


Candex



DESKTOP PUBLISHING Package

P.C.G. Computer Software

WordMaster



Processador de Textos

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

(C) Copyright B.M. Parkinson e Paul Sneesby 1987
Tradução do Manual versão 2: Dezembro 1990
Por Otto Frederico. (C) 1990 Arghsoft Ltda.

Todos os direitos reservados. Este manual e programa não devem ser reproduzidos ou de qualquer modo duplicado sem o expresse consentimento dos detentores do Copyright.

Copiar qualquer parte do WordMaster ou da documentação associada para qualquer propósito que não o de fazer uma cópia de segurança para o verdadeiro usuário constituirá violação deste Copyright.

CONTEUDO

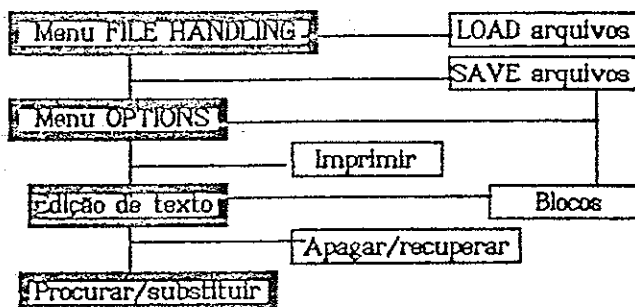
INTRODUÇÃO	1
Como o WordMaster trabalha	2
O MENU FILE HANDLING	3
Salvando e carregando	5
Carregando gráficos	7
O MENU OPTIONS	8
Largura de coluna	8
Procura de página	9
EDITANDO O DOCUMENTO	9
Tecias especiais	9
Delete/Undelete	10
Blocos	11
Search/Replace	11
COMANDOS	12
Reinicializando a impressora	12
Margens	13
Draft e N.L.Q.	13
Tipos	14
Ajuste	14
Enviando códigos de controle	14
Páginas	15
Caracteres definidos pelo usuário	15
Espacamento duplo	15
Problemas com os comandos	16
CARACTERES DE CONTROLE	16
números de página	17
GRÁFICOS	18
Os comandos gráficos	18
Notas	18
CABECALHOS E RODAPÉS	20
O comando AT	21
Códigos de controle em um cabeçalho	21
Cabecalhos esquerda/direita	22
IMPRIMINDO	22
Folhas soltas	23
Numeração de páginas	23
Imprimindo páginas específicas	23
Configuração da impressora	24
Notas	24
PROBLEMAS COM A IMPRESSORA	25
APÊNDICE A: O conjunto de caracteres	26
APÊNDICE B: Códigos de controle de tela	26
APÊNDICE C: Comandos abreviados	27

INTRODUÇÃO

WordMaster é um processador de textos especialmente criado para o ZX Spectrum de 48k. A memória disponível é de aprox. 29000 bytes ou cerca de 5000 palavras. WordMaster incorpora características avançadas como gráficos e manipulação de vários arquivos. Esta última permite a você armazenar vários documentos curtos na memória de uma vez, passando de um para o outro sem ter de salvá-los. Gráficos podem ser carregados como telas e salvos na memória como arquivos, prontos para serem impressos em seus documentos.

Muitas das características especiais são acessadas por linhas de comando e caracteres especiais inseridos no texto, que selecionam tipos e efeitos especiais de impressão. O sistema de linhas de comando permite grande flexibilidade ao usuário experiente e para ajudar os novatos (ingleses - N. do T.) a maioria dos comandos são em puro inglês - >large inicia dupla largura, >center centraliza o texto, etc... O texto deste manual foi criado (e traduzido - N. do T.) em um ZX Spectrum de 48k e impresso em uma impressora padrão EPSON.

Estrutura de Menus



COMO O WORDMASTER TRABALHA

WordMaster é o único processador de texto para o Spectrum que pode reter vários documentos na memória de uma vez. Você pode guardar quantos arquivos quiser, dadas as limitações de memória do Spectrum.

O menu FILE HANDLING mostra uma lista de todos os arquivos na memória na ordem em que foram armazenados, com o último da lista sendo o último armazenado ou utilizado pelo programa.

O WordMaster pode ser usado com disco e cassete. O dispositivo de armazenamento corrente é mostrado no menu FILE HANDLING como número do DRIVE: 0 para cassete; 1 para drive A; e 2 para drive B.

Todas as operações de LOAD e SAVE usam o dispositivo selecionado pelo número do DRIVE.

Arquivos podem ser salvos individualmente ou como um grupo de arquivos. Quando você carrega um grupo, verá que vários arquivos novos aparecem na listagem. Este é o modo pelo qual as demonstrações do WordMaster foram salvas.

Um processador de textos comum carrega somente um tipo de arquivo - um arquivo de texto ou documento. WordMaster suporta vários tipos de arquivo.

Arquivos de texto

Estes contêm os caracteres ASCII de 32 a 126 (letras, números, pontuação), e alguns caracteres especiais descritos no apêndice A.

Qualquer arquivo ASCII pode ser carregado no WordMaster e editado, embora arquivos de outros programas possam ser salvos em um formato peculiar. Veja a seção FILE HANDLING e a seção OPTIONS.

Arquivos gráficos

Estes são arquivos especiais contendo os bytes de dados usados para criar uma imagem. WordMaster sabe que um arquivo é um gráfico se o primeiro caractere é 255. Você não pode introduzir este caractere pelo WordMaster, mas cuidado com arquivos de outros programas, pois um arquivo gráfico de outro formato pode causar problemas.

Programas de extensão

Estes são arquivos de código de máquina tais como o programa "custom" que está no disco. Eles são marcados como um gráfico mas são listados como "F-XE" na listagem do menu FILE HANDLING. Quando acessados pela opção GET o controle é passado ao programa de extensão - no caso do programa "custom", permitindo que os códigos da impressora sejam alterados.

Outros arquivos

Se você tem os programas HEADLINER e TYPELINER verá que estes vem com vários outros tipos de arquivo, como os de "lay-out" de página. Estes são mostrados de maneiras diferentes - arquivos de fonte do TYPELINER são mostrados como "Fnt3".

O MENU "FILE HANDLING"

A maioria das opções neste menu apresentam uma pergunta "[ENTER] filename". A introdução do nome do arquivo segue as regras normais do Spectrum: pressionar [EDIT] apaga o nome; [ENTER] o aceita, etc... Para operações com arquivos na memória ou no cassete o tipo de letra é ignorado tal como o tamanho do nome fornecido. Portanto para acessar o arquivo "Casa NOVA", pode-se introduzir "casa", "c" ou "CASA". Se o nome for vazio, o primeiro da lista ou do cassete será acessado. Você também pode usar o caractere "coringa" "?", que representa qualquer caractere naquela posição do nome. Para operações com disco você deve introduzir o nome por completo e com o mesmo tipo de letra que o apresentado no diretório.

3

Apagando um arquivo

A função ERASE no menu FILE HANDLING apagará um arquivo definido no drive correntemente selecionado. Introduzindo um nome vazio abortará antes da execução.

CAT

Você pode executar um CAT no drive selecionado pressionando [K]. O diretório mostrado não será apagado até que você pressione [Q] para listar os arquivos na memória.

SALVANDO E CARREGANDO

WordMaster trabalha com cassete e disco, sendo o cassete selecionado como "DRIVE 0" no menu FILE HANDLING.

(BREAK)

Pressionando [BREAK] durante uma operação com cassete não afetará de nenhuma forma o andamento do programa. Você pode usar isto para abortar o VERIFY automático após um SAVE. Pressionando [BREAK] durante uma operação em disco retornará o BASIC. Introduza RUN 10 para retornar ao WordMaster.

Carregando arquivos

Quando carregando do cassete, entrar um nome vazio carregará o primeiro arquivo tipo CODE que for encontrado. As mesmas regras descritas para nomes de arquivo ("coringas", tipo de letra irrelevante) se aplicam aqui. Se carregando do disco você precisa entrar com o nome por completo, pois de outra forma um erro será gerado. Erros também são gerados na tentativa de carregar um arquivo que não do tipo CODE.

Listando os arquivos

Você pode listar os arquivos na memória pressionando [Q]. Se existirem mais de 20 arquivos na memória a listagem para quando a tela enche e espera que você tecla algo antes de continuar.

Get File

Esta opção é usada para acessar um arquivo que está na memória. Se o arquivo for um gráfico, será mostrado; se for um programa, será rodado; se for um texto, o levará ao menu OPTIONS.

Create File

Esta opção cria um arquivo de texto vazio no final da memória. Você pode criar arquivos com nome "em branco" onde este terá de fato o nome (dez espaços). Se necessário, arquivos de texto podem ser renomeados através do menu OPTIONS.

Delete File

A opção "Delete" primeiro pergunta "Yes/No?" para a qual você precisa apertar a tecla "Y" para continuar. Entre com o nome de um arquivo e este será apagado da memória. As mesmas regras para nomes de arquivos se aplicam como anteriormente explicado.

Link Files

Dois arquivos podem ser juntados, permitindo a você trabalhar em partes individuais de um arquivo antes da junção. Uma vez juntos, os arquivos não podem ser separados, então de novo a pergunta "Yes/No?" é usada. Você então deve introduzir o nome do arquivo que quer juntar AO ÚLTIMO DA LISTA. Se introduzir o nome do último, este será juntado ao que o precede. Se tiver cometido um erro, use a função BLOCKS da edição para separar as seções novamente.

Drive

O número do drive mostra o dispositivo de armazenamento correntemente selecionado. Pressionar [D] incrementará o número do drive de 0 a 2. Se o drive 0 é selecionado, todos os SAVES e LOADS são pelo cassete.

4

Se não houver memória suficiente para carregar o novo arquivo a mensagem "No Room" piscará na parte inferior da tela. Se isto acontecer apague alguns arquivos na memória para reservar espaço. As condições acima se aplicam para a carga de gráficos também.

Salvando arquivos

Com a opção [S] no menu FILE HANDLING todos os arquivos presentes na memória são salvos como um grupo. Se um grupo de arquivos é salvo, todas as informações para cada um são salvas conjuntamente, ao passo que se somente um arquivo é salvo, apenas as informações sobre este arquivo são salvas também. Isto significa que quando os arquivos são carregados de volta no WordMaster o programa deve ser capaz de identificar se o arquivo é simples ou um grupo. No caso de arquivos salvos em cassete isto é feito somando-se 128 ao último caractere do nome. Isto pode ser um problema se você tem um arquivo de outro programa cujo primeiro caractere do nome é um TOKEN do BASIC. A melhor solução é manter os arquivos de outros programas separados dos arquivos do WordMaster, o que de qualquer forma é uma boa idéia.

Erros de disco

Erros do sistema de disco o retornarão ao BASIC. Você poderá reiniciar o WordMaster introduzindo RUN 10. Por causa do grande número de interfaces para o Spectrum não é possível descrever todo o tipo de erros que possam ocorrer. Consulte o manual da interface em questão. O erro mais comum (e algo confuso) de acontecer é "CODE LENGHT ERROR" ou similar. Este erro acontece quando você tenta carregar um arquivo com espaço livre na memória menor que o próprio. Se isto acontecer na opção [L] do menu FILE HANDLING significa que não há espaço suficiente para o arquivo. Apague alguns da memória para reservar mais espaço.

Carregando outros arquivos
Qualquer arquivo tipo CODE que não seja maior que 29600 bytes pode ser carregado no WordMaster. Arquivos de outros aplicativos podem ser salvos em disco como arquivos "print" ou matrizes de caracteres. Você terá que convertê-los para tipo CODE. Talvez seja mais fácil carregar o arquivo no aplicativo original e salvá-lo em cassete, onde ele será provavelmente salvo como CODE. Você poderá então carregá-lo no WordMaster do cassete. Alguns arquivos podem conter caracteres não-ASCII. Estes podem ser removidos pela função ASCII no menu OPTIONS ou usando a função SEARCH/REPLACE. CUIDADO: Se o arquivo for marcado como um gráfico ou programa de extensão (com o primeiro byte 255) acessar o arquivo pode causar problemas. Arquivos carregados do cassete não podem ter no nome caracteres acima de 125.

CARREGANDO GRÁFICOS

Para imprimir um gráfico, o mesmo deve estar na memória (mostrado na listagem do menu FILE HANDLING). Você pode usar o programa HEADLINER para criar gráficos dentro do próprio WordMaster ou importar gráficos de um outro aplicativo como o ART STUDIO. Para carregar uma tela, pressione [GRAPHICS] no menu FILE HANDLING e introduza o nome de uma tela que esteja no disco ou cassete. Após a carga, você verá que um novo menu e um retângulo piscante aparecem na tela. Você agora pode amostrar uma parte da tela e guardá-la como um arquivo na memória. As teclas q,a,p movem o retângulo e as teclas de cursor alteram seu tamanho. Pressionar [SPACE] aborta e retorna ao menu FILE HANDLING. Pressionar [ENTER] armazena a área do retângulo em um formato comprimido com o nome sob o qual a tela foi carregada. Uma vez que você guardou-o na memória pode salvá-lo como um arquivo comum e carregá-lo com a opção [L] e não mais com [GRAPHICS], que deve ser usada somente para carregar telas. Lembre-se que um gráfico precisa estar na memória para ser impresso!

Procurar e paginar

[F] move o cursor pelo arquivo colocando-o no início de cada página como seria impressa. O local do início depende das várias definições no menu PRINT e dos comandos no texto, como >wide. Veja COMANDOS e IMPRIMINDO para maiores detalhes.

EDITANDO O DOCUMENTO

O processo de realmente escrever o texto pode ser efetuado de algumas maneiras. Geralmente é melhor escrever primeiro e preocupar-se com estilos e efeitos depois. WordMaster é bastante flexível no que diz respeito a "lay-outs". As características mais avançadas estão disponíveis pelo sistema de linhas de comando descrito adiante, embora para a criação de uma carta simples você provavelmente só precisará usar os comandos afetando margens e ajuste. Outro ponto a notar é que a não ser que um comando venha a modificar, a tela representa exatamente o que será impresso. Isto é útil para tabelas, etc...

Teclas especiais

[INVERSE VIDEO] - Volta ao menu OPTIONS
[CAPS LOCK] - Maiúsculas/minúsculas
[DELETE] - Apaga o caracter antes do cursor
[ENTER] - Nova linha / fim de parágrafo
[TRUE VIDEO] - Insere linha de comando
[EXTENDED MODE] - Modo INSERT sim/não
[SYMBOL SHIFT] e [Q] - "Scroll" rápido sim/não
[GRAPHICS] - Insere caracter de controle
[SYMBOL SHIFT] e [I] - Sublinha o caracter do cursor
[EDIT] - Apaga/recupera palavra ou linha
[SYMBOL SHIFT] e [W] - Função de uso de BLOCOS
[SYMBOL SHIFT] e [E] - Função procura/substitui

[TRUE VIDEO] insere (numa nova linha) um caracter de comando ">". A nova linha será mostrada em uma cor diferente do texto principal. Ao invés de ser impresso, o texto após o caracter de comando é interpretado como uma instrução, tal como elite ou condensado. Veja COMANDOS sobre como usá-los.

O MENU OPTIONS

O menu OPTIONS é alcançado quando voce cria ou obtém (GET) um arquivo de texto ou gráfico. Se é um gráfico este é mostrado e existirão tres opções:
[O] retorna para o menu FILE HANDLING
[S] salva o arquivo no dispositivo corrente.
[R] pede que entre um novo nome para o arquivo.

Se for um arquivo de texto mais opções são abertas. Também uma linha de informação é mostrada na última linha da tela. Ela mostra a largura de coluna; o número de palayras no arquivo; o tamanho do arquivo em bytes e o número de bytes livres na memória.

[P] leva-o ao menu PRINT, descrito adiante.
[ENTER] leva-o a edição de texto-veja EDITANDO.

Largura de coluna

A largura de coluna mostrada pode ser alterada via este menu pelas teclas de cursor a direita/esquerda. Se houver algum texto no arquivo este será realocado para a nova largura. O texto será impresso nesta largura e não ser que seja alterado pelo comando >column (veja COMANDOS).

Cores

[C] leva-o ao menu COLOURS. Pressionando B,C ou D muda a cor da linha de comando, borda e cor do texto. Você pode circular entre as cores até achar a combinação que deseja, mas cuidado-se voce retorna com uma borda "branco sobre branco" ou algo assim os comandos estarão invisíveis!

ASCII

[A] para ASCII é potencialmente destrutivo. O que isto faz é retirar todas as linhas de comando, caracteres especiais e sublinhados do texto. Todos os caracteres fora do padrão que não sejam 13 (CR), 8 (BACKSPACE) e 9 (TAB) são removidos. Você é perguntado "Yes/No?" antes da execução. Num arquivo grande o processo pode levar algum tempo.

8

Modo INSERT

O modo INSERT é modificado pela tecla [EXTENDED MODE]. Ele funciona empurrando todo o texto a direita e inserindo o caracter na posição do cursor. Se INSERT está OFF, o caracter do cursor é substituído pelo caracter digitado. Parágrafos podem ser indentados pela inserção de espaços no início dos mesmos. Se [DELETE] for pressionada neste modo, todo o texto é movido a esquerda, apagando o caracter A ESQUERDA do cursor.

"Scroll" rápido

Este é habilitado ou não com [SYMBOL SHIFT] e [Q]. Normalmente voce rola o texto para cima ou para baixo uma linha por vez quando coloca o cursor nos limites da tela. Com o "scroll" rápido, a tela rola oito linhas por vez, posicionando-se no próximo parágrafo.

Caracteres de controle

Pressionando [GRAPHICS] um novo menu aparecerá, permitindo a voce inserir caracteres de controle da impressora no texto. Estes são usados para selecionar estilos de impressão tais como Itálico ou enfatizado.

Sublinhando

Palavras são sublinhadas movendo o cursor até a palavra e pressionando [SYMBOL SHIFT] e [I]. Repetir o procedimento de-sublinha a palavra.

Cursor e WORD-WRAP

Quando o texto é mostrado o WordMaster certifica que as palavras não sejam divididas no final de cada linha. Se uma palavra está ultrapassando o fim da linha, esta é quebrada no último espaço antes da palavra e a mesma é mostrada na linha seguinte. Isto significa que as linhas na tela são de vários comprimentos e causa uma certa confusão no movimento do cursor quando se insere/apaga caracteres.

Delete/Undelete

Pressionando [EDIT] traz um novo menu com várias opções. [EDIT] agora apaga a palavra antes do cursor, guardando-a para reinserção pela tecla [ENTER].

INCLUIRE... O texto ainda do cursor e [CAPS LOCK] insere uma nova linha pronta para ser escrita.

Blocos

Pressionar [SYMBOL SHIFT] e [W] ativa a função de manipulação de blocos. O cursor piscará rapidamente e você será convidado a marcar o início do bloco. Pressionar [ENTER] põe o marcador na posição do cursor. É bom notar que o marcador na tela é temporário e será apagado se você rolar ou apagar a tela. Com blocos muito grandes pode ser que você venha a esquecer onde colocou o marcador, mas não se importe, pois se você se perder pode abortar a função pressionando [SPACE]. Depois de marcar o início e o fim do bloco, serão mostradas as opções disponíveis para o bloco. DELETE e SAVE são auto-explicativas, mas cuidado quando apagar um bloco pois este não será recuperado. MOVE permite a você realocar o bloco em qualquer lugar do texto. Ponha o cursor na nova posição e pressione [ENTER]. COPY copiará o bloco para onde estiver o cursor, mesmo dentro do próprio bloco, embora não seja recomendável.

Search/replace

[SYMBOL SHIFT] e [E] ativa a função de procura/substituição, pedindo a introdução da "search\$", a palavra a ser procurada. Esta pode ter até 64 caracteres, incluindo os especiais introduzidos com [GRAPHICS] e o "coringa" "?". Um retorno de carro pode ser introduzido com [GRAPHICS] então [ENTER]. Depois será pedida a "replace\$", a palavra substituída. Se uma "search\$" vazia foi introduzida, voltará a rotina principal. A primeira incidência da "search\$" é procurada e o cursor colocado no início dela piscando. [SPACE] abortará a procura, deixando o cursor na palavra encontrada. [ENTER] ignorará a palavra e continuará a busca. [DELETE] substituirá a frase pela "replace\$", apagando-a simplesmente se esta for vazia. A opção AUTO-REPLACE fará a substituição automaticamente se estiver ON.

11

O comando >draft define as margens, estilos e tipos previamente definidos e define o topo do formulário, de forma que se você estiver usando salto de página, você só deve usar este comando no topo físico da folha. Quando folhas soltas estão sendo usadas um >reset é necessário no início de cada página (para posicionar o cursor) e então todas as margens, estilos etc... são novamente enviados.

Margens

>margin n
>column n

O comando >margin define uma margem esquerda de n caracteres. A margem é sempre em PAICA (1/10 de polegada) mesmo que você tenha outro estilo selecionado. Isto é conseguido desabilitando temporariamente o estilo enquanto define a margem.

O comando >column define a largura das linhas impressas em n caracteres no estilo que estiver habilitado. Você pode definir uma largura entre 16 e 255 caracteres independentemente de como o texto está sendo mostrado na tela, embora o limite efetivo seja o do carro da impressora. Se não houver comando >column, será usada a largura definida para a tela.

Draft e NLQ

>draft
>nlg

Estes comandos selecionam um dos modos de impressão possíveis. O modo de qualidade carta (NLQ) pode desabilitar estilos de impressão como elite ou condensado, portanto certifique-se de desabilitá-los antes de selecionar NLQ. O modo de qualidade dados (draft) é o modo ideal para listagens, memorandos etc... Se sua impressora não possui o modo NLQ, não use nenhum destes comandos.

13

O tipo de verificação de caixa alta/caixa seleciona sua sensibilidade. Com esta em OFF, uma procura por "ele" achará "Ele", "ELE" ou "eLe"; com esta em OFF a palavra tem que casar exatamente. Se a verificação está em OFF então o modo com que a palavra é substituída depende da primeira letra da "replace\$".

Palavra	Replace\$	Após subst.
bloco	Caderno	Caderno
bloco	caderno	caderno
Bloco	caderno	Caderno

Como se vê, se a primeira letra da "replace\$" é minúscula, seu tipo dependerá da palavra achada. Esta mudança automática permite que a palavra seja substituída sem importar se ela inicia frases ou não.

COMANDOS

Por causa da grande variedade de opções de impressão possíveis com o WordMaster um sistema de comandos foi usado para selecionar certas funções. Pressionar [TRUE VIDEO] insere um caracter de comando, ">" no arquivo. O caracter sempre aparece no início da linha a esquerda, e a linha é mostrada em uma cor diferente do texto normal. Os comandos devem ser introduzidos logo após este caracter. Todos os comandos devem estar em minúsculas; comandos inválidos são ignorados. Nenhum texto da linha de comando será impresso, portanto, você pode usá-la para colocar comentários no texto. Os principais comandos serão explicados aqui. Existem outros comandos que serão tratados na seção de GRÁFICOS e CABEÇALHOS E RODAPES. A maioria dos comandos podem ser abreviados: >lprint pode virar apenas >L ou >L. Os comandos e abreviações estão listados no apêndice C.

Reiniciando a impressora

>reset

Você deve sempre reinicializar a impressora sempre que iniciar uma impressão. Você pode fazê-lo desligando temporariamente a impressora ou usando o comando >reset no início do texto.

12

Tipos

>elite
>condensed
>large
>pica
>normal

Os comandos acima afetam o tipo de impressão do texto. Eles podem ser usados em todas as combinações válidas para a sua impressora, portanto você pode colocar >elite e >condensed no início do texto (depois do comando >reset) e todo o texto será impresso em elite condensado. O comando >large produz texto em largura dupla. Quando isto é selecionado, o texto é reformatado na impressão de modo que não há necessidade de alterar nada. O comando >normal desabilita tanto o comando >large quanto o >condensed, se estes estiverem habilitados.

Ajuste

>fill
>centre
>left
>right

Os comandos de ajuste determinam como as palavras se posicionarão na linha. Esta página foi impressa usando >fill - todos os espaços entre palavras são completados para que as margens direita e esquerda sejam uniformes. No ajuste >left o texto é impresso exatamente como é mostrado na tela, com a margem direita irregular. No ajuste >right ocorre o contrário, com as palavras postas na margem direita e a esquerda aparecendo irregular. No ajuste >centre as linhas são centradas de acordo com a largura de coluna atual, para títulos e cabeçalhos. Você também pode centrar a linha manualmente com o modo INSERT habilitado e adicionando espaços.

Enviando códigos de controle

>lprint n,n,n...

O comando >lprint permite mandar uma sequência de até 16 códigos para a impressora. Você pode usá-lo para várias funções, como desabilitar o sensor de papel por exemplo.

14

Não são deve, porém usar isso para configurar tipos e outros efeitos para os quais existem comandos especiais. Isto é porque o WordMaster deve manter controle de certos parâmetros para calcular tamanho de páginas, gráficos, etc. Se você usar o comando >print para isso o programa não saberá e resultará em confusão.

Páginas

>form

Força um avanço de página no texto. Se você tiver usando um rodapé este será impresso e se o salto de página estiver habilitado o papel avançará para a próxima folha.

Caracteres definidos pelo usuário

>def x n,n,n

Existem sete caracteres definíveis pelo usuário (UDC's) acessados por [GRAPHICS] e pelo número de 1-7. Você pode usá-los para imprimir caracteres especiais. O "x" no comando refere-se a qual UDC você quer definir, e cada "n" ao código que você quer introduzir nele.

Exemplo:

>def 2 97,8,126

O "2" mostrado deve ser o UDC acessado por [GRAPHICS] e [2], não a tecla "2". O exemplo define o segundo UDC como os três caracteres 97,8,126 (a, BS e ^) resultando em "ã".

Espaçamento duplo

>wide

Este comando seleciona espaçamento duplo e ajusta >fill para cópias comuns, manuscritos, etc. O texto é automaticamente impresso duplamente espaçado de modo que não há necessidade de alterar o número de linhas/página. É importante salientar que este modo, uma vez selecionado, não pode ser desabilitado - e que cabeçalhos e rodapés continuam independentes.

15

Caracteres definidos pelo usuário

Pressionar [GRAPHICS] então um número entre [1] e [7] insere um caractere especial definível no texto. Cada um destes podem ser definidos para conter um conjunto de até três códigos na faixa 0-255. Veja COMANDOS para como defini-los.

Backspace

Pressionar [DELETE] insere o caractere BS (ASCII 8), mostrado como uma seta para a esquerda. Este pode ser usado para acentuação; pressione "a" então [GRAPHICS] [DELETE] e então ". Quando impresso, o caractere sairá como "ã".

Tabulação

De modo a acelerar a impressão de uma linha de 64 colunas, TABS não foram implementadas no WordMaster. Para produzir material tabular, listas, etc., você deverá posicionar o texto manualmente na tela, usando o modo INSERT. O caractere ASCII 9 (TAB) pode ser inserido no texto pressionando-se [EDIT]. Na impressão isto fará com que a cabeça mova para a próxima tabulação, arruinando provavelmente o ajuste feito no texto. O TAB foi incorporado para produzir material para outros programas (o assembler DEVPAK, por exemplo).

Números de página

Você pode imprimir o número da página em qualquer parte do texto, embora seja mais certo colocá-lo em um cabeçalho ou rodapé. Pressionar [GRAPHICS] e então [CAPS LOCK] insere um ponto largo no texto, após o qual você deve por três zeros, pois estes serão substituídos pelo número da página e espaços seguintes.

Problemas com os comandos

Se você coloca comentários em uma linha de comando após o mesmo, como >print 7 (comentário: envia o código ASCII 7) não coloque, como no exemplo, nenhum número no comentário. Quando a linha é interpretada, quaisquer números após o comando >print são enviados a impressora, não importa onde estejam na linha. Portanto no exemplo acima ao invés de mandar um código 7, o programa mandaria dois. O exemplo acima é bem inócua, mas se os códigos fossem de configurar tamanho de formulário, etc., os resultados seriam indesejáveis. O problema só acontece com os comandos >print e >def, pois os comandos >margin e >column procuram apenas o primeiro número da linha.

CARACTERES DE CONTROLE

Quando você pressiona [GRAPHICS] durante a edição de texto um novo menu aparece. Pressionar uma tecla deste menu resulta em um caractere de controle ser inserido. Os caracteres aparecem invertidos na tela, e marcam mudanças de estilo de impressão.

E - Início de enfatizado

D - Início de dupla passada

I - Início de itálico

+ - Início de sobrescrito

S - Início de subscrito

e - Fim de enfatizado

d - Fim de dupla passada

i - Fim de itálico

s - Fim de sobre/subscrito

Exemplo: crie um texto e escreva "Este é um exemplo de enfatizado nesta impressora." Coloque o modo INSERT off e CAPS LOCK off. Vá com o cursor até o início da palavra "enfatizado" e pressione [GRAPHICS] seguido de [CAPS SHIFT] + [E]. Um caractere E invertido deve aparecer. Vá até o início da palavra "nesta" e pressione [GRAPHICS] seguido de [e]. O caractere E invertido será inserido. A palavra "enfatizado" será impressa no modo enfatizado da impressora.

16

GRÁFICOS

Incorporar gráficos em seus documentos é uma característica avançada encontrada em processadores de texto para máquinas de 16 bits. Gráficos e texto podem ser produzidos facilmente com WordMaster mas deve ser notado que isto não é um completo sistema de paginação.

Requisitos da impressora

Para imprimir os gráficos sua impressora deve poder avançar de linha em incrementos de 1/72 de polegada e aceitar o comando ESC L padrão EPSON para gráficos em densidade dupla (120 pontos por pol). Para imprimir gráficos ao lado do texto o WordMaster precisa calcular a largura do texto. O comando >large assume caracteres duplos. As larguras assumidas dos diversos tipos de letras são as seguintes:

PAICA - 10 c.p.p. (caracteres por polegada)

ELITE - 12 c.p.p.

PAICA CONDENSADO - 17 c.p.p.

ELITE CONDENSADO - 20 c.p.p.

Se sua impressora produz larguras diferentes, você deve evitar imprimir texto e gráfico juntos.

Os comandos gráficos

Como as outras funções especiais, um gráfico é posicionado no texto por uma linha de comando.

>graphic X,Y [nome]

Onde

X = largura do gráfico x1 a x2

Y = altura do gráfico x1 a x2

[nome] = nome do arquivo na memória

Se um gráfico com este nome não for encontrado o comando será ignorado. x e y podem ser omitidos, caso em que o gráfico será impresso com x=2 e y=1. Estes são os valores normais e produzem uma justa representação do gráfico como mostrado na tela. Para imprimir texto ao lado do gráfico um dos seguintes comandos deve ser usado:

>textleft

>textright

18

Seu texto será impresso a esquerda ou direita do gráfico. WordMaster calcula a largura das linhas de texto pelo tipo atual, a largura de coluna atual e o tamanho do gráfico. Você não deve mudá-los enquanto o texto está sendo impresso ao longo do gráfico. Você pode desabilitar o texto com o comando

>text off

Dois outros comandos selecionam se haverá ou não escala de cinza na impressão do gráfico

>shaded
>ink

Se >ink é selecionado somente os pontos "acesos" (com a cor do INK) serão impressos. Estes comandos devem ser usados antes do comando >graphic e afetam os gráficos impressos do comando em diante.

Notas:

1) Se não houver espaço suficiente na página para o gráfico, a página é terminada e o gráfico impresso na página seguinte após o cabeçalho. Isto pode causar problemas se o gráfico é maior que o número de linhas por página. Você pode detectar onde isto está ocorrendo usando a função FIND PAGE para avançar pelo texto uma página por vez. Se o cursor recusar a passar por um determinado gráfico, você deverá redefinir o seu tamanho ou alterar o número de linhas por página.

2) Enquanto imprimindo texto ao lado de um gráfico, WordMaster primeiro verifica se existe espaço na página para o texto. Se não, o texto é desabilitado até que se imprima todo o gráfico.

3) Somente um gráfico pode ser impresso por vez, portanto dois gráficos não podem ficar lado a lado.

O comando AT

>at n

O comando >at move a cabeça de impressão até a linha "n" antes de continuar a imprimir. Se >at é usado quando a cabeça já tiver passado da linha em questão o comando é ignorado. Você pode usar este comando para posicionar um rodapé de página (você pode colocá-lo após o limite de linhas/página) ou para posicionar partes do texto principal em linha específicas.

Desabilitando cabeçalhos e rodapés

>header off
>footer off

Se em algum ponto do texto você quiser desabilitar cabeçalhos e/ou rodapés você pode usar o comando principal mas sem identificar o nome do arquivo. A palavra off não é realmente necessária.

Usando tipos diferentes

Os estilos de impressão usados nos cabeçalhos e rodapés são completamente independentes dos usados no texto principal. Tente imprimir o documento em itálica; você verá que o cabeçalho ainda é impresso no tipo normal. Você pode configurar o cabeçalho com qualquer tipo, estilo, ajuste, margem e largura de colunas que quiser, bastando incluir os comandos apropriados. Se você não especificar uma margem, será usada a margem anterior. Se não especificar a largura, aquela mostrada na tela será usada.

Códigos de controle em um cabeçalho

Se você está usando folha solta, poderá achar útil criar um cabeçalho contendo o comando >lprint para enviar códigos de controle no início de cada página. Isto poderá ser usado para definir tamanho de formulário, conjunto de caracteres, etc. O arquivo não precisa conter nenhum texto, caso em que nenhum efeito visível na impressão será notado.

CABEÇALHOS E RODAPÉS

Um cabeçalho é uma seção do texto impressa no início de cada página do documento. Usualmente ele contém o título do documento e as vezes o número da página. Rodapés são (como você já deve ter pensado) impressos no fim da página e usualmente contém o número da mesma.

Criando um cabeçalho

Para criar um cabeçalho ou rodapé você deve primeiro sair do documento principal e voltar ao menu FILE HANDLING. Então crie um novo arquivo de texto e coloque nele o que quiser que seja impresso no início das páginas. Retorne ao documento principal e inclua no início do texto a linha de comando

>header [nome]

Isto seleciona o arquivo [nome] como o cabeçalho do documento. Você pode acrescentar [ENTER] no arquivo para posicionar o texto principal mais abaixo na página, ou usar o comando >at descrito adiante. Um cabeçalho reduz a quantidade de texto na página, pois quanto maior for, menos linhas de texto sobram. O cabeçalho pode ser modificado durante o texto, desde que a linha de comando ocorra no início de uma página.

Criando um rodapé

>footer [nome]

Rodapés são criados da mesma forma, somente mudando o comando para o escrito acima. Se você quiser o número da página no rodapé, insira nele o caracter especial (veja CARACTERES DE CONTROLE). Uma vez impresso, o papel avançará para a próxima página; o cabeçalho será impresso; então o texto; e assim por diante.

Cabeçalhos esquerdo/direito

>headleft [nome] >headright [nome]
>footleft [nome] >footright [nome]

Os comandos acima definem cabeçalhos e rodapés esquerdo/direito. O arquivo do >headleft será impresso em todas as páginas pares e o selecionado por >headright em todas as ímpares. Fica melhor se o cabeçalho esquerdo usa o ajuste >left e vice-versa.

IMPRIMINDO

Imprimir o seu documento é o estágio onde você verifica todos os erros que terá que consertar antes de imprimir de novo. As facilidades extras que WordMaster possui significam que muita coisa pode dar errado, por isso você raramente ficará satisfeito com a primeira cópia do documento. Faça a primeira cópia em >draft antes de corrigir e imprimir em >nq. As definições no menu PRINT junto com os comandos no texto determinam o aspecto final do texto. O comando em si é executado pressionando-se [P]. O menu PRINT pisca para avisá-lo de que caracteres estão sendo enviados. Se a impressora está em LOCAL, você pode sair com [BREAK], como também em qualquer estágio da impressão, em caso de erros.

Linhas por página

O número de linhas por página determina o tamanho da porção impressa desta. Este é medido da primeira linha impressa (o cabeçalho, se existir) até a última linha de texto inclusiva. Espaço para o rodapé deve ser previsto, de modo que o número de linhas por página deve ser menor que seu comprimento. Este ajuste determina em alto grau a paginação do documento - onde as marcações de página ocorrem. Você pode ver o efeito usando a função FIND PAGE com diversos ajustes. Para o padrão de formulário de 11 polegadas um ajuste da ordem de 50 a 56 linhas/página é usual. Se usar outro tipo de papel use uma régua para determinar o número de linhas. Este ajuste não deve ser menor que o número de linhas do cabeçalho.

Tamanho do formulário

Pressionando [F] no menu PRINT habilita/desabilita salto de página. Se você está usando formulário contínuo de 11 ou 12 polegadas você pode configurar o tamanho na impressora por um DIP SWITCH. Alternativamente, você pode configurar o tamanho pelo comando >lprint. Para folhas soltas, o tamanho deve ser configurado dentro do cabeçalho.

Folhas soltas

Com a opção SINGLE ON você será convidado a trocar a folha de papel no fim de cada página. Você pode desligar a impressora ao fazê-lo pois ela será reinicializada na próxima página. O que acontece é que tipos de caracteres, margens, etc., são "lembradas" pelo WordMaster, então após o RESET estes são reabilitados. Todavia, isto significa que configurações feitas pelo comando >lprint serão esquecidas pela impressora. A solução é ou configurar permanentemente por DIP SWITCHES ou usar o comando >lprint em um cabeçalho, que será impresso no início de cada página.

Numeração de páginas

Você pode iniciar a numeração das páginas desde 0 a 999 pressionando [N] e introduzindo o número inicial requerido. A função FIND PAGE também usa este número como seu número inicial de página.

Imprimindo páginas específicas

Os parâmetros START e END determinarão quais páginas serão impressas. Normalmente estas são colocadas em 1 e 999, o que imprimirá todo o arquivo, mas se você coloca START em 8 e END em 9 somente estas páginas serão impressas. Isto é útil para certificar o "layout" de uma página específica, particularmente se ela incorpora gráficos. Se você está imprimindo páginas específicas, note que comandos de configuração tais como >elite ou >nliq ainda estarão ativos nas páginas em questão, mesmo que tenham sido usados em páginas anteriores (e não impressas). Caracteres de efeitos especiais como ENFATIZADO não serão lembrados, portanto você deve achar a página a ser impressa e introduzir o caracter especial lá.

23

Espaçamento entre linhas

O espaçamento entre linhas é ajustado em 1/72 de polegada - 12/72 sendo o mais comum e produzindo 6 linhas de texto por polegada. Mudando para 8/72 produzirá nove linhas por polegada sem nenhum espaço entre elas. Você não querará muitas vezes alterar o ajuste, e não poderá mudá-lo para mais de 72/72 se quiser imprimir gráficos.

Configuração da impressora

WordMaster pode ser usado com quase todas as impressoras, embora você não possa imprimir gráficos em uma impressora de margarida. A impressora usa códigos de controle para selecionar tipos e efeitos especiais de impressão e são os diferentes padrões usados que causam problemas de compatibilidade. WordMaster é enviado contendo os códigos padrão EPSON, que são usados na maioria das impressoras. Se sua impressora usar códigos diferentes, você terá que usar o programa "custom!" presente no disco para alterá-los. Carregue-o e rode-o (com GET). Introduza os códigos usados por sua impressora e salve-os através do menu FILE HANDLING.

Notas:

- 1) Pressionar [DELETE] ou [SPACE] no programa "custom!" apagará o código do cursor.
- 2) Se quiser desabilitar uma função entre com o código 0, que é ignorado pela impressora.
- 3) Algumas funções enviam um terceiro código, obtido do parâmetro da linha de comando correspondente.
- 4) A sequência de fixação de margens contém um código CR (ASCII 13) para limpar o "buffer" da impressora antes de fixar as margens.
- 5) Os mesmos códigos são usados para sub e sobrescrito. A diferença está no terceiro código, 0 ou 1 conforme a função.

24

PROBLEMAS COM A IMPRESSÃO

Caracteres impressos são incorretos

Selecione a interface para TOKENS DESABILITADOS.

A impressora precisa ser reinicializada antes da impressão. Use o comando >reset no início do arquivo ou desligue momentaneamente a impressora.

Certifique-se que a impressora suporta os efeitos especiais que você está tentando usar, tais como NLIQ ou gráficos.

Similarmente, combinações de efeitos podem não funcionar em sua impressora, tais como elite e condensado ao mesmo tempo.

Sem margem

Se sua impressora não possui função de margem você não pode, ao que parece, por margem esquerda em seus documentos. Felizmente, existe uma solução para isso.

Se você carregar o programa de extensão custom! você pode alterar o código usado para retorno de carro como sendo 13 (retorno) e 9 (tabulação). Agora após cada linha a impressora irá para a próxima posição de tabulação, deixando uma margem.

Gráficos não imprimem corretamente

Um efeito tipo "persiana" pode ter as seguintes causas:

- 1) O DIP SWITCH de salto de linha da impressora está habilitado.
- 2) A interface da impressora está mandando um salto de linha adicional. Desabilite esta função na interface.

25

APENDICE A

O conjunto de caracteres

O conjunto de caracteres do WordMaster contém os seguintes códigos:

- 0 a 7 - Não usados
- 8 - Backspace
- 9 - TAB
- 10 a 12 - Caracteres de controle
- 13 - Retorno de carro. Marca de fim de parágrafo.
- 14 a 23 - Caracteres de controle
- 24 - Caracter de comando
- 25 a 31 - Caracteres definíveis (UDC's)
- 32 a 126 - Caracteres ASCII normais
- 127 a 159 - Não usados
- 160 a 254 - Caracteres sublinhados
- 255 - Marca um gráfico ou programa de extensão

A área para o conjunto de caracteres ocupa 768 bytes iniciando em 64512. Você pode criar o seu próprio e carregá-lo neste endereço. Para ver como os dados são organizados, de CLEAR 24733, carregue o código de máquina do WordMaster e de POKE 23507,251.

APENDICE B

Códigos de controle úteis

Estes são caracteres padrão EPSON para os vários efeitos de impressão. Podem ser usados com o comando >lprint como descrito em COMANDOS, desde que sua impressora os aceite.

- >| 27,56 - Desabilita o sensor de papel
- >| 27,57 - Habilita o sensor de papel
- >| 7 - Toca o "buzzer" da impressora (se esta o tiver)
- >| 27,67,0,n - Define tamanho do formulário em n pol.
- >| 27,67,n - Define tamanho do formulário em n linhas.

26

APENDICE C

Comandos abreviados

Todos os comandos devem estar em minúsculas exceto >F (form) e >L (lprint) que podem ser abreviados com um só carácter em maiúscula ou minúscula.

TIPOS

>elite >pica >cond >large >norm

AJUSTE

>fill >can >left >rig

DIMENSÃO DE PAGINA

>mar n >col n >at n

MODO DE IMPRESSÃO

>dra >nlq

TAMBEM

>def x n,n,n

>l n,n,n,n (lprint)

>wide >reset >f (form)

GRAFICOS

>graph x,y [nome]

>textl >textr >text (off)

>sha >lnk

CABECALHOS E RODAPÉS

>head [nome] >foot [nome]

>headr [nome] >footr [nome]

>headl [nome] >footl [nome]

>head (off) >foot (off)

Headliner

O "Designer"

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

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

P.C.G. Computer Software

CONTEÚDO

Introdução	1
Menu principal	2
Criador de telas	3
Fontes	6
Cores	7
Programas de extensão	9
No diskette:	
Programa principal:	Headliner!
Fontes:	Light
	Bold
	Outline
	Data
	Roman
	Stadium
	Convert!
	Pattern!
	Print!
	Slideshow!
Programas de extensão:	

INTRODUÇÃO

HEADLINER é um pacote de criação de texto e gráficos criado especialmente para uso com o WordMaster e Typellner. Uma grande gama de funções de traçado são fornecidas, embora desde que a principal função do programa é a de produzir títulos e logotipos, você talvez ache-as menos flexíveis que as de um programa específico para gráficos. Seis fontes de caracteres gigantes são fornecidas. Estas podem ser usadas em várias combinações de largura, altura, negrito e itálico, permitindo grande variedade na criação. Também incluída está uma gama de programas de extensão, incluindo um de impressão de gráficos e um utilitário que permite o uso de suas próprias fontes de caracteres no HEADLINER.

MENU PRINCIPAL

[Q]	Aborta
[GRAPHICS]	Carrega tela
[A]	Altera tela
[S]	Salva tela
[G]	Obtém arquivo na memória
[C]	Cria Arquivo na memória
[K]	Lista arquivos na memória

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

Arquivos

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

SAVE E LOAD

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

CRIADOR DE TELAS

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

E] ALARGAR:

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

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

3

A tela armazenada

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

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

Os Ponteiros

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

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

Modo

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

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

4

Inverse e Over

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

[I] - Inverse [N] - Over

Traçar

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

Círculo

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

Caixa

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

Arco

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

Preenchimento

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

UDG's

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

Plot

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

"Scroll"

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

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

Máscara

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

CLS

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

ENLARGE

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

CORES

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

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

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

PROGRAMAS DE EXTENSÃO

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

Fontes do HEADLINER

Light
Bold
Outline
Roman
Data
STADIUM

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

FONTES

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

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

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

A tela guardada

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

Selecionar fontes

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

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

Largura

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

Profundidade

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

Negrito

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

Itálico

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

Apagar

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

Fontes do HEADLINER

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

Fontes do usuário

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

Typeliner

O "Desktop Publisher"

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

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

P.C.G. Computer Software

CONTEÚDO

INTRODUÇÃO	1
TYPELINER: PASSO-A-PASSO	2
Começando	2
Seleccionando o texto	3
A tela do Typeliner	3
Movendo o bloco de texto	3
Modo linha/caixa	3
Estilos de caixa	4
Criando novos blocos de texto	4
Apagando um bloco	4
A lista de fontes	5
A previsão da página	5
Imprimindo a página	5
Listando os arquivos	6
Modo gráfico	6
Sombreado	6
Editando e inserindo comandos	7
Guardando a página	8
Deixando o typeliner a entrada inicial	8
O PROGRAMA DE EXTENSÃO save!	9
USANDO AS FONTES	9
Renumerando os blocos	11
Impressão em tripla passagem	12
Espaçamento de linhas	13
Forçando um fim de bloco	14
Dupla altura	15
O EDITOR DE FONTES	15
A tela do editor de fontes	15
Alterando a grade	16
Seleccionando um caracter	16
Guardando um caracter	16
Definindo espaçamentos	17
Testando a fonte	17
Criando uma fonte	17
O programa Q+Convert!	18
SUMARIO DE FUNÇÕES	18

INTRODUÇÃO

Até agora, o requisito mínimo para "Desktop Publishing" tem sido um computador com enormes quantidades de memória, disk-drives e tela gráfica de alta resolução. Com o Typeliner tentamos dar aos usuários do Spectrum com apenas 48k de RAM e um gravador cassete o mesmo poderoso "Desktop Publishing" que antes estava além de seu alcance. Não importa o quanto você tente, porém, um Spectrum é ainda um Spectrum. Isto significa que um considerável planejamento e previsão são necessários para produzir trabalhos de nível profissional. Para economizar memória, menus foram evitados. As funções são quase todas acessadas por toques de tecla, algumas com funções diferentes de acordo com o modo. Produzir "lay-outs" complexos também requer conhecimento em interpretar a previsão de página do Typeliner em relação a impressão. As seções sobre espaçamento e impressão NLQ devem ser estudadas. Esperamos que você ache o Typeliner útil e produtivo e que nossos programas sirvam por longo tempo.

Versões especiais

A versão padrão do Typeliner usada no tutorial e demonstrações só pode ser usada em uma impressora compatível com EPSON que possa produzir gráficos em densidade dupla (120 pontos por polegada). Usuários da BROTHER HR-5 devem procurar um arquivo chamado "HR-5/TYPER". Usuários da SHINWA CP-80, MT-80 e outras impressoras compatíveis com IBM devem procurar por um arquivo chamado "IBM/TYPER".

Typeliner: Passo-a-passo

Este manual foi feito para levá-lo através do Typeliner da maneira mais simples. Você estará apto rapidamente a produzir "lay-outs" simples multi-colunas e eventualmente, outros mais complexos. Quase todas as teclas tem função no Typeliner. Para evitar confusão, pressione somente as teclas solicitadas enquanto segue este tutorial. Uma vez que tenha aprendido o básico do programa, carregue a versão especial para sua impressora e use-a para imprimir.

Começando

Primeiramente você deve carregar o WordMaster do disco. Então, no menu FILE HANDLING, pressione [L] e introduza TYPELINE para carregar o Typeliner na memória. Quando a carga terminar, pressione [Q] para listar os arquivos. Você verá que são vários:

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

O propósito do arquivo "Fpge" será descrito mais tarde. O arquivo "Fnt3" é uma das fontes especiais do Typeliner. Estas são diferentes das fontes do Headliner, que são listadas "Fnt5". O arquivo "F-XE" chamado "Typeliner" é o programa em si. Para rodá-lo, pressione [G] e introduza t [ENTER].

Selecionando o texto

Após um segundo ou dois (enquanto a CPU rearranja os arquivos na memória) aparecerá uma entrada com a mensagem "Typeliner (C) 1987 Cardex". Antes de continuar, você deve introduzir o nome de um arquivo de texto que o Typeliner usará para o "lay-out" de página. O único no momento é o "text demo", portanto introduza seu nome e [ENTER].

A tela do Typeliner

A tela apaga e é substituída pela tela do Typeliner. Todo o trabalho de criar a página é feito nesta tela e daqui para frente você deve ter cuidado com quais teclas aperta, pois algumas tem efeito irreversível. A direita da tela é tomada por um grande espaço branco com duas caixas, uma pontilhada e outra sólida. Este é o "lay-out" de página onde você vai trabalhar e representa 8 x 10,6 polegadas, ligeiramente menor que um papel A4, embora caiba adequadamente neste se você não deixar margens. No alto da tela está o título "Block01". Pressione [ENTER] e veja a caixa pontilhada piscar. Este é o bloco de texto, e quando o seu trabalho for impresso, uma coluna de texto será posta nele. Abaixo está escrito "Font:" e sete linhas numeradas. Estas são as fontes que podem ser usadas na página. Veremos isso adiante. O que você vê é o "lay-out" de página básico que pode ser produzido pelo Typeliner. Um bloco de texto envolto por uma caixa ou linha.

Movendo o bloco de texto

Se você pressionar [P] verá que o bloco move a direita. De fato, [Q,A,D e P] movem o bloco/caixa sem alterar seu tamanho, enquanto as teclas de cursor alteram sua largura e altura. O bloco move em todas as direções um ponto por vez, o que pode ser um pouco lento. Pressionar [SYMBOL SHIFT] junto com a tecla aumenta esta velocidade.

Modo linha/caixa

Até agora só movemos o bloco de texto. Pressione [B] e verá que o título muda para "Line/Box" e abaixo do número do bloco, "Style03". Você está no modo linha/caixa. Pressione [T] para voltar ao modo texto. Agora pressione [B] novamente. Pressione [ENTER] e a caixa sólida pisca. Você pode movê-la da mesma maneira que o bloco de texto. A caixa produzirá quando impressa uma caixa no papel, que pode ser usada para realçar uma área de texto, etc.

Estilos de caixa

Pressione [S] e veja a mudança Item "Style". Ele incrementa de 3 a 6 e de volta ao 1. Em 1 a forma da caixa vira uma linha vertical. Pressione [S] de novo e ela se transforma em uma linha horizontal. No total, existem seis tipos de linha ou caixa disponíveis:

- 01: Linha vertical
- 02: Linha horizontal
- 03: Retângulo fino
- 04: Retângulo sombreado
- 05: Retângulo fino duplo
- 06: Retângulo grosso

A diferença entre os estilos 3 e 6 não é visível na tela, mas é aparente na impressão "draft". Por ora, pressione [S] até que o estilo volte a 3 e alargue e mova a caixa para perto de sua posição original. Pressione [T] para voltar ao modo texto.

Criando novos blocos de texto

Pressione [C]. Um novo bloco aparece, e o número muda para "Block 02". Pressione [C] de novo e um outro bloco é criado. Você pode ter até 24 blocos de texto e 24 linhas ou caixas. Você verá que o primeiro bloco não está alinhado aos outros dois. Pressione [N] e o primeiro bloco piscará, pronto para ser movido. [N] e [M] são usadas para selecionar os blocos, [N] o próximo e [M] o prévio. O segundo e o terceiro blocos devem ser do mesmo tamanho. Mova o primeiro bloco por sobre o segundo e altere suas dimensões até que as bordas sumam (os blocos são traçados em OVER 1). Mova o primeiro de modo a que esteja igualmente espaçado dos outros: você terá um simples "lay-out" de três blocos. Caso a caixa esteja fora de posição, pressione [B], faça as correções e volte ao modo texto.

Apagando um bloco

Pressione [C] e um quarto bloco aparece. Nós não o queremos, então pressione [DELETE] e ele será apagado. Você pode fazer o mesmo com linhas e caixas, apagando todos exceto o primeiro.

A lista de fontes

Agora que você criou um "lay-out", querará ter uma previsão de como ele ficará quando impresso. Pressionar [V] gera uma previsão de página, mas se você pressionar [V] agora, nada acontecerá. Isto é porque você não especificou uma fonte para o Typeliner produzir o texto. Pressione a tecla [F] e note que a barra colorida move para baixo. Pressione [F] repetidamente até que esta volte ao "1". Pressione [EDIT] e uma entrada aparece, onde você deve entrar com o nome de uma fonte "Fnt3" na memória. No momento, somente a "R-Light" está presente, portanto entre "R-Light" e [ENTER]. Você verá que na listagem de fontes aparece "LR-Light". Deve sempre haver uma fonte no local 1. A impressão começará com esta fonte.

A previsão de página

Agora que especificou uma fonte, pode pressionar [V]. Os blocos de texto são envidados em ordem numérica com as linhas horizontais representando a impressão final. O texto é completamente ilegível, mas a esquerda da tela aparece o número do bloco e o início do texto para este bloco. Com [N] e [M] você pode passar pelos blocos e embora não possa ver detalhes, pelo menos pode ver onde cada bloco começa. Se não quiser imprimir, pressionar [SPACE] retorna-o ao modo texto.

Imprimindo a página

Para imprimir, depois da previsão de página pressione [D] para cópia "draft" ou [P] para cópia NLQ. A tela apaga e as linhas de texto são mostradas a medida que são enviadas a impressora. Se você pressionou [SPACE], então as teclas [D] e [P] não estarão ativas até que você pressione [V] novamente. Quando da impressão, se sua impressora estiver em LOCAL o programa "congelará", com apenas parte da linha mostrada. Neste caso, ponha a impressora em linha ou pressione [BREAK] para abortar. Se pressionar [BREAK] durante a impressão, certifique-se de desligar e religar a impressora antes de imprimir de novo.

5

Na impressão "draft", o modo gráfico "ESC K" é usado, produzindo 60 pontos por polegada em uma única passada pelo papel. É bastante útil para verificar os detalhes do "lay-out" que a tela não mostra. O modo NLQ usa o modo "ESC L", que produz 120 pontos por polegada. Três passadas são dadas no papel produzindo uma resolução muito maior (e mais densa) na impressão que o modo "draft". Demora seis vezes mais e desgasta a fita de impressão muito facilmente.

Listando os arquivos

Depois de imprimir ou ver a previsão de página, você pode apagar a tela pressionando [K]. Você verá a mesma listagem do menu FILE HANDLING. Pressione uma tecla e a tela será refeita. [K] também funciona nos modos texto e linha/caixa.

Modo gráfico

Pressione [GRAPHICS] e note que o lado esquerdo da tela muda de novo. Há um novo título "Graphics" com um grande espaço abaixo e uma barra colorida. Tente as teclas [Q,A,O e P] e verá que elas não tem mais efeito. No entanto, [N] e [M] movem a barra do lado esquerdo. A razão pela qual as teclas de movimento não funcionam é que não há nada para movimentar. Você está agora no modo gráfico e deve primeiro introduzir o nome de um antes de poder move-lo. Pressione [EDIT] e uma entrada aparece na parte de baixo a esquerda; entre com o nome de um gráfico na memória, no caso "graffix" e [ENTER]. O nome "graffix" aparece sob a barra na listagem e um novo bloco aparece na tela. O bloco na tela representa o gráfico posicionado na página. Tente move-lo como um bloco de texto; se usar as teclas de cursor, verá que estas rescalam o gráfico. CIMA/BAIXO mudam entre x1 e x2; ESQUERDA/DIREITA mudam de x1 a um máximo de x4. Por ora rescale o gráfico até que fique o menor possível e posicione-o acima do primeiro bloco de texto. Pressione [L] e o mesmo será desenhado. Se quiser ve-lo "ao natural", pressione [V]. Se quiser ver a previsão de página, deve voltar ao modo texto.

6

Agora pressione [N] e a barra se move para abaixo do "graffix". Note que não há mais um retângulo em volta do gráfico. Pressione [M] e a barra move de volta para o "graffix" e o retângulo reaparece. Mova-o novamente para sua posição, acima do primeiro bloco de texto. Pressione [N] de novo, então [EDIT], depois "graffix" e [ENTER]. Outro retângulo aparecerá. Posicione-o ao lado do outro gráfico e pressione [L]. Você agora tem dois gráficos, posicionados lado a lado. Existe espaço para 12 gráficos na página, todos diferentes ou iguais. Por enquanto só queremos um, portanto temos que apagar o segundo. Isto é feito pela tecla [EDIT] e apagando o nome do arquivo. Quando pressionar [ENTER], o gráfico será apagado.

Sombreado

Mova a barra de volta ao primeiro gráfico. Se você agora pressionar [S], verá as letras "sh" aparecerem ao lado do nome. Isto significa que quando o gráfico for impresso, as cores serão representadas por escalas de cinza. Se pressionar [S] de novo, o sombreado será desativado. O sombreado é representado na tela, mas como o gráfico está grandemente reduzido, isto pode causar alguns efeitos estranhos na tela.

Editando e inserindo comandos

Pressionar [T] sai do modo gráfico e volta ao modo texto. Pressione [V] para uma previsão de página. Você agora deve ter três colunas de texto envoltas em uma caixa, com um gráfico acima da primeira coluna. A tela mostra que as colunas tem a margem esquerda regular e a direita irregular, em outras palavras, o texto é ajustado à esquerda. E se você quisesse que fosse ajuste "fill"?

Para produzir texto "fill" um comando deve ser inserido no texto. Este é o modo que os ajustes são definidos no WordMaster e o procedimento para inserir comandos está descrito no manual do WordMaster. Para editar o texto no Typeliner a tecla [E] é usada. Pressione [N] ou [M] até que a tela mostre o texto começando no bloco 1. Pressione [E].

7

A tela do Typeliner é substituída pela tela usual de edição do WordMaster. O cursor é posicionado no início do texto, de onde o primeiro bloco de texto é tomado. Você pode agora editar como no WordMaster, com todas as funções disponíveis. Por ora, pressione [EXTENDED MODE] para entrar em INSERT e mova o cursor para o início do arquivo. Pressione [TRUE VIDEO], fill e [ENTER]. Nenhum comando de margem ou coluna é necessário. Agora queremos voltar ao Typeliner. Pressione [INVERSE VIDEO] e ao invés de voltar menu OPTIONS você se verá de volta ao Typeliner, de onde poderá pressionar [V] para ver a previsão de página. Se você introduziu o comando certo, verá que o bloco foi "enchido" e que as margens estão regulares. Existem vários comandos disponíveis, embora como o Typeliner não precisa de comandos para definir estilos de impressão e outros, alguns comandos do WordMaster não fazem efeito. Os comandos de ajuste são idênticos aos do WordMaster e o comando >large produz dupla altura e não dupla largura. Existem comandos para alterar espaçamento de linhas e para forçar o fim do bloco.

Guardando a página

Agora que você criou um "lay-out" guarde-o pressionando [?] A listagem de arquivos aparece com a mensagem "Store Page". Digite "page 1" e [ENTER]. Você verá de novo a entrada inicial do Typeliner. Note o arquivo "Fpge" que foi criado chamado "page 1". Agora digite "page 2" e [ENTER]. Uma nova mensagem aparece, "Get Page Y/N?". Pressione [Y] e a tela reaparece, agora com outro "lay-out", do arquivo "page 2". Não o altere por enquanto.

Deixando o Typeliner: a entrada inicial

Pressione [INVERSE VIDEO] e estamos de volta a entrada inicial. Para voltar ao menu FILE HANDLING, pressione [ENTER] sem digitar nada. Pressionar [INVERSE VIDEO] em qualquer modo do Typeliner o retornará a entrada inicial. Você pode digitar o nome de outro arquivo, outro programa de extensão, etc...

8

Por ora voce deve voltar ao menu FILE HANDLING. Este pequeno tutorial deve te-lo familiarizado com a maioria das características do Typelliner. Se achar que ainda está confuso, tente voltar ao início do procedimento. Muitas das características do Typelliner são descritas com mais detalhes adiante neste manual, e as teclas estão reunidas no apêndice. Por ora, pressione [L], introduza "save" e [ENTER] para carregar o programa "save".

O programa de extensão "save!"

Usualmente com o WordMaster voce só pode salvar arquivos individualmente ou como um grupo. O programa "save!" pode ser útil pois permite que sejam selecionados um número de arquivos e salvá-los. Carregue o programa "save!" e defina o número do drive para o qual quer salvar o Typelliner sozinho. Rode o programa "save!" (com a opção GET) e uma entrada "Save select!" aparece. Introduza "Typelliner!" e [ENTER]. O arquivo "Typelliner" terá desaparecido da listagem e a entrada reaparece. Por ora queremos salvar apenas o Typelliner, portanto pressione [ENTER]. Uma nova listagem é apresentada, somente com o arquivo "Typelliner!" e uma entrada padrão para SAVE. Introduza o nome do arquivo e o Typelliner será salvo sozinho no drive selecionado.

Usando as fontes

As fontes do Typelliner permitem a voce produzir texto com espaçamento proporcional em vários estilos e tamanhos. Devido ao sistema de tripla passagem, o texto ficará com uma qualidade muito maior que em NLQ normal. Voce pode usar até sete fontes diferentes, mas devido a limitações de memória, voce usará não mais que tres ou quatro. Assumamos que voce tenha um texto, um sub-título seguido de um parágrafo, e voce quer que o sub-título seja impresso em um tipo mais denso que o resto do texto.

9

Para isso podemos usar a demonstração original do tutorial do Typelliner. A fonte "R-Light" é adequada para o texto principal, e a "R-Bold" é uma versão em negrito desta. Primeiro voce deve carregar a fonte do disco. Faça-o com a opção [L] do menu FILE HANDLING.

Rode o Typelliner (com a opção GET). Se voce tiver seguido este tutorial verá que o Typelliner lembrou o nome do arquivo e entrou direto na tela principal. A fonte "R-Light" deve estar na posição 1 da lista de fontes. Para esta demonstração nós usaremos a fonte "R-Bold" como fonte 2.

Pressione [F] até que a barra colorida esteja sobre o número 2. Pressione [EDIT] e entre com "R-Bold" e [ENTER]. Nós definimos agora a fonte "default" que começará a impressão e uma segunda fonte. Para usá-la devemos inserir no texto um caracter de controle. Pressionando [E] voltamos a edição de texto do WordMaster.

Se estiver usando o arquivo "text demo" verá que a primeira linha é um título e em seguida um parágrafo. Se imprimisse agora, todo o texto seria impresso na fonte "default".

Entre no modo INSERT e mova o cursor para o início do arquivo, sobre o primeiro caracter. Pressione [GRAPHICS] e em seguida [2]. O caracter "Z" invertido será inserido. Se imprimisse agora, todo o texto seria impresso com a fonte 2. Pressione [GRAPHICS] de novo e depois [3]. Agora todo o texto será impresso com a fonte 3, mas como só definimos as fontes 1 e 2 este será impresso com a fonte "default", ou 1. Apague o caracter "3" e mova o cursor para o primeiro caracter do parágrafo que segue ao título. Pressione [GRAPHICS] e [1]. A impressão será feita com o título em "R-Bold" e o resto do texto em "R-Light".

Existem sete caracteres especiais no WordMaster. Eles normalmente são usados para selecionar os caracteres definidos pelo usuário (UDCs). Os outros (usados para definir estilos de impressão) não produzem efeito no Typelliner.

10

Para retornar a tela do Typelliner vindo da edição de texto, pressione [INVERSE VIDEO]. Voce agora pode ver uma previsão de página e imprimi-la. Como voce pode ver, na tela não há diferença entre as fontes 1 e 2. Voce deve manter um controle de quais fontes usou e suas localizações no arquivo. Isto se aplica também ao uso de tres ou mais fontes. Voce deve saber que ao mesmo tempo que as fontes variam em largura, a quantidade de texto que cabe no bloco varia também. Uma fonte estreita como "C-Light" colocará mais texto em uma linha do que uma fonte larga como "Title". Todas elas podem ser alteradas com o editor, para suprir suas necessidades.

Renumerando os blocos

Como vimos, o texto flui pelos blocos em ordem numérica ascendente, não importa se alguns estão faltando na sequencia. Desta forma, se voce apagar o segundo bloco de uma sequencia 1,2,3 o texto fluirá do bloco 1 direto para o bloco 3. Agora suponha que voce tenha um "lay-out" de duas colunas e quer inserir um gráfico no meio da primeira coluna. Na verdade isto significa dividir a primeira coluna em duas, com um espaço entre elas para o gráfico. Voce pode fazê-lo movendo o bloco 2 para baixo e criando um bloco 3 em sua antiga posição, mas isto se torna impraticável para um "lay-out" de várias colunas. A melhor maneira é criar um bloco 3 e renumerá-lo de modo a que o bloco 3 vire bloco 2 e vice-versa. A função de renumeração é acessada pela tecla [R] e permite a voce renumerá-los na ordem que desejar. Quando pressionada [R] um novo título "Renumber!" aparece e o número do bloco corrente. Voce pode então passar pelos blocos com a tecla [N] e selecionar o bloco correspondente ao número com a tecla [ENTER]. Depois de selecionar o bloco 1, deve fazer o mesmo com o bloco 2 e assim por diante até que todos estejam numerados.

Impressão em tres passadas

A cabeça de impressão tem uma linha de pinos verticais, geralmente 9. Oito deles são usados nos modos gráficos "ESC K" e "ESC I" pelo Typelliner. Cada pino está separado de 1/72", aproximadamente o tamanho do "ponto". Na impressão "draft" a cabeça move pela página, o papel avança e outra linha é impressa. Na impressão NLQ a cabeça passa duas vezes pela mesma linha, imprimindo parte do caracter de cada vez. Neste processo, o papel avança uma mínima quantidade entre as passadas. Isto tem efeito de arredondar os caracteres, fazendo-os mais "naturais". É por isso que os caracteres "draft" são quadrados e os NLQ mais redondos. O Typelliner estende o processo para tres passadas. Após cada passada, o papel avança 1/216" (um terço de ponto).

A previsão de página

Um papel A4 mede 11 5/8" de comprimento. Com uma resolução de 1/216" significa que existem 2500 pontos neste espaço. Como o Spectrum tem 192 pontos na vertical, isto representa um problema para mostrar a página. Para efeito da previsão de página cada linha de vídeo representa uma passada da cabeça de impressão. Quando se toma quatro pontos para cada linha de vídeo, acaba-se com uma escala vertical de 1/18" e um comprimento total de 10,6", com cada linha de texto tornando duas linhas de vídeo. Horizontalmente a impressora pode produzir 120 pontos por polegada em 8 polegadas de papel, ou seja, 960 pontos. Seis pontos são tomados para representar um ponto na tela, que fica com 160 pontos representando cada um 1/20". Esta diferença de escala significa que a tela mostra uma imagem mais larga que a impressão.

A grade de medição

Pressionar [X] gera uma grade medida em polegadas. Esta é útil para inserir o "lay-out" em um tamanho de papel como o A5.

Para um alinhamento realmente acurado (se, por exemplo, for adicionar uma fotografia) faça um teste de impressão "draft" antes da impressão final. Pressionar [X] de novo remove a grade.

Espaçamento de linhas

O espaçamento de linhas é alterável em 1/18 de polegada e é definido por uma linha de comando no texto. Tal comando define o avanço de papel, portanto um espaçamento de 3/18" produz uma distância de 1/18" entre linhas, uma vez que o texto ocupa 2/18". O padrão é 3/18" e pode ser alterado de 1/18" a 4/18" pelo comando:

>sp n

Onde n vale 1 a 4. Note que deve existir exatamente um espaço entre sp e n. O espaçamento de 1/18" não é de muito uso, visto que a linha seguinte é impressa sobre a primeira. 2/18" funciona com fontes que não tenham altura de 2/18", como a City e a Mini. 3/18" é bom para cartas e notas, com 4/18" sendo um espaçamento extra. No mais, 1/18" é uma medida muito grande, por isso meios-espaços são permitidos. Este comando:

>sp 2/

_define um espaçamento de 2/18+1/36" (5/36"). Este é o ideal para textos multi-colunas estilo "jornal". Infelizmente a tela não pode lidar com espaçamentos menores que 1/18", portanto este deve ser aproximado para a próxima linha de vídeo. Isto significa que a tela terá um tipo de "interferência", ao invés do estilo regular de sempre. Lembre-se que quando se usa meios-espaços na previsão de página cada linha alternada é aproximada, portanto você tem uma linha na posição verdadeira, uma aproximada, outra verdadeira e assim por diante.

Dupla altura

Typeliner pode imprimir texto em dupla altura, útil para sub-títulos. Isto é produzido por um comando:

>large

Este é similar ao comando >large do WordMaster, que todavia funciona para dupla largura. O texto assim produzido pode ser visto na tela com o dobro de sua espessura. Para desativar, use o comando:

>normal

De novo, o mesmo que o WordMaster. Note que quando se usa dupla altura não há necessidade de alterar o espaçamento entre linhas, pois o Typeliner mantém a mesma distância entre linhas em qualquer modo que se esteja usando. Algumas das fontes usadas são deliberadamente criadas para uso com dupla altura. A fonte City é uma delas se imprimi-la em altura normal os caracteres parecem chatos e largos; em dupla altura, ficam mais "normais".

O EDITOR DE FONTES

O editor de fontes do Typeliner permite alterar as fontes fornecidas ou criar suas próprias. Você pode até apagar caracteres não usados como A, C, ou S para reservar memória. O editor é um arquivo "F-XE" como os outros e você deve ter na memória também o Typeliner e uma ou mais fontes "Fnt3". Quando rodado pelo menu FILE HANDLING, o pedido "Get Font" aparece. Introduza a fonte que deseja alterar.

A tela do editor

Depois de selecionar a fonte, é mostrado uma grade tipo "tabuleiro de xadrez" e cinco caracteres da fonte. A grade é de 24 por 24 pontos e possui uma relação 1 por 1 que não é verdadeira, pois as densidades vertical e horizontal de impressão são diferentes.

O estado do espaçamento, seja verdadeiro ou aproximado, é mantido entre os blocos, o que significa que você pode ter vários blocos, com texto fluindo por eles, e ainda manter meio-espaçamento regular. A única vez que o estado é reiniciado para verdadeiro é quando se força um fim de bloco (ver adiante).

Meio-salto de linha

Pode ser útil em certos casos forçar o texto para baixo. Este comando:

>/

_força um salto de linha de 1/36". Como a linha mostrada é aproximada em 1/18" isto pode não ter efeito visível. Usar o comando em sucessão:

>/

>/

_forçará o texto para baixo em 1/18", ou qualquer múltiplo de 1/36" que se queira.

Forçando um fim de bloco

Para forçar o texto para o próximo bloco, o comando >f é usado. No WordMaster este é usado para finalizar uma página, e o princípio é similar. Como exemplo, suponha que queira escrever uma carta e tenha seu endereço no alto a direita da página. Digite o endereço no início do arquivo e então o comando >f. Daí entre com o texto da carta. Na tela do Typeliner você precisará de dois blocos: o primeiro para o endereço e outro para o texto. Se o bloco para o endereço for muito pequeno o texto o encherá e irá para o segundo bloco, encontrando o comando >f. Como consequência o texto principal não será impresso. Esta característica é particularmente útil para "lay-outs" complexos usando várias fontes e tamanhos, ou para produções tipo "jornal" com várias histórias na mesma página.

Os caracteres menores são mais proporcionais mas ainda um pouco largos. O único modo de verificar realmente a fonte é imprimi-la. Para sair do editor, pressione [INVERSE VIDEO] e retornará a entrada inicial. Você pode selecionar outra fonte ou voltar ao menu FILE HANDLING pressionando [ENTER].

Alterando a grade

As teclas [O, A, O e P] movem o cursor pela grade. Pressionar [ENTER] apaga um ponto, [SYMBOL SHIFT] "acende". Pressionar [DELETE] apaga a grade e [EDIT] acrescenta um caracter a grade. Acrescentar caracteres é um grande economizador de tempo. Você pode criar um "é" juntando "e" com ". A grade pode ser rolada usando-se as teclas de cursor.

Selecionando um caracter

O caracter no centro da tela é o caracter corrente. Você pode recolhe-lo a grade ou salvar os conteúdos desta no seu lugar. Para mudar o caracter corrente as teclas [R] e [T] são usadas. Também mostrado está o equivalente do Spectrum ao caracter corrente.

Guardando um caracter

Existem duas maneiras de guardar um caracter. No método usual, pressione [S] e o caracter na grade será transferido para o caracter corrente. A largura do caracter é pega literalmente. Isto significa que um "T" desenhado como uma linha vertical a esquerda da grade será guardada com largura igual a 1; nenhum espaço entre caracteres é contado. Ao invés disso, um espaçamento uniforme é dado no estágio de impressão. Se quiser um espaço extra antes do caracter, faça o desenho da grade começar alguns pontos a direita. Adicionar um espaço a direita do caracter requer mover o cursor para a largura desejada e guardar com [SYMBOL SHIFT] e [S]. Na prática você só usará esta opção em algumas fontes itálicas. A's e L's requerem um espaço de 1 ou 2 pontos. Outros que requerem espaços são pontos e vírgulas, W e V's.

Definindo o espaçamento

Os espaços (em 1/120 de polegada) entre palavras e letras quando impressas são mostradas no menu. O espaçamento entre palavras é alterado pressionando-se [W] e entrando com o valor desejado de 1 a 32. Um valor entre 6 e 10 produzirá ótimos resultados. O espaçamento entre letras é alterado pela tecla [L] e um valor entre 1 e 32. Tipicamente uma fonte itálica tem um espaçamento 0, uma fonte romana um espaçamento 1 e uma fonte regular, espaçamento 2.

Testando a fonte

Ambos, Typeliner e Editor tem a habilidade de rodar um outro programa de extensão diretamente da entrada inicial. Isto significa que você pode introduzir "typeliner" em resposta a pergunta "Get Font". Para testar uma fonte você precisa de um pequeno texto contendo todos os caracteres da fonte e talvez uma frase teste com as letras do alfabeto. Selecione este texto na entrada inicial do Typeliner e entre o nome da nova fonte no local 1 da lista de fontes. Agora tudo o que você precisa é de um "lay-out" de apenas um bloco para imprimir o texto. Depois de imprimir, caso queira modificar a fonte novamente, pressione [INVERSE VIDEO] e introduza "editor". O nome da fonte terá sido lembrado e você entrará direto no editor.

Criando uma fonte

A maioria das fontes fornecidas tem um espaço entre a base do caracter e o final da grade de cinco pontos. Existe um similar entre o topo da grade e o topo dos a's e e's de seis pontos. Estes são bons valores para se manter um "design" regular, mas pode ser mudado em caso de efeitos especiais. Algumas fontes são um pouco maiores, como a Unilight e Title, com espaços menores entre o topo e base. Outras são criadas especificamente para serem impressas em dupla altura, como a City. Você deve usar estes exemplos caso queira criar sua própria fonte.

17

O programa Q+Convert!

Este programa de extensão é fornecido para pessoas que tem as fontes Qualitas Plus. Ele converte estas fontes para o formato do Typeliner. Idealmente você deve usar o editor Qualitas e converte-la para o formato EPSON DOUBLE DENSITY e depois usar o Q+Convert!

RESUMO DAS TECLAS

Entrada inicial

Entrada "vazia"	Aborta
Nome de arquivo-texto	Seleciona arquivo de texto
Nome de arquivo "Fpge"	Aceita "lay-out"
Nome de arquivo "F-XE"	Executa programa

comandos do Typeliner

>left	Ajuste a esquerda
>right	Ajusta a direita
>fill	Ajuste completo
>centre	Centralização
>sp x	Define espaçamento x/18"
>sp x/	Idem + 1/36"
>/	Salto imediato de 1/36"
>f	Força fim de bloco

Funções das teclas: todos os modos

[N]	Próximo
[M]	Prévio
[O, A, O e P]	Move
[SETAS]	Rescala
[SYMBOL SHIFT]	Move/rescala rápido
[K]	Lista arquivos
[X]	Mostra/remove grade
[INVERSE VIDEO]	Retorna entrada inicial
[?]	Guarda "lay-out"

18

Funções das teclas: Modo Texto

[B]	Modo Linha/caixa
[GRAPHICS]	Modo gráfico
[EDIT]	Altera lista de fontes
[F]	Move seleção de fontes
[E]	Edita texto
[V]	Previsão de página
[C]	Cria bloco
[DELETE]	Apaga bloco
[R]	Renumerar bloco

Funções das teclas: Modo linha/caixa

Como no modo texto, exceto:

[S]	Incrementa estilo
-----	-------------------

Funções das teclas: Modo gráfico

Algumas funções não funcionam até que um gráfico seja selecionado.

[T]	Modo texto
[EDIT]	Altera lista de gráficos
[V]	Visualiza gráficos
[S]	Sombreado sim/não

Funções das teclas: Previsão de página

[SPACE]	Modo texto
[N]	Próximo bloco de texto
[M]	Prévio bloco de texto
[E]	Edita texto
[D]	Impressão "draft"
[P]	Impressão "nlq"

Funções das teclas: Renumerar

[N]	Circula pelos blocos
[ENTER]	Definir bloco corrente

19

- 1) --- Tipos:
>elite; >pica; >cond; >large; >norm.
- 2) --- Ajuste:
>fill; >cen; >left; >rig.
- 3) --- Dimensão da página:
>mar n; >col n; >at n.
- 4) --- Modo de impressão:
>dra; >nlq.
def x n,n,n - l n,n,n,n... (lprint)
>wide; >reset; >f (form).
- 5) --- Gráficos:
graph x,y nome
>textl; >textr; >text (off)
>sha; >ink.

SPANHA:

```

32 33 ! 34 " 35 # 36 $ 37 % 38 & 39 ' 40 ( 41 ) 42 * 43 + 44 , 45 - 46 . 47 /
48 0 49 1 50 2 51 3 52 4 53 5 54 6 55 7 56 8 57 9 58 : 59 ; 60 < 61 = 62 > 63 ?
64 @ 65 A 66 B 67 C 68 D 69 E 70 F 71 G 72 H 73 I 74 J 75 K 76 L 77 M 78 N 79 O
80 P 81 Q 82 R 83 S 84 T 85 U 86 V 87 W 88 X 89 Y 90 Z 91 [ 92 \ 93 ] 94 ^ 95 _
96 ` 97 a 98 b 99 c 100 d 101 e 102 f 103 g 104 h 105 i 106 j 107 k 108 l 109 m
110 n 111 o 112 p 113 q 114 r 115 s 116 t 117 u 118 v 119 w 120 x 121 y 122 z 12
3 { 124 | 125 } 126 ~ 127 128 129 " 130 " 131 " 132 " 133 " 134 " 135 " 136
" 137 " 138 " 139 " 140 " 141 " 142 " 143 " 144 " 145 " 146 " 147 " 148 "
" 149 " 150 " 151 " 152 " 153 " 154 " 155 " 156 " 157 " 158 " 159 " 160 " 161
" 162 " 163 " 164 "

```

PC863-865-861-850 - DRASCII - ABICOMP saíguais até na área vdg
PC860 causa "crash"

USA:

```

32 33 ! 34 " 35 # 36 $ 37 % 38 & 39 ' 40 ( 41 ) 42 * 43 + 44 , 45 - 46 . 47 /
48 0 49 1 50 2 51 3 52 4 53 5 54 6 55 7 56 8 57 9 58 : 59 ; 60 < 61 = 62 > 63 ?
64 @ 65 A 66 B 67 C 68 D 69 E 70 F 71 G 72 H 73 I 74 J 75 K 76 L 77 M 78 N 79 O
80 P 81 Q 82 R 83 S 84 T 85 U 86 V 87 W 88 X 89 Y 90 Z 91 [ 92 \ 93 ] 94 ^ 95 _
96 ` 97 a 98 b 99 c 100 d 101 e 102 f 103 g 104 h 105 i 106 j 107 k 108 l 109 m
110 n 111 o 112 p 113 q 114 r 115 s 116 t 117 u 118 v 119 w 120 x 121 y 122 z 12
3 { 124 | 125 } 126 ~ 127 128 129 " 130 " 131 " 132 " 133 " 134 " 135 " 136
" 137 " 138 " 139 " 140 " 141 " 142 " 143 " 144 " 145 " 146 " 147 " 148 "
149 F 150 G 151 H 152 I 153 J 154 K 155 L 156 M 157 N 158 O 159 P 160 Q 161
R 162 S 163 T 164 U 165 RND

```

ABICOMP:

32 33 ! 34 " 35 # 36 \$ 37 % 38 & 39 ' 40 (41) 42 * 43 + 44 , 45 - 46 . 47 /
48 0 49 1 50 2 51 3 52 4 53 5 54 6 55 7 56 8 57 9 58 : 59 ; 60 < 61 = 62 > 63 ?
64 @ 65 A 66 B 67 C 68 D 69 E 70 F 71 G 72 H 73 I 74 J 75 K 76 L 77 M 78 N 79 O
80 P 81 Q 82 R 83 S 84 T 85 U 86 V 87 W 88 X 89 Y 90 Z 91 [92 \ 93] 94 ^ 95 _
96 ` 97 a 98 b 99 c 100 d 101 e 102 f 103 g 104 h 105 i 106 j 107 k 108 l 109 m
110 n 111 o 112 p 113 q 114 r 115 s 116 t 117 u 118 v 119 w 120 x 121 y 122 z 12
3 { 124 ; 125 } 126 ~ 127

ASCII

32 33 ! 34 " 35 # 36 \$ 37 % 38 & 39 ' 40 (41) 42 * 43 + 44 , 45 - 46 . 47 /
48 0 49 1 50 2 51 3 52 4 53 5 54 6 55 7 56 8 57 9 58 : 59 ; 60 < 61 = 62 > 63 ?
64 @ 65 A 66 B 67 C 68 D 69 E 70 F 71 G 72 H 73 I 74 J 75 K 76 L 77 M 78 N 79 O
80 P 81 Q 82 R 83 S 84 T 85 U 86 V 87 W 88 X 89 Y 90 Z 91 [92 \ 93] 94 ^ 95 _
96 ` 97 a 98 b 99 c 100 d 101 e 102 f 103 g 104 h 105 i 106 j 107 k 108 l 109 m
110 n 111 o 112 p 113 q 114 r 115 s 116 t 117 u 118 v 119 w 120 x 121 y 122 z 12
3 { 124 ; 125 } 126 ~ 127

ITALIA:

32 33 ! 34 " 35 # 36 \$ 37 % 38 & 39 ' 40 (41) 42 * 43 + 44 , 45 - 46 . 47 /
48 0 49 1 50 2 51 3 52 4 53 5 54 6 55 7 56 8 57 9 58 : 59 ; 60 < 61 = 62 > 63 ?
64 @ 65 A 66 B 67 C 68 D 69 E 70 F 71 G 72 H 73 I 74 J 75 K 76 L 77 M 78 N 79 O
80 P 81 Q 82 R 83 S 84 T 85 U 86 V 87 W 88 X 89 Y 90 Z 91 ° 92 \ 93 é 94 ^ 95 _
110 n 111 o 112 p 113 q 114 r 115 s 116 t 117 u 118 v 119 w 120 x 121 y 122 z 12
3 à 124 ò 125 è 126 ì 127

MANHAT

43 + 44 , 45 - 46 . 47 / 48 0 49 1 50 2 51 3 52 4 53 5 54 6 55 7 56 8 57 9 58 : 59 ; 60 < 61 = 62 > 63 ? 64 \$ 65 A 66 B 67 C 68 D 69 E 70 F 71 G 72 H 73 I 74 J
75 K 76 L 77 M 78 N 79 O 80 P 81 Q 82 R 83 S 84 T 85 U 86 V 87 W 88 X 89 Y 90 Z
91 A 92 B 93 C 94 ^ 95 _ 96 ` 97 a 98 b 99 c 100 d 101 e 102 f 103 g 104 h 105 i
106 j 107 k 108 l 109 m 110 n 111 o 112 p 113 q 114 r 115 s 116 t 117 u 118 v 1
19 w 120 x 121 y 122 z 123 ä 124 ö 125 ü 126 ß 127

Suécia:

32 33 ! 34 " 35 # 36 \$ 37 % 38 & 39 ' 40 (41) 42 * 43 + 44 , 45 - 46 . 47 /
 48 0 49 1 50 2 51 3 52 4 53 5 54 6 55 7 56 8 57 9 58 : 59 ; 60 < 61 = 62 > 63 ?
64 é 65 A 66 B 67 C 68 D 69 E 70 F 71 G 72 H 73 I 74 J 75 K 76 L 77 M 78 N 79 O
 80 P 81 Q 82 R 83 S 84 T 85 U 86 V 87 W 88 X 89 Y 90 Z 91 Å 92 ö 93 Ä 94 Ü 95 _
 96 é 97 a 98 b 99 c 100 d 101 e 102 f 103 g 104 h 105 i 106 j 107 k 108 l 109 m
 110 n 111 o 112 p 113 q 114 r 115 s 116 t 117 u 118 v 119 w 120 x 121 y 122 z 12
3 ä 124 ö 125 Å 126 Ü 127

FRANÇA:

32 33 ! 34 " 35 # 36 \$ 37 % 38 & 39 ' 40 (41) 42 * 43 + 44 , 45 - 46 . 47 /
 48 0 49 1 50 2 51 3 52 4 53 5 54 6 55 7 56 8 57 9 58 : 59 ; 60 < 61 = 62 > 63 ?
 @ 64 à 65 A 66 B 67 C 68 D 69 E 70 F 71 G 72 H 73 I 74 J 75 K 76 L 77 M 78 N 79 O
 80 P 81 Q 82 R 83 S 84 T 85 U 86 V 87 W 88 X 89 Y 90 Z 91 ° 92 ç 93 é 94 ^ 95 _
 96 ` 97 a 98 b 99 c 100 d 101 e 102 f 103 g 104 h 105 i 106 j 107 k 108 l 109 m
 110 n 111 o 112 p 113 q 114 r 115 s 116 t 117 u 118 v 119 w 120 x 121 y 122 z 12
3 é 124 ù 125 è 126 " 127 C \ J
 { 1 }

AMÉRICA:

32 33 ! 34 " 35 # 36 \$ 37 % 38 & 39 ' 40 (41) 42 * 43 + 44 , 45 - 46 .
 47 / 48 0 49 1 50 2 51 3 52 4 53 5 54 6 55 7 56 8 57 9 58 : 59 ; 60 < 61 = 62 >
 63 ? 64 @ 65 A 66 B 67 C 68 D 69 E 70 F 71 G 72 H 73 I 74 J 75 K 76 L 77 M 78 N
 79 O 80 P 81 Q 82 R 83 S 84 T 85 U 86 V 87 W 88 X 89 Y 90 Z 91 Æ 92 Ø 93 Å 94 ^
 95 _ 96 ` 97 a 98 b 99 c 100 d 101 e 102 f 103 g 104 h 105 i 106 j 107 k 108 l
 109 m 110 n 111 o 112 p 113 q 114 r 115 s 116 t 117 u 118 v 119 w 120 x 121 y 12
 2 z 123 æ 124 ø 125 Å 126 ~ 127

REINO UNIDO:

32 33 ! 34 " 35 £ 36 \$ 37 % 38 & 39 ' 40 (41) 42 * 43 + 44 , 45 - 46 . 47 /
 48 0 49 1 50 2 51 3 52 4 53 5 54 6 55 7 56 8 57 9 58 : 59 ; 60 < 61 = 62 > 63 ?
 64 @ 65 A 66 B 67 C 68 D 69 E 70 F 71 G 72 H 73 I 74 J 75 K 76 L 77 M 78 N 79 O
 80 P 81 Q 82 R 83 S 84 T 85 U 86 V 87 W 88 X 89 Y 90 Z 91 [92 \ 93] 94 ^ 95 _
 96 ` 97 a 98 b 99 c 100 d 101 e 102 f 103 g 104 h 105 i 106 j 107 k 108 l 109 m
 110 n 111 o 112 p 113 q 114 r 115 s 116 t 117 u 118 v 119 w 120 x 121 y 122 z 12
 3 { 124 ! 125 } 126 ~ 127