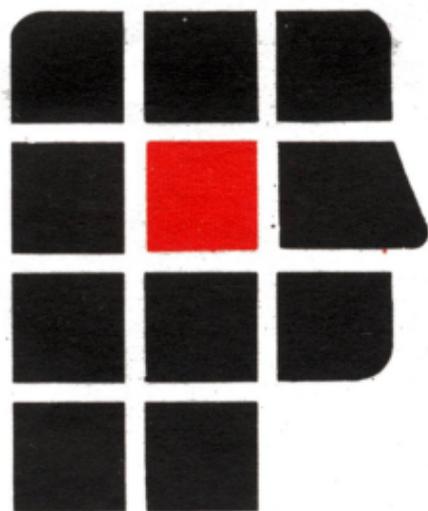


MANUAL

PROSOFT®



PROLOGIC
microcomputadore

CP 2000 S

2

Importante:

É praxe na área de processamento de dados, tirar-se uma cópia dos programas, antes do uso, como medida de segurança. A fita original será mantida arquivada para qualquer eventualidade.

DIVIR

LADO A:

- MONSTRO DAS TREVAS
- COMILÃO
- DAMAS
- PAREDÃO DE ESTRELAS
- BATALHA CÓSMICA
- TIRO AO ALVO

LADO B:

- CONTROLE DE ESTOQUE
- ORÇAMENTO DOMÉSTICO
- AGENDA TELEFÔNICA
- EQUAÇÃO DO 2.º GRAU
- ÁREA DE FIGURAS PLANAS
- TEOREMA DE PITÁGORAS

TA-SE

4

Introdução

O CP 200 S, mediante utilização de gravadores, permite o armazenamento de informações, tais como programas e dados, em fita K-7.

Para se carregar os programas no Micro, prepare o gravador e o CP 200 S da seguinte maneira:

1. Conectar o fio do gravador conforme o manual do CP 200 S.

2. Ajustar o volume do gravador em torno de 7 e a tonalidade no máximo e a fita onde começa o programa desejado.

3. Digitar `LOAD " "`

4. Pressionar simultaneamente `PLAY` no gravador e `<ENT>` no CP 200 S.

Se o programa estiver sendo carregado aparecerão na tela faixas horizontais brancas e pretas. Caso contrário, volte a fita e reinicie a operação, alterando o volume.

1.1 - Monstro das Trevas

Objetivo

Sair do labirinto sem ser pego pelo REX.

Descrição geral

Após carregar o programa, pressione qualquer tecla para receber instruções sobre este jogo.

Resumo das instruções

Teclas	Função
M	Descarrega o programa da memória
I	Instruções de movimento a respeito das teclas 5, 7 e 8
5	Move para esquerda
7	Move para frente
8	Move para direita
J	Inicializa o jogo, não apresentando as instruções

Caso o REX o apanhe pela frente, o jogo será descarregado da memória.

Se você for pego de surpresa por um dos lados, terá nova oportunidade. Para isso digite a letra C.

1.2 - Comilão

Objetivo

Comer todos os biscoitos.

Descrição geral

Após carregar o programa, aguarde as instruções.

Resumo das instruções

Teclas	Função
5	Move para esquerda
6	Move para baixo
7	Move para cima
8	Move para direita

Nível de jogo

- 1 → O mais rápido (SUPER COMILÃO)
- 2 → Rápido (PAPA LÉGUAS)
- 3 → Para aprendiz (APRENDIZ)
- 4 → Principiante (PRIMEIRA VEZ)
- 5 → Devagar (PÉ DE CHUMBO)
- 6 → Câmara lenta (CÂMARA LENTA)

Digite o número correspondente ao nível que você quer jogar.

Caso você seja pego, será exibida a mensagem:

QUER JOGAR OUTRA VEZ? (S/N)

Caso afirmativo, pressione "S" e o jogo reinicia. Caso contrário, pressione "N" e será exibida a mensagem:

PROGRAMA ENCERRADO

A seguir, você poderá optar por outro nível de jogo.

1.3 - Damas

Objetivo

Eliminar a maior quantidade possível de pedras do adversário.

Descrição geral

Após carregar o programa, será exibido no vídeo a seguinte mensagem:

POSSO COMEÇAR (S/N)?

Em caso afirmativo, digite "S" e o CP 200 S executará a primeira jogada. Caso contrário, digite "N" e você reiniciará a partida.

Para jogar, você deve digitar a letra e o número de acordo com a posição desejada. Após cada jogada sua, aguarde a jogada do CP 200 S.

Exemplo: DE A6 PARA B5

Quando você der uma coordenada inexistente o CP 200 S, acusará "MOVIMENTO ILEGAL".

Ao final do jogo, o CP 200 S exibirá na tela, quem foi o ganhador.

1.4 - Paredão de Estrelas

Objetivo

Derrubar o paredão de estrelas.

Descrição geral

Após carregar o programa, digite RUN e pressione <ENT> para executar o jogo.

Você deve fazer com que a bolinha bata sempre no travessão.

Resumo das instruções

Teclas	Função
5	Move para esquerda
8	Move para direita

Obs.: Você pode deixar a bolinha cair fora do travessão somente 10 vezes, caso contrário o Paredão de Estrelas retornará novamente.

1.5 - Batalha Cósmica

Objetivo

Destruir as naves alienígenas

Descrição geral

As instruções serão exibidas no vídeo, logo após o programa ter sido carregado para a memória.

Resumo das instruções

Teclas	Função
1 à 5	Move para esquerda
6 à Ø	Move para direita

A Para atirar	D Para atirar	G Para atirar
S Para atirar	F Para atirar	

Nível de jogo

1 à 10, (de 1 à 9 → Super Rápido e 10 → Super Lento).

Digite o número correspondente ao nível, que você quer jogar e pressione <ENT>.

Obs.: Se você for pego após 3 invasões, digite C para novas instruções.

1.6 - Tiro ao Alvo

Objetivo

Acertar o alvo o maior número de vezes.

Descrição geral

Ao carregar o programa, as instruções serão exibidas na tela.

Você deve acertar o alvo a fim de acumular pontos.

Resumo das instruções

Teclas	Função
--------	--------

1 à Ø	Para atirar
-------	-------------

Ao final do jogo, você saberá os pontos que fez.

2.1 - Controle de Estoque

Objetivo

Este programa permite ao usuário relacionar e arquivar todos os produtos desejados, efetuando assim um eficiente controle de estoque.

Descrição geral

Para operar o programa **Controle de Estoque**, o usuário tem as seguintes opções:

1. Iniciar nova lista (cria a lista de estoque)
2. Consulta por item (consulta através do nome do item)
3. Checar estoque (listagem dos itens estocados)
4. Incluir item (inclusão de novos itens)
5. Alterar quantidade de item (alteração através do número do item)
6. Cancelar item (cancelamento na listagem dos itens)

7. Sair do programa (sai do programa, mas preserva todos os dados programados).

Após a opção (1 a 7), pressione ENTER para inicializar a operação desejada.

Observações

1. Se aparecer "5/?????" no canto inferior esquerdo, onde ???? é um número qualquer, digite C para continuar, sendo que aparecerá no canto inferior esquerdo do vídeo a palavra "CONT".
2. Se a opção for a número 5 (Alterar quantidade de item), digite o número do item a ser alterado.
Se a alteração for para aumentar a quantidade, digite apenas o valor a ser aumentado. No entanto, se for para diminuir, digite o sinal de "menos" e em seguida a quantidade a ser diminuída.

3. Todos os dados podem ser gravados em fita K-7, preparando-se o gravador da seguinte forma: conecte o cabo para gravação, segundo instruções do manual do CP 200 S; pressione RECORD e PLAY no gravador e tecle ENTER no micro.

2.2. - Orçamento Doméstico

Objetivo

Fornecer o orçamento doméstico mensal.

Descrição geral

O programa Orçamento Doméstico é composto das seguintes opções:

1. Inclusão da Renda
2. Consulta da Renda
3. Alteração da Renda
4. Inclusão da Despesa
5. Consulta da Despesa

6. Alteração da Despesa
7. Saldo Líquido
8. Salvar os dados
9. Fim do programa

Para executar cada uma dessas opções, pressione o número correspondente ao que deseja, seguido de <ENT>.

É permitida a inclusão de 39 Fontes de Renda e 39 Despesas, cada uma com seus respectivos valores.

Após o final da inclusão dos dados acima, será exibido no vídeo o valor total acumulado das Fontes de Renda e das Despesas.

Caso haja algum erro, é possível eliminá-lo. Terminada as alterações, será exibido no vídeo o valor total recalculado com os novos valores.

Há, também, a possibilidade de saber o saldo Líquido dos meses.

Todos os dados poderão ser armazenados numa fita K-7 virgem com a opção "SALVAR OS DADOS", preparando-se o gravador da seguinte forma:

1. Conectar o fio para gravação conforme o manual do CP 200 S.

2. Pressionar RECORD e PLAY no gravador.

E a última opção permite que o programa seja descarregado da memória.

Obs.: Não use a instrução RUN quando já tiver dados armazenados.

2.3 - Agenda Telefônica

Objetivo

Permitir o cadastramento dos dados pessoais, tais como: nome e endereço completos, telefone e data do aniversário.

Descrição geral

O programa Agenda Telefônica apresenta os seguintes ítems:

1. Inclusão
2. Consulta

- | | |
|--------------------|---------------------|
| 3. Exclusão | 6. Total cadastrado |
| 4. Alteração | 7. Salvar os dados |
| 5. Aniversariantes | 8. Sair do programa |

Sua opção dever ser um número entre 1 e 8, o qual corresponderá à rotina a ser executada.

O limite máximo permitido para inclusão é de 20 elementos.

Observações:

1. A data de aniversário deve ser cadastrada da seguinte maneira: DD/MM, onde DD = dia e MM = mês.
2. O código do elemento é fornecido pelo programa, sendo assim, este não pode ser alterado.

A consulta pode ser feita por nome, endereço, telefone ou código. No entanto, a exclusão e a alteração de elementos cadastrados somente são permitidas através dos respectivos códigos.

Existe, ainda, uma consulta dos elementos que aniversariam numa determinada data e o total de elementos cadastrados.

Todos os dados poderão ser gravados em fita K-7 virgem com a opção "SALVAR OS DADOS", preparando-se o gravador da seguinte forma:

1. Conectar o fio para gravação conforme o manual do CP 200 S.
2. Pressionar RECORD E PLAY no gravador.

E a última opção permite que o programa seja descarregado da memória.

3.1 - Equação do 2.º Grau

Objetivo

Descobrir as raízes reais da equação do segundo grau.

Descrição geral

Ao iniciar o programa digite RUN e os coeficientes A, B e C.

Se houver raízes, o CP 200 S mostrará

a solução com os respectivos coeficientes, as raízes e o delta, caso contrário será exibida a mensagem:

NÃO EXISTEM RAÍZES

3.2 - Área de Figuras Planas

Objetivo

Este programa permite que o usuário obtenha o cálculo da área do quadrado, retângulo, círculo e triângulo.

Descrição geral

Para calcular a área do quadrado digite 1, retângulo 2, círculo 3 e triângulo 4.

Logo após digitar sua opção, digite ENTER e em seguida aparecerá no vídeo a fórmula geral da área da figura escolhida.

Digite, então, os valores desejados das variáveis. O usuário terá oportunidade ainda de alterar estes valores antes do cálculo ser efetivado pelo microcomputador, ou a execução de nova opção.

3.3 - Teorema de Pitágoras

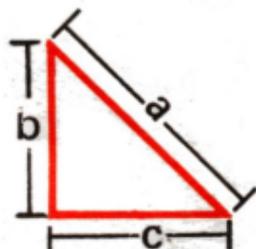
Objetivo

Calcular o lado desconhecido de um triângulo retângulo.

Descrição geral

O iniciar o programa, você deve digitar 0 (zero) como valor do lado desconhecido e introduzir os outros dois valores referentes aos lados conhecidos.

$$a^2 = b^2 + c^2$$



Em matéria de hardware e software, ninguém dá mais que a



PROLOGICA
microcomputadores