

TASWORD

O arquivo de texto:

O programa opera um arquivo que armazena tudo o que você digitar através do teclado.

O arquivo pode conter até 500 linhas de texto. Sua TV é uma janela que mostra 22 linhas de texto. Certas teclas de comando vêm a janela para cima ou para baixo.

A janela:

O programa mostra 64 caracteres, por linha, do texto. A janela pode ser modificada para conter 32 caracteres, de tamanho normal. Isto pode ser feito acessando a tecla C no modo estendido.

O teclado:

Cada vez que se pressiona uma tecla simples, o caracter marcado na tecla aparece na posição do cursor. Uma exceção é a tecla RETURN, que marca o começo de uma próxima linha.

As outras todas no teclado têm funções exceto para TAB que avança o cursor ao longo da linha em grandes passos.

Os caracteres estrangeiros disponíveis nas máquinas MSX podem ser digitados usando uma combinação da tecla CODE e uma letra.






Auto Repeat:

Se uma tecla permanecer pressionada, é repetida automaticamente, e isto se aplica a caracteres ou a comandos.

Os Comandos:

Quando uma tecla de comando é pressionada, o programa manipula o arquivo de texto de alguma maneira. Por exemplo: as setas movem o cursor. Outro comando útil é EDIT (CAPS SHIFT1), que mostra a tela de auxílio.

VEJAMOS:

INV. VIDEO	Cursor à direita
EDIT	Auxílio
CAPS LOCK	Maiúsculas
TRUE VIDEO	Cursor à esquerda
GRAPHICS	Caracteres de controle de impressora
THEN	Scroll Up
TO	Scroll Down
	Cursor para esquerda
	Cursor para direita
AT	Ir para o início do texto
OR	Ir para o fim do texto
AND	Inserir linha/caracter
	Mover linha à direita
	Centrar linha
	Mover linha à esquerda
DELETA	Deletar caracter
STOP	LOAD/SAVE/ PRINT texto
INS	Inserir linha/caracter
ENTER	Começar nova linha
NOT	Deletar linha

Modo Estendido:

Para executar operações no arquivo, você deve pressionar CAPS SHIFT1 e SYMBOL SHIFT ao mesmo tempo.

Com ela definem-se as seguintes ações:

Formatação:

E - Alinhamento à direita ON/OFF

W - Divisão silábica

J - Alinhamento de uma linha

U - Desalinha

Margens:

A - Faz margem esquerda

S - Reseta margens

D - Faz margem direita

Scroll:

F - Scroll rápido para baixo

G - Scroll rápido para cima

Comandos de Bloco:

B - Início do bloco

V - Fim do bloco

N - Marca de bloco

M - Move marca de bloco

ZX Printer:

P - Printar arquivo

L - Letras grandes

K - Letras pequenas

Outros:

C - Muda janela de texto

X - Limpa arquivo

R - Substituir texto

I - Liga/desliga

EDIT - Auxílio

SETAS - Movimento

Quebra de Palavras:

Este processador de texto verifica ao final de cada linha se a palavra poderá ser escrita sem quebra no final da linha. Caso ela ultrapasse o final da linha, automaticamente, é transferida para a linha seguinte. Você só precisa pressionar RETURN quando quiser um novo parágrafo. Isto faz com que se possa digitar rapidamente sem olhar para tela.

Alinhamento:

São inseridos brancos entre as palavras de forma a que o lado direito da tela não fique com brancos. Pode-se anular esta função através do modo E - estendido resulta num texto desalinhado à direita, mas que dependendo da utilização pode ser o adequado.

Cursor Alto:

Quando você digita o último carácter numa linha, o processador de texto, move o cursor para início da próxima linha. O cursor aumenta em tamanho.

Se for digitado um carácter quando o cursor estiver nesse tamanho, o processador assume o carácter e parte da última palavra na linha anterior.

Se a palavra termina na linha anterior você deve digitar um espaço antes de digitar a próxima palavra.

Técnicas de Boa Digitação:

1) Sempre digite no mínimo um espaço depois da parada no fim de uma sentença ou qualquer marca de pontuação.

2) Sempre comece um parágrafo com um espaço em branco, ou linha em branco entre parágrafos.

DELETE - Delete carácter

A tecla DELETE - deleta o carácter sob o cursor e move o restante para a esquerda.

◀=- Move a linha à esquerda.

▶=- Move a linha à direita.

◀▶=- Centraliza a linha. É muito útil para cabeçalhos.

AND - Insert/Character - é usado para inserir linhas ou caracteres. Uma inserção pode destruir o alinhamento do parágrafo.

OR - Move o cursor para o fim do texto.

AT - Move o cursor para o início do texto.

STOP - Visualizar o menu. Para voltar ao texto pressione R.

P - Printar arquivo.

S - Salvar arquivo.

L - Load arquivo.

M - Merge arquivo.

Y - Return.

g - Definir gráficos.

t - Salvar programas.

b - A partir do Basic.

NOT - Deleta a linha onde o cursor se encontra

RETURN - Finaliza a entrada de uma linha.

W - Liga ou desliga o alinhamento de palavra no final da linha.

E - Liga ou desliga o alinhamento automático à direita.

O - Procura uma palavra. Ao pressionar O, o programa pergunta pela palavra, e o cursor se move até a primeira ocorrência da mesma.

I - Liga/desliga o modo de inserção. Insere uma linha em branco no meio do texto.

A - Faz margem à esquerda, baseado na posição do cursor.

S - Desfaz margens, adotando a 4ª e 60ª colunas como margens.

D - Faz margem à direita.

F - Scroll para baixo/rápido. Move de uma só vez 22 linhas.

G - Scroll para cima/rápido.

J - Alinha à direita uma linha.

H - Desalinha uma linha.

X - Limpa todo o texto.

C - Muda janela de texto. Este comando abre uma janela de 32 caracteres no texto. Quando a janela está fechada, a tela mostra os 64 caracteres em cada linha. Quando a janela é aberta, a moldura pode deslocar-se para os lados sob ação das setas.

B - Início de bloco. Blocos de texto podem ser movidos ou copiados de uma parte do texto para outra. O início de um bloco deve ser marcado através deste comando.

V - Fim de um bloco. Use F3 se precisar deletar um indicador de fim de bloco.

M - Move bloco de texto para posições após o cursor, ao ser pressionado M.

N - Copia bloco de texto. A ação é semelhante a do comando anterior, só que o bloco é copiado na posição após o cursor.

R - Procura a ocorrência de determinada palavra no texto.

Margens

Os comandos A e D são usados para fazer as margens esquerda e direita, respectivamente.

Impressoras

Para enviar seu texto para a impressora, pressione STOP e então a tecla P para selecionar a opção de impressão. A impressão pode ser interrompida a qualquer momento, usando a tecla Q.

Caracteres Gráficos

Os caracteres gráficos não estão disponíveis em todas as impressoras, mas são interpretadas pelo programa como uma seqüência de códigos de controle. Basta digitar o código de controle no texto, o mesmo será impresso de acordo com ele.