TIME WORD

PROCESSADOR DE TEXTO

PARA

TC 2068

MANUAL DO UTILIZADOR

Processador de TEXTO

TIMEWORD V1.1

© COPYRIGHT BY TMX PORTUGAL LTD.

ADENDA

O Processador de Texto - TIMEWORD V1.2 - que acaba de receber é uma versão melhorada da anterior V1.1 .
Contudo, o Manual do Utilizador é objecto das seguintes correcções:

onde se lê ... TIMEWORD V1.1 deve ler-se ... TIMEWORD V1.2

Na página 25, na parte correspondente à página 3 da função "Help", em "GRAPHIC CHARACTERS", deve ser adicionado:

KEY 1 ---- ô

TIMEWORD V1.1

1 - Introdução

O Timeword V1.1 é um programa de processamento de texto, apresentado em "cartridge" (software de estado sólido) para utilizar com o seu TC 2068.

Da aplicação do processador instalado em "cartridge" resultam duas vantagens essenciais. Uma é o carregamento instantâneo do processador. Quer isto dizer que como o processador está instalado a partir do endereço zero, então quando liga o seu sistema o processador entra imediatamente em funcionamento. Portanto não é necessário, como nos outros processadores existentes no mercado TASWORD e WORDSTAR entre outros, carregar em memória o processador de uma unidade de discos. Por outro lado, como o processador não ocupa RAM, uma vez que está instalado no espaço atribuido à ROM, permite a utilização máxima da memória (RAM) para processamento de texto: 32k, os quais permitem um mínimo de 512 linhas de texto, se as linhas ocuparem 64 caracteres cada uma.

O Timeword V1.1 oferece-lhe a possibilidade de optar como suporte de gravação de texto um simples gravador de cassetes ou então, o sistema Floppy Disk Drive (FDD) da Timex. Os textos editados podem ser listados com a impressora TIMEX 2080 ligada a um canal RS_232. Este canal RS_232 poderá ser sempre o canal A (CH_A) do FDD ou então terá de adquirir o "Interface" TIMEX RS_232 no caso de ter efectuado a opção gravador.

Siga todas as instruções e precauções quanto ao uso da "cartridge" com o seu TC 2068, conforme é explicado no Manual do Utilizador.

Ao longo do seu Manual aparece repetidas vezes a palavra STRING, a qual deve ser interpretada, como um conjunto de letras até um máximo de 32 caracteres.

2 - Formato de écrã:

Após introduzida a "cartridge" e ligado o seu TC 2068, verá que o processador de texto se encontra estruturado em duas zonas diferentes a saber:

- **Zona de edição de texto.**
- **Zona de comandos e estado do processador.**

Encontrará seguidamente, uma explicação detalhada de como operar com o seu processador.

O Timeword utiliza as 24 linhas com a seguinte distribuição:

2.1 Zona de edição de texto: compreendida entre as linhas 1 e 21 inclusivé.

2.2 Zona de definição de TABS: correspondente à linha 22 que possui o seguinte formato:

```
-------#-------#-------#-------#-------#-------#-------#-------
```

onde o caractere (#) representa a coluna relacionada com a tabela de TABS. Esta tabela pode ser definida, com o processador fora do modo de edição, para qualquer valor inferior ao da coluna máxima (64). Inicialmente os Tabs são colocados nas colunas múltiplas de 8 ou seja: 8, 16, 24, ... ,56.

2.3 Zona de nível de comandos e estado do processador: correspondente as linhas 23 e 24, as quais possuem o seguinte formato:

LINE:xxxx COLUMN:xx COUNT:xxxx COMMAND:x INSERT:xxx
ENTER COUNT/COMMAND REVISE:xxx

em que,

LINE:xxxx - xxxx indica o número da linha correspondente à posição actual do cursor, número entre 1 e 9999.

COLUMN:xx - xx representa a coluna correspondente à posição do cursor, número entre 1 e 64.

COMMAND:x - x representa a tecla relacionada com o último comando que foi executado ou em execução

COUNT: xxxx - xxxx representa um parâmetro opcional para alguns comandos do processador, indicando o número de repetições da execução do comando. Se o COUNT não for especificado, o valor por defeito é sempre 1.

INSERT: xxx - xxx indica o estado do processador de texto. Se é "ON", o processador está no modo de introdução de texto. Se é OFF, então o processador está à espera da entrada de um um novo comando.

ENTER COUNT/COMMAND - trata-se de um campo dedicado ao diálogo interactivo do processador com o utilizador.
O comentário ENTER COUNT/COMMAND, informa que o processador está à espera de um novo comando.

REVISE: xxx - xxx indica o estado do modo especial de inserção de texto, o modo REVISE.
Se o estado é ON, o texto é inserido em sobreposição ao já existente. Se o estado é OFF o modo REVISE está desactivado.

3 - Como utilizar o comando Edit

Para iniciar a introdução de um texto deve utilizar em simultâneo as teclas CAPS SHIFT e 1, as quais produzem o aparecimento da seguinte mensagem na última linha do écrã:

EDIT: ENTER D(drive) T(tape)

Esta mensagem permite ao processador distinguir se o utilizador quer entrar em edição utilizando o FLOPPY DISK DRIVE ou gravador de cassetes, como unidade de armazenamento da informação. Para carregar um texto dos drives deve pressionar a tecla "D", se pretende carregar do gravador, então deve pressionar a tecla "T". Note que apenas estas duas teclas permitem avançar no processo de entrada de texto, ou então forçando o STOP o comando será abandonado.

Se seleccionou o FLOPPY DISK DRIVE, aparece a seguinte mensagem na linha 24 do écrã:

ENTER FILENAME >

indicando que o processador está à espera do nome do ficheiro. Deve então escrever o nome do ficheiro que pretende criar seguido da tecla ENTER.

Após ter pressionado a tecla ENTER o indicador luminoso do disco começa a cintilar indicando que o sistema está a tentar ler o ficheiro do disco. Se o programa não existir nos discos, então as linhas 23 e 24 do processador ficam com a seguinte forma:

```
LINE:1      COLUMN:1      COUNT:        COMMAND:      INSERT:OFF
NEW FILE                                              REVISE:OFF
```

onde **NEW FILE**, indica que o programa é novo e, consequentemente não tem linhas de texto inseridas.

O processador a partir desta altura está à espera de um comando para avançar no modo de edição. Para começar a escrever texto deve carregar nas teclas CAPS SHIFT e 3 passando as linhas 23 e 24 a ficar com a seguinte forma:

```
LINE:1      COLUMN:1      COUNT:        COMMAND:      INSERT:ON
ENTER NEW TEXT                                        REVISE:OFF
```

INSERT:ON indica ao utilizador que o processador está no, modo de introdução de texto, sendo esse estado realçado pela mensagem que se encontra na linha 24 (ENTER NEW TEXT) a qual indica que a partir desta altura pode escrever o texto que desejar.

Este é o procedimento de edição de um texto novo. Para se

reeditar um ficheiro, os passos a seguir são em tudo semelhantes aos descritos no modo anterior, com a diferença de que quando o processador fizer acesso aos discos para ler o ficheiro indicado como este existe, o processador coloca no écrã a primeira página do texto. Por outro lado, a linha 24 tem um conteúdo diferente porque não é um ficheiro novo que vai ser editado. Todavia, a linha 23 tem rigorosamente a mesma forma, uma vez que o estado do processador é o mesmo do caso anterior.

As linhas 1 a 24 apresentam a seguinte forma.

linha 1 do texto
+
+
+
linha 21 do texto

```
--------#--------#--------#--------#--------#--------#--------#---------
LINE:1      COLUMN:1      COUNT:        COMMAND:       INSERT:OFF
ENTER COUNT/COMMAND                                    REVISE:OFF
```

Depois de introduzir o nome do ficheiro, seguido da tecla ENTER e o processador ter feito a busca do ficheiro nos discos, o cursor é sempre colocado no canto superior esquerdo do écrã correspondente a linha 1 coluna 1, como é indicado na linha 23.

Seguidamente, vamos apresentar um exemplo simples de como editar um texto, guardá-lo no disco e reeditá-lo novamente.

Para editar o texto os passos a seguir são:

1.o Entrar no modo de EDIT com as teclas CAPS SHIFT e 1;
2.o Seleccionar a unidade de leitura, tecla D.(Disco);
3.o Escrever o nome do ficheiro seguido de ENTER;
4.o Colocar o processador no modo INSERT:ON com as teclas CAPS SHIFT e 3.

A partir desta altura poderá introduzir o texto. Se o texto introduzido fosse:

Aplicações do seu Timex Computer 2068

O Timex Computer 2068 é uma máquina que pode utilizar para diversas finalidades em múltiplas formas. Poderá começar a utilizá-lo dentro de poucos minutos se recorrer a programas prè-gravados para:

- manter registos caseiros;
- diversão com jogos;
- complementar a educação dos seus filhos;
- assisti-lo no seu trabalho;
- aprender mais sobre os próprios computadores_
+ **^**
+ **(cursor a piscar)**
linhas vazias

```
                    +
                    +
-------#-------#-------#-------#-------#-------#-------#--------
LINHA:10    COLUMN:54      COUNT:          COMMAND:        INSERT:ON
ENTER NEW TEXT                                             REVISE:OFF
```

Depois de ter editado estas 10 linhas de texto, vamos guardar o ficheiro no disco. Primeiro, tem que se retirar o processador do modo de edição. Isto consegue-se forçando o STOP do seu TC 2068 (SYMBOL SHIFT + tecla A). Este procedimento visa colocar o processador no nível de comandos. Seguidamente, deve executar-se o comando EXIT. Assim, basta carregar na tecla E e o processador imediatamente pergunta se pretende guardar o texto no disco (pressionar tecla D) ou então em gravador de cassetes (pressionar teçla T). Após a selecção de uma das duas teclas e, sendo escolhido o disco verá a luz a piscar com o significado de que o texto está a ser gravado na "diskette" introduzida no disco seleccionado. As linhas de texto são apagadas do écrã e o processador passa para o estado inicial como se tivesse acabado de ligar o seu sistema.

Resumindo: para sair do modo de edição e guardar o texto deve executar os seguintes passos:

1.o Colocar o processador no nível de comandos INSERT:OFF com o STOP do 2068;
2.o Pressionar a tecla E (comando EXIT);
3.o Seleccionar a unidade de gravação (D disco T gravador de cassetes).

Para reeditar o texto procede da mesma forma como da primeira vez. O texto que foi editado e gravado na "diskette" anteriormente surge no écrã com o cursor a piscar no canto superior esquerdo ou seja na coluna/linha 1/1.

Se por exemplo queria acrescentar mais linhas de texto a partir da última linha, então utilizando as teclas que movem o cursor no sentido indicado pelas "setas" (teclas 5 a 8) coloca o cursor na linha/coluna a partir do qual se vai introduzir o novo têxto. Seguidamente coloca-se novamente o processador no estado de INSERT:ON escrevendo-se então o novo texto. Se quer alterar o conteúdo de uma dada linha, então coloca o cursor na linha e coluna respectiva onde pretende fazer a alteração, escrevendo ou apagando seguidamente o texto. Neste caso, poderá verificar que o texto é empurrado ou puxado quando se insere ou apaga um caractere. Isto resulta do facto de o processador não trabalhar com linhas fixas, o que se transforma num melhor aproveitamento da capacidade de memória disponível.

Este processo repete-se sempre que se quer editar ou guardar o texto. Existem ainda dois novos comandos que permitem a inserção de texto: são o INSERT LINE e REVISE. Todavia nesta parte do seu manual apenas se pretende demonstrar como facilmente se pode editar ou gravar um texto. Estes dois

comandos serão exlicados num capítulo seguinte, assim como, todos os outros comandos que permitem o manuseamento do texto.

Resta ainda referir que se tiver 2 ou mais discos ligados ao seu controlador pode editar um texto em qualquer dos discos. A única diferença reside somente no facto de quando se indica o nome do ficheiro se escrever em primeiro lugar o nome do disco (A, B, C ou D) separado por dois pontos ":" do nome do ficheiro, como por exemplo:

```
-------#-------#-------#-------#-------#-------#-------#--------
LINE:       COLUMN:       COUNT:          COMMAND:       INSERT:OFF
ENTER FILENAME >B:TESTE.MAT                               REVISE:OFF
```

onde B: representa o drive onde se quer editar o ficheiro

A edição de texto utilizando o gravador como unidade de gravação, processa-se da mesma forma. A única diferença está no 2.o passo da sequência de edição em que se selecciona a tecla T (tape). Todavia, se seleccionar o gravador quando da entrada do modo de edição o processador pergunta se o ficheiro a editar é um ficheiro novo. Isto porque se o ficheiro ainda não existe, o processador não pode lê-lo do gravador. Resumindo, para editar um texto utilizando o gravador deve seguir os seguintes passos.

1.o Entrar no modo de EDIT com as teclas CAPS SHIFT e 1;
2.o Seleccionar T (tape) para unidade de gravação;
3.o Teclar Y para ficheiro novo ou N para um ficheiro já existente no gravador de cassetes;
4.o Escrever o nome do ficheiro a editar e pressionar ENTER;
5.o Entrar no modo de introdução de texto com teclas CAPS SHIFT e 3;

O abandono deste modo em tudo semelhante aos discos, com a única diferença de que após ter seleccionado o gravador para gravar o texto, o processador coloca a seguinte mensagem na linha 24:

START TAPE THEN PRESS ANY KEY,

com o objectivo de avisar o utilizador de que primeiro deve colocar o gravador em funcionamento e depois carregar em qualquer tecla para se iniciar a gravação.do texto na cassete.

Quando utilizar o gravador para gravar ou carregar textos deve achar esquisito que as riscas habituais não apareçam no seu televisor ou monitor. Não se deve preocupar porque o processo de gravação e leitura decorre normalmente. Isto acontece porque o seu TC 2068 está seleccionado no modo de resolução de 64 colunas, o qual, não permite a visualização das tão conhecidas riscas.

Resta referir unicamente como se obtêm os caracteres gráficos. Para escrever um caractere que necessita de acentuação, primeiro coloca-se o processador no modo de caracteres gráficos. Para isso pressionam-se as teclas CAPS SHIFT e 9. A tecla que for premida de seguida será interpretada como gráfica, passando o processador ao estado anterior. Quer isto dizer que sempre que se queira escrever um caractere com acentuação tem que se pressionar as teclas relativas ao modo GRAFICS do seu TC 2068. Se carregar duas vezes nestas teclas é feito da mesma forma o RESET do modo. Isto equivale a dizer que este modo está programado de forma ON/OFF utilizando as teclas CAPS SHIFT e 9. Para saber quais os caracteres gráficos e em que letras estão definidas deve consultar a página 3 do HELP ou o parágrafo 6.13 deste manual.

4 - Como utilizar o comando PRINT

Como foi referido, é permitido enviar texto para uma impressora através de um canal RS_232, quer se esteja dentro de edição de um dado ficheiro, no nível de comandos, quer se esteja fora de edição e, consequentemente, também no nível de comandos do processador. Deve-se ter especial atenção que ao utilizar o FLOPPY DISK DRIVE o canal que deve estar ligado à impressora é sempre o canal A, referido no manual do TOS como: "CH_A". Se não possui o sistema de discos, então o processador através de testes apercebe-se desse facto e envia para o "Interface" série desenvolvido pela TMX PORTUGAL, o qual deverá estar ligado na ficha de extensão do seu TC 2068.

Depois de o processador estar no nível de comandos INSERT:OFF e REVISE:OFF, pressiona-se a tecla P "Print". Então na última linha do processador, aparece a seguinte mensagem.

FORMAT TEXT (Y/N)

Esta primeira mensagem tem como objectivo, permitir a listagem do texto com ou sem formatação.

Se pressionar a tecla N, o texto é enviado desde a primeira à última linha exactamente como aparece no écrã do seu monitor.

Se o texto não está em modo de edição, então o processador pergunta o nome do ficheiro. Neste caso deve escrevê-lo, assim como o nome do disco se tal for necessário. A partir da altura que o processador começa a enviar o texto para a sua impressora na linha 24 está uma nova mensagem: PRESS P TO STOP PRINT. A partir desta altura, o texto começa a ser listado na impressora, podendo-se parar o processo de impressão ao carregar na tecla P, como é referido na mensagem.Pode acontecer que seja necessário pressionar a tecla durante um tempo maior que o normal, para accionar o mecanismo de STOP.Isto sucede porque, enquanto o Sistema Operativo dos discos não devolver o comando ao processador durante a transmissão de um dado número de caracteres para o canal RS_232, a leitura do teclado não é executada uma vez que como não são aceites "interrupts" o teclado não é lido.

Após detecção da tecla que provoca a paragem da listagem, (tecla P) aparece uma nova mensagem:

PRESS C TO CONTINUE OR A TO ABANDON PRINT

Esta mensagem permite ao utilizador, após interrupção do processo de listagem de um texto na impressora, a opção de poder continuar a listagem a partir do ponto onde havia parado (premindo a tecla C), ou então, abandonar o comando (premindo a tecla A).

Este procedimento é idêntico quando se selecciona o parâmetro de texto formatado. Todavia, antes de se iniciar a

listagem do texto propriamente dita, o processador coloca ao utilizador um dado número de parâmetros de formatação, que são permitidos definir, como a seguir se explica.

4.1 Parâmetros para formatação de texto.

4.1.1 Número da linha inicial

Se seleccionou a tecla Y em resposta a mensagem: (FORMAT TEXT (Y/N), aperece uma nova mensagem referente ao primeiro parâmetro.

START AT LINE NUMBER >

Este primeiro parâmetro permite definir o número da linha a partir da qual se vai iniciar a listagem do texto. O processador fica assim à espera que o utilizador indique o número da linha. O processador passa para a entrada do parâmetro seguinte depois duma das três possibilidades ter sido aceite.

Estas opções são:

1 - Tecla ENTER listagem a partir da linha 1;
2 - Número da linha + tecla ENTER;
3 - STOP cancela o comando.

4.1.2 Número de páginas a imprimir

O parâmetro seguinte: **STOP AT PAGE NUMBER** indica quantas páginas são listadas. Se indicar este parâmetro com o valor 1, então apenas será impressa uma página de texto a partir da linha indicada anteriormente. Como no caso anterior, pode ser obtido através das seguintes opções:

1 - Tecla ENTER imprime até fim do texto;
2 - Número de páginas indicado + tecla ENTER;
3 - STOP cancela o comando.

4.1.3 Numeração das páginas

O parâmetro seguinte: **NUMBER OF FIRST PAGE >** permite numerar as páginas a partir do número indicado.

Opções:

1 - Tecla ENTER número da 1.a página começa em 1;
2 - Indicação do número + tecla ENTER;
3 - STOP cancela o comando.

Este parâmetro é particularmente útil quando se tem um texto dividido em vários ficheiros e se pretende paginar o texto sequencialmente. Assim, se por exemplo tivessemos um texto

dividido em dois ficheiros TESTE.POR e TESTE.FRA tendo o primeiro 20 páginas e o segundo 13, então no primeiro o valor deste parâmetro seria 1, enquanto que no segundo seria 21, ficando as páginas numeradas de 1 a 33 inclusivé.

4.1.4 Número de linhas por página

O parâmetro seguinte:**NUMBER OF LINES PER PAGE** > permite definir o número de linhas com que cada página vai ser impressa e como nos parâmetros anteriores tem as seguintes opções:

1 - Tecla ENTER número de linhas por página serão de 52 linhas se este parâmetro não foi definido anteriormente;
2 - Indicação do número de linhas por página + tecla ENTER
3 - STOP cancela o comando.

4.1.5 STOP entre páginas de texto

O parâmetro seguinte: **STOP AFTER PAGE** tem como objectivo permitir ao utilizador listar um texto com folhas de formato standard A4. Para que isto seja possivel, é imperitivo que o processador pare a listagem, no fim de cada página, para colocar nova folha na impressora. Depois do processador parar, este fica à espera que carregue numa tecla imprimindo a nova página e assim sucessivamente.

Depois deste parâmetro ser aceite começa a listagem que se processa de acordo com a definição dos parâmetros.

4.2 Como obter caracteres diferentes com a sua impressora

O Timeword tem dez sequências de ESCAPE diferentes que pode utilizar no seu texto. Estas sequências foram definidas com as teclas de 0 a 9 funcionando no modo ON/OFF. Assim pode-se formar combinações com qualquer uma das sequências de ESCAPE. O resultado é uma gama inacreditável de caracteres diferentes.

Como conselho de edição primeiro deve escrever o seu texto até o ter na forma final. Depois pode escolher o tipo de letra que deseja utilizando as sequências de ESCAPE em qualquer combinação possível, inserindo-a no texto. Quando coloca uma determinada sequência no texto surge no écrã um caractere que indica a posição da sequência inserida, para que mais tarde se possa rapidamente saber qual o estado do texto. Estes caracteres que representam as sequências de ESCAPE são tratados como caracteres normais. Assim podem-se apagar, inserir ou mover conjuntamente com o texto.

Existe além-destas sequências um caractere especial que é o FORM FEED definida na tecla F. Este caractere sempre que inserido no texto é interpretado pela sua impressora como fim de página. Desta forma a sua impressora quando recebe este

caractere, começa a imprimir o texto seguinte numa página nova.

A titulo de exemplo vamos mostrar algumas combinações possíveis utilizando as sequências de ESCAPE, todavia deixamos ao utilizador a liberdade de exploração desta potencialidade que o Timeword lhe permite.

Sequências individuais:

Caracteres em modo Itálico

Caracteres em modo condensado

Caracteres em modo elite

Caracteres com sublinhado

Caracteres com grande qualidade

Caracteres "subscript"

Caracteres "Superscript"

Caracteres "Bold"

Caracteres "Double strike"

Caracteres com dupla dimensão

Combinações de sequências:

Caracteres em itálico condensados em elite

Dupla dimensão alta qualidade

Caracteres "subscript" condensados em alta qualidade

Caracteres condensados com "Bold" e "Double Strike"

5 - Funções de edição

Neste capítulo vamos descrever todas as funções de edição que o processador permite mostrando alguns exemplos simples.

5.1 **Delete character:** (CAPS SHIFT + TECLA ENTER)

Apaga o caractere anterior em relação à posição do cursor. Se o campo COUNT está especificado, apaga o número de caracteres indicado no COUNT a partir do cursor para a direita.

Exemplos:

Se tivesse a seguinte linha de texto:

O processador de texto foi installado para o seu TC 2068.

e, se o cursor estivesse debaixo do segundo l da palavra installado, ao executar DELETE é eliminado do écrã o primeiro l, e consequentemente eliminado o erro do texto. Se fizesse novo DELETE, seria a letra anterior (letra a) que seria apagada e assim sucessivamente.

O DELETE para a frente apenas é permitido com o processador fora do modo de INSERT (INSERT:OFF). Assim, estando o processador no modo indicado e, se o cursor se encontrar a piscar debaixo do primeiro l, pressione a tecla l. Pode verificar que no campo COUNT aparece o algarismo 1 a seguir aos dois pontos. A seguir executa a função DELETE obtendo desta forma o mesmo resultado. Contudo o DELETE para a frente tem interesse particular quando se querem apagar numa linha vários caracteres, ou ainda puxar a linha anterior para cima o que equivale a apagar o RETURN que se encontra no fim de cada linha.

5.2 **Delete line:** (TECLA K)

Apaga a linha correspondente à posição actual do cursor. Estando o campo COUNT especificado apaga para baixo o número de linhas indicado no COUNT a partir da posição onde está o cursor. Esta função é apenas permitida fora do modo de INSERT.

Exemplo:

Supondo que o texto que tinha acabado de editar era o seguinte:

O computador é uma máquina versátil. Pode fazer inúmeras coisas desde que se lhe "diga" o que deve fazer. Mas tem que se lhe dizer isso em palavras que ele possa entender e em passos curtos para que ele possa executar.

Agora já pode utilizar o conhecimento do teclado para começar a dar instruções ao seu computador.

Se quizer apagar a linha 5, então primeiro coloca o cursor na linha 5 e seguidamente carrega na tecla k (kill). Como pode verificar a linha 5 foi apagada do écrã e consequentemente do texto em RAM. Se por outro lado, pretende apagar mais que uma linha, e neste caso fossem as linhas 5 e 6, então depois de ter o cursor posicionado deve primeiro indicar o COUNT com 2 linhas e de seguida pressionar a tecla k. Desta vez as linhas 5 e 6 foram apagadas do écrã. O máximo número de linhas que é permitido apagar é o maximo valor permitido ao campo COUNT 9999.

5.3 **Insert line:** (CAPS SHIFT + TECLA 4)

Insere uma linha vazia a seguir à da posição do cursor. Passa o processador para o modo de inserção de texto.

Exemplo:

Tendo o seguinte texto:

Eis aquilo que deve possuir para ligar o seu TC 2068:
- O próprio Timex 2068
- Um cabo com fichas duplas
- Um transformador de alimentação
- Este manual
- Algum software

Se quizer inserir uma nova linha a seguir à linha 3 deve colocar o cursor na linha anterior e seguidamente executar a função INSERT LINE com as teclas CAPS SHIFT e 4. O texto passaria a ter mais uma linha vazia e se verificar no fim da linha 23 o estado do processador indicado é o de estar no modo de INSERT:ON. A apresentação do écrã seria a seguinte:

Eis aquilo que deve possuir para ligar o seu TC 2068:
- O próprio Timex 2068
- Um cabo com fichas duplas

- Um transformador de alimentação
- Este manual
- Algum software

```
                    +
                    +
--------#--------#--------#--------#--------#--------#--------#---------
LINE:4      COLUMN:1      COUNT:          COMMAND:        INSERT:ON
ENTER NEW TEXT                                          REVISE:OFF
```

onde o simbolo + representam as restantes linhas vazias do écrã.

5.4 **Insert ON:** (CAPS SHIFT + TECLA 3)

Coloca o processador no modo de inserção de texto a partir da posição actual do cursor de inserção.
Este comando foi analisado no capitulo 2, pelo que não vamos detalhar novamente a sua descrição.

5.5 **Insert OFF:** (SYMBOL SHIFT + TECLA A)

Sai do modo de inserção de texto. O processador fica no modo de comandos.

5.6 **Cursor TAB:** (SYMBOL SHIFT + TECLA Q)

Executa um TAB definido pela tabela de TABS com a sua representação na linha 22 do display. Quando estiver no modo de inserção ao executar um TAB o cursor é colocado na próxima coluna correspondente ao do simbolo # seguinte. Estes caracteres indicam a posição dos TABS definidos numa tabela que é inicializada e que pode se alterada como está referido no parágrafo 6.5.

5.7 **Cursor home:** (SYMBOL SHIFT + TECLA E)

Coloca o cursor na posição correspondente à linha 1, coluna 1 do texto que se encontra no écrã.

5.8 **Arrows:** (CAPS SHIFT + TECLAS 5,6,7,8)

Movimenta o cursor com o sentido indicado pelas setas desde o início do texto até ao fim do texto.

6 - Comandos do processador de texto

Neste capitulo vamos mostar todos os comandos que são permitidos, assim como mostrar alguns exemplos.
Tenha em atenção que todos os comandos apenas são permitidos com o processador no modo INSERT:OFF.

6.1 **Print** (TECLA P)

Envia um ficheiro completo, ou parcial para um canal RS_232. Se o ficheiro estiver em memória, portanto em edição, será esse texto a transmitir para o canal RS_232. Caso contrário, é permitido a listagem dum ficheiro de qualquer disco especificando o o nome do disco e o nome do texto, como foi exemplificado no capitulo 3.

6.2 **Advance:** (TECLA A)

Desloca o cursor o número de linhas para cima ou para baixo conforme o valor indicado pelo campo COUNT. Com este comando podemos ir directamente para o fim ou início do texto, assim como subir ou descer um determinado número de linhas. Isto consegue-se com a indicação de parâmetros no campo COUNT. Estes são:

1 - Sinal menos "-" subir linhas;
2 - Sinal barra "/" avanço total;
3 - Indicação do número linhas a subir ou descer.

```
Ex1: COUNT:/    COMMAND:A          ;avança para fim do texto
Ex2: COUNT:-/   COMMAND:A          ;sobe para o início texto
EX3: COUNT:-12 COMMAND:A           ;sobe 12 linhas
EX4: COUNT:12   COMMAND:A          ;avança 12 linhas
```

6.3 **Find:** (TECLA F)

Coloca o cursor no inicio da STRING definida pelo utilizador.

Exemplo:

Com o processador no nível de comandos, carregando na tecla F surge a seguinte mensagem, na linha 24 do écrã:

ENTER SEARCH STRING >

Esta mensagem tem como objectivo indicar que o processador está à espera de que indique qual é a STRING que pretende procurar. Se por exemplo tivesse o seguinte texto:

O processador permite um mínimo de 512 linhas com um máximo de 64 colunas.

e pretender procurar a palavra máximo, primeiro carrega na tecla F (Find), seguidamente, escreve a palavra máximo e, para finalizar pressiona a tecla ENTER. Depois deste procedimento efectuado pode verificar que o cursor fica a piscar debaixo da primeira letra da STRING que se procurou neste caso a letra m.

Num outro caso quando o texto é maior e não está visível, no écrã a STRING que se pretende procurar. Depois de executar o comando FIND se certificar de que não era essa parte do texto que pretendia procurar mas sim a seguinte, para executar de novo o comando FIND, não é necessário escrever novamente a STRING uma vez que o processador recorda sempre a última que foi defenida. Isto, evidentemente, se pretender procurar a mesma STRING.

Resumindo para se procurar a mesma STRING basta pressionar a tecla F e de seguida a tecla ENTER.

Por outro lado se o campo COUNT estiver actuado então o comando será executado o número de vezes indicado. Quer isto dizer que se tivesse as últimas 3 linhas do écrã com a seguinte forma:

```
-------#-------#-------#-------#-------#-------#-------#-------#
LINHA:XX    COLUMN:XX     COUNT:3       COMMAND:F      INSERT:OFF
ENTER SEARCH STRING >que já não                         REVISE:OFF
```

ou seja pretende-se procurar a STRING "que já não". Todavia, a primeira e segunda STRING devem ser ignoradas. Desta forma, quando o processador encontrar pela terceira vez a STRING, coloca o cursor no início da STRING e actualiza o texto no écrã em função da linha e coluna referida à STRING deixando o cursor no seu início.

Para a execução deste comando é necessário definir os seguintes parâmetros:

1 - **Definição da STRING a procurar;**
2 - **Se o COUNT especificado procura a STRING o número de vezes dado pelo COUNT;**
2 - **STRING não especificada, procura última que foi indicada anteriormente;**
3 - **STOP cancela o comando.**

6.4 **Replace:** (TECLA R)

Este comando troca uma STRING por outra.

Exemplo:

Se tivesse o seguinte texto:

No mundial de futebol, no Mèxico, que vença a melhor equipa.

Para mudar a STRING no México" para "em Portugal" deve proceder da seguinte forma:

Primeiro pressiona a tecla R, aparecendo na linha 24 do écrã a primeira mensagem com o objectivo de que deve escrever a STRING a substituir. A mensagem seguinte indica que deve escrever a nova STRING que vai substituir a primeira. Cada uma das STRING deve ser seguida da tecla ENTER. Após entrada da segunda STRING o texto passa a ficar com a nova forma:

No mundial de futebol, em Portugal, que vença a melhor equipa.

Resumindo o comando REPLACE deve ser executado com a seguinte ordem na entrada de parâmetros:

1 - **Pressiona a tecla R para iniciar comando;**
2 - **Escrever a STRING a substituir e de seguida premir a tecla ENTER;**
3 - **Escrever a nova STRING e de seguida premir a tecla ENTER;**
4 - **Não especificação dos dois primeiros parâmetros será executado o comando com os parâmetros do REPLACE anterior;**
5 - **STOP cancela o comando.**

6.5 **Define TABS:** (TECLA T)

Redefine a tabela de TABS.

Para definição de novos TABS primeiro deve pressionar na tecla t (TAB). No início da linha 24 do écrã aparece a seguinte mensagem: DEFINE TABS >. Esta mensagem indica que deve escrever o número das colunas onde quer colocar os TABS. Os TABS devem ser definidos separados por vírgulas e serem inferiores a 64.

Exemplo:

1.o Carrega na tecla T
2.o Escreve os números 15,30 e seguidamente a tecla ENTER.

A linha 22 fica com os caracteres que representam os TABS na seguinte posição:

---------#---------#---------#---------#---------#---------

ou seja o primeiro TAB está na coluna 15 e segundo na coluna 30. Note que no espaço onde anteriormente estavam 4 TABS definidos agora estão apenas 2.

6.6 **Reform:** (TECLA B)

Formata um parágrafo de texto. Esta formatação começa na linha correspondente à posição do cursor e acaba quando o o processador encontrar um ponto "." indicando parágrafo.

Exemplo:

Se tivesse o seguinte texto:

O computador è uma màquina derradeira ou definitiva para auxiliar o nosso cèrebro. Ele pode recordar vastas quantidades de informação.

Para reformar o parágrafo, primeiro coloca o cursor na primeira linha de texto com a ajuda dos teclas que movem o cursor Seguidamente, pressiona a tecla R, ficando o texto com a seguinte forma:

O computador è uma màquina derradeira ou definitiva para auxiliar o nosso cèrebro. Ele pode recordar vastas quantidades de informação.

6.7 **Move block:** (TECLA M)

Move bloco de linhas, com indicação do número da linha inicial, número de linhas a mover e linha para onde vai executar o MOVE. Para simplificação do exemplo que vamos mostrar seguidamente, as linhas de texto são representadas com indicação do número referente à linha.

Vamos dizer então que tinhamos o seguinte texto com apenas sete linhas:

linha 1
linha 2
linha 3
linha 4
linha 5
linha 6
linha 7

Se quizesse mover as linhas 2 e 3 para a linha 6 deve executar o seguinte procedimento:

Primeiro pressiona a tecla M iniciando o comando MOVE. Em seguida indica o número da linha de onde vai executar o move; portanto a linha 2; o número de linhas que quer mover: 2 linhas; e por último a linha para onde move, neste caso a linha 6.

Estes parâmetros devem ser separados por vírgulas para se

distinguirem uns dos outros. A linha 24 do écrã ficaria com o seguinte apresentação:

MOVE FROM, LENGTH, TO LINE NUMBER > 2,2,6_ **REVISE:OFF**

(cursor a piscar)

Para que o comando seja executado basta pressionar a tecla ENTER aparecendo o texto com a seguinte forma:

linha 1
linha 4
linha 5
linha 2
linha 3
linha 6
linha 7

Podemos resumir que para executar o comando MOVE é necessàrio definir os seguintes parâmetros:

1 - MOVE FROM - linha inicial de onde move o texto;
2 - LENGTH - número total de linhas a mover;
3 - MOVE TO - linha para onde move o texto;
4 - STOP cancela o comando.

6.8 **Copy block:** (TECLA C)

Este comando copia um bloco de linhas funcionando da mesma forma que o comando anterior, todavia as linhas de onde o texto é movido não são retiradas. Quer isto dizer que é feita uma cópia integral das linhas indicadas para a linha onde se deseja a cópia. Da mesma forma que no caso anterior vamos fazer um exemplo simples.

Vamos dizer que tinhamos o seguinte texto:

linha 1
linha 2
linha 3
linha 4
linha 5

Se quizer copiar as linhas 3 e 4 para a linha 1, então deve executar o seguinte procedimento:

Primeiro pressiona a tecla C (Copy) para iniciar o comando. Seguidamente indica os parâmetros exactamente da mesma forma como no comando anterior. A linha 24 do écrã ficaria com o seguinte conteúdo:

COPY FROM, LENGTH, TO LINE NUMBER >3,2,1_ **REVISE:OFF**

(cursor a piscar)

Para que o comando execute basta apenas pressionar a tecla ENTER ficando o texto com a seguinte forma:

linha 3
linha 4
linha 1
linha 2
linha 3
linha 4
linha 5

Neste caso, o texto final tem mais duas linhas de texto, enquanto que no comando anterior o número de linhas final é sempre o mesmo. Resumindo o comando COPY copia uma imagem de texto para a linha que o utilizador indica.

Podemos resumir que para executar o comando COPY é necessário definir os seguintes parâmetros na sequência indicada:

1. o **COPY FROM - linha inicial de onde se copia o texto;**
2. o **LENGTH - número total de linhas a copiar;**
3. o **COPY TO - linha para onde se copia o texto;**
4. o **STOP cancela o comando**

6.9 **Exit:** (TECLA E)

Comando de saída de edição, com actualização (save) do buffer de texto, para gravador de cassetes ou FLOPPY DISK DRIVE.

Não vamos refir novamente a descrição deste comando uma vez que já foi exemplificado no capítulo 2 deste manual. Todavia os parâmetros necessários são:

1 - tecla D guarda o texto no disco;
2 - Tecla T guarda o texto na cassete;
3 - STOP cancela o comando.

6.10 **Save:** (TECLA S)

Guarda o ficheiro em edição em gravador de cassetes ou FLOPPY DISK DRIVE, todavia o processador permanece em edição.

Este comando é igual ao anterior com a única diferença de que o processador depois de ter guardado o texto na unidade de gravação indicada volta para o estado anterior. Tem interesse particular quando se quer fazer várias cópias de um determinado

texto. Para isso basta entrar em edição com o texto e executar seguidamente o comando SAVE, tantas vezes quantas as cópias necessárias indicando o nome com que o texto vai ser guardado.

Exemplo:

Vamos supor que tinha em edição o seguinte texto e o processador estava no modo de INSERT:OFF:

Teste para do comando SAVE para o sistema de discos.

Para executar o comando SAVE pressiona a tecla S escrevendo seguidamente o nome com que quer guardar o texto. Nesta altura a linha 24 do processador fica com o seguinte conteúdo:

ENTER FILENAME >**copia1** REVISE:OFF

para guardar o texto com o nome COPIA1 no disco A.

ENTER FILENAME >**b:copia2** REVISE:OFF

para guardar o texto com o nome COPIA2 no disco B.

Parâmetros:

1 - Tecla D guarda o texto nos discos;
2 - Tecla T guarda o texto em cassete;
3 - STOP cancela o comando.

6.11 **Quit:** (TECLA Q)

Comando de saida de edição, sem actualização do texto para, gravador ou discos. Neste caso perde-se o texto que estava em edição.

Ao tentar executar o comando QUIT o processador coloca na linha 24 do écrã uma mensagem com o objectivo de permitir ao utilizador voltar novamente para a edição do texto não perdendo dessa forma o texto. Tenha em atenção que se responder à mensagem com a tecla Y perde o texto que estava em edição.
Os parâmetros deste comando são os seguintes:

1 - Tecla Y executa o comando;
2 - Tecla N o processador volta ao estado anterior.

6.12 **Abort:** (SYMBOL SHIFT + TECLA A)

Cancela o comando que está a ser interpretado. Este comando é praticamente utilizado em todos os outros comandos

para que seja permitido ao utilizador abandonar qualquer comando em qualquer ponto da entrada dos parâmetros.

13. **List:** (TECLA L)

Mostra o nome de todos os ficheiros existentes na diskette do drive especificado (A, B, C ou D), assim como, o nome da diskette. Por exemplo se quizessemos ver os nomes dos programas gravados na "diskette" inserida no disco A deve executar:

Primeiro pressiona na tecla L (List) e seguidamente a tecla A. Pode ver que a luz do disco começa a piscar. Isto quer dizer que o processador está a ler as directorias da "diskette". Se a "diskette" se chama-se MANUAL e tivesse gravado os seguintes programas: MANUAL1, MANUAL2, MANUAL3 o écrã ficava com o seguinte aspecto:

DISKETTE NAME A:MANUAL DIR

A:MANUAL1 A:MANUAL2 A:MANUAL3 A:TESTE1
A:TESTE2

+
+
linhas vazias
+
+

```
-------#-------#-------#-------#-------#-------#-------#--------
LINE:       COLUMN:       COUNT:        COMMAND:L     INSERT:OFF
ENTER COUNT/COMMAND                                   REVISE:OFF
```

São os seguintes os parâmetros deste comando:

1 - Nome do disco: Tecla A, B, C ou D;
2 - STOP cancela o comando.

6.14 **Delet file:** (TECLA D)

Apaga o ficheiro da "diskette" do disco (A, B, C ou D) com o nome especificado pelo utilizador.

Exemplo:

Se tivesse executado o comando anterior e verificasse que existiam os seguintes ficheiros na "diskette" do disco B.

B:TEST .MAT B:HIST .TST B:PORT .TST B:TEST
B:FISI .TST

para apagar o ficheiro TEST.MAT deve executar:

Primeiro pressiona tecla D (Delet file) escrevendo

seguidamente o nome do disco e do texto na linha 24 do écrã da seguinte forma: ENTER FILENAME >b:teste.mat e por último pressiona a tecla ENTER.

Fazendo novamente o comando List pode verificar que este ficheiro já não aparece no écrã, e consequentemente, foi apagado da "diskette".

Da mesma forma que os comandos anteriores este comando tem os seguinte sequência:

1 - **Pressionar tecla D para iniciar comando;**
2 - **Escrever o nome do ficheiro a apagar seguido da tecla ENTER;**
3 - **STOP cancela o comando.**

6.15 **Help:** (TECLA H)

Coloca no écrã o utilitário "Help". Este utilitário lista todas as funções de edição e comandos do processador, as teclas correspondentes aos caracteres gráficos e as teclas que estão definidas para as sequências de "escape", as quais permitem obter os vários tipos de caracteres na sua impressora TC 2080.

O "Help" está formado em três páginas seguidas como a seguir se mostra.

PAGINA 1

Help Utility: Editing Functions

```
                KEY H --- Help page
            CAPS LOCK --- Capital letter ON/OFF
  CAPS SHIFT + KEY 1 --- Edit
       .     +  .  0 --- Delet Character
       .     +  .  4 --- Insert line
       .     +  .  3 --- Insert ON
       .     +  .  7 --- Cursor up
       .     +  .  6 --- Cursor Down
       .     +  .  8 --- Cursor right
       .     +  .  5 --- Cursor left
SYMBOL SHIFT + KEY Q --- Cursor TAB
       .     +  .  E --- Cursor home
       .     +  .  A --- Insert & revise OFF
```

PAGINA 2

Help Utility: Editing Functions

SYMBOL SHIFT + KEY A --- Abort command

Word Processor Commands

```
                SYMBOL SHIFT + KEY S --- Set Revise ON/OFF
KEY P --- RS_232 Hardcopy      KEY B --- Reform Paragraph
  .  A --- Advance Lines         .  M --- Move Block of Lines
  .  F --- Find Expression       .  C --- Copy Block of Lines
  .  R --- Replace Expression    .  E --- Exit & Save Text
  .  S --- Save Text             .  Q --- Quits Text Editing
  .  L --- List Drive Directory  .  K --- Delet Line of Text
  .  D --- Delet File
```

PAGINA 3

GRAPHIC CHARACTERS

```
KEY a --- á
  .  b ---- ã
  .  c --- ç
  .  d ---- ê
  .  e --- è
  .  g ---- õ
  .  h --- à
  .  i ---- ì
  .  j --- â
  .  n ---- ñ
  .  o --- ò
  .  u ---- ù
```

PRINTER ESCAPE SEQUENCES

```
KEY 0 --- Italic mode ON/OFF
  .  1 --- Condensed mode ON/OFF
  .  2 --- Elite mode ON/OFF
  .  3 --- Underline mode ON/OFF
  .  4 --- High quality mode ON/OFF
  .  5 --- Subscript mode ON/OFF
  .  6 --- Superscript mode ON/OFF
  .  7 --- Bold mode ON/OFF
  .  8 --- Double Strike ON/OFF
  .  9 --- Double Width
  .  f --- Form feed
```

335-911940

TIMEX

TMX PORTUGAL LDA.
QTA. DOS MEDRONHEIROS - LAZARIM
2825 MONTE DA CAPARICA – TEL. 2952069