>ê<rtn oa-Y print “<x2>P<x1>” : rtn>a<oa-1
oa-R>c<oa-Y>í<rtn oa-Y print “<x2>R<x1>” : rtn>a<oa-1
oa-R>c<oa-Y>ó<rtn oa-Y print “<x2>W<x1>” : rtn>a<oa-1
oa-R>c<oa-Y>ç<rtn oa-Y print “<x2>Y<x1>” : rtn>a<oa-1
oa-R>c<oa-Y>õ<rtn oa-Y print “<x2>ã<x1>” : rtn>a<oa-1
oa-R>c<oa-Y>ú<rtn oa-Y print “<x2>é<x1>” : rtn>a<oa-1
oa-D rtn msg ‘ Texto pronto para usar o SUPERFONTS ’ : oa-N
oa-Y>MUDE.MEU.NOME<rtn » else : ifnot A = 13 then msg ‘ Macro <Y> Abortado
’>!
<ba-F>:<awp> <msg ‘ Fonte? (1a.LETRA) -
Courier,Geneva,Helvetica,Times,LosAngeles,Monaco,NewYork ’ :
A = key :
if A = 67 then zoom : oa-Z oa-1 rtn up
print “<1=C9><2=C10><3=C12><4=C14><5=C18><6=C24>” : else :
if A = 71 then zoom : oa-Z oa-1 rtn up
print “<1=G9><2=G10><3=G12><4=G14><5=G18><6=G20><7s=G24>” : else :
if A = 72 then zoom = oa-Z oa-1 rtn up
print “<1=H9><2=H10><3=H12><4=H14><5=H18><6=H24>” : else :
if A = 84 then zoom = oa-Z oa-1 rtn up
print “<1=T9><2=TI0><3=TI2><4=TI4><5=TI8><6=T24>” : else :
if A = 76 then zoom : oa-Z oa-1 rtn up
print “<1=L12><2=L24>” : else :
if A = 77 then zoom : oa-Z oa-1 rtn up
print “<1=M9><2=M12>“ : else :
if A = 78 then zoom : oa-Z oa-1 rtn up
print “<1=N9><2=N10><3=N12><4=N14><5=N18><6=N20><7=N24>” : else : msg ‘’ :
insert :ao-E ctrl-X>!
F:<all><$8 = “<” : $9 = ‘ Entre o numero da fonte: Return ’ : goto ba-X>’
I:<awp><C = peek 4337 : insert : I = I + 1 : if I = 2 then I = 0 : print
“<ie>“ : else : print “<ib>” : elseoff : if C = 1 then oa-E ctrl-X>!
```

```
N:<awp><C = peek 4337 : insert : N = N + 1 : if N = 2 then N = 0 : print
"<ne>" : else : print "<nb>" : elseoff : if C = 1 then oa-E ctrl-X>!
O:<awp><C = peek 4337 : insert : O = O + 1 : if O = 2 then O = 0 : print
"<oe>" : else : print "<ob>" : elseoff : if C = 1 then oa-E ctrl-X>!
S:<awp><C = peek 4337 : insert : S = S + 1 : if S = 2 then S = 0 : print
"<se>" : else : print "<sb>" : elseoff : if C = 1 then oa-E ctrl-X>!
<ba-X>:<awp><C = peek 4337 : insert : print $8 : msg $9 : input : msg "" :
print ">" : if C = 1 then oa-E ctrl-X>!
<tab>:<awp><I = 0 : N = 0 : 0 = 0 : S = 0 :
msg ' Comandos do Superfonts prontos para serem usados '>!
end
```

Para que você possa usar os macros adequadamente, será preciso formatar um disquete e copiar nele todas as fontes Courier, Geneva, Helvetica, Times, LosAngeles, Monaco, e NewYork. Você terá que modificar os nomes das fontes para poder simplificar nosso trabalho. Por exemplo, modifica "HELVETICA.09" para "H9", "GENEVA.12" para "G12", etc. Para este trabalho use COPY II PLUS 8.2 (C-007/A). Estas modificações são importantes para que o SUPERFONTS possa ler o que a Macro Ambas-Maçãs F comandará quando executada. Se você escolher "C", por exemplo, esta macro colocará na primeira linha do seu texto a seguinte frase:

<1=C9> <2=C10> <3=C12> <4=C14 > <5=C18> <6=C24>

Ou seja, o SUPERFONTS irá ler todas as fontes Courier de corpos 9 á 24 e você poderá digitar Maçã-Fechada-F para dizer em que lugar do texto começa esta ou aquela fonte, incluindo o seguinte tipo de sinal: <1> para o Courier.9, por exemplo. Recomendamos criar um disquete que contenha:

```
TO.SUPERFONTS
C9    (COURIER 9)      Se houver espaço, continue com outros
C1O   (COURIER 10)     arquivos de fontes de tal forma que
C12   (COURIER 12)     um disquete sempre contenha
C14   (COURIER 14)     TO.SUPERFONTS e arquivos de fontes.
C18   (COURIER 18)
C24   (COURIER 24)
```

O AVENTUREIRO ELETRÔNICO



PIRATES! Neste jogo você está na pele de um pirata tentando ganhar a vida no chamado "Spanish Main" (Antilhas, Caribe, Flórida, etc.) de volta aos séculos XVI e XVII. Assim que o jogo começa, você deve escolher entre criar seu próprio personagem ou tentar a sorte com uma das famosas expedições da História. Se você escolher seu próprio personagem, escolha também sua nacionalidade, nome, época e nível de dificuldade. Logo a seguir, você deverá fornecer a data da chegada da "Treasure Fleet" ou do "Silver Train", que poderá ser encontrada no manual (o que torna o mesmo indispensável). Você deverá então travar uma luta de espadas com um pirata para conseguir o controle do navio, na qual poderão ser usadas as seguintes espadas: "rapier" (curta e que causa muita confusão), "longsword" (média) e "cutlass" (fina e longa, mas que causa poucos ferimentos). Depois disso, você poderá começar sua expedição.

Ao viajar pelo "Spanish Main", pouco a pouco você irá percebendo a importância da "Treasure Fleet" e do "Silver Train". Ambos carregam fortunas em ouro e prata. Para capturá-los será preciso descobrir sua localização, que poderá ser obtida através da venda de um pirata ou conseguindo informações de um outro personagem.

A população inclui franceses, espanhóis, ingleses e holandeses. Você poderá obter informações de navios amigos, o que é bom para manter-se sempre informado sobre a quem pertence cada cidade, evitando assim navegar em um porto inimigo e ser recebido com tiros de canhões do forte. É possível entrar navegando no porto ou tentar se esgueirar (Sneaking), mas a medida que você se tornar mais famoso, ficará mais difícil se esgueirar pela guarda.

Existem 4 métodos de combate á sua espera. No Navio x Navio, pode-se ver ambos e uma barra na parte inferior da tela mostra as condições do barco e do vento (a velocidade do navio dependerá da sua posição em relação ao vento e de suas características). Pode-se atirar no inimigo com os canhões, mas só é possível atirar de lado. Se os navios colidirem, você deverá enfrentar o capitão inimigo num duelo de espadas. No Navio x Forte, que ocorre quando você ataca uma cidade, a única diferença é que o forte não se move, mas atira para qualquer lado. Novamente você deverá levar o navio a colidir com o forte e travar um duelo de espadas com o comandante da esquadra. Existe uma maneira de batalhar em terra firme (terceiro modo), mas é muito difícil e só valerá a pena se o número de piratas for bem maior do que o de defensores.

O quarto modo é o duelo de espadachins. Ao vencer um Capitão ou um Comandante, todo ouro e mercadorias serão seus. Além do objetivo principal de ficar rico e famoso, existem uma infinidade de objetivos secundários. Por exemplo, você poderá encontrar uma taverna e um velho pirata que lhe venderá um pedaço do mapa do tesouro ou quando você for promovido, você aprenderá onde encontrar alguém que saiba da localização de um dos seus

parentes perdidos. Encontre este alguém, vença-o num duelo e consiga um pedaço do mapa que o levará a seu parente. Encontre este parente e ele lhe dará um pedaço do mapa que mostra o local de um tesouro Inca. Para ser promovido você deverá realizar ações que são do interesse da Nação. Se os ingleses estiverem em guerra com os espanhóis, ataques a cidades e navios espanhóis será o bem-vistos pela Coroa Inglesa. Além disso, se a Inglaterra tiver algum aliado ou a Espanha estiver em guerra com mais algum pais, será possível agradar a mais de uma Coroa. De modo geral as Coroas, em gratidão, o promoverão (o máximo é Duke) e até lhe darão terras. Outro objetivo é manter a tripulação alegre, uma das partes mais difíceis do jogo. Sem um suprimento contínuo de tesouros e mercadoria, a tripulação irá ficando cada vez mais insatisfeita e quanto maior a tripulação, mais rapidamente ela ficará insatisfeita, podendo até desertar ou se amotinar.

A variedade de ilustrações é excelente. Quando se esta velejando em alto mar tem-se uma vista aérea do navio, do oceano e das extensões terrestres. Cada situação possui uma figura característica muito elaborada e bonita. Os efeitos sonoros são excelentes. Todas as ações são controladas com o joystick. A documentação do manual (imprescindível) é muito boa e inclui um mapa do "Spanish Main", um catálogo dos navios e suas características, o índice geográfico das cidades, uma retrospectiva histórica e muito mais.

Este jogo é muito envolvente e faz a gente se sentir na pele de um pirata daquela época. Recomendo-o para todos que gostariam de pilhar, roubar e, sobretudo, explorar um universo que já se foi.

THE BARD'S TALE III: Neste terceiro volume, o deus louco Tarjan destruiu Skasa Brae, da qual só restaram algumas ruínas, o Templo de Tarjan e o Review Board, onde o último dos anciãos fornece as tarefas e os ensinamentos necessários para cumpri-las. Desta vez é preciso viajar para dimensões diferentes e para isto é preciso ter um "Chronomancer" ou um novo tipo de mago, que perde todos os conhecimentos anteriores, mas ganha alguns novos, importantes e poderosos. A primeira coisa a fazer é juntar uma equipe, na qual é obrigatório ter um assassino ou ladrão (Thief ou Monk). É recomendável ter uns 2 magos, um bardo e 2 ou 3 guerreiros. Se possível, transfira-os de algum outro RPG (Bard's Tale I e II, Ultima XI, III ou IV, Wizardry I, II e III).

O menu de utilidade é acessado apertando-se a tecla "U" (logo que aparece a primeira tela) A seguir, a primeira tarefa é mapear o local, a partir do campo de refugiados (a qualquer momento, ao se apertar a tecla "?" se obtém a distância de um ponto de referência ou um mapa da parte explorada de um castelo), pois a teleportação interdimensional só é possível de um ponto para cada dimensão. Assim, deverão ser mapeados, além da cidade e do campo de refugiados, 7 pontos característicos. Depois deve-se mapear a cidade para poder ir e vir sem problemas. Na cidade existem 3 locais interessantes: O Review Board, o Templo de Bad God e um depósito (a primeira casa depois da entrada da cidade). O Old Man lhe contará que Torjan destruiu a cidade e que um pupilo dele, o Brilhanti Ap Tarj está na cidade, no templo do deus louco. Ao entrar no templo, diga "Tarjan" ao padre e ele lhe dará acesso aos Catacombs. Explore os 2 níveis, mate todos os monstros que aparecerem pela frente até encontrar a palavra "Chaos"

escrita com sangue numa parede. Saia das catacumbas, descanse e cure seus personagens e ao entrar novamente no templo diga “Chaos” ao padre e desta vez ele lhe levará a um outro subterrâneo, o Underbrae. Explore o primeiro andar até encontrar a Magic Mouth, que lhe pedirá a resposta para um enigma. Responda “Blue” e aparecerão escadas para o segundo andar. Neste andar, uma forma fantasmagórica fará outro enigma para o qual a resposta é “Shadow” e novamente aparecerão escadas. Deste ponto em diante existem mais 2 níveis e não há volta, até matar o “Brilhanti”, pois é bom estar com os personagens em forma e os magos com todos os pontos de feitiços. No terceiro nível há outra charada, cuja resposta “Sword” fornece a entrada para o quarto e último nível. Neste nível, cheio de Spiners, mantenha-se perto das paredes e siga para o norte até chegar na única sala do andar onde está o “Brilhanti”. Após vencê-lo, o grupo é teleportado de volta ao Review Board, ganhando um prêmio por eliminar o primeiro problema. Nesta altura, um dos magos deverá se tornar Chronomancer e ao falar com o Old Man, receberá os feitiços necessários para teleportar para Arbória, a primeira das 7 dimensões a serem visitadas, para trazer o Valarian's Bow e The Arrows of Life.

A zona de teleporte é num local calmo, entre árvores. Após teleportar, use a tecla para poder encontrar novamente o ponto de retorno para Skara Base.

Em Arbória, perto de uma cabana de pescadores há um lago e ao fundo o Castelo de Cristal. Antes do mergulho no lago, é bom aprender com o pescador na cabana o feitiço Gill, que permite respirar debaixo d’agua por uns tempos. Numa grande sala há uma fonte chamada Agua da Vida (Water of Life), que tem algumas características interessantes, como fazer crescer avelãs (Acorns), transformando-as em árvores rapidamente e fazer bater novamente um coração. No caminho para a cidade, pegue uma avelã, pois ela será necessária mais tarde. Fale com o Rei e ele dará uma série de tarefas que deverão ser cumpridas antes de poder pegar os itens no túmulo do Valarian.

Daqui por diante é por conta de vocês: as 7 dimensões e 55 níveis castelos, torres, cavernas, alguns pequenos (5x5), outros grandes (22x22) e os inúmeros itens a serem colecionados são todos seus. Uma última dica: em alguns locais encontra-se um tal de “Hawkslayers” que é um amigo com o mesmo objetivo e que fica feliz em poder acompanhar o grupo por uns tempos.

O GANCHO

ANO III - NUMERO 4
ABRIL/89

NESTE NUMERO:

DOMINANDO O GEOPUBLISH 365
ASTROTALK 369
O AVENTUREIRO ELETRONICO 371



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

DOMINANDO O GEOPUBLISH

por IVAN, O TERRIVEL (São Paulo)

Introdução: Após o surgimento do sistema operacional GEOS em conjunto com o geoWRITE e o geoPAINT, no final do ano passado, foi lançado há pouco o geoPUBLISH, o "DeskTop Publishing" deste poderoso e fantástico sistema operacional. O GEOS foi desenvolvido nos Estados Unidos para a Aeronáutica (FAA) e os resultados em impressora matricial com o geoPUBLISH são semelhantes aos obtidos nos "DeskTop Publishing" da linha PC. Além disso, o geoPUBLISH também trabalha com impressoras a laser.

Sistema Operacional GEOS: Confesso que no começo me senti meio atrapalhado, nem tanto pela aparência do programa, mas com o sistema operacional em si. Porém com um pouco de bom senso, o manual e alguma experiência, tornei-me um fã do GEOS, devido a sua interface homem-máquina bastante intuitiva, através de ícones (desenhos). Para maiores detalhes, leia a matéria sobre GEOS publicada no "O GANCHO" de setembro de 1988.

O disquete mestre de GEOS (G-203/A) traz a versão 2.1 em cópia exatamente igual à entregue pelo fabricante original; a ser configurada para uso posterior. O disquete mestre anterior (G-126/A) é uma cópia da versão 2.0, já configurada. Em princípio, não deverá ocorrer problemas de incompatibilidade entre as versões, desde que sejam tomados cuidados, informando ao programa os tipos de equipamentos envolvidos.

É recomendável a utilização de vários drives, uma expansão de memória RAM de alta capacidade e um Mouse para que se possa tirar a máxima vantagem do potencial oferecido pelo sistema. Convém iniciar pela instalação, observando as informações fornecidas. Na falta de um Mouse, é preferível controlar os programas por teclado (Maçã-Aberta mais as setas ou as letras U, I, O, J, L, M, ", " e K para "click") do que por joystick, pois este dispositivo não tem a precisão e estabilidade satisfatórias.

O manual é excelente, completo e claro, trazendo uma série de dicas sobre o sistema e o programa, sendo portanto, indispensável para um bom desempenho. Por exemplo, para se acionar um certo "drive" não é preciso mover a seta até o seu ícone e depois "clicá-lo": Basta teclar Maçã-Fechada A, B ou C. O mesmo acontece para abrir um "folder" (subdiretório) ou um arquivo: basta teclar Maçã-Fechada 1 a 8 (dependendo da posição no "desktop") e em seguida Maçã-Fechada Z. Copiar um ou mais arquivos ou "folders" é muito fácil. Basta "clicar" o ícone correspondente 2 vezes, mover a "sombra" para o outro drive e "clicar" novamente. Todas estas dicas e muito mais você encontrará no manual.

geoPUBLISH:

Conceitos básicos: Comece a trabalhar tendo ao lado o manual "Getting Started with geoPUBLISH". Leia—o atentamente e experimente os exemplos dados no tutorial. Observe que existem 2 tamanhos (tipos) de programa: o SMALL geoPUBLISH e o geoPUBLISH pleno (normal); a diferença está no fato do SMALL não poder fazer os textos de página na hora, importando arquivos gerados anteriormente. A versão plena vem com o editor de textos embutido.

Qual é a vantagem de se usar o SMALL geoPUBLISH? Se o usuário só tiver 1 "drive" de 5,25" e pouca memória, o geoPUBLISH pleno e mais alguns acessórios básicos não caberiam no disquete. Além disso, em questão de desempenho, convém ter os textos já prontos em disquete antes de usar o geoPUBLISH. Veja no manual o conceito de "work disks" e construa os seus disquetes. Aos poucos, tudo começa se tornar familiar.

Uma vez aberto ou criado um novo documento, surge finalmente na tela o tão esperado geoPUBLISH. Procure "clicar" alguns itens da barra de menus que fica na parte superior esquerda da tela. Muitas das funções são intuitivas e de fácil compreensão. Outras, como as presentes no "set-up", parecem mais complicadas. No manual encontramos o significado de alguns nomes esquisitos como, por exemplo:

"ratchet" é simplesmente o movimento do cursor na página de trabalho, com saltos discretos de 1/2 em 1/2 polegada.

"snap" faz com que o cursor seja atraído pelas linhas-guia que delimitam as regiões de trabalho.

Experimente selecionar "files". Vamos mostrar mais um truque interessante: a função "recover", que é uma espécie de arrependimento, pois despreza as alterações feitas nos documentos depois da última vez em que o arquivo foi atualizado via "update", "close", etc., equivalendo a uma operação do tipo "UNDO". Atenção este recurso não pode ser utilizado em RAMdisk.

Páginas: No lado esquerdo, um pouco abaixo do centro da tela de trabalho normal, encontramos uma janela com 3 divisões: "Master Page", "Page Layout" e "Overlay Graphics". Aí está a chave da eficiência do geoPUBLISH. Com a compreensão destes conceitos, poderão ser obtidos resultados espetaculares. Vamos lá:

"Master Page": como diz o próprio nome, é a página mestre. Supondo o caso de um jornal com múltiplas páginas, é nesta parte que deverão ser definidas as linhas-guia ("guidelines"), que servirão como delimitadores de região em todas as páginas do jornal. Aí também deverá ser colocado ou executado todo o texto ou desenho que irá aparecer em todas as páginas de maneira repetitiva. Uma das opções do "file" é " doc setup" no menu superior, permitindo a definição de "Master Pages" diferentes para páginas ímpares e pares.

"Page Layout": é a página propriamente dita. Nela devem ser demarcadas as regiões e colocados os textos e figuras. Não é possível escrever diretamente, nem desenhar, a não ser na versão plena do geoPUBLISH.

"Overlay Graphics": Esta parte é a responsável pelos recursos gráficos, desenhos, textos especiais e outros truques para "sofisticar" o trabalho. Para que tudo isso? É simples. Cada página física do jornal equivale a um empilhamento de transparências onde a "Master Page" é a parte inferior, "Page Layout" é a camada intermediária e "Overlay Graphics" é a cobertura. Assim qualquer objeto que for colocado no "Overlay Graphics" encobrirá, ficando por cima das outras 2 transparências obstruindo o que estiver no mesmo local na "Master Page" e "Page Layout", a não ser que este objeto tenha o atributo de transparência.

No menu “file” existe a opção “library”, com alguns tipos de “Master Page”, “Page Layout” e “Overlay Graphics” pré-fabricados, que podem ser utilizados ou alterados.

No Tutorial 1, que monta um cartaz (“flyer”), foi utilizado unicamente “Overlay Graphics”. Já no Tutorial 2, que é mais abrangente, cria-se um jornalzinho (o “Late Night”), onde todo o potencial do programa vem à tona, inclusive induzindo a um aparente erro e mostrando a correção da situação. Vale a pena praticar.

Toolbox: Esse é uma verdadeira caixa de mágicas, de onde são tiradas todas as ferramentas de manuseio do programa. É impossível descrever um a um, a nível de detalhe, os recursos disponíveis. Porém, convém lembrar que na “Master Page” e “Overlay Graphics” alguns dos recursos são semelhantes, enquanto que no “Page Layout” estes diferem um pouco. Por exemplo, o quadradinho pontilhado no “Master Page” coloca as linhas-guia, enquanto no “Page Layout” define uma região para figura ou texto e no “Overlay Graphics” agrupa objetos para corte ou cópia (“cut-copy”). A letra T na “Master Page” ou “Overlay Graphics” coloca textos especiais com vários efeitos e posições, ao passo que no “Page Layout” coloca um determinado texto pré-existente numa região definida.

Um sinal parecido com o **V** é a chave para mudança de atributos, ou seja: dependendo da situação em que é chamado, permite alterar o padrão gráfico, espessura, transparência, fonte e outros qualificativos de linhas, desenhos, objetos ou textos especiais.

Ainda estão presentes no “Toolbox” uma quantidade de acessórios para desenho de linhas, objetos sólidos, etc., para malabarismos gráficos que, bem utilizados e com atributos adequados, permitem bons resultados. Existem também recursos para alterar o empilhamento de objetos, mas lembre-se do sanduíche de transparências: o que estiver no “Overlay Graphics” encobre tudo o que ficou por baixo e isso não dá para alterar. Bastam alguns tropeços e logo se obterá o efeito desejado, colocando os objetos na transparência correta.

Em várias oportunidades, os desenhos ou textos especiais do “Master Page” ou “Overlay Graphics” parecem não caber no espaço imaginado. Repare na existência de 2 quadradinhos pequenos: no canto superior esquerdo está o responsável pelo posicionamento na região e no inferior direito está aquele que controla o tamanho do bicho. Veja no manual “Moving and Resizing”!

Imprimindo: Em termos de impressão, parece não haver mistério. Algumas máquinas permitem “double strike” outras não. O manual alerta para algumas impressoras que não podem imprimir em 80 pontos por polegada na horizontal, só em 60. Neste caso, a solução é escolher uma página de trabalho um pouco mais estreita.

Acessórios: Abaixo listamos, de modo resumido, cada um dos acessórios do geoPUBLISH presentes nesta versão:

"geoPUBLISH Clip Art" - coleção de desenhos em vários álbuns, sobre diversos temas. Use o "Photo Manager" através do "edit" no menu, copiando o desenho para uso posterior pelo geoPUBLISH.

"Graphic Grabber" - aplicativo que converte desenhos do PRINT SHOP, PRINT MASTER PLUS, NEWSROOM e DAZZLE DRAW em fotos. Use o "Copy" (tesoura) ou "Album" para sair com o desenho escolhido. Não consegui usar este instrumento com os disquetes de Clip Art do NEWSROOM.

"Text Grabber" - converte arquivos de texto do APPLEWORKS, MULTISCRIBE, WORDPERFECT e outros processadores de texto genéricos, em arquivos reconhecíveis pelo GEOS, preservando seus atributos de estilo e formatação. Infelizmente, os caracteres acentuados não são bem digeridos, já que o processo tem como base os caracteres ASCII padrão. No caso de se aproveitar textos do MAGIC WINDOW, retire todos os caracteres de controle (os com CONTROL-B), grave como arquivo texto (não binário) e converta-o para ProDOS utilizando COPY II PLUS.

"geoPubLaser" - ferramenta de software para utilização em impressoras laser, permitindo uma grande gama de tamanhos com altíssima qualidade final.

Conclusão: Tudo indica que o geoPUBLISH é o programa mais avançado em termos de DeskTop Publishing para o Apple IIe, que se iniciou com o hoje já "pobre" NEWSROOM. Com o geoPUBLISH podem ser feitas muitas coisas tidas como impossíveis até há pouco tempo. Apenas um grande e único desafio ainda persiste, para nós aqui no Brasil: os textos não saem acentuados e até o momento não existe nenhum editor de fontes disponível para tentarmos superar esta deficiência.

ASTROTALK



Ciao amici! Capo Scarlatti ritorna con le stelle. Hoje vamos estudar mais um programa de Astrologia. Este é tão interessante quanto os anteriores, porém tem algumas diferenças básicas. Carregue o ASTROTALK. Você verá na tela o título MATRIX SOFTWARE e depois em vídeo inverso aparece "ASTROTALK FOR THE APPLE II". Fique observando o prompt Applesoft e espere uns 15 segundos; em seguida, responda que tem 1 drive. Se você tiver 2 drives, copie o lado B do ASTROTALK para outro disquete e coloque-o no drive 2.

Vamos supor que você só tenha 1 drive. O ASTROTALK solicitará que você coloque o lado B no drive 1. Agora tecle ESPAÇO para vermos uma nova tela: "INTRODUCTION". Essa tela lhe apresentará o programa. Neste ponto existem 4 teclas para apertar, ou seja:

ESPAÇO: para maiores informações
R: para ir direto ao menu "CHART OPTIONS"
?: para acionar a impressora
H (Help): para outros detalhes

Bata ESPAÇO e leia o texto que vai aparecer. Bata ESPAÇO de novo (ou H) para novos detalhes. Depois, bata ESPAÇO outra vez e você entrará no menu CHART OPTIONS com as seguintes alternativas:

(1): Carta com apenas a DATA do nascimento conhecida
(2): Carta com DATA e HORA do nascimento conhecidas
(3): Carta com DATA, HORA e COORDENADAS geográficas conhecidas
(H): Menu MATRIX DATA SCREEN para maiores informações
(S): Astro-guia do estudante
(O): Aqui há 2 opções: Sideral e Hélio.
(X): Sai do programa. Volta ao Applesoft e tchau!
(R): Volta ao menu CHART OPTIONS
(?>: Aciona a impressora

Tecle 1. Essa opção lhe permite obter uma Carta Natal um pouco mais simples. Entre os dados na ordem em que forem solicitados (somente números). Se errar, tecle "/" para consertar. Tecle RETURN após cada informação. Agora temos na tela o PLANETS PLACES, mostrando a posição dos 10 planetas em graus e minutos. Com esses dados é possível montar um Mapa Natal, desde que você tenha um modelo em branco do mapa: um círculo dividido em 12 casas, com 6 unidades de 5 graus (encontra-se no manual do ASTROSCOPE).

Estude a posição dos planetas e peça "?" Print, se quiser guardar os dados. Use impressora gráfica ou anote num papel. Caso contrário, tecle qualquer coisa e aparecerá um novo CHART OPTIONS com 12 novos itens, que irão interpretar suas tendências; é só escolher uma dessas: Quem é Você, Circunstâncias, Imaginação, Amores, Carreira, Mente, Desafio, Ambiente, etc. Depois vá batendo ESPAÇO e as informações surgirão uma a uma. Embaixo, em vídeo inverso, aparecerá a configuração dos planetas, que justifica a

interpretação. Por fim a telinha de textos acaba e o Menu reaparece. Então você poderá escolher um outro item para interpretação.

DICAS: Cuidado com o item CAREER SKILLS (carreira, depois de ver a primeira tela de texto, não tecle ESPAÇO para ver a próxima, e sim, tecle M para voltar ao menu CHART OPTIONS. Caso contrário, o programa dará pau (voltará ao prompt de Applesoft).

Tecle 2. Proceda igual ao 1, mas acrescente a HORA do nascimento (não se esqueça de ajustar para o horário de verão). Para a pergunta TIME ZONE responda- "3". Observe que a posição dos planetas (graus e minuto ficou mais próxima da realidade; isto é, comparando-se com uma Carta Natal profissional, a diferença é mínima. Vá teclando ESPAÇO para obter as informações.

Tecle 3. Aqui os 10 planetas estarão precisamente posicionados, já que você entrou com as coordenadas exatas. A cidade de São Paulo tem Latitude = 23.32.36.L e Longitude = 46.37.59.W, mas no programa entre assim Latitude = - 23.32 e Longitude = 46.37. Observe que aparece uma outra tabela KOCH HOUSES com 6 casas e alguns signos correspondentes (veremos depois). Tele "H" e volte à tela MATRIX DATA SCREEN com 5 novos itens que vão exigir o lado B do programa. Por exemplo:

1. Como entrar os dados de nascimento
2. O que é astrologia
3. Programas de apoio da MATRIX SOFTWARE
4. Fazendo dinheiro com um computador doméstico
5. Saindo da tela SECAO DE DADOS

Depois de brincar com os 4 itens, tecle 5 e saia!

Agora tecle S para ver STUDENT ASTROGUIDE e surgirá o menu "ASTRO QUESTIONS" com 5 novas alternativas:

(S) SIGNS OF ZODIAC	(A) ASPECTS
(H) HOUSE POSITION	(X) EXIT
(R) RISING SUN	

Tecle "S" para "SIGNS OF ZODIAC" e você terá um menu com todos os planetas, mais o Meio do Céu (MC) e Ascendente. Selecione um planeta, por exemplo (1) Sol. Surgirá então, um outro menu com mais 12 signos do Zodíaco. Selecione (1) Aries e o programa começará a interpretar as posições. Isto quer dizer que você terá uma interpretação do planeta SOL no signo de ARIES em 8 linhas de texto numa única telinha. Se você quiser a interpretação de um dos planetas numa determinada CASA, basta teclar H (house) e escolher um planeta e depois a casa. Ou ainda, tecle R para voltar ao menu CHART OPTION. Lá, já foi calculado o seu Ascendente (ASC), que é o signo que ocupa a CASA 1 na tabela KOCH HOUSE. Nessa mesma tabela você encontra seu Meio do Céu (MC), procurando o signo oposto ao da CASA 4. Sendo assim, o MC estará na CASA 10. Exemplos de signos opostos: Aries-Libra, Capricórnio-Câncer, Gêmeos- Sagitário, Touro-Escorpião, Leão-Aquário, Virgem-Peixes.

O programa não fornece uma tabela das CASAS ocupadas pelos planetas, a não ser essa tabelinha com 6 casas. Você pode arriscar calculando as outras 6 na sequência dos signos. Uma dica é observar as telas de interpretação no CHART OPTIONS e anotar as posições que aparecem embaixo, em vídeo inverso. Depois, é só brincar na tela ASTRO QUESTIONS.

Se você desejar ver alguns ASPECTS, tecle A e surgirá menu com os 10 planetas, dos quais você terá que escolher apenas 2 para poder compor uma base para interpretação. Isto é, se você tiver a LUA em OPOSIÇÃO ao SOL, tecle LUA e depois tecle SOL. Em seguida, escolha (1) OPOSIÇÃO.

1. Conjunção
2. Oposição
3. Trígono/Sextil
4. Quadratura

Esse programa não calcula: Cauda do Dragão, Parte da Fortuna, Vórtex, etc. Mesmo assim, ele é bastante interessante e esclarece pontos importantes para iniciar um auto-conhecimento do potencial, o que sem dúvida, é um grande passo rumo às estrelas.

O AVENTUREIRO ELETRÔNICO



Leisure Suit Larry: Este é um jogo com gráficos e aventura. Não é difícil, mas é muito divertido e também meio pornográfico. Você é Larry Laffer e está numa cidade chamada Lost Wages. Você começa com US$ 94, bem em frente do Lefty's Bar. O objetivo é encontrar sua mulher ideal com 222 pontos. Para conseguir esses pontos será necessário pegar objetos e fazer coisas (exemplo: dançar com alguém). Os comandos são: 1 para ver a tela de ajuda (Help screen); 2 para ligar ou desligar o volume; 5 para salvar o jogo; 7 para continuar um jogo salvo; 9 para recomeçar um jogo.

Para jogar será necessário provar que você tem mais de 18 anos. No começo do jogo serão feitas 5 perguntas de conhecimentos gerais e se você errar 2, terá que rebutar o jogo e começar de novo. Você precisa sabe quem matou o presidente John F. Kennedy, qual é o maior estado nos Estados Unidos e muito mais. Se não quiser responder, aperte CTRL-X para continuar o jogo.

Os lugares para aonde você poderá se deslocar são apenas 5: Lefty's Bar, o Casino, o Quiki-Wed (ao lado direito do Casino), a Disco e o Quikimart (ao lado esquerdo da Disco). Segue uma descrição desses locais e uma explicação do que você deverá fazer em cada um.

Lefty's Bar: Neste bar você poderá pedir cerveja, whiskey ou vinho para beber. Cada drinque custa US$ 3.

Casino: No cassino (também chamada de Hotel) há um teatro onde há um homem contando piadas e mulheres dançando. Há também um elevador que o levará aos

outros andares aonde estão os quartos do hotel. Cassino possui 8 andares no total. No quarto andar há uma porta com um desenho de um coração. Este quarto é a Honeymoon Suite (suíte nupcial). No último andar se encontra uma mulher de nome Faith. Não há nada do lado esquerdo externo do cassino.

Quiki—Wed: Aqui as pessoas podem se casar, mas você terá que ter US$ 100 e uma mulher (no jogo).

Disco: A Disco (Lugar para Dançar) é um clube particular. Para entrar nele você deverá mostrar alguma coisa ao guarda. Na Disco há vários homens sentados nas cadeiras. Em uma das mesas encontramos uma mulher sentada e uma cadeira vazia na frente dela. O nome dela á Fawn.

Quikimart: Neste supermercado você poderá comprar várias coisas. Quando for pagar por algo, tecle "Pay for" seguido do nome do objeto que comprou. Fora do Supermercado, em frente, há um telefone público (o único que funciona no jogo).

LEISURE SUIT LARRY pode parecer muito fácil, mas não é tão fácil assim. Todos os jogos tem seus perigos e os perigos deste são:

- nunca entre em becos escuros (esses becos estão localizados à direita e à esquerda de qualquer lugar, exceto no Quikimart e no Quiki-Wed.

- nunca dê vinho ao motorista e nunca entre num taxi com uma garrafa de vinho.

- Sempre pague o motorista do taxi e as mercadorias do supermercado (senão você poderá ser morto).

- Não ande de camisinha na rua (mesmo na chuva).

Neste jogo, se você não tiver dinheiro não poderá ir muito longe. Para conseguir mais dinheiro você terá que Blackjack ou Slot-machine (máquina caça—níqueis). Os comandos para o Blackjack são: 4 para começar a jogar; 6 para pedir outra carta; 8 para ficar e não pedir outra carta; "Change Bet" para aumentar ou diminuir o valor apostado e "Split" se você tiver um par e quiser dividir as cartas em 2 jogos.

O único meio de transporte é o taxi. No interior dos locais você poderá andar. Se você estiver perto do Quiki-Wed, poderá ir andando até lá. Se quiser, também poderá perguntar ao motorista do taxi sobre os lugares disponíveis no jogo.

Quando você estiver em frente ao Lefty's Bar, no começo do jogo, terá que entrar no mesmo. Lá dentro você terá que se sentar na cadeira em frente ao bar e pedir um copo de Whiskey ao Lefty (o barman). Depois você deverá se levantar e caminhar em direção à porta (no lado esquerdo, em cima). Atrás da porta há uma sala. Nesta sala há um homem bêbado no chão, uma mesa e uma porta do lado direito. Dê seu copo de whiskey ao homem bêbado. Ele lhe dará um controle remoto em troca. Depois, examine a mesa. Em cima dela há uma rosa. Pegue a rosa e vá em direção à porta, à esquerda da sala.

Abra a porta no banheiro. Lá você deve ir em direção ao vaso sanitário e sentar-se nele. Depois, tecle "GET UP" e levante-se. Vá em direção à pia. Lá há um anel de diamantes; pegue-o. É aconselhável que você não dê a ninguém a rosa e o anel, a não ser que seja solicitado. Leia o grafite até encontrar uma senha (password). Depois saia do banheiro e vá em direção ao bar.

Na sala do bar há uma porta à sua direita, sem maçaneta. Para entrar nela, bata e diga a senha que encontrou no banheiro. Neste quarto estará um homem. Fale com ele. Ele lhe dirá que você precisa de USS 100 para passar para cima. Se você tiver os US$ 100, dê a ele e suba. Se não tiver, volte para a rua, chame um taxi e vá para o cassino.

Lá, jogue Blackjack até conseguir uns USS 190. Depois vá para o Quikimart (diga ao motorista para ir para "STORE"). No supermercado compre uma camisinha e volte ao Lefty's Bar. No Lefty's, entre na sala onde há um homem negro, dê a ele o dinheiro e suba as escadas. No quarto de cima há uma prostituta. Neste quarto há uma mesa com uma caixa de bombons. Pegue a caixa e vá em direção à cama.

Quando chegar lá, você terá que tirar a roupa e colocar a camisinha. Depois suba na cama e transe com a prostituta. Em seguida, vá para a janela e tire camisinha. Abra a janela e passe por ela. Você deverá se encontrar numa saída de emergência (Fire Escape). Há uma janela do lado esquerdo. Na sua direita há uma escada. Vá até ela e desça. Você deverá estar numa lata de lixo. Dentro da mesma há um martelo. Pegue-o e saia da lata. Agora caminhe para a esquerda em direção à rua. Chame um taxi e vá para outro lugar, é aqui que eu o deixo. Boa sorte!

O GANCHO

ANO III - NUMERO 5
MAIO/89

NESTE NUMERO:

IMPORTAR DADOS NO DB MASTER 375
MANUTENÇÃO PREVENTIVA (I) 380



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

IMPORTAR DADOS NO DB MASTER V5

por MACA (Cruz Alta RS)

INTRODUÇÃO:

Depois de pesquisar no DB Master como importar dados de arquivos ou listas para que o programa torne-se realmente fantástico e muito útil, tentei reunir num roteiro tipo passo-a-passo as informações para conseguir fazê-lo.

Para importação de dados ou relacionamento entre arquivos, cuja importância é fundamental em contabilidade, controle de estoque, conta corrente, folha de pagamento, lista de preços, faturamento, etc., deve-se ter sempre à mão uma tabela de códigos de referência. Para exemplificar melhor, dentro de minha profissão usamos muito tabelas de descontos de unidade em grãos. Um determinado lote de cereais é entregue pelo produtor no depósito de sua cooperativa ou outro qualquer, com por exemplo 15% de umidade. Este cereal deverá ser seco para poder suportar estocagem. O processo de secagem, obviamente reduzirá o peso do lote em percentagens já previamente definidas. No caso um quilograma do cereal trigo com 15% de umidade sofre uma quebra de 2.299%. Fica fácil descobrir a utilidade do DB Master para se fazer uma planilha de entrega de produtos em graneleiros de compradores, por exemplo.

PARTE I:

Inicialmente vamos criar uma tabela, mais ou menos como a seguinte, que será básica para trabalharmos com a importação de dados:

ESTADO	CAPITAL	POPULACAO	CODIGO
RS	PORTO ALEGRE	8.500	1
SC	FLORIANOPOLIS	1.500	2
PR	CURITIBA	2.500	3
SP	SAO PAULO	3.000	4
MS	CAMPO GRANDE	2.300	5
MG	BELO HORIZONTE	4.000	6
DF	BRASILIA	1.500	7
ES	VITORIA	500	8
AM	MANAUS	350	9
CE	FORTALEZA	1.000	10

Devemos lembrar inicialmente que o DB MASTER possibilita 2 maneiras para se importar dados. Uma, através de pequenas LISTS, dentro do próprio arquivo (que também possibilita validar entradas) e outra que importará informações de outros arquivos, sendo estes do tamanho que o programa comporta.

01. Vamos criar um arquivo no DB MASTER. Boote o programa e quando surgir o menu principal digite 32 e tecle RETURN 2 vezes. Escolha uma saída para o arquivo, D1, D2 ou RAM com o comando 'C', que tenha no mínimo 60 blocos livres e tecle RETURN.

02. O primeiro campo a ser digitado será o CODIGO -, sendo muito importante que este campo seja sempre Primary Key. Para tanto, escolha o tipo de campo

‘2’, numérico, tecle RETURN; digite CODIGO, RETURN; display mode ‘2’, RETURN; tipo de campo numérico ‘2’ (inteiro), RETURN; número de dígitos ‘2’, RETURN; coloque o campo acima e à esquerda de sua tela.

03. Agora escolha o tipo de campo ‘1’, digite ESTADO -, display mode ‘2’, tamanho ‘30’ caracteres e coloque o campo 2 linhas abaixo do campo CODIGO -

04. Escolha o tipo de campo ‘1’, digite CAPITAL -, display mode ‘2’, tamanho ‘15’ caracteres e coloque o campo 2 linhas abaixo do campo ESTADO -

05. Escolha o tipo de campo ‘1’, digite POPULACAO -, display mode ‘2’, tamanho ‘15’ e coloque o campo 2 linhas abaixo do campo CAPITAL -.

06. Encerramos a formatação da ficha ou record. Tecle Maçã-Aberta D; ‘3’, RETURN; ‘Y’, escolha o campo CODIGO como Primary Key e tecle RETURN.

07. O programa solicita um nome para o arquivo. Digite TESTE e RETURN

08. De volta ao menu principal, escolha a opção ‘27’ e RETURN.

09. Dentro do File Options Menu, escolha a opção ‘7’, RETURN, digite ‘0’ para iniciar uma nova lista e RETURN.

10. Agora é muito importante o seguinte: o cursor está solicitando o tipo de campo que servirá de Match Value para a lista. Este campo deverá ser igual ao campo da ficha onde digitaremos os códigos que você convencionou para a importação de seus dados. Em nosso exemplo criamos o campo CODIGO, tipo numérico inteiro, isto é, no caso a opção ‘2’. Digite em Match Value ‘3’ e RETURN.

11. Agora o DB Master está pedindo o tamanho do Match Value, isto é, quantas casas numéricas (ou caracteres se o campo for alfanumérico) tem o campo. Digite ‘2’ que foi nossa opção inicial e RETURN.

12. Agora o negócio começa a esquentar. Se você desejar, digite na ‘line 1’ a palavra ESTADO, na ‘line 2’ a palavra CAPITAL e POPULACAO na ‘line 3’. Dê RETURNs até chegar a 1-line prompt e digite aí um título qualquer, como ESTADOS, CAPITAIS E SUAS POPULACOES e RETURN.

13. Digite agora um nome para a lista que você está criando. Digite lista 1 e RETURN.

14. A seguir, tecle Maçã-Aberta S para salvar o trabalho. O DBM dominará automaticamente a lista como LIST 1, que é o nome que será reconhecido oficialmente para sua lista. Tecle RETURN e Maçã-Aberta Q.

15. Voltamos para File Options Menu. Escolha a opção ‘8’ e tecle RETURN. O programa perguntará agora se você quer adicionar, editar ou revisar qual lista. A nossa tem o número ‘1’; digite ‘1’ e RETURN.

16. A tela que surge mostra o título que escolhemos e 5 lines, numeradas de line 1 a line 5, sendo que as 3 primeiras trazem, respectivamente, Estado,

Capital e População, para sua comodidade. Em cada line destas, podemos colocar até 40 caracteres.

17. Tomemos nossa tabelinha e mãos à obra. Convencionamos que o código '1' significa Rio Grande do Sul, capital Porto Alegre e população 8.500. Digite '1' onde o programa pede MATCH VALUE FROM e tecle RETURN. Tecle RETURN novamente e você está agora na 'line 1 Estado'. Digite aí Rio Grande do Sul, tecle RETURN; digite Porto Alegre, RETURN; digite 8.500, RETURN.

18. Tecle Maçã-Aberta S para salvar esta série. Note que o cursor voltou para 'match value from'. Tecle '2', RETURN, RETURN e vá digitando e salvando série por série até a última, '10'. Tecle Maçã-Aberta S, tecle Maçã-Aberta Q, tecle 'Y'.

19. Voltamos ao File Options Menu. Escolha a opção '1', RETURN. A tela que surgiu nos mostra os 4 campos que criamos em nosso arquivo e algumas questões que devemos responder.

20. O cursor está piscando na posição 'Fill in Field' que quer dizer 'preencha o campo' e você deverá informar ao programa qual o campo de sua ficha que deverá ser preenchido com informações importadas. Em nosso caso, o primeiro campo a ser preenchido é o '2', ESTADO. Digite '2' e RETURN.

21. Agora o programa pede para informar o campo fonte (no caso em que estivermos importando informações de outro arquivo) ou a line fonte (nosso caso). Lembre-se que há pouco tempo atrás você convencionou a 'line 1' para ESTADO. Tecle 'E' e digite LINE 1, RETURN.

22. A seguir, o programa solicita o número do campo de sua ficha onde você irá digitar os códigos que servirão para o programa se basear ao importar as informações. Digite '1', CODIGO no caso e RETURN. Tecle RETURN novamente.

23. Agora você deve dizer ao programa de qual arquivo ou lista deverão ser importadas as informações. Lembre-se que o DBM automaticamente denominou nossa lista de 'LIST 1' e a denominação que demos de 'LISTA 1' só serve para futuras opções de visualização, edição ou reformatação da lista criada. Tecle 'E' e digite LIST 1, RETURN.

24. A pergunta seguinte é se você quer substituir informações ou conteúdo previamente existentes no campo que irá receber os dados. Tecle sempre 'Y' para essa opção e RETURN para continuarmos.

25. Tecle RETURN para posicionar o cursor na linha seguinte e digite '3', referente a CAPITAL, RETURN. O DBM repetiu que as informações devem ser importadas da LINE 1, mas é só cortesia. Em nosso caso, tecle 'E' e digite LINE 2, RETURN. Tecle '1', para informar o campo onde você ira digitar os códigos em seu record.

26. Tecle RETURN até voltar ao 'Fill in Field', pois o DBM já colocou que você irá importar os dados da LIST 1.

27. Digite ‘4’, referente a POPULACAO e RETURN. Altere LINE 1 para 3, tecle RETURN; tecle ‘1’, RETURN, RETURN e siga dando RETURNs até voltar ao ‘Fill in Field’ na linha seguinte.

28. Tecle Maçã-Aberta F e o programa voltará à tela do File Options Menu.

29. Tecle ESC para voltarmos ao menu principal. Caso nada tenha ocorrido de errado em nossas instruções, o programa retornará incólume ao menu principal. Caso tenha havido algum erro, este será mostrado e o programa dirá que as instruções não serão obedecidas. Neste caso, a solução é reiniciar todo o processo, teclando a opção ‘27’ do menu principal. Geralmente quando ocorrem erros, são na escolha do campo em Match Value ou no seu tamanho, que não combinam com os campos que irão receber os dados na ficha.

30. Se tiver dado certo, escolha a opção 1 do menu e tecle RETURN.

31. Estamos agora em condições de testar nosso trabalho. Para tanto, procure em nossa tabelinha inicial um código qualquer que servirá para testarmos o programa. Escolha o ‘1’, tecle ‘1’ e agora cruze os dedos e tecle Maçã-Aberta X. Maravilha! Que tecnologia! Vá trocando os códigos e teclando Maçã-Aberta X para testar.

PARTE II:

Vamos agora experimentar importar dados de um outro arquivo. Lembre-se que os campos da ficha do arquivo exportador de dados devem ser exatamente iguais aos do arquivo que irá recebê-los para o negócio funcionar.

Para apressarmos a tarefa, vamos duplicar o arquivo TESTE que criamos. Assim, teremos rapidamente um arquivo ‘export’ idêntico ao ‘import’.

32. Tecle Maçã-Aberta Q para voltar ao menu principal. Tecle ‘23’, RETURN; tecle ‘1’, RETURN; tecle ‘C’ para informar ao DBM onde você quer criar o arquivo ou duplicar, no caso. Tecle RETURN novamente e o programa pedirá então para escolher outro nome para seu arquivo. Digite TESTE1 e RETURN. Espere a criação da cópia. Tecle RETURN e voltamos ao menu principal, ainda dentro do arquivo TESTE.

33. Agora vamos para o arquivo TESTE1. Tecle ‘31’, RETURN. Tecle Maçã-Fechada O para abrir o arquivo TESTE1 depois que o cursor estiver posicionado em cima de seu nome. No menu principal tecle ‘1’ e RETURN.

34. Agora use novamente a nossa velha tabelinha e vá criando fichas à vontade. Pode colocar todos os ESTADOS, CAPITAIS e POPULACOES do Brasil, mas não se esqueça de anotar o CODIGO de referência que você dará para cada série. Lembre-se de teclar Maçã-Aberta A toda vez que acabar de digitar uma série.

35. Quando encerrar, tecle Maçã-Aberta Q e no menu principal tecle ‘31’, RETURN, para voltarmos ao nosso arquivo anterior, o TESTE.

36. Dentro do TESTE, escolha a opção ‘27’, RETURN. Tecle ‘1’, RETURN.

37. Devemos apagar as informações contidas para importar dados da lista. Para isso, posicione o cursor em ‘Fill in Field’ e vá digitando ‘0’ e RETURNs no ‘Fill in Field’ até limpar todas as informações contidas.

38. Digite no ‘Fill in Field” o campo ‘2’, ESTADO, RETURN. No local com informações do campo ou line apareceu o campo ESTADO. Como os campos são idênticos, devemos deixar como está e teclar RETURN.

39. No local ‘From the Records’ digite o campo ‘1’, o CODIGO, RETURN 2 vezes.

40. No local ‘In the File’, tecle ‘E’ e digite o nome do arquivo onde estão as informações a serem importadas, no caso, TESTE1, sem esquecer de digitar o sufixo 01:TESTE1.01.

41. Tecle RETURNs até chegar novamente ao ‘Fill in Field’. Repita a operação para os campos ‘3’ e ‘4’. Quando concluir, tecle Maçã-Aberta F para voltar ao menu do File Options Menu.

42. Tecle ESC. Se estiver tudo correto você vai para o menu principal. Caso contrário, você irá da mesma forma, mas será informado de que suas instruções não serão obedecidas e o que está errado.

43. No menu principal, tecle ‘1’, RETURN e digite o código de sua preferência, que esteja presente no arquivo TESTE1, no campo CODIGO. Acerte teclando ‘1’. Digite Maçã-Aberta X e veja o que acontece.

Observação 1 - Quando estiver usando a importação/exportação de dados de listas ou arquivos fontes, uma boa sugestão antes de partir para a opção File Options (27) é usar a File Statistics (22). Ela dará a você todos os dados referentes aos campos existentes em sua ficha. Imprima uma amostra e use-a quando estiver trabalhando com File Options.

Observação 2 - Dentro do File Options Menu há uma opção, a ‘3’, Change Orders for Performing Rules. Experimente chamá-la e note que a importação ou exportação de dados deve seguir uma sequência lógica para o programa funcionar corretamente. Se você tem uma ficha grande, com diversos campos e necessitar importar alguns dados para eles, o roteiro para essa importação deverá ser uma sequência ascendente e não desordenada.

CONCLUSÃO:

Com isso, procurei dar uma idéia do que é o DB MASTER V5 Professional. Ele possui ainda muitas outras funções poderosas, como a construção de relatórios, o que é relativamente fácil e a função BROWSE, que leva o usuário a ir acompanhando a digitação de fichas ou records, inclusive com estatísticas, possibilitando editar qualquer ficha a qualquer momento, etc.. Sem dúvida, este programa é muito superior ao DBASE III e não há necessidade de cursos para operá-lo e, pela simples razão de rodar em nosso APPLE IIe, proporciona a nós, pequenos usuários, a possibilidade de

realmente profissionalizar nosso micro. Existe para ele uma versão chamada Multi-user que funciona com até 16 micros, usando o mesmo arquivo do programa e, ao mesmo tempo, podendo cada usuário ler ou teclar no arquivo.

MANUTENÇÃO PREVENTIVA (I)

INTRODUÇÃO

Alguns sociólogos futuristas acreditam que em breve as pessoas farão, durante suas vidas, 3 grandes investimentos obrigatórios: a casa própria, o automóvel e o computador pessoal. Com o custo atual dos equipamentos de informática e em especial dos micro-computadores, é de fundamental importância que o usuário lhes dedique alguma manutenção preventiva (MP) para que obtenha deles bons serviços, sem a necessidade de assistência técnica muito frequente, que por vezes fica mais cara do que o próprio aparelho, sem contar com o tempo fora de uso e os prejuízos que isso acarreta.

Fazendo suas MP com frequência, com certeza você vai evitar muitos problemas e quando não os puder evitar, vai, no mínimo, detectá-los precocemente, ganhando tempo e dinheiro. São 6 os fatores que influem no bom desempenho e funcionamento do seu Apple.

1- temperatura / super-aquecimento
2- poeira / sujeira
3- ruídos de interferência
4- problemas de corrente elétrica
5- corrosão
6- campos magnéticos

Se forem adotados alguns cuidados simples com eles, o seu amigo Apple lhe dará muito mais horas de satisfação, alargando o "tempo médio entre falhas" (TMEF) e o "tempo médio entre consertos" (TMEC).

Vamos então examinar o primeiro problema: temperatura e super-aquecimento.

TEMPERATURA E SUPER-AQUECIMENTO

Aqui no Brasil não existem grandes problemas com o frio, portanto não vamos nos estender sobre isso. A regra básica é: se a temperatura ambiente está confortável para você, então estará boa para o Apple também.

Já com o calor é diferente. Como todos sabem, os chips e outros componentes eletrônicos dos micros são sensíveis às temperaturas altas. Durante o funcionamento normal do seu Apple, há liberação de calor que, em principio, deve ser tolerada pelos circuitos. Entretanto, se você já preencheu os slots com mais de 3 placas (disk control, 80-colunas tipo RamWorks, CP-M, impressora, etc.), a carga exigida é maior e aí é gerada uma quantidade de calor na fonte de alimentação e nas placas, que não consegue se dissipar através das fendas de arejamento superiores e posteriores do gabinete,

levando ao super-aquecimento e às falhas intermitentes de soft ou até o bloqueio total do equipamento.
Além disso, o aquecimento constante provoca um desgaste maior dos componentes, fazendo com que haja uma diminuição do TMEF e do TMEC; automaticamente, o seu rico dinheirinho vai para o bolso da assistência técnica. Também por causa desse calor, os chips tendem a se soltar dos soquetes de encaixe, causando mau contato e provocando mais calor e falhas de circuito aberto. Um outro acessório que sofre demasiado com o calor são os disquetes. Eles entortam, exatamente como os LP's, se forem submetidos à altas temperaturas e perdem a sua qualidade magnética de registro, indo para o espaço qualquer coisa que eles contenham ou causando erros ao se gravar.

MEDIDAS DE MP QUE DEVEM SER TOMADAS

* Reencaixe os chips nos soquetes a cada 6 meses ou antes, se acontecerem falhas intermitentes. Cuidado para não entortar demais as placas ou a mainboard. Isto pode quebrar os circuitos impressos.

* Instale um exaustor se tiver mais de 3 placas.

* Mantenha as saídas de arejamento (aberturas traseiras e laterais) desobstruídas.

* Mantenha o seu equipamento livre de poeira, dentro e fora.

* Mantenha os disquetes longe de fontes de calor ou de exposição direta ao sol e longe de lugares úmidos.

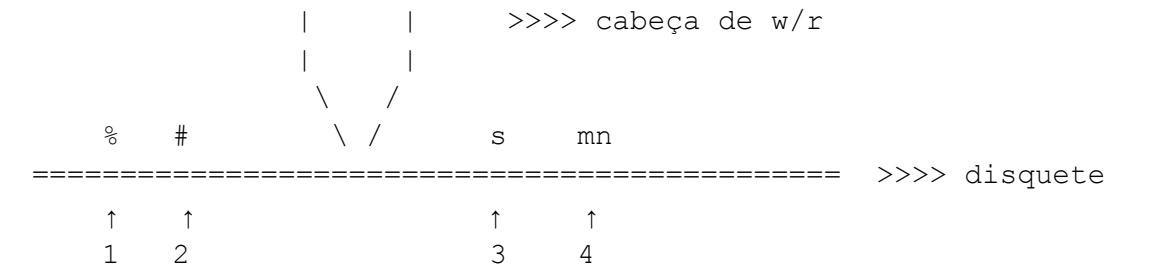
* Faça regularmente suas MP.

POEIRA E SUJEIRA

O pó e outras partículas tem uma atração especial por computadores. Isto acontece pela maior concentração de eletricidade estática que envolve a tela do monitor e as próprias CPU e drives. Quando o pó se acumula em volta dos componentes eletrônicos, impede a dispersão do calor, fazendo com que este aumente até o super-aquecimento, com as consequências já conhecidas. Além disso, quanto maior o calor, maior será a atração de poeira, fechando o ciclo.

Sob a tela do monitor a poeira ainda cria o inconveniente de diminuir a nitidez da imagem, podendo até riscar a tela na hora da limpeza. Também os contatos dos chips e das placas são afetados pela interposição de partículas de poeira e sujeira. As impressoras estão sujeitos a avarias se houver acúmulo de detritos (papel, tinta etc.), quer nas partes mecânicas quer nas eletrônicas.

De todos os equipamentos do sistema Apple, os mais sensíveis á poeira e à sujeira são os drives e os disquetes. É fácil entender o porque. Repare na figura abaixo.



É preciso dizer mais?

A interposição de detritos entre a cabeça de leitura / gravação do drive e o disquete estraga o drive e destrói qualquer informação contida nas trilhas do disquete, além de aumentarem os riscos de dano definitivo por corrosão química.

O próprio cigarro (fumo) se deposita sob a forma de uma "meleca" no disquete, causando erros de soft. Estudos recentes mostram que o fumo acelera a oxidação dos conetores. Não é à toa que os ambientes de fabricação de drives e discos rígidos são iguais aos de um centro cirúrgico quanto à pureza do ar. Seguem algumas medidas que podem ser tomadas na limpeza dos equipamentos e em toda a área onde eles se encontram.

* Limpe semanalmente a parte externa dos equipamentos e toda a área em volta (mesa, estante etc.) com um pano umedecido em uma mistura de água e sabão neutro.

* Depois passe um outro pano, também umedecido, com uma solução de 5 partes de água para 1 de amaciante de roupa. Esta solução é anti-estática, tão boa quanto os sprays e líquidos anti-estáticos que existem no mercado e bem mais barata. Deve ser passado em toda a área de trabalho e em todos os componentes do seu sistema (externamente), inclusive na tela do monitor.

* Muita atenção para que o equipamento esteja desligado da tomada e que os panos ou esponjas se limitem a estar umedecidos. Não permita nunca que as soluções escorram para dentro do equipamento, entrando em contato com a parte eletrônica. Isto causaria um desastre.

* Para a limpeza interna use um pincel macio e um aspirador de pó com ponta plástica fina (do tipo para automóvel). Use a solução de amaciante de roupa para passar na ponta do aspirador; isso diminui a estática.

* Um pincel ou um spray de ar comprimido deve ser usado no monitor antes de passar o pano úmido para retirar as partículas maiores que podem riscar a tela.

RESUMO

* Use capas protetoras para o seu equipamento.
* Mantenha as janelas fechadas.
* Não fume na sala de computação (se possível não fume nunca, é melhor para a saúde).
* Não leve alimentos que produzam detritos para a área do computador (bolachas, pipocas etc.).
* Não deixe cair líquidos sobre o computador.
* Não toque na superfície magnética dos disquetes (especial atenção nos 2D/2S).
* Aspire semanalmente toda a parte externa do equipamento e as áreas vizinhas.
* Aspire mensalmente dentro do equipamento.
* Use soluções antiestáticas para limpeza.

O GANCHO

ANO III - NUMERO 6
JUNHO/89

NESTE NUMERO:

FONTES GRÁFICAS PADRÃO GS (I) 385
MANUTENÇÃO PREVENTIVA (II) 388



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

FONTES GRAFICAS PADRAO GS (I)

No tempo de nossos pais e avós, caligrafia era uma matéria importante nas escolas. Além de aprender como segurar aquelas penas, eles foram ensinados a expressar suas personalidades através da escrita. Com a introdução das canetas esferográficas e as máquinas de escrever eletrônicas, a caligrafia perdeu sua importância e os comunicados se tornaram impessoais. Entramos agora na era do "Desktop Publishing", na qual crianças de nível primário estão preparando seus relatórios de leitura em microcomputadores. Programas como MULTSCRIBE e PUBLISH IT! permitem imprimir textos em modo gráfico, abrindo novamente a possibilidade de expressar sua imaginação e criatividade no papel.

Nos Estados Unidos o mercado de software vem se dedicando cada vez mais ao Apple IIgs, devido a sua capacidade para gráficos e sons. A Apple Computer criou uma biblioteca enorme de rotinas em linguagem de máquina, gravada nos 128K de ROM instalados no IIgs. Consequentemente, o tratamento de periféricos, vídeo e sons foi padronizado para facilitar e unificar o trabalho dos fabricantes de software. Uma destas rotinas é o FONT MANAGER, que trata de identificar e utilizar na tela fontes gráficas em super-alta resolução. Todos os programas desenvolvidos para o Apple IIgs utilizam as fontes que seguem o padrão Apple. Infelizmente, apenas o TIMEOUT SUPERFONTS e o PUBLISH IT!, entre todos os programas com fontes gráficas desenvolvidos para o Apple IIe, seguem este mesmo padrão. Os fabricantes do SPRINGBOARD PUBLISHER, do GEOS e do MULTISCRIBE optaram por estruturas de fontes diferentes do padrão e diferentes entre si.

Devido à grande disponibilidade de fontes no padrão do IIgs (existem mais de 500 "famílias" de fontes no momento) e de informaçôes técnicas sobre este padrão, dedicaremos nossa análise às fontes deste tipo. Muitas das características de fontes que apresentaremos também se aplicam aos outros sistemas no Apple e no IBM PC. Quem pretende continuar na área da Informática precisa entender os conceitos e termos técnicos referentes às fontes gráficas.

FONTES NA TIPOGRAFIA

Tradicionalmente, a palavra "fonte" se referia ao conjunto completo de letras (maiúsculas e minúsculas), números e símbolos de um único tipo no mesmo estilo e tamanho. Este conceito, que herdamos da Tipografia, ainda continua válido, só que em vez de caixas de madeira cheias de pecinhas de chumbo, tratamos com imagens digitais gravadas em disquete.

O tipo ("typeface" em inglês) de uma fonte se refere ao seu desenho básico. Na Informática, este termo também se refere a uma "família" de fontes com as mesmas características. Alguns dos elementos importantes no desenho de uma família de fontes incluem os "serifs" (chapeuzinhos e sapatinhos nas letras) ou a falta destes (os "sans serif"), a altura relativa de maiúsculas e minúsculas (altura "x"), ascendentes (os verticais das letras "d", "h", etc.) e descendentes (as pernas das letras "g", "j", etc.).

Na Tipografia, “estilo” indica se a fonte é simples, enfatizada, itálica ou itálico-enfatizada. No Desktop Publishing acrescentamos sublinhado, vazado, sombreado e outras coisas mais. Na Tipografia, cada estilo é uma caixa de madeira diferente. No Apple II, estilos diferentes são produzidos através da manipulação eletrônica do estilo básico da fonte.

Os tamanhos das fontes são indicados com uma unidade de medida chamada “ponto”. São 72 pontos por polegada. O tamanho de uma fonte é a distância entre os limites dos maiores ascendentes e descendentes. Na Tipografia, o tamanho não inclui o espaço em branco entre as linhas (chamado “leading” em inglês). Então “10 no 12” se refere a uma fonte com 10 pontos numa linha de 12 pontos, sendo que 2 pontos de espaço são inseridos abaixo de cada linha.

FONTES NO APPLE II

Existem fontes gráficas no Apple II desde 1978. No início, a utilização de fontes era limitada à tela, como nos programas DOS TOOLKIT, HIGHER TEXT II e APPLE MECHANIC. A Beagle Bros. inaugurou fontes proporcionais (letras com larguras diferentes) com o programa APPLE MECHANIC.

Programas como PRINT SHOP, NENSROOM e MULTISCRIBE popularizaram a utilização de fontes gráficas em impressoras matriciais. Esses programas multiplicaram a utilidade do micro e contribuíram significativamente para aumentar a popularidade da linha Apple. Infelizmente, aumentar a popularidade da linha Apple. Infelizmente, cada fabricante adotou seu próprio padrão na criação das fontes, mas com os editores de fontes que forne- ceram for possível desenhar a acentuação em português. Com o lançamento do Apple IIgs, a Apple estipulou e documentou um padrão para fontes, mas não se preocupou em oferecer um editor. Isto não era necessário, porque o padrão do Apple IIgs era um modelo aprimorado do padrão existente no Macintosh. O Apple IIgs já nasceu com uma grande biblioteca de fontes criadas no Mac. Tanto a Apple quanto os fabricantes de software utilizam o Mac para gerar e editar as fontes para o IIgs. Somente a gente sente a falta de um editor para incluir acentuação em português.

Embora existam além de 500 “famílias” de fontes para o IIgs disponíveis em domínio público, a maioria não atende as nossas necessidades. Isto se deve ao fato de não as nossas necessidades. Isto se deve ao fato de não haver a obrigação de desenhar e incluir nas fontes todas as letras correspondentes a todos os códigos ASCII. Há códigos disponíveis para todas as letras acentuadas da nossa língua, mas os usuários americanos que criaram esta enorme biblioteca não gastaram tempo e esforço para desenhar todas as letras possíveis no padrão. Já observamos que somente as fontes produzidas pela própria Apple e algumas criadas pela Styleware atendem a língua portuguesa. As fontes que acompanham o TIMEOUT SUPERFONTS criadas pela Beagle Bros. e as fontes do PUBLISH IT não dispõem de acentuação. No caso específico do PUBLISH IT, as fontes seguem o padrão da Apple, mas foi mudado o tipo de arquivo de $C8 para $F7 para complicar nossa vida.

A Styleware e a Beagle Bros. anunciaram em 1988 editores de fontes para o padrão IIgs. Entretanto, estes produtos ainda não chegaram ao mercado. A Styleware foi comprada pela Claris (subsidiária da Apple) e certamente este

produto morreu. A Beagle Bros. prometeu o editor para o segundo semestre de 1989. Na edição de fev/89, o jornalzinho mensal OPEN APPLE lançou o FONT DOCTOR de Mark Collins, o primeiro produto do tipo a chegar ao mercado, 2 anos e meio após o lançamento do Apple IIgs.

Na Coletânea de abril/89 o Clube publicou um programa de recursos limitados, com o objetivo de converter fontes do padrão IIgs para acentuação no padrão do TK 3000. Todas as fontes que conseguimos localizar com letras acentuadas foram convertidas e publicadas em 3 lados de disquete (também Coletâneas). Para utilizar o programa para fazer novas conversões, a fonte deve dispor das letras acentuadas e apresentar o tipo $C8.

FONTES DIGITALIZADAS

Na Tipografia as letras são perfeitamente formadas e a reprodução no papel é um espelho exato da imagem estampada em chumbo. As modernas impressoras a laser conseguem reproduzir texto basicamente com a mesma qualidade, mas na tela e em impressoras matriciais temos que nos contentar com imagens digitalizadas das letras. O que podemos ver são pontinhos ou "pixels". Um arquivo correspondente a uma fonte tem a finalidade de informar quais pixels ficam ligados ou desligados para cada letra. Se os pixels, monitores e folhas de papel fossem sempre quadrados, seria fácil reproduzir fielmente uma fonte na tela do jeito que será impresso no papel.

A Apple lançou o Macintosh com uma tela padrão de 18 cm. de largura e 12 cm. de altura e uma resolução de 72 pixels por polegada na horizontal e na vertical. A impressora ImageWriter da Apple (matricial) consegue imprimir pontinhos pretos no papel, com exatamente a mesma densidade. Consequentemente, a imagem na tela corresponde aquilo que sai no papel.

Na linha Apple II não há padronização nos monitores. Eles apresentam uma grande variedade de tamanho e todos demonstram a mesma imagem, mais densa nos monitores menores e mais dispersa nos monitores maiores. Todos possuem o mesmo número de pixels. Há também uma variedade muito grande na proporção da altura da imagem com a largura. Sendo assim, os pixels são maiores ou menores e mais estreitos ou mais largos, dependendo do monitor. Os monitores no Apple II demonstram normalmente uma proporção de 4 por 3, comparada com a proporção de 3 por 2 no Macintosh. Isto explica porque fontes desenvolvidas originalmente no Macintosh aparecem distorcidas na tela do Apple II e saem ainda diferentes no papel.

MANUTENÇÃO PREVENTIVA (II)

RUIDOS E INTERFERENCIAS

Os computadores e os periféricos são sensíveis a interferências de ruídos que alteram seu bom funcionamento. Em geral, esses ruídos (noise) são denominados "interferências de estática" e podem se manifestar como um chiado contínuo no altofalante, sujeira na tela, alterações na corrente elétrica., etc. São 3 os tipos de ruídos:

1) O que nos afeta (acústicos).
2) Os que afetam diretamente o Apple.
3) Os que afetam outros equipamentos eletrônicos.

No caso (1) podemos citar o ruído causado pela passagem de avises sobre nossas casas, as sirenes, o tráfego na rua, ou ainda as marteladas do vizinho etc. Relacionado ao sistema, o ruído da impressora funcionando, dos drives e as batidas do teclado são alguns exemplos.

Em relação a (2) e (3), os ruídos que afetam o Apple e outros equipamentos podem ser por irradiação., condução ou recebidos e têm como nome genérico "irradiação eletromagnética" (EMR), que pode ser de alta ou baixa frequência. Se a frequência é entre 1Hz e 10KHz é uma "interferência eletromagnética" (EMI). Se é acima de 10KHz, é uma "interferência de radiofrequência" (RFI). Se a RFI é transmitida ao Apple através do cabo de corrente, se diz que é RFI conduzida; se pelo contrário, for o Apple que produz RFI, então ela é irradiada.

As EMI são de 3 tipos:

* Transientes: são aquelas, pelo ligar e desligar de aparelhos elétricos.
* Internas: são aquelas produzidas pelos chips.
* Descargas eletrostáticas: são aquelas produzidas quando se aproxima do computador um objeto ou pessoa com alta carga de eletricidade estática. Um exemplo disto é quando se caminha sobre um carpete e se toca num metal ou em outra pessoa e produz-se um choque. Todo mundo já deve ter tido esta experiência.

Estas interferências são responsáveis por sujeira no monitor, travamento do sistema, leitura ou gravação defeituosas nos disquetes, perda de memória e até destruição de chips. Tudo isto pode ser evitado se conseguirmos eliminar essas fontes de ruídos. Vamos localizar, dentro da enormidade de possibilidades, aquelas mais frequentes:

* O computador
* Os periféricos (monitor, drives, impressora)
* Exaustor
* Conectores e cabos
* Luz fluorescente
* Equipamentos elétricos (ar condicionado, secadores, rádios, TV)
* Equipamentos magnéticos (telefones, caixas acústicas, etc.)

Todos estes ruídos e mais alguns que você pode acrescentar, interferem no funcionamento do Apple e, por sua vez, sofrem interferência da parte dele.

Os métodos usados em Manutenção Preventiva (MP) se resumem em:

* Filtragem
* Proteção
* Blindagem
* Ligações terra
* Design dos componentes

PARA OS RUIDOS AUDIVEIS:

Externos: janelas duplas, isolamento acústico de portas e paredes, um míssil antiaéreo para os avises, um martelo de borracha para o vizinho ou outros métodos a seu gosto e dependentes dos problemas que o afligem.

Da impressora: caixa de abafamento de som.

PARA OS RUIDOS EMI:

* Filtros de linha de corrente elétrica (falaremos deles mais adiante).
* Faça um layout adequado dos componentes do seu sistema, com as ligações entre eles as mais curtas possíveis.
* Use capacitares de decoplagem.
* Use somente cabos elétricos blindados. Este tipo tem uma malha metálica envolvendo os fios que é protetora e supressiva de EMI. Quanto mais grossa melhor.
* Oriente os cabos afastando os de corrente dos de periféricos.
* Reduza ou afaste todos os equipamentos que possam ser fonte de EMI.
* Conecte o sistema numa tomada exclusiva.
* Tampe os slots vazios com adaptadores em T (os Spectrum ED já os trazem).
* Use um gabinete blindado.
* Aterre a blindagem dos cabos através do pino terra dos plugs. Não retire esse pino.
* Dê preferência a equipamentos que possuam os chips soquetados ao invés de soldados.

PARA AS DESCARGAS ELETROSTÁTICAS:

Estas descargas são provenientes do acúmulo de eletricidade estática na periferia dos objetos. Quando ela atinge 10.000 volts (é isso mesmo), ao se aproximar de um objeto metálico, dá-se uma descarga. Se isto acontecer sobre o Apple ou um periférico, poderão ocorrer estragos irreparáveis ao nível de soft e hardware. Localizemos as fontes de estática:

* Pessoas em movimento
* Retirada rápida de capas de proteção
* Superaquecimento de componentes
* Cabos elétricos muito próximos
* Aterramento incompleto

* Cabos não blindados
* Conexões soldadas defeituosas
* Baixa umidade do ar (< 50%)
* Blindagens mal instaladas

As Medidas Preventivas (MP) são:

* Use líquidos de limpeza antiestáticos nos tapetes, carpete e em toda a área onde está instalado o computador.
* Instale um carpete antiestático.
* Instale piso antiestático (é caro).
* Use mesas condutoras de eletricidade.
* Use um umidificador de ar que mantenha a umidade acima de 60%.
* Toque um objeto metálico (a fonte do computador) antes de tocar qualquer coisa dentro do computador. Não esqueça de desligar a tomada.
* Toque um objeto metálico (luminária de mesa, maçaneta de porta) antes de tocar o computador. Existem umas tiras metálicas ("Touch me") que se colam na mesa com essa finalidade.
* Aterre os drives. Ligue um fio entre um parafuso da tampa do drive e um parafuso do gabinete ou do chassi do Apple. Isto iguala a tensão entre ambos.

PARA OS RUIDOS RFI:

A única forma de evitar por completo os RFI seria envolver todo o equipamento numa caixa de blindagem, mas aí você não teria mais acesso a ele. As medidas preventivas são:

* Coloque seu sistema pelo menos a 1,5 metros de TVs, rádios ou caixas acústicas.
* Reoriente a antena da TV se houver interferência com o computador.
* Use um filtro de linha na sua TV.
* Troque o cabo simples da antena da TV por um cabo coaxial de 75 ohms.

Se você tomar estes cuidados, pode ter certeza, vai evitar muitas dores de cabeça e prolongar a vida do seu sistema.

A CORRENTE ELETRICA

A vida depende de energia; quanto mais limpa melhor. Isto é ainda mais verdadeiro no que diz respeito ao seu sistema Apple. A energia elétrica é o seu alimento e deve ser a mais pura possível.

Se os aparelhos elétricos comuns suportam variações de tensão de corrente, os computadores não. Os componentes eletrônicos são muito sensíveis a essas variações de sub e sobre voltagem, assim como os picos por elas causados.

Todo o mundo sabe das condições de abastecimento de energia elétrica no Brasil e de como as falhas e Blackouts acontecem. Falar mal das autoridades responsáveis pela política energética seria chover no molhado. Os problemas de corrente elétrica podem se resumir em:

1) Quedas de tensão temporárias.
2) Blackouts.
3) Transientes.
4) Ruídos.

Vamos explicar cada um.

As quedas de tensão temporárias são causadas por falhas de transmissão, geração insuficiente de energia nos horários de pico de consumo ou, mais frequentemente, pela ligação simultânea de vários aparelhos de consumo elevado, tais como ar condicionado, secadoras, fornos elétricos etc. Isto causa sobrecarga, o que faz baixar instantaneamente a voltagem da corrente. Se ela cair mais de 20%, o computador desligará e lá se vai tudo o que foi feito para o espaço.

O Blackout é a falta completa de energia por um período longo. É com isso mesmo que nos vêm ameaçando faz tempo. Pura e simplesmente ficarmos às escuras. Você já sabe o que acontece quando se dá um Blackout no meio do seu trabalho no computador. Se não sabe, você é um sortudo, deve jogar na Sena que vai ganhar sozinho.

Transientes são aquelas variações que criam picos de corrente 2 a 5 vezes mais elevadas do que aquela para a qual o seu micro está regulado. Elas são causadas pelo liga-desliga de aparelhos no mesmo circuito ou em circuitos vizinhos, ou por falha do equipamento fornecedor da sua "Eletro-x". Dentro do seu Apple isto se manifestará com perda da memória ou queima de componentes, se o fusível não pifar antes.

Já dedicamos todo um capítulo aos Ruídos.

Segue uma relação das Medidas Preventivas com energia elétrica:

GERAIS:

* Ligue seu sistema em tomada exclusiva.
* No caso de tempestade, desligue o computador.
* Se acontecer um Blackout, desligue-o da tomada. Calcule a voltagem que virá quando religarem a energia. Deixe a energia estabilizar-se por uns minutos e só aí ligue o sistema novamente.

ESPECIFICAS:

1. As que atuam sobre o condicionamento da corrente fornecida são de 3 tipos:
a) isoladores
b) reguladores
c) filtros

Isoladores dão proteção contra as variações de voltagem, picos e transientes. Tem resposta rápida às variações de até 25% da tensão e já incluem os supressores de ruídos (filtros). São instalados entre a tomada e o sistema.

Reguladores atuam mantendo a voltagem dentro de limites de 10% de variação. Não protegem contra picos ou transientes nem contra ruídos. São instalados entre a tomada e o sistema.

Filtros de Linha atuam removendo os ruídos EMI/RFI da corrente. Não protegem contra as variações ou picos de voltagem. São colocados entre a tomada e a fonte ou logo após esta.

2. Os que fornecem energia (no break) são de 2 tipos:
a) de serviço contínuo
b) de serviço temporário

Existem 2 tipos de equipamento para fornecimento continuo de eletricidade. Um tipo transforma a corrente alternada (AC) em corrente contínua (DC) e através de baterias fornece continuamente energia ao sistema. O outro tipo são geradores à gasolina ou diesel, que fornecem energia continuamente. Você se livra da "Eletro-x" da sua região, mas a que preço?

Também existem 2 tipos de equipamento de serviço temporário. O primeiro tipo supre o sistema com energia de baterias se a corrente falhar. Enquanto a corrente está OK, um motor elétrico carrega a bateria. Se há uma falha, a bateria alimenta o motor que fornece AC ao computador. É o clássico NO BREAK. O outro tipo fornece energia ao computador através de uma bateria. Se a bateria falhar ou se desligar o computador, ele se conecta à linha normal e recarrega a bateria.

Ao escolher um sistema de proteção leve em consideração:

Para os condicionadores:

* A rapidez de resposta às variações de corrente.
* Se já traz os filtros de ruídos.
* Se tem capacidade de corrigir transientes consecutivos.
* Quais limites de variações de tensão ele consegue estabilizar corretamente.
* A potência do sistema.
* Se existem múltiplas saídas para ligar vários periféricos.

Para o sistema NO BREAK:

* O total de corrente necessária.
* O tempo de resposta entre a falha e o início de fornecimento de energia.
* A capacidade de regulagem de voltagem e filtragem de transientes.
* A garantia das baterias.

O nível de proteção do seu sistema depende muito da qualidade de energia na sua área, do uso que você dá ao sistema e, sem dúvida nenhuma, da sua conta bancária. Quanto mais sofisticada a proteção, mais caro fica. Ponderando tudo isto, decida. Para calcular a potência do seu sistema, some a amperagem dos componentes (computador e placas, monitor, impressora, modem,

etc.) e multiplique por 120. O resultado será o valor em Watts. O sistema de proteção deverá ter uma margem de segurança de 30 a 50% acima do valor total obtido. Por exemplo, considere o seguinte sistema com computador, monitor, impressora, modem, etc.:

Apple IIe	1000 ma
Placa drives	500 ma
Placa 80 col.	400 ma
Placa CP/M	500 ma
Placa impressora	400 ma
Modem	600 ma
Clock/Mouse	200 ma

	3600 ma = 3.6 amperes
Monitor	0.2 amperes
Impressora	0.7 amperes

4.5 amperes * 120 = 540W * 1.50= 800 Watts

O GANCHO

ANO III - NUMERO 7
JULHO/89

NESTE NUMERO:

FONTES GRÁFICAS PADRÃO GS (2) 395
MANUTENÇÃO PREVENTIVA (III) 398



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

FONTES GRAFICAS NO PADRAO GS (2)

No "O GANCHO" de junho/89 apresentamos algumas considerações gerais sobre fontes gráficas e algumas características sobre as fontes do padrão Apple IIgs. Apresentamos nesta matéria uma descrição técnica sobre a estrutura dos arquivos correspondentes as fontes no padrão Apple IIgs, com a finalidade de alertar o usuário sobre as dificuldades que poderá enfrentar decorrentes das deficiências e uso incorreto do padrão.

Um arquivo de fonte é composto de 4 partes. A primeira é o HEADER, que traz informações gerais sobre a fonte. A segunda parte é o STRIKE, onde encontramos as imagens em "pixels" de todos os caracteres disponíveis. Na terceira parte, o LOCATION TABLE, temos um número para cada caracter, indicando sua posição no Strike. Finalmente, na quarta parte o OFFSET/WIDTH TABLE nos fornece a largura de cada caracter e como posicioná-lo lateralmente dentro do "grid" da fonte. Estas informações parecem ser complexas, mas não são. As fontes tem uma estrutura que permite condensar os dados no menor espaço possível. No Strike são colocadas as informações básicas. As tabelas Location e Offset/Width fornecem os dados necessários para recriar cada caracter. No Header encontramos a largura e altura do "grid" da fonte e vários outros dados gerais.

STRIKE: Vamos imaginar uma fonte onde os ascendentes têm 8 pixels e os descendentes têm 2 pixels. Concluímos que a fonte tem uma altura total de 10 pixels e que a linha-base (pauta) se encontra entre a oitava e nona fileiras de pixels. No Strike todos os caracteres definidos (existentes) são colocados lado a lado sem nenhum espaço entre eles na horizontal. A sequência dos caracteres deve seguir a sequência da codificação ASCII. Somente os códigos de 0 a 127 são padronizados. A Apple Computer recomenda examinar as fontes existentes para saber o que colocar nos códigos de 128 a 255. Quem desenha uma fonte não tem obrigação de incluir todos os caracteres. No Header temos os códigos ASCII do primeiro e do último caractere. Fora desta faixa os caracteres são indicados como "missing" e são substituídos por um símbolo incluído no Strike logo após o último código ASCII definido. Este símbolo é obrigatório e pode ser um espaço, um ponto de interrogação invertido ou algum logotipo. Dentro da faixa de códigos estipulada é possível omitir qualquer caracter através do Offset/Width Table. Toda esta liberdade explica porque muitas fontes não dispõem das letras acentuadas e, consequentemente, não podem ser alteradas pelo programa publicado na Coletânea de abril/89.

No Header dispomos de indicadores que determinam onde o Strike começa dentro do arquivo e a largura de cada fileira. Em nosso exemplo, a fonte ocupará 10 fileiras e a largura de cada fileira será determinada pelo conjunto de todos os caracteres definidos, grudados um ao lado do outro. O resultado deve sempre ser um múltiplo de 16 e zeros são acrescentados no final das fileiras para cumprir esta exigência e deixar todas as fileiras com a mesma largura. Todos os bits (pixels) da primeira fileira de cima são convertidos em bytes, que compõem o primeiro bloco do Strike. As demais fileiras (de cima para baixo) são convertidas da mesma forma e teremos um total de 10 blocos de bytes no Strike desta fonte. Obviamente, uma fonte maior terá um Strike maior. Para reconstituir uma determinada letra será

necessário examinar 10 segmentos de bytes dentro do Strike. O Location Table nos auxilia nesta tarefa.

LOCATION TABLE: Se tivermos definido 200 caracteres no Strike, no Location Table teremos 202 pares de bytes. Cada par de bytes fornece a distância em bits (pixels) desde o início de cada fileira até a margem esquerda da letra correspondente. Para saber a largura da imagem de cada caracter, basta subtrair a distância entre este e o próximo caracter. No caso de termos definido 200 caracteres, deverá existir mais um para o "missing" e ainda mais um na tabela (num total de 202) para permitir o cálculo da largura do "missing". Normalmente, o último par de bytes fornece simplesmente a distância até a margem direita do caracter "missing".

A largura que determinamos no Location Table se refere largura em pixels da imagem da letra, sem considerar o espaçamento necessário para separar as letras quando estas, colocadas na tela ou impressora. Este espaçamento é determinado pelo Offset/Width Table.

OFFSET/WIDTH TABLE: Esta tabela tem o mesmo número de bytes do Location Table. Cada par de bytes corresponde a um caracter. Se os 2 bytes têm o valor $FFFF, aquele caracter está "missing". Caso contrário, o primeiro byte fornece a largura do caracter, incluindo o espaçamento de separação. O funcionamento é similar ao do cabeçote de uma impressora. Antes de escrever a letra o "cabeçote" é sempre movimentado para a direita, pela distância indicada no primeiro byte, em preparação para a batida. Para alguns caracteres é necessário fazer um pequeno ajuste antes de começar a impressão. Este ajuste é fornecido pelo segundo byte e é conhecido como "Offset". O Offset pode ser para a esquerda ou para a direita, mas com apenas 1 byte só teremos números positivos. Para calcular o Offset correto, o valor do segundo byte é comparado a uma constante no Header chamado "KernMax".

Este sistema permite uma grande flexibilidade na criação de caracteres. Um Espaço, por exemplo, terá uma largura de caracter positiva (no Offset/Width Table) e uma largura de imagem igual a zero (no Location Table). Acentos podem ter a largura de imagem positiva e a largura de caracter igual a zero. Neste caso, a próxima letra será posicionada logo abaixo do acento.

HEADER: O Header é composto de 3 partes: o nome da fonte, o Header IIgs e o Header Macintosh. O primeiro byte do arquivo indica o número de bytes no nome da fonte e em seguida vêm os bytes correspondentes a este nome. Depois vem o Header IIgs, no qual os primeiros 2 bytes indicam a distância até o Header Macintosh.

As fontes para o Apple IIgs têm um "Header Macintosh" porque a estrutura veio da linha Macintosh. O Strike, o Location Table e o Offset/Width Table vêm diretamente do padrão Macintosh. Apenas os pares de bytes nos 2 Tables tem suas posições invertidas devido às diferenças nos microprocessadores. Isto foi feito para facilitar a conversão da vasta biblioteca de fontes no Macintosh para o Apple IIgs na época de seu lançamento. No Header Macintosh dispomos dos parâmetros básicos da fonte. Os primeiros 2 bytes informam o tipo de fonte para a linha Macintosh, ignorado no IIgs. Depois vem 2 bytes

com os códigos ASCII do primeiro e do último caractere. Em seguida temos a largura máxima e altura máxima da fonte. Os próximos 2 bytes informam o KernMax e os 2 bytes após estes indicam o "negative of descent", ignorado no IIgs.

Ainda restam 4 pares de bytes que informam a distância até o Offset/Width Table, os valores do ascendente e descendente e a largura de cada fileira no Strike.

O Header IIgs foi acrescentado para corrigir deficiências no sistema utilizado no Macintosh. Os primeiros 2 bytes fornecem a distância até o Header Macintosh, atualmente igual a 6. Em seguida vêm 2 bytes que determinam a "família" da fonte, com até 65.536 possibilidades. A Apple aloca faixas de números para terceiros que devem se responsabilizar pela lógica dos números alocados a cada fonte. Assim, podem existir "n" versões da fonte Geneva, por exemplo, todas com números diferentes.

O terceiro par de bytes no Header IIgs determinam o estilo de letra: sombreado, vazado, sublinhado, itálico, enfatizado ou simples. Isto permite criar uma fonte já no estilo itálico, por exemplo, e se este estilo for identificado corretamente nesta posição do Header, a opção de criar letras itálicas eletronicamente será desativada. As opções são independentes, sendo possível estipular, por exemplo, um estilo itálico-enfatizado.

No quarto par de bytes encontramos o tamanho da fonte em pontos. Como a maioria das fontes vieram do Macintosh, seria lógico imaginar que seu tamanho corresponde à altura da fonte em pixels. Infelizmente, isto acontece em poucos casos e é motivo de muita frustração por parte do usuário. Na coleção de fontes da Open Apple as fontes com tamanho "9" na realidade demonstram alturas que variam de 5 a 14 pixels. Sendo assim, às vezes fica muito difícil combinar famílias de fontes diferentes na mesma linha, embora, nominalmente elas tenham o mesmo tamanho.

Felizmente existe um pouco de lógica nos tamanhos indicados dentro da mesma família. Isto é muito importante porque o TIMEOUT SUPERFONTS consegue uma impressão melhor utilizando uma fonte do dobro do tamanho e aplicando uma redução de 50%. Quando a fonte não é precisamente o dobro, o SUPERFONTS enlouquece e a formatação do documento se perde.

Os últimos 2 pares de bytes no Header IIgs contém a versão da formatação do arquivo (atualmente V1.1) e o "font bounds rectangle extent", utilizado pelo QuickDraw II no Apple IIgs.

MANUTENÇÃO PREVENTIVA (III)

por DOC MARVEL (São Paulo)

MAGNETISMO

Sobre magnetismo vou começar contando uma coisa que me aconteceu: tenho uma placa de som ligada a um amplificador, que por sua vez está ligado a 2 caixas de som do tipo suspensão acústica, pequenas no tamanho mas de 30 Watts cada. No dia em que instalei este sistema, o meu monitor RGB colorido apresentou variações de cor com manchas na tela. Entrei em pânico só de pensar em ter de trocar o tubo do monitor. Retirei-o da mesa para tentar regular no painel traseiro e verifiquei que tudo estava OK. Quando o colocava no lugar aparecia a distorção. Eram os alto-falantes das caixas que produziam um campo magnético sobre o monitor, causando o problema. Tive que afastar mais as caixas para resolver o problema.

Os próprios monitores e TV's geram campos magnéticos fortes na sua tela e o que é afetado mais por eles são e os drives e os disquetes, que funcionam com um sistema eletromagnético de leitura e gravação.

Medidas Preventivas (MP):

* Afaste seus drives e disquetes de fontes de fluxo magnético tais como: monitores, TV's, telefone, impressoras, caixas de som etc.

CORROSÃO E MAGNETISMO

Os pinos metálicos dos conectores das placas, dos chips e dos cabos estão sujeitos à corrosão, que nada mais é do que alterações químicas no metal que constitui esses pinos. A corrosão pode ser de 3 tipos:

1) Oxidação direta por agentes químicos.
2) Corrosão atmosférica.
3) Corrosão por corrente galvânica.

A oxidação direta por agentes químicos ocorre quando uma camada fina de algum óxido entra em contato com o metal dos pinos, provocando uma reação química que leva à corrosão.

A corrosão atmosférica é causada pelo depósito de partículas químicas do ar, compostos sulfurados, monóxido de carbono, cloritos e outros sais que entram em contato com o metal sob a forma ácida, provocando corrosão. Este tipo de problema é mais acentuado nas cidades com muita poluição. São Paulo é o melhor exemplo, com as chuvas ácidas. Nas cidades junto ao mar a quantidade de sais em suspensão no ar é maior e isto também provoca corrosão.

A corrosão galvânica atua sempre que há passagem de corrente através do metal e na presença de agentes químicos em forma ionizada. Nessas situações acontece o transporte de íons em um ou outro sentido e estes se depositam nos polos, causando quebras e rachaduras nos circuitos impressos ou buracos nos pinos. Uma das formas de dar início a este tipo de corrosão é pegar as

placas pelos conectores. O cloreto de sódio do suor de nossas mãos adere aos pinos e em seguida a corrente elétrica faz o seu trabalho de corrosão.

As Medidas Preventivas (MP) para evitar corrosão são:

* Nunca toque nos pinos das placas ou dos chips com os dedos. Use luvas de algodão ou pegue somente pela parte plástica da placa.
* Reaperte os chips das placas e da mainboard periodicamente. Não esqueça de desligar o computador e tocar a fonte antes.
* Use uma borracha ou um solvente de limpeza de contatos para limpar os conetores. CUIDADO! Só limpe os conetores das placas no sentido do comprimento dos pinos para que eles não se desprendam da placa. Se usar borracha, não deixe os resíduos caírem dentro do computador.
* Use o solvente de limpeza de contatos para limpar os conectares dos cabos.
* Use cabos com conetores de ouro. São mais caros, mas menos sujeitos à corrosão.
* Não deixe seu Apple superaquecer.
* Faça as MP para aquecimento e limpeza.

SAÚDE X COMPUTADOR

Muito se tem discutido em medicina do trabalho sobre possíveis doenças profissionais causadas pelo uso dos computadores. Os problemas de saúde mais comuns são:

1- Oftalmológicos
2- Radiação
3- Coluna vertebral
4- Psíquicos

Os problemas com os olhos são decorrentes da fadiga ocular causada pelo ofuscamento e brilho dos monitores. Isso pode levar ao agravamento de patologia já existente ou predisposição à miopia, vista cansada, etc..

Os monitores liberam pequenas doses de Raio-X, que acumuladas por horas de uso, poderiam ser lesivas ao ser humano. Todos os testes mais rigorosos feitos até agora, não comprovam isso. As doses de radiação são mínimas e os atuais monitores tem uma proteção na tela que reduz essa radiação quase a zero.

Dores de pescoço e na região lombar são frequentes entre os usuários. Isto deve-se, na maior parte das vezes, a

- postura incorreta
- design errado dos móveis (cadeira e mesa)
- condicionamento físico zero

Algumas coisas podem ser feitas para melhorar isto, como veremos adiante.

Problemas psíquicos de ansiedade ou depressão e agressividade têm sido relatados pelos usuários de computadores e, acredito eu, pelos familiares (esposas(os), mães, amigos(as), namorados(as)). Não sei se podemos atribuir

isto ao computador, mas se o problema chega a ser sério é porque alguma coisa errada deve estar acontecendo.

As Medidas Preventivas (MP) de saúde são:

* Use cadeiras e mesas adequadas ao trabalho de computação e não economize no tipo de cadeira a usar. Consulte fabricantes especializados antes de comprar; sente e sinta. Dificilmente você vai errar.
* Faça períodos de descanso curtos enquanto está trabalhando com o seu Apple e aproveite para andar um pouco ou fazer alguns exercícios relaxantes. Isto pode ser feito por 5 minutos a cada hora.
* Mantenha a sala iluminada, clara, mas não brilhante; faça com que a iluminação se concentre um pouco mais intensamente no teclado (2:1), mas não deixe que haja reflexos na tela do monitor ou contraluz.
* Ajuste a altura do monitor ao nível dos olhos. Se você digita copiando, use um suporte de cópias ao mesmo nível, colocado à esquerda ou à direita.
* Use monitores de fósforo verde ou âmbar para trabalhos de texto e deixe os monitores coloridos ou TV para gráficos e jogos. Dê preferência a monitores com tela anti-reflexiva ou adapte uma.
* Faça um exame de vista periodicamente (anualmente) e, se gostar, use óculos polarizadores para diminuir a fadiga ocular. Consulte antes seu oftalmologista.
* Coma bem e aumente a ingestão de alimentos ricos em vitaminas "A" e "C" (cenoura, leite, abóbora, laranja, tangerina, caju, manga, mamão, etc.).
* Faça exercícios regularmente. Corrija seus hábitos posturais.
* Não troque seu lazer (esporte, leitura, musica, família, cama, etc.), pelo seu amigo Apple.

Espero que com estas recomendações você não precise tomar aspirina para as dores de cabeça, usar loção para fazer crescer cabelo (de tanto arrancá-los) nem pagar um advogado para tratar do divórcio.

RESUMO E BIBLIOGRAFIA

Durante a leitura dos itens apresentados, você aprendeu sobre os problemas que rondam o seu computador e quais as medidas para combatê-los e/ou preveni-los. Agora faço um resumo tipo Check-List das coisas principais, dos tempos e intervalos das suas MP. Mantenha um calendário de registo das MP, para não se esquecer.

DIARIAMENTE:

* Verifique e anote o tempo de funcionamento do drive.
* Verifique e anote o tempo de funcionamento da impressora.
* Verifique e anote o tempo de funcionamento do computador.

SEMANALMENTE:

* Limpe e aspire todo o quarto e área onde está instalado o computador.

* Limpe a parte externa de todos os componentes do sistema.
* Limpe a tela do monitor.

MENSALMENTE:

* Limpe as cabeças dos drives se você os usa diariamente.
* Limpe dentro do computador com os cuidados necessários já ensinados.
* Limpe dentro da impressora com cuidados iguais aos do computador.
* Verifique os filtros do seu exaustor e limpe-os.
* Verifique todos os conectores e limpe-os se observar sinais de corrosão.

QUINZENALMENTE:

* Aperte os chips das placas e mainboard com todos os cuidados já ensinados.
* Reconecte todos os cabos.

SEMESTRALMENTE:

* Troque os filtros do seu exaustor, se ele os tiver.
* Verifique o seu disk drive quanto à velocidade, gravação, leitura e alinhamento.
* Limpe a cabeça dos drives se tiveram pouco uso.
* Limpe todos os conectores e contatos, se não foi feito antes.
* Faça um teste completo de hardware, cpu, impressora, mouse e joystick, monitor, etc..
* Faça uma manutenção preventiva na assistência técnica de sua confiança.

Recomendo que faça uma ficha técnica do seu equipamento, que poderá ser muito útil para o caso de recorrer à garantia ou se tiver que descrever o equipamento para a polícia em caso de roubo. Também serve para passar os dados à seguradora, se você for previdente e colocar toda essa paixão no seguro. Faça da forma que lhe parecer melhor. Fiz a minha assim:

HARDWARE:

*** CPU:**

- Sistema: Apple IIe “enhanced”
- Marca: TK 3000 IIe
- Fabricante: Microdigital
- Ano: 1988 N. de série: 80456082

*** Interfaces:**

	Slot	N.Série	Fabricante
Ramkorks III +	Aux.	SGF3188	AE
ColorLink-RGB	-	EYN5QG	AE
Super Paralela	1	80353032	Microdigital
FingerPrint-Plus	2	-	Thirdware
Turbo 3.5	3	4029	Lynx
Phasor	4		AE
Modem 1212/75	5	1155	Embracom

Duo-Disk	6	80456169	Microdigital
Mouse	7	AP256	Input

*** Drives:**

	Modelo	N. Série	Fabricante
5 1/4	Scopus	4310509	Scopus
5 1/4	Meiji	007028	Kinson

*** Monitor:**

Fabricante	Modelo	N. Série	Tipo
Princenton	HX-12	TY73948	RGB/Color
US	Apple	002491	VC/Verde

*** Impressora:**

Fabricante	Modelo	N. Série	Tipo
Elebra	Monica	M109984	6011 Paralela

*** Joystick:**

Fabricante	Modelo	N. Série	Tipo
Clone	III	-	Analógico
CH	Stick	-	Analógico
Dynacom	Dyna	DY818087	Digital

*** Estabilizador:**

Fabricante	Modelo	N. Série	Tipo
BK Eletricware	PCPlus	13794	800VA

*** Outros Acessórios:**

Joyport; Safeskin; disquetecas; amplificador Quasar 2240; caixas acústicas Alfa 30; ferramentas Curtis; cabos; livros e manuais; Mouse-Mat; Mouse-Porta filtros de linha; exaustor Proapple; telefone; placa TK-Works 256k;

SOFTWARE

	Versão	House
TotalWorks	1.3	Royal
AppleWorks	2.0	Claris
Expander	3.0	AE
TimeOut	2.0	Beagle Bras.
Apple Cillin II	--	XPS Inc.
Master Diag. II	--	Nikrom
Drive Analyzer	--	Data Life
Locksmith	6.0	Alpha Logic
Copy II Plus	8.2	Central Point

BIBLIOGRAFIA:

Fonte	Autor/Editor
1- Guia do Usuário TK3000 IIe	Microdigital
2- Guia do Usuário Mônica	Elebra
3- Guia do Usuário Apple II	Poole/MCGraw-Hill
4- Catálogo da AE 1988	Applied Engineering
5- Manual Apple Cillin II	XPS Diagnostics
6- Manual Locksmith 6.0	Alpha Logic

7- Locksmith Dicas e Macetes	G. B. Filho/Ciência Moderna
8- Reparando Impressoras e Disk Drives	C.Person/Revista Antena Vol. 95 N2
9- Keep your System Clean	G.Magallurn/InCider Dez/87
10- Do it Yourself - Disk Repair	Hancock/InCider 11/83
11- Apple Repair and Care	Leona/InCider July/83
12- Apple II +/ IIe Repair Guide	R.C.Brenner/H.Sam Co.
13- Taking Care of your Apple	V.D.O'Connor/A+ 12/88

Chegamos ao fim das orientações sobre manutenção e prevenção de seu equipamento. Espero que lhe tenham sido muito úteis e que evitem danos ao seu sistema. Cuide bem dele e sempre terá um ótimo companheiro nas horas de trabalho e de lazer. Aos mais jovens, recomendo paciência e lógica, se por acaso o computador "der zebra". Siga um esquema mental assim:

- Não entre em pânico
- Observe o que aconteceu
- Use a cabeça
- Tente novamente
- Anote tudo
- Diagnostique o problema
- Localize o problema
- Conserte se souber
- Teste e verifique

Não faça reparos que não saiba nem desmonte nada que não conheça bem e nunca esqueça de desligar o computador se for mexer dentro dele. Trabalhe com calma e com ferramentas adequadas. Boa sorte!

O GANCHO

ANO III - NUMERO 8
AGOSTO/89

NESTE NUMERO:

APPLEMORKS 3.0 405
MANUTENÇÃO PREVENTIVA (IV) 407
O AVENTUREIRO ELETRONICO 412



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

APPLEWORKS 3.0

Em 20/6 a Claris Corporation anunciou na National Educational Computing Conference em Boston o lançamento da versão 3.0 do APPLEWORKS, o maior "best-seller" de todos os tempos para o Apple IIe. Surpreendentemente, o autor não é Rupert Lissner, criador das versões anteriores. A Claris encomendou a nova versão a 3 dos melhores programadores da empresa Beagle Bros.: Alan Bird, Randy Brandt e Rob Renstrom. Como consequência, a nova versão é um "avião" e ainda cabe em apenas 128K de memória.

PROCESSADOR DE TEXTO: Este módulo permite criar documentos com até 16.000 linhas, com opção de verificação de ortografia (em inglês), que é uma versão melhorada do TIMEOUT QUICKSPELL da autoria de Alan Bird. O sistema de tabulação foi modificado para funcionar de modo similar ao MULTISCRIBE. Em vez de embutir espaços no texto, a tecla TAB insere um símbolo especial no texto, visível com Zoom (OA-Z). Sendo assim, as posições correspondentes às tabulações são relativas e não absolutas e a definição é fornecida através de "réguas" colocadas estrategicamente no, documento. Basta mudar as posições dos indicadores de tabulação na régua, e o texto que segue (até a próxima régua) será reajustado automaticamente.

Nas versões anteriores, os cabeçalhos e rodapés permitiam apenas 1 linha cada. Na versão 3.0 é possível dimensionar cabeçalhos e rodapés com qualquer número de linhas, mas os autores recomendam se limitar a um número razoável (menos de meia página).

Foram acrescentados 6 comandos novos, acionados através da tecla CONTROL, para ativar os comandos de justificação de texto diretamente dentro do documento, sem precisar chamar a tela de opções com OA-O. Um desses comandos é reservado para ser utilizado por software auxiliar, que será lançado por terceiros (tipo TIMEOUT). Existem também muitos novos comandos na tela de opções. O usuário pode definir até 6 comandos novos para aproveitar recursos da sua impressora. Agora é possível colocar símbolos para hora e data dentro do documento, que serão substituídos pela hora e data atuais (da placa-relógio) durante a impressão. A melhor notícia é que na configuração é possível estipular datas na sequência DIA/MES/ANO, como usamos aqui no Brasil.

BANCO DE DADOS: Meu maior desejo foi satisfeito na versão 3.0. Na tela de múltiplos registros agora é possível mover o cursor lateralmente para expor todos os dados. Um novo recurso permite fixar algumas variáveis no lado esquerdo da tela para que estas não desapareçam na hora de mover o cursor para a direita. O número de relatórios por arquivo foi aumentado de 8 para 20 e estes layouts podem ser chamados facilmente para serem usados na tela de múltiplos registros. A data e hora da placa-relógio podem ser inseridas com apenas uma tecla e agora é possível imprimir mais de uma fileira de etiquetas na horizontal.

Há uma nova opção para fazer classificações com até 3 categorias ao mesmo tempo. Você seleciona as categorias por ordem de importância (decrescente) mas, de fato, as classificações são efetuadas em ordem inversa para sair certo. A opção de pesquisa (OA-F) também foi ampliada para pesquisar um

string apenas em uma categoria específica. Finalmente, no layout de fichas individuais os títulos das categorias podem ser colocados em vídeo inverso.

Com um Apple IIe equipado com uma expansão de memória de pelo menos 256K, é possível colocar mais de 16.000 registros em um único arquivo. O Press Release não menciona se a nova versão permite mais do que 30 campos por registro ou se existe agora uma forma para delimitar os campos ou estendê-los além da margem direita da tela.

PLANILHA: Imagine uma planilha com 9.999 fileiras e 127 colunas! Foram acrescentadas 5 novas funções aritméticas, incluindo @LOG e @MOD, 9 novas funções trigonométricas, 6 novas funções financeiras, incluindo @IRR e @PV e 6 novas funções lógicas. Se selecionarmos para imprimir a planilha inteira, o programa imprimirá as primeiras 80 colunas, em seguida o próximo bloco de 80 colunas e assim por diante até completar. Finalmente, a nova versão tem a capacidade de mover um bloco de células via "clipboard".

OUTRAS NOVIDADES: O APPLEWORKS 3.0 é fornecido em 4 lados de disquete no formato 5,25" ou em 1 disquinho de 3,5". A única diferença entre as 2 versões é o tamanho do dicionário (em inglês), que ocupa 402 blocos em 3,5" e 254 blocos em 5,25". Na versão de 5,25" o primeiro lado tem ProDOS, o programa principal, módulos para gerenciar os diferentes tipos de memória, um arquivo de configuração, um arquivo com dados sobre as impressoras e o gerenciador de cálculos no padrão Apple (SANE).

O segundo lado tem os módulos para o processador de texto e o banco de dados. O terceiro lado tem a planilha e o último lado tem os dicionários.

A nova versão reconhece automaticamente uma placa de expansão no slot auxiliar e não há limite no tamanho do clipboard, além da memória disponível. O clipboard reformata os dados automaticamente, permitindo assim mover dados, por exemplo, da planilha para o processador de textos sem a necessidade de "imprimir" para o clipboard ou para um arquivo em disquete. Também é possível mover dados entre os 3 módulos livremente. No processador de textos, as tabulações são utilizadas para indicar a separação dos campos de dados.

É possível indicar na configuração que você prefere, por exemplo, carregar apenas o módulo do banco de dados para a memória, poupando assim tempo no boot e espaço na memória. Os outros módulos podem ser carregados posteriormente, sem perder nada, mas somente se ainda sobrar espaço na memória.

O acesso a diretórios e subdiretórios para carregar e salvar arquivos foi simplificado. Basta levar o cursor até o item desejado. Devido aos novos recursos, a formatação dos arquivos foi alterada, mas de uma forma bastante inteligente. Se utilizarmos um recurso novo, o programa utilizará a nova formatação. Se não usarmos nenhum recurso novo, o programa gravará o arquivo na formatação antiga. O APPLEWORKS 3.0 consegue identificar e trabalhar com os 2 tipos de arquivos.

NOVOS COMANDOS: Em geral, quem já conhece o APPLEWORKS não terá nenhuma dificuldade para operar a versão 3.0. Futuramente, deveremos publicar um resumo dos comandos novos para facilitar a implantação de APPLEWORKS 3.0 nos seus equipamentos.

MANUTENÇÃO PREVENTIVA (IV)

por DOC MARVEL (São Paulo)

DISK—DRIVE E DISQUETES

Um periférico indispensável no sistema Apple II é o disk drive, onde se encaixa o disquete para guarda dos arquivos que irão ser usados posteriormente. Os mais comuns são os drives e disquetes de 5 1/4 polegadas. É preciso que se cuide bem deles para não acabar com dores de cabeçote (deles) e de cabeça (sua).

Trata-se de um sistema eletromagnético de leitura e gravação. Os dados introduzidos no computador são transformados em sinais elétricos que passam a sinais magnéticos na cabeça do drive e são gravados na superfície magnética do disquete, numa determinada ordem e orientação. O processo inverso acontece quando se faz a leitura do disquete. Estes são feitos de uma base sintética de mylar ou polietileno, recoberta de óxido de ferro magnético e protegida por uma capa de polivinil. Então é possível desde já adivinhar o que pode danificar os disquetes:

* Campos magnéticos e elétricos
* Calor e altas temperaturas
* Pressão e torção
* Poeira e sujeira

A influência dos campos magnéticos e elétricos é desarranjarem a ordem das partículas magnéticas da superfície do disquete. O calor, a pressão e a torção podem estragar a base sintética. A poeira e sujeira podem impedir uma gravação/leitura correta por parte da cabeça do disk drive.

Existe uma grande variação de preços de disquetes no mercado. A razão é a qualidade. Quanto mais baratos, menor será a camada de óxido de ferro e mais fácil ela se soltará, depositando-se na cabeça do drive. Se você usa disquetes de boa qualidade não precisa preocupar-se com sua duração: ela é de aproximadamente 15 anos de tempo real de uso. Se usa disquetes muito baratos, então o risco é todo seu. Também não há razão para se preocupação se o seu disk drive faz barulho ao rodar os disquetes. Isso é normal e depende do tipo de drive utilizado.

AS Medidas Preventivas (MP) para disquetes são:

* Compre disquetes de qualidade, cuja fábrica garanta o produto e o revendedor seja responsável. Lembre-se de que “o barato sai caro”.
* Nunca toque a superfície magnética dos disquetes.
* Não deixe o disquete dentro do drive com a porta fechada se o disquete não estiver em uso. Ele pode empenar.

* Mantenha os disquetes dentro das capas. Não os deixe soltos na mesa.
* Nunca escreva etiquetas diretamente sobre o disquete. Escreva-as antes e cole-as depois.
* Guarde os disquetes em lugares frescos e sem umidade.
* Faça back-up de tudo, guarde os originais em local diferente das cópias e use estas últimas.
* Não deixe disquetes expostos ao sol e ao calor intenso. Eles podem empenar.
* Não fume na área do computador.
* Nunca deixe disquetes em cima de TV, monitores, rádios, caixas de som ou outras fontes de magnetismo.
* Não torça os disquetes.
* Guarde os disquetes na vertical. Empilhando-os eles empenam e o contato da capa com a superfície pode riscá-los.
* Não submeta os disquetes aos Raios-X de aeroporto.
* Se comprar disquetes de face simples (1S/2D), use só uma face. Só use as duas faces se for (2S/2D). Isto porque nos de face simples não há garantia da qualidade ou teste da face não utilizável, além de que os fabricantes transformam em face simples os disquetes que apresentam defeito numa das faces. Existem outros motivos para não usar as duas faces do disquete, mas me parece muito mais serem motivos dos fabricantes do que verdadeiros.

Manutenção Preventiva (MP) para Disk Drives:

Vou abordar só a limpeza das cabeças de gravação com disquetes de limpeza. Não vou falar sobre regulagem de velocidade, alinhamento, etc.. Quem quiser saber sobre isso deverá estudar e tornar-se um expert sobre o seu drive antes de abrí-lo. Consulte a bibliografia para isso.

A cabeça do drive deve ser limpa periodicamente para se eliminar as partículas de óxido e a sujeira acumulada. Existem 2 formas de fazê-lo: através da abertura do drive, limpando com cotonete e a limpeza com disquete e/ou solvente. Vou abordar só a segunda pelos motivos expostos acima.

Apesar dos fabricantes afirmarem que os drives não necessitam de MP alguma, a verdade é que é preciso verificar regularmente o funcionamento deles. A limpeza dos drives deve ser feita de acordo com tempo de uso.

USO	**INTERVALO**
mais de 6 horas por dia	semanal
diário	mensal
moderado	quinzenal
ocasional	semestral

Também deve-se levar em consideração se o local habitado por você tem muita poluição ou fica perto do mar. Se assim for, esses intervalos devem ser menores.

Existem à venda kits de limpeza de 2 tipos:

* Abrasivos
* Não abrasivos mais solventes.

Os abrasivos, como o próprio nome diz, atuam sobre os resíduos depositados como uma lixa. Devem ser usados com cautela e particularmente não os recomendo.

Os não abrasivos mais solventes atuam também com ação de atrito, mas são menos abrasivos e um líquido dissolve a gordura e as partículas de óxido.

Se você comprou um kit de limpeza a seco, então ele é abrasivo. Proceda assim para usá-lo:

1) Desligue o computador.
2) Introduza o disquete no drive e feche.
3) Ligue o computador. Com isso você fará rodar o disquete.
4) Deixe-o rodar de 10 a 20 segundos.
5) Desligue o computador.
6) Retire o disquete.
7) Anote a data da MP.

Se você comprou um kit com solvente, então proceda da seguinte maneira:

1) Desligue o computador.
2) Coloque o solvente nas aberturas do disquete conforme as instruções.
3) Coloque o disquete no drive e feche.
4) Ligue o computador. O sistema vai procurar carregar o DOS, mas como ele não existe, o disquete fica rodando.
5) Deixe-o rodar de 20 a 30 segundos.
6) Desligue o computador.
7) Retire o disquete.
8) Deixe a cabeça do drive secar por 15 minutos antes de começar a usá-lo.
9) Anote a data da MP.

SOFTWARE PARA TESTE

Existem vários programas para teste de hardware. Alguns deles são específicos e outros fazem parte de programas com outras finalidades.

É importante que se testem os componentes do sistema periodicamente. Recomendo um teste completo a cada 3 meses ou antes se apresentar algum defeito.

Todos os computadores apresentam em suas ROM uma rotina de auto-teste. Isso é feito seguindo-se as orientações que vem no manual. É um teste rápido e fácil de ser feito e após executado deverá aparecer na tela um "OK" ou outra indicação de normalidade.

Entre os softwares com outras finalidades, mas que contém testes, temos:

- Os copiadores LOCKSMITH e COPY II PLUS com teste de velocidade de drives.
- O Expander v.3.0 para AW 2.0 com um teste de memória RAM das placas de expansão 80 colunas.

Para fins de MP é melhor usar programas específicos.
Existem vários, mas os mais conhecidos entre nós são:

- APPLE CILLIN II
- MASTER DIAGNOSTICS IIe
- DISK DRIVE ANALYZER

O APPLE CILLIN II é um programa de teste desenvolvido para o II+ e por isso mesmo alguns testes não funcionam nos IIe. Os testes de ROM, por exemplo, dão erro nos clones nacionais por causa das diferentes informações contidas nesses chips, sem contudo os mesmos apresentarem problemas. Também o reconhecimento de placas de expansão não é total por diferença de configuração entre o II+ e o IIe (slot auxiliar).

Os testes de monitor, impressora, disk drive, teclado e controlador de jogos são bastante bons. Eles são abordados por um menu principal deste tipo:

1) RAM memory
2) ROM memory
3) Disk II system
4) Other tests
5) Link group of tests
6) Set/clear result print out
7) End test session

Para o teste de drives tecle 3. Deve ser usado um disquete que não contenha nenhuma gravação e não esteja protegido contra escrita. Este teste escreve no disquete ao mesmo tempo em que faz uma formatação destruindo todos os arquivos que existam nele. Ele testa a velocidade, o alinhamento da cabeça e os erros de W/R e mostra no monitor se algum defeito existe e em que ponto.

No grupo 4 há um submenu interessante com:

O) Peripheral cards
P) Keyboard
Q) CRT
R) Printer
S) Tape system
T) Game controls
U) CPU

Ao teclar as letras há explicações para suas utilizações. Vou me referir às que mais uso:

Q- CRT Test: Este é o teste do monitor. Ele apresenta um submenu para a verificação de cor, resolução, distorção, etc., sendo auto-explicativo. Use-o no seu monitor e acerte o brilho, contraste e alinhamento H/V.

R- Printer: O teste da impressora, também auto-explicativo, fará com que a impressora escreva toda uma série de caracteres.

T- Game controls: Este serve para testar Joysticks e Mouse. Ao entrar neste submenu, você terá um display no monitor que indicará a esquerda de O a 255 os impulsos de entrada do movimento do Joystick e a direita em "open"/"closed" o dos botões. Para testar os botões é só apertar e ver a mudança "open"/"closed" para saber que está OK. Para calibrar o Joystick, proceda assim:

1) Puxe a haste para trás totalmente (sentido sul); o display deverá apresentar:

   127
   255

2) Puxe a haste para a direita totalmente (sentido leste). O display deverá apresentar:

   255
   127

3) Solte a haste no meio. O display deverá apresentar:

   127
   127

com 10% de tolerância para mais ou para menos.

Se isto não acontecer é porque o Joystick está descalibrado, sendo esta a razão pela qual é tão difícil controlar os seus jogos. No Joystick CLONE ou Mach III, você pode tentar regular através daqueles 2 botões reguladores até os valores ficarem nesse limite, mas muito cuidado por causa da sensibilidade e fragilidade deles. Se tiver dúvidas, leve-o a uma assistência técnica.

O MASTER DIAGNOSTICS IIe foi feito para o Apple IIe. Nos clones ele apresenta problemas nos testes de RAM e ROM, chegando a travar no meio. O teste de monitor é excelente. O da placa 80 colunas tem todas as variações; use-o para testar a sua placa de expansão. Ele também é auto-explicativo e deve ser usado conforme as instruções que aparecem na tela.

O DISK DRIVE ANALYZER (analisador de drives) como o nome diz, serve para teste dos drives. Ele é auto-explicativo e apresenta gráficos em alta resolução. O DDA faz todos os testes dos drives: velocidade, alinhamento, prensagem e leitura/escrita, sem precisar mudar o disquete. É o que eu mais uso pela sua simplicidade. Teste os seus drives pelo menos de 3 em 3 meses. Se apresentarem qualquer defeito, faça as MP ou mande verificar em uma assistência técnica.

O AVENTUREIRO ELETRONICO



BELOW THE ROOT: O seu objetivo é encontrar Rammo, o espírito perdido das árvores e cumprir uma profecia. Esta profecia diz que se o espírito das árvores não for encontrado e salvo, todas as árvores irão morrer. Por aí se pode ter uma ideia de como é a aventura: você vive o papel de um personagem, escolhido no começo do jogo. Sugiro que você escolha o primeiro que aparece, o Neric. O desenrolar da aventura simula a vida real: seu personagem deve dormir, comer, etc. Quando entrar na casa de alguém, sempre peça antes de pegar algo, etc. O espírito perdido está em algum lugar numa gigantesca caverna abaixo das árvores. Daí o nome BELOW THE ROOT (Abaixo das Raízes). Os objetos não são muitos. Segue uma descrição de cada um deles:

- FRUITS & NUTS: Comida. Você deve comer toda vez que o seu nível de comida estiver chegando a zero.
- PAN BREAD: Comida.
- ROAST LAPAN: Comida.
- TOKEN: Ficha, usada para fazer compras no Shopping.
- SHUBA: Camisa. Serve para você planar quando cair de algum galho de árvore.
- VINE ROPE: Corda. Serve para atravessar os obstáculos que você não conseguir pular.
- HONEY LAMP: Tipo de lamparina. Serve para você clarear a caverna quando for salvar o espirito.
- TRENCHER BEAK: Tipo de tesoura de jardim. Serve para cortar espinhos.
- WISSENBERRIES: Jabuticabas. Você não deve comê-las de forma alguma.
- STRANGE ELIXIR: Estranho elixir. Quando bebido, aumenta o tempo que você aguenta sem comer/dormir.
- WAND OF BEFAL: Espada Mágica. Chega uma certa hora em que o Trencher Beak quebra. Isso acontece muitas vezes em lugares onde há muito espinhos, fazendo você ter que voltar e arrumar outra tesoura. Esta espada é inquebrável. Recomendo achá-la antes de ir para a caverna.
- TEMPLE KEY: Chave do templo.
- D'OL FALLA'S KEY: Chave do Forgothem.
- SPIRIT LAMP: Lâmpada Espirito. Nunca apaga, ao contrário das Honey Lamps que só aguentam umas 5 telas.
- SPIRIT BELL: Tipo de sino. Quando você passa por uma passagem secreta que você não vê, o sino começa a tocar. Esse aviso é indispensável.

O nível de espírito varia de 0 a 30. Veja abaixo o quadro do número de espirito e o que se faz com cada um:

* 0: Você não faz nada.
* 5: Você adquire o poder de sentir emoções.

* 10: Você adquire o poder de pensar mensagens.
* 15: Você adquire o poder de ser Cura. Tendo este nível, você pode dispensar comidas, sono, etc...
* 20: Com esse nível você adquire o poder de fazer crescer galhos nas árvores e, desta forma, dispensar cordas.
* 25: Com esse nível você pode transportar objetos.
* 30: Com esse nível você pode transportar seu corpo de um lugar para outro.

Há 7 árvores: SKI GRUND, GARDEN GRUNDS, BROAD GRUND, GRAND GRUND, SILK GRUND, STAR GRUND e TEMPLE GRUNDS.

ALGUMAS DICAS IMPORTANTES

1. Para ter sucesso na aventura é indispensável você atingir o nível de espírito 30.
2. Os espíritos são conseguidos conversando com pessoas em lugares aleatórios nas árvores. Procure vasculhar todas as árvores de cima até em baixo, não esquecendo os galhos.
3. Entre em todas as casas, pegue os objetos oferecidos e converse com todas as pessoas que encontrar. Mas, cuidado com uma organização que existe. Eles não querem que, você encontre Rammo. Quando encontrar alguma casa abandonada, faça tudo que puder nela. Sempre ande com uma corda ou uma camisa adicional, para evitar problemas no final e lembre-se sempre: Você é um ser humano na aventura e pode "sonhar" ao dormir e descobrir coisas interessantes, que muito tem a ver com a sua vida na aventura. Sempre olhe o seu Status. Muitas vezes, você está em algum lugar interessante e de repente, você se encontra na sua casa. Isto deveu-se ao seu nível de comida e de sono que chegou a zero. Mais uma coisa: Quando partir para as cavernas, leve sempre com você 1 ou 2 cordas ou camisas. Boa sorte!

O GANCHO

ANO III - NUMERO 9
SETEMBRO/89

NESTE NUMERO:

LABELS, LABELS, LABELS 415
DOMINANDO O APPLEWORKS 3.0 417



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP. CEP 01296

LABELS, LABELS, LABELS

por IVAN, O TERRÍVEL (São Paulo)

INTRODUÇÃO

Além de simplesmente indicar os dados do destinatário ou remetente ao serviço de mala direta, uma etiqueta com desenho pode trazer aquele algo mais a respeito de um produto, empresa ou até candidato, já que estão disponíveis milhares de figuras no padrão PRINT SHOP e outras tantas podem ser confeccionadas sob medida.

Com esta finalidade existem diversos programas relativamente simples, tais como o **"Print Shop Label Maker"** (Nibble Magazine dez/87 - Coletânea Julho 1988) e o **"Label Printer"** contido no "Print Shop Lovers Utility Set" (PRINT SHOP POTPOURRI - D 184/A). O primeiro, com uma rotina em BASIC e ASSEMBLER, permite imprimir várias etiquetas idênticas em múltiplas carreiras e, com algumas alterações nos comandos, pode-se facilmente adaptar para uma grande variedade de dimensões, espaçamentos, etc. Com o segundo, tem-se a possibilidade de individualizar cada uma das etiquetas com um pequeno banco de dados de no máximo 200 registros, porém com as etiquetas impressas em 1 só carreira.

Em meados de 1988, com o lançamento do **LABELS, LABELS, LABELS**, doravante denominado **LLL**, as etiquetas com desenhos ganharam um caráter profissional, podendo aproveitar arquivos de bancos de dados do APPLEOWORLS (ADB). Deste modo, através da conversão de arquivos ASCII, outros programas como o dBase II e até equipamentos (PC's, MSX's, etc.) podem ter seus dados aproveitados pelo **LLL**.

OPERAÇÃO

O **LLL** pode ser utilizado em qualquer Apple II, do modelo Plus ao GS, com pelo menos 64 Kbytes de memória e com as impressoras mais comuns do mercado (menos a Grafix MTA), inclusive as coloridas (com 128 Kbytes de RAM no mínimo), aceita fontes de letras, bordas e desenhos do padrão PRINT SHOP. Desenhos coloridos do PRINT SHOP GS também podem ser aproveitados, quando gravados pelo sistema operacional ProDOS, neste caso, quando foram usadas impressoras comuns, as "cores" aparecem como sendo uma graduação de tons de cinza.

O programa é de fácil manejo e o menu indica com segurança a maioria das ações. Entretanto, algumas observações iniciais podem ajudar:

- o texto contido nas etiquetas pode ter no máximo 5 linhas e cada linha até 29 caracteres, em função do tamanho da etiqueta, utilização de bordas e desenhos, etc.

- alguns tamanhos de etiquetas acham-se indicados no menu, porém, as dimensões mais utilizadas aqui no Brasil não estão mostradas; devemos pois, "customizar" os tamanhos. Este processo será mostrado no final da matéria.

- etiquetas podem ser armazenadas em disquete para posterior utilização, porém, antes de se fazer a leitura dos dados do disquete, é preciso informar com antecedência o seu tamanho.

- com o uso de impressora a cores, cada elemento da etiqueta (borda, desenho ou linha de texto) pode ter sua cor estabelecida à vontade.

- os gráficos podem estar colocados à direita, esquerda ou centralizados. Nos 2 primeiros casos, o texto ocupa o outro lado da etiqueta, porém, como o desenho no centro o texto sobrepõe-se ao gráfico. A superposição também ocorre quando se coloca mais de 1 gráfico no mesmo local.

- Desenhos coloridos provenientes do PRINT SHOP GS podem ser utilizados pelo **LLL** em qualquer tipo de Apple II e não somente no GS.

- Com a opção "Merge" no "Print Menu", bancos de dados podem ser utilizados, imprimindo-se uma etiqueta para cada registro. Deste modo, nem sempre se sane previamente o tamanho dos campos, assim, é melhor não utilizar neste caso as letras grandes (PRINT SHOP), optando-se pelas pequenas oferecidas pelo programa (15 caracteres por polegada).

- Ao se digitar o texto, CTRL-P permite alterar a justificação de cada uma das linhas.

UTILIZAÇÃO DE BANCOS DE DADOS

Para algumas aplicações mais simples, o programa dispõe de um utilitário, o **LLL Database**, que monta um arquivo de no máximo 200 registros com 4 campos. Porém, o grande potencial do **LLL** é aproveitar arquivos de bancos de dados do APPLEOWRKS (ADB), inclusive com a versão 3.0. Vão aí mais algumas dicas neste aspecto:

- o programa vai buscar os "Label Format" já pré-definidos no APPLEWORKS, com 5 linhas de 29 caracteres no máximo.

- mesmo que o "Label Format" do APPLEWORKS tente forçar o aparecimento do nome de algum dos campos, o LLL ignora esta determinação e não imprime o nome do campo.

"CUSTOMIZANDO" OS TAMANHOS

Sem grandes incursões pela teoria dos cálculos necessários, vamos apresentar uma tabela prática para converter dimensões de polegadas em "número de bordas":

largura (pol)	**# bordas**	**altura (pol)**	**bordas**	**ajuste**
1 1/2	7	1	5	2
1 3/4	8	1 1/4	6	6
2	10	1 1/2	7	10
2 1/4	11	1 3/4	9	0

2 1/2	12	2	10	4
2 3/4	13	2 1/4	11	8
3	15	2 1/2	12	12
3 1/4	16	2 3/4	14	2
3 1/2	17	3	15	7
3 3/4	18	3 1/4	16	10
4	20	3 1/2	16	28
4 1/4	21			
4 1/2	22			

Exemplo: uma etiqueta de 37mm X 106mm ou 1 1/2" X 4" (modelo utilizado normalmente pelo Clube), corresponde a uma altura de 7 bordas com ajuste 10 e largura de 20 bordas.

DOMINANDO APPLEWORKS 3.0

No mês passado apresentamos uma apreciação dos novos recursos do APPLENORKS 3.0 (AW3). Nesta matéria mostraremos mais detalhes sobre o AW3 e um resumo dos novos comandos.

ESTRUTURA

APPLELAWORKS 3.0 (AW3) ainda funciona no Apple IIe/IIc com 128K, mas nesta configuração só restam 40K de memória disponível para dados. As placas de expansão do tipo RamWorks (TK-WORKS, RAMPACK III) são reconhecidas automaticamente pelo AW3, dispensando assim a necessidade de usar o Expander. Outros recursos do Expander já estão inclusos no AW3. Por exemplo, o tamanho do "clipboard" é limitado apenas pela memória disponível. O processador de textos chega até 16.250 linhas por documento e no banco de dados um único arquivo pode ter 16.250 registros. Na nova versão do Expander prometida pela Applied Engineering, estes limites serão extendidos até 22.000 e será possível gravar arquivos grandes, segmentados em diversos disquetes. O programa é apresentado em 4 lados de disquetes de 5,25" ou 1 disco de 3,5". Segue uma lista dos arquivos e seus significados:

ARQUIVO	**BLOCOS**	**DESCRICAO**
PRODOS	32	sistema operacional
APLWORKS.SYSTEM	26	programa principal
SEG.00	9	memória Apple IIe/IIc 128K
SEG.AM	9	memória slot auxiliar
SEG.XM	9	memória slot normal
SEG.RM	9	memória Apple IIgs
SEG.EL	12	funções matemáticas SANE
SEG.ER	6	dados da configuração
SEG.PR	9	informações sobre impressoras
SEG.AW	87	"desktop" e menu principal
SEG.WP	87	módulo processador de texto
SEG.DP	86	módulo banco de dados
SEG.SS	76	módulo planilha
MAIN.DICTIONARY	402	versão 5,25", tem 254 blocos
CUST.DICTIONARY	1+	expande conforme a utilização

Na versão em disquetes de 5,25” os dicionários ocupam lado 4, a planilha o lado 3, o processador de textos e banco de dados o lado 2 e os demais arquivos o lado 1.

Durante o boot o programa verifica em qual tipo de máquina ele se encontra e escolhe 1 dos 4 arquivos de gerenciamento de memória (9 blocos cada). Isto significa que os outros 3 arquivos poderão ser eliminados da cópia do programa de uso diário.

No AW3, o arquivo SEG.PR é composto apenas de informações sobre impressoras e interfaces, sendo consultado pelo programa durante a configuração das impressoras. Os dados da configuração são gravados no arquivo SEG.ER. Isto significa que o SEG.PR poderá ser eliminado da cópia após a configuração e que futuramente terceiros poderão fornecer novas versões do SEG.PR com outras marcas de impressoras e placas. Não há necessidade de carregar os módulos do processador de textos e banco de dados se pretender trabalhar exaustivamente com a planilha. Neste caso, os arquivos desnecessários poderão ser eliminados da cópia de trabalho e a configuração do programa alterada de acordo. O arquivo SEG.AN deverá estar sempre disponível no drive e, consequentemente, este é repetido nos lados 2 e 3.

GERENCIAMENTO DE ARQUIVOS DE DADOS

O AW3 dispõe de um modo padrão para tratar arquivos em disquete, mais simpático do que nas versões anteriores. Não será mais necessário digitar um “pathname”. Segue um resumo dos comandos que podem ser utilizados cada vez que houver uma lista de arquivos na tela:

TAB	O AW3 vai ler e mostrar o diretório principal do próximo drive
MA-.	[Maçã-Aberta com “>“ sem Shift] acrescenta o subdiretório que se encontra na posição do cursor ao pathname e mostra o conteúdo desse subdiretório (mesmo efeito que RETURN)
MA-,	[Maçã-Aberta com “<“ sem Shift] deleta o ultimo subdiretório do pathname e mostra o subdiretório anterior. Não funciona no diretório principal (emite beep)
MA-RETURN	Seleciona o pathname atual e volta ao menu anterior
ESCAPE	Volta ao menu anterior sem mudar o pathname
RETURN	Quando houver arquivos selecionados, carrega-os para o desktop. Sem arquivos selecionados, carrega o arquivo que se encontra na posição do cursor. Se este for um subdiretório, age igual ao comando MA-.
FLECHAS ESQ,DIR	Seleciona e de-seleciona arquivos, como no AW2. Se for um subdiretório, emite beep
FLECHAS SOB/DESCE	Move o cursor para cima e para baixo na listagem dos arquivos, como no AW2
MA-FLECHAS SOB/DESCE	Página anterior, próxima página
MA-1,MA-9	Início da listagem de arquivos/final da listagem de arquivos (MA-2 a- MA-8 não são operantes).

Existem 7 opções para listar arquivos em disco no AW. Independentemente da ordem física no disco, eles sempre são apresentados na seguinte sequência:

- arquivos do processador de texto
- arquivos do banco de dados
- arquivos da planilha
- arquivos ASCII
- outros arquivos
- subdiretórios

Dentro de cada categoria os arquivos são mostrados em ordem alfabética. Somente com a opção "Make a new file" a partir de um arquivo ASCII ou DIF, arquivos ASCII aparecerão primeiro na listagem.

Em geral todos os 6 tipos de arquivos são mostrados. Na opção "Get files from the current disk", somente arquivos padrão APPLEWORKS e subdiretórios são mostrados. Quando se pede para usar um dicionário "custom", somente arquivos ASCII aparecerão. Na opção "Change Current Disk" e depois "ProDOS directory", aparecem apenas subdiretórios. Nesta mesma opção você ainda pode teclar o pathname completo, se quiser, com MA-RETURN. No AW3 as opções de criar arquivos novos a partir de arquivos de QUICKFILE e UISICALC foram eliminadas.

Com a opção "Make a new file from a text (ASCII) file" você pode carregar qualquer tipo de arquivo no processador de textos, um arquivo de cada vez.

Se apertar MA-Flecha Direita, o AW3 selecionará automaticamente os próximos arquivos a partir do cursor até encher o desktop e prosseguirá para carregá-los.

IMPORTAÇÃO, EXPORTAÇÃO DE DADOS

No processador de textos do AW3 a utilização da tecla TAB coloca um CTRL-I embutido no texto ao invés de espaços. Isto corresponde ao padrão utilizado por outros programas e quando se cria um novo arquivo no processador de texto a partir de um arquivo ASCII, qualquer CTRL-I encontrado é convertido para TAB. Quando se tenta criar um novo arquivo de banco de dados a partir de um arquivo ASCII, o AW3 perguntará:

"Does the text (ASCII) file have:
1. Tabs between categories, Returns between records
2. Returns after each category"

Se você selecionar a opção #2, o AW3 perguntará quantas categorias existem por registro, exatamente como nas versões anteriores. Se você selecionar a opção #1, esta pergunta se tornará desnecessária.

Quando você desejar imprimir um arquivo ASCII no processador de texto, aparecerá o seguinte menu:

"Should the text (ASCII) file have:
1. Standard text format with Tabs
2. Spaces substituted for tab stops
3. Returns after each line"

A opção #3 é igual às versões anteriores de AW. Nas opões #1 e #2 o arquivo terá o símbolo correspondente ao RETURN somente nos finais de parágrafos e não no final de cada linha. A opção #1 coloca CTRL-I para cada TAB e a opção #3 o número de espaços correspondentes.

Quando você mandar imprimir para disquete um ASCII a partir do banco de dados, aparecerá o menu:

"Should the text (ASCII) file have:
1. Tabs between categories, Returns between records
2. Returns after each cell"

SALVAMENTOS INTELIGENTES

Quando se carrega um arquivo padrão AW3, o programa consegue lembrar o pathname completo. Com MA-S o arquivo será gravado no drive ativo naquele momento, mas com o comando MA-CTRL-S o arquivo será gravado pelo pathname original e este passará a ser o drive ativo. No item para gravar arquivo seguinte arquivos no menu principal há uma nova opção de salvar o arquivo pelo pathname original. Se tal disquete não estiver disponível em nenhum drive, aparecerá aquela mensagem "Getting errors trying to write at...".

MELHORAMENTOS NO CLIPBOARD

Foram feitas 3 modificações significativas no clipboard. A primeira é a limitação de capacidade apenas pela memória disponível. A segunda é a possibilidade de copiar colunas e blocos de células na planilha. Quando os dados são copiados de volta para uma planilha, os dados originais são perdidos. A terceira modificação é a possibilidade de utilizar o clipboard para transferir dados entre os diferentes módulos. Seguem as regras das transferências:

1. Entre o banco de dados e a planilha, as fileiras são equivalentes a registros e as colunas são equivalentes às categorias.
2. Ao copiar ou mover dados do banco de dados ou processador de textos para a planilha, novas fileiras serão inseridas para cada registro ou linha. Os dados começarão na coluna A. Se não existirem tabulações no texto do processador de textos, todas as linhas serão colocadas na coluna A. Se existirem tabulações, a colocação avançará 1 coluna para cada CTRL-I. Números no banco de dados e números entre tabulações no texto serão convertidos para valores numéricos na planilha.
3. Ao copiar ou mover dados da planilha ou processador de textos para o banco de dados, novos registros serão inseridos para cada fileira ou linha. Os dados começam na primeira categoria. Se existirem mais colunas ou tabulações do que categorias, o excedente será perdido. Se existirem menos, as demais categorias ficarão em branco.
4. Ao copiar ou mover dados da planilha ou banco de dados para o processador de texto, tabulações serão inseridas para separar colunas ou categorias e RETURN's serão inseridos no final de cada linha para separar fileiras ou registros.

OUTRAS ALTERAÇÕES NO DESKTOP

1. Não há mais necessidade de apertar o Space Bar após a tela inicial.
2. Se existir uma placa-relógio, o AW3 a utilizará e não solicitará a data ao usuário.
3. MA-Delete serve para deletar letras à direita do cursor.
4. MA-Flechas direita/esquerda move o cursor para a primeira letra da próxima palavra, para a direita ou para a esquerda.
5. Quando se aperta CTRL-RESET, o programa volta ao menu principal.
6. Em todas as atividades demoradas, aparecerá um "termômetro" que indicará graficamente a passagem do tempo até completar a tarefa.
7. AW3 alertará sobre arquivos no desktop com o mesmo nome, mesmo quando se criar um arquivo novo ou renomear um arquivo existente.
8. Imprime até 255 cópias do mesmo arquivo duma vez.
9. O comando de "dump" de tela (MA-H) avançara o papel até a próxima página.

MELHORAMENTOS NO PROCESSADOR DE TEXTOS

1. AW3 dispõe de uma rotina de verificação de ortografia, em inglês. Esta parte do programa foi feita por Alan Bird, o autor do TIMEOUT QUICKSPELL e o funcionamento é quase idêntico. Até o dicionário do QUICKSPELL pode ser utilizado com AW3. O processo é iniciado com o comando MA-U. No final, é apresentado um sumário e a opção de acrescentar palavras ao dicionário Custom.

2. A tela de opções (MA-0) apresenta mais uma linha com 4 comandos novos:
   RJ : justificação lá direita **PD** : inserir data
   SC : código especial **PT** inserir hora
   Os comandos PD e PT servem para incluir data e hora na hora de imprimir. O funcionamento é similar ao comando PP e no texto aparece o símbolo "^" no lugar. O comando RJ é similar aos outros comandos de justificação de texto. O comando SC é utilizado para selecionar entre os 6 códigos especiais de impressão definidos pelo usuário.

3. NO AW3 um total de 8 comandos podem ser embutidos diretamente no texto, sem a necessidade de chamar a tela de opções com MA-0, conforme segue:
   CONTROL-B ligar/desligar negrito
   CONTROL-L : ligar/desligar sublinhado
   CONTROL-N : iniciar justificação normal (esquerda)
   CONTROL-F : iniciar justificação plena
   CONTROL-R : iniciar justificação para a direita
   CONTROL-C : iniciar justificação centralizado
   CONTROL-P : quebra de página
   CONTROL-A reservado para terceiros

4. Já explicamos que a tecla TAB servirá agora para embutir um CTRL-I no texto. Para mover o cursor até o próximo TAB, utilize MA-TAB. Com o comando MA-T é possível modificar a tabulação existente ou inserir uma "régua" no texto. Desta forma, trechos diferentes podem ter tabulações diferentes e a modificação da posição de um indicador de tabulação na

régua moverá o texto que segue (até a próxima régua) automaticamente. Isto funciona de modo similar ao MULTISCRIBE, mas a régua ativa é posicionada sempre no alto da tela, na posição tradicional. Existem 4 tipos de tabulação dentro das regras, conforme segue:
<: justificação para a esquerda
^: centralização
> : justificação para a direita
. : números (ajustados pela posição do decimal)

5. Os comandos HE ("header") e FO ("footer") no AW3 inserem 2 símbolos cada, para indicar o início e o fim dos cabeçalhos e rodapés. Ao invés da limitação de 1 linha, você pode usar qualquer número de linhas.

6. Quando se pede para imprimir, há mais uma opção: "page to page"; isto é, agora você pode estipular a página inicial e a página final a serem impressas.

7. Os comandos "Boldface Begin" e "Underline Begin" no A143 não são desligados no final de cada linha.

MELHORAMENTOS NO BANCO BE DADOS

1. Na tela de registros múltiplos no AW3 é possível definir além de 80 colunas no "layout" e movimentar o cursar na horizontal. Com MA-. e MA-, você chega imediatamente às margens esquerda e direita do layout e com MA-Flechas esquerda/direita é possível movimentar o cursor uma tela por vez. Com o comando MA-T, todas as categorias à esquerda do cursar ficarão fixas na tela e não serão movimentadas nem para a esquerda nem para a direita.

2. Com MA-L é possível criar ou alterar o layout na tela de registros múltiplos ou colocar os títulos em vídeo inverso (com MA-T) na tela de registros individuais. O AW3 permite até 20 relatórios de impressão e qualquer relatório tipo "tables" pode ser ativado para a tela de registros múltiplos com o comando MA-L.

3. Nos relatórios tipo etiquetas, o comando MA-0 tem uma nova opção de "columns", que permite imprimir até 24 etiquetas na horizontal, mas qualquer escolha além do número 5 implicará em etiquetas bem estreitas.

4. A pesquisa de texto com MA-F pode ser restrita a uma categoria específica.

5. No AW3 você pode especificar uma classificação com até 3 categorias por vez. Se pedir para classificar as categorias A, B e C, o AW3 classificará inicialmente C, depois B e finalmente A para sair certo.

6. Se você colocar "e" em categoria de data ou hora, O AW3 colocará a data ou hora atual.

MELHORAMENTOS NA PLANILHA

1. Na impressão, o AW3 imprimirá o número máximo de colunas na primeira página e depois continuará com o próximo grupo de colunas que couberem na largura e assim por diante, até acabar.

2. Se ao copiar dentro da mesma planilha aparecer a opção "No Change" ou "Relative", MA-RETURN repetirá a opção escolhida sem perguntar mais nada. Os comandos MA-N ou MA-R têm o mesmo efeito.

3. Segue uma relação e a sintaxe das 26 funções novas:

```
Aritmética:     @MOD (número, divisor)
                @PT                   valor 3,1415927
                @EXP (número)
                @LN (número)          logaritmo natural
                @LOG (número)         logaritmo base 10

Trigonométrica: @DEG (número)
                @RAD (número)
                @COS (número)
                @ACOS (número)
                @SIN (número)
                @ASIN (número)
                @TAN (número)
                @ATAN (número)
                @ATAN2 (número x, número y)

Lógica:    @TRUE
           @FALSE
           @ISBLANK (ref)  Verdadeira se (ref) for vazio
           @ISERROR (ref)  Verdadeira se (ref) for "ERROR"
           @ISNA (ref)     Verdadeira se (ref) for "NA"

Financeira:     @IRR  (RANGE,GUESS)
                @FU   (RATE,TERM,PMT E,PV,TYPE3)
                @PU   (RATE,TERM,PMT C,FU,TYPE3)
                @TERM (RATE,PMT,PU E,FV,TYPE3)
                @PMT  (RATE,TERM,PU E,FV,TYPE3)
                @RATE (TERM,PV,FV)
```