GANHE FAX MODEM E SOFTWARES

ANO XIV - Nº 153 - R$ 4,00

Micro Sistemas

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DE MICROCOMPUTADORES

Windows 95

GUIA DE SOBREVIVÊNCIA

VEJA COMO ACESSAR A INTERNET

ANATOMIA DE UM MICRO - ÚLTIMA PARTE

VISUAL BASIC - ÚLTIMA PARTE

OS/2 WARP - AME-O OU DEIXE-O

Windows 95 X OS/2

AS ESTRADAS DO FUTURO DA INFORMÁTICA E TELECOMUNICAÇÕES PASSAM POR GOIÂNIA.

SUCESU 95

E D I Ç Ã O N A C I O N A L

Quem anda pelos caminhos
da informática e telecomunicações, tem que passar por
Goiânia entre os dias 6 e 11 de novembro.
No Centro de Convenções estará acontecendo o terceiro
maior evento do gênero no País: a SUCESU 95 - XV Feira
Internacional de Informática e Telecomunicações e
XXVIII Congresso de Informática e Telecomunicações.
São dois eventos em um só, onde serão mostrados por
cerca de 200 expositores e para mais de 100 mil pessoas
os mais recentes lançamentos dos principais fabricantes
do mundo e as tecnologias de última geração.
Também serão discutidas, em palestras de alto nível,
as tendências e técnicas avançadas da informação.
É uma oportunidade para você fazer excelentes negócios,
criar novas parcerias e ver de perto porque Goiás é hoje
um pólo de atração de investidores que pensam no futuro.



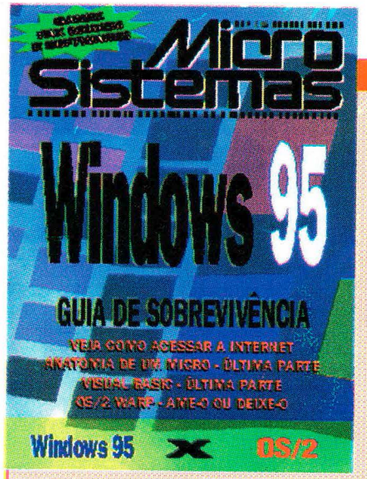
SUCESU 95 - XV FEIRA INTERNACIONAL DE INFORMÁTICA E TELECOMUNICAÇÕES E XXVIII CONGRESSO NACIONAL DE INFORMÁTICA E TELECOMUNICAÇÕES. CENTRO DE CULTURA E CONVENÇÕES. GOIÂNIA, DE 6 A 11/NOVEMBRO.

Promoção: SUCESU NACIONAL
Realização: SUCESU-GO
Co-Promoção: SEBRAE GO
Planejamento Comercialização: tecniprom & associados — Tecnologia em promoções

CENTRAL DE INFORMAÇÕES (062) 249-0588

Apoio:
GOVERNO DE GOIÁS
SICTUR
EMCIDEC
PREFEITURA DE GOIÂNIA
COMDATA
SINDINFORMÁTICA

Hotel Oficial: HOTEL PAPILLON
Transportadora Oficial: VASP
Locadora Oficial: CICAL - AUTO LOCADORA
Agências de Turismo: FEDERALTUR, FLIGEN, GLOBOTUR



EDITOR GERAL: Renato Degiovani

REDAÇÃO: Marcia Corrêa e Claudia Siqueira

PRODUÇÃO GRÁFICA: Marcelo Zochio

CONSULTORIA TÉCNICA: Cleuton Sampaio de Melo Jr

COLABORADORES:
CARLOS RODRIGUES SARTI;
LAÉRCIO VASCONCELOS;
ALEXANDRE DE AZEVEDO PALMEIRA FILHO;
ANDRÉ CALDAS OLIVEIRA;
RICARDO FLORES;
MARCOS SANTELLO;
CLÓVIS DUARTE;
JOSÉ GERALDO ALBUQUERQUE;
CARLOS LUIZ MARQUES CASTANHEIRAS;
EDUARDO RIBEIRO POYART.

ATENDIMENTO A ASSINANTE
São Paulo:
Rua Barão de Itapetininga, 88 s/723
Tel.: (011) 231-1636
Paulo Azambuja
Rio de Janeiro:
Tel/Fax: (021) 280-1086
Clarice Muñoz

PUBLICIDADE
São Paulo
Alipio Lopes Filho
Tel.: (011) 231-1636
Rio de Janeiro
Tel.: (021) 280-1086

CAPA: Marcelo Zóchio

IMPRESSÃO: Gráfica e Editora B-COLOR Ltda.

DISTRIBUIÇÃO: Fernando Chinaglia Distr. Ltda

ASSINATURAS: 1 ano R$ 48,00 - 2 anos R$ 96,00

Os artigos assinados são de responsabilidade única e exclusiva dos autores. Todos os direitos de reprodução do conteúdo da revista estão reservados e qualquer reprodução, com finalidade comercial ou não, só poderá ser feita mediante autorização prévia. Transcrições parciais de trechos para comentário ou referências podem ser feitas, desde que sejam mencionados os dados bibliográficos de MICRO SISTEMAS. A revista não aceita material publicitário que possa ser confundido com matéria redacional.

MICRO SISTEMAS é uma publicação mensal da ENTER PRESS EDITORA LTDA..

DIRETORA GERENTE: Elizabeth Lopes Santos

Endereço:
Rua Lourenço Ribeiro, 124 - A
Rio de Janeiro - RJ - Cep: 21050-510
Tel/Fax: (021) 280-1086

JORNALISTA: Dolar Tanus RS-430

ANO XIV - Nº153

CAPA

Windows 95 - Guia de Sobrevevência
Cleuton Sampaio 58

ARTIGO

Mouse em Qbasic
Adriano C. R. da Cunha
Ligia Camargo 12

Monitor de Disco
Adriano C. R. da Cunha
Ligia Camargo 26

OS/2 Warp - Ame-o ou Deixe-o
Jorge Luiz Bublitz 28

Shareware não é Gratuito
Cleuton Sampaio 52

Windows 95 X OS/2 - Haverá vencedor?
Cleuton Sampaio 38

PLACAS

Anatomia de um Micro - Última Parte
Laércio Vasconcelos 18

ROTINAS

Biblioteca Pascal
Daniel Manaschê 32

UTILITÁRIO

Gerador de Programas
Elcio Breve 40

ASM 86

Um Mouse mais Incrementado
Renato Degiovani 56

Ao Leitor

Estamos entrando em nosso ano XV e, como não poderia deixar de ser, com mudanças e inovações. A primeira delas é a criação de um novo filhote, tal qual a seção Bitmap, disponível em disco: é o disco ASM86, para os apaixonados por programação Assembler.

Mas não é apenas isso. A seção ASM86 está indo de malas e bagagens para a conferência Micro Sistemas, ecoada pela RBT, transformando-a num fórum de troca de idéias e rotinas Assembler. Aqui na MS "ecoaremos" o que de mais importante for veiculado nesta conferência.

Outra seção que também está indo para a conferência MS é a Jogos & Aventuras. Com isso ganharemos mais agilidade e principalmente interatividade em nossos projetos editoriais. É o começo da MS Interativa.

Para aqueles que já estão plugados na Internet, basta que tenham só um pouco mais de paciência pois em breve também terão espaço em nossos projetos especiais.

E, para terminar, não poderia deixar de mencionar essa incrível experiência que está sendo a criação do jogo Quem Matou o Sysop. Pela primeira vez um game feito não apenas com a participação de outras pessoas, via ciberespaço, mas usando a vida real como base temática.

Certamente este será o nosso projeto do ano.

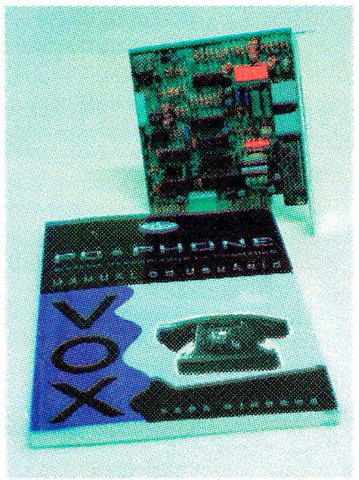
Renato Degiovani
SEC21!DEGIOVANI@IBASE.ORG.BR

SEÇÕES

BITS & BYTES 4
LIVROS 6
CAIU NA REDE 8
BITMAP 64
PESQUISA 66

BITS & BYTES

Lançado o primeiro telefone inteligente para PCs Windows



A Vox Telecon - empresa gaúcha que desenvolve produtos na área de telefonia - está colocando no mercado uma ferramenta de produtividade, inédita a nível mundial, voltada a usuários de telefones e centrais PABX. O Vox PC-Phone é um sistema grenciador de chamadas telefônicas para micro computadores compatíveis com IBM PC, que torna mais fáceis e rápidas as atividades relacionadas ao telefone.

O VOX PC-Phone, composto por uma placa de interface telefônica e por um software para windows, é conpatível com qualquer linha telefônica convencional e com todas as marcas e modelos de centrais PABX.

Enquanto ele faz o trabalho repetitivo de realizar chamadas, o usuário pode utilizar qualquer outro aplicativo no windows pois o PC não fica tracado, como em outros aplicativos de comunicação.

CMA lança Módulo de correio Eletrônico com transmissão por aparelho de FAX

A CMA apresenta soluções para empresas que necessitam aperfeiçoar o envio e a recepção de mensagens. Trata-se do Fax-to-Fax, novo serviço do sistemaPaloma-Fax/CMA, que efetua a transmissão de dados informatizada e multiendereçada para a rede fax nacional e internacional com rapidez e economia.

O fax-to-fax permite ao usuário executar a transmissão de documentos gerados em papel a partir de um aparelho de fax, ou enviar arquivos gráficos gerados em Word for Windows, Excel, Lotus 123, Page Maker, Corel Draw, entre outros, diretamente no seu computador à rede Paloma Fax/CMA, sem ter que convertê-los ou imprimilos, utilizando modem e software emulador de fax. Em seguida, a rede Palomas Fax/CMA iniciará o processo de transmição, sem intervensão humana, garantia do sigilo de informações, para o cadastro de destinatários da empresa, criptografado com acesso através de senha específica.

Videocompo lança monitores e seis Kits Multimídia

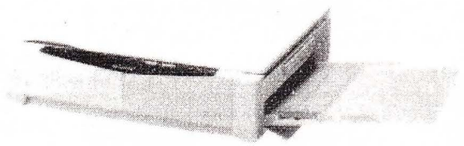


A VIDEOCOMPO participou da COMDEX'95, entre 15 e dezoito de agosto, onde lançou a familia 1460 e também o modelo de 15 polegadas 1582 BE, indicado para aplicações em CAD/CAM e editoração Eletrônica.

Além disso, também na COMDEX'95, a VIDEOCOMPO marcou sua entrada no segmento de Kits Multimidia como distribuidora no Brasil da Americana Aztech Labs. Durante o evento, foram apresentados seis novos modelos de Kits multimídia direcionados a perfis de consumidores tão diversos como gamemaniacos, músicos e integradores de sistemas.



SHARP paresenta dois novos modelos de copiadoras.



A Sharp apresentou dois novos modelos da linha 96 de copiadoras: a Z-27 e a SF-2114.

Estes lançamentos objetivam a atentender a pequenas e médias empresas e escritórios, que foram foram os segmentos que mais cresceram dentro do ramo de copiadoras nos últimos anos.

A Z-27 e a SF-2114 vem complementar uma linha de produtos com o que há de mais avançado tecnológicamente no mundo das copiadoras. Praticidade, versatilidade e qualidade são alguns dos destaques destes novos produtos.

RIOCULT·95
Iº RIO CULTURA E NEGÓCIOS

Chegou a sua vez na **RIOCULT 95 - I Rio Cultura e Negócios**

A **RIOCULT 95 - I Rio Cultura e Negócios** certamente vai dar o que ler, escrever, filmar, produzir e gravar. Mas principalmente vai dar muito mais o que falar em termos de negócios e de cultura no Brasil.

Por isso, a **RIOCULT 95** é uma oportunidade inédita.

A idéia, da Fundação Cesgranrio, realizadora da **RIOCULT 95**, com apoio do Ministério da Cultura e da Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro é criar um grande evento capaz de unir o negócio à cultura, como quem une o útil ao agradável. Isto significa reunir empresas, empresários, artistas, músicos, produtores, alunos e educadores, durante dez dias, no Riocentro, para debater, comprar, trocar e vender cultura.
Isto tem tudo a ver com você.

A EXCALIBUR já iniciou a comercialização dos "stands" e espaços comerciais no evento que vai se realizar entre 08 e 17 de dezembro próximo, no Riocentro - Rio de Janeiro. Para a montagem dos stands serão reservados nada menos do que 12.000 metros quadrados e esperam-se, no mínimo, 250 mil visitantes. O evento contará com a presença de expositores especialíssimos como as **Prefeituras do Estado do Rio de Janeiro, Estados de todas as regiões brasileiras, Países do Mercosul, representações de outros Países interessados, grandes empresas investidoras em projetos culturais e empresas em geral.**

- **O stand** - Custo e composição básica: m² - R$ 150,00 (com montagem básica)
  R$ 135,00 (sem montagem básica)

O stand padrão de 9 m² é composto de carpete sobre o piso, divisórias de painéis laminados, spot light, 01 tomada e placa padronizada com letras auto adesivas com o nome característico do expositor.

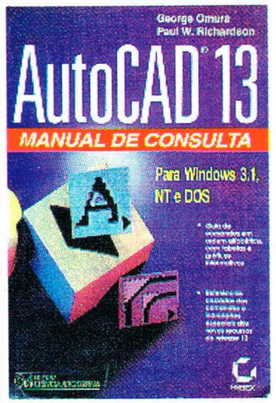
Participar da **RIOCULT 95** significa aparecer diretamente para um público altamente qualificado e verdadeiramente interessado.

Entre em contato conosco para maiores detalhes e informações sobre como participar deste grande acontecimento. De agora em diante você só vai ouvir falar em CULTURA na Cidade Maravilhosa. O que significa boas falas e bons negócios.

EXCALIBUR Promotion Center

- **Rio de Janeiro** - Av. Nilo Peçanha, 155
  sala 903 - **Cep:** 20020-100
  Tel: (021) 533-0654 - **Fax:** (021) 220-7468
- **São Paulo** - Av. Cidade Jardim, 400
  20º andar - **Cep:** 01454-902
  Tel: (011) 818-8953 - **Fax:** (011) 814 1149

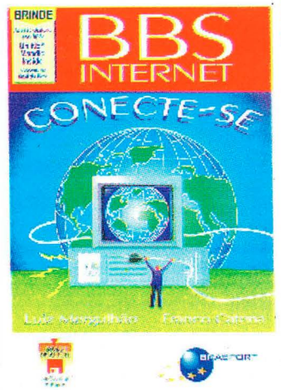
LIVROS



AutoCAD 13 Manual de Consulta
George Omura & Paul W. Richardson
339 páginas
Editora Ciência Moderna

Este manual de consulta apresenta-se no formato de um glossário alfabeticamente organizado. O leitor é conduzido através dos recursos e comandos do novo release do programa, não importando a forma de trabalhar de cada um, seja por linhas de comando, barra de ferramentas ou menus.

Dentre as características do livros destaca-se as suas explicações claras e concisas dos comandos, contendo referências cruzadas, ilustrações, tabelas e gráficos que ajudam a compreender de forma integral todas as aplicações do software. Além disso, cada novo recurso é destacado para que seja melhor identificado.



BBS / Internet: Conecte-se
Luiz Mergulão e Franco Catena
264 páginas
Editora Brasport

Sem dúvidas, a internet é a coqueluche do momento em termo de comunicação de dados. Mas, para que se aproveite bem todo o potencial da mãe das redes, é aconselhável ter experiência em troca de informações via computador/telefone, navegando pelos BBSs e tirando todas as duvidas com usuários mais experientes.

O livro é a mais completa publicação sobre o assunto no Brasil, abordando, de forma didática, os maiores BBSs do país e apresentando a Internet. Quem adquirir o livro ganhará um bônus de 30 dias para acessar os maiores BBSs do país, e ainda um disquete com softwares que permitirão este acesso.



3D Studio 4.0 Guia Completo
Paulo Malheiros
786 páginas
Berkeley Editora

Este livro inclui todos os comandos, opções de parâmetro do release 4 e do principal programa de animação do mundo. Ele abrange também todos os recursos do release 3 e explica com detalhes os Plug-In's : Image Browser; Camera Control e Match Perspective; Fast Preview; Encapsulated Postcript Output; Inverse Kinematics; Kayframer Scripiting Language KYP - Keyscript.



Segredos do Som no PC
Fausto de Carvalho
232 páginas
Editora Brasport

O livro vem atender às necessidades dos usuários, fornecendo informações sobre os princípios e técnicas aplicaveis. Aborda desde os fundamentos da acústica e a perspectiva histórica da utilização dos computadores e da eletrônica no domínio da música e do som ao longo do século XX até o processamento de sinal, digitalização e técnicas de sintese e os vários formatos de arquivos associados ao som, passando pelas melhores opções de compra.

Apesar de o livro ter sido feito para servir de apoio às experiências de programação de usuários avançados, um grande domínio de programação não é um pré requito para a compreenssão das técnicas e princípios abordados, pois os exemplos em C e Pascal são concisos e surgem acompanhdos de informação complementar que garante sucesso a quem é iniciante.



Tudo sobre CD-ROM
Jefrey Sloman & Steve Bosak
550 páginas
Ciência Moderna Editora

Neste livro são respondidas questões que envolvem os diferentes tipos de drives de CD-ROM, interfaces e conecções. O usuário encontrará todas as informações necessárias para fazer a escolha certa no momento de adquirir um drive de CD-ROM ou mesmo o software ideal para aumentar sensivelmente a produtividade do usuário através dessa verdadeira chave de entrada para a multimídia. Apresenta também as estratégias e recursos para transformar o PC em um completo centro de entretenimento. O livro funcionará como um guia prático para os que se iniciam e os que desejam obter cada vez mais de seu equipamento.

askSam® for Windows

Um banco de dados tão fácil quanto um editor de textos.

PROMOÇÃO ESPECIAL PARA OS LEITORES DA MICRO SISTEMAS:

O Banco de Dados de Formato Livre para Todos os Usuários do Windows, por um preço reduzido para PESSOA FÍSICA.

Procurando ajudar você a organizar suas informações e a trabalhar de modo mais produtivo, a **Micro Sistemas** e a ***EGÉRIA*-Gerenciamento da Informação** têm uma oferta muito especial. Você pode comprar o banco de dados textual askSam for Windows, versão monousuário por menos da metade do preço, por apenas **R$ 220,00.**

Por que escolher askSam?

Para organizar e acessar rapidamente um grande volume de informações textuais. É o único capaz de manipular dados estruturados e textos livres simultaneamente. Este programa já recebeu 15 prêmios e foi incluido entre os melhores para Windows pela Windows Magazine de fev. 1995. Experimente trazer as informações da Internet ou do BBS para uma base de dados askSam. Você nunca mais perderá suas mensagens.

Se você procura flexibilidade e facilidade de uso, o seu software é askSam.

Ao contrário dos bancos de dados convencionais, askSam não requer que o usuário entenda programação, conceitos de bases de dados ou estrutura de dados.

Premiado 15 Vezes

ESPECIFICAÇÕES

- Número ilimitado de documentos por base de dados
- Tamanho máximo da base: 4 Gigabytes
- Número de bases de dados: ilimitado
- Campos por documento: ilimitado
- Linhas por documentos: 16.000 (cerca de 300 páginas)
- Filtros de importação para diversos formatos: ASCII, RTF, Word, WordPerfect, AmiPro, XyWrite, WordStar, .DBF, comma delimited, tab delimited, Excel, Lotus, etc.

Requisitos mínimos: IBM PC ou compatível, 386 ou maior ; Windows 3.1; 4 MB de RAM; 4 MB de disco rígido.

askSam é marca registrada da Seaside Software, Inc.

Só serão aceitos os cupons originais. Válido até dia 30/09/95

Sim! Eu quero receber o software askSam for Windows versão 2.0

Nome:.....

Endereço:.....

CEP: ..... Cidade: ..... UF.....

Profissão: .....Data: ...../...../.....

Estou enviando cheque nº ..... Banco: .....

Agência: .....nominal à **Egéria - Gerenciamento da Informação Ltda. Tel/fax (021) 571-5372. Encaminhar à Rua Lourenço Ribeiro, 124-A. Rio de Janeiro, RJ - CEP 21050.510**

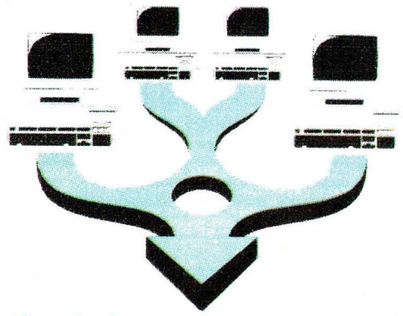
CAIU NA REDE:

Veja como acessar a Internet.

Cleuton Sampaio

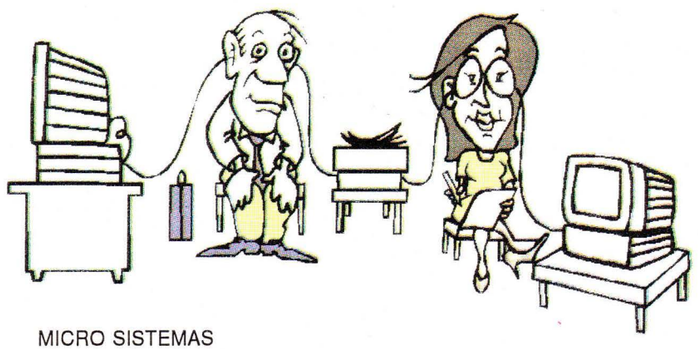
Bem, o que é a Internet você já sabe, mas como pode acessá-la? Quanto custa? O que pode fazer nela? Essas são as questões que Micro Sistemas pretende responder.

É possível fazer muita coisa na Internet, por exemplo: comprar, vender, ministrar e assistir cursos, curtir áudio e vídeo etc. Inicialmente mostraremos como você pode se conectar, deixando para as próximas edições a parte comercial da "coisa".



Provedor de acesso

Existe uma maneira mais simples de acessar a Internet, que é através de BBS's. que fornecem serviços de correio eletrônico. Mas não é um acesso integral, pois você não pode usufruir de tudo o que a Rede proporciona. Por isto vamos tratar do acesso via Provedor.



A grosso modo, o acesso à Internet é semelhante a uma grande BBS, cujas interligações abrangem o mundo todo. Mas a mecânica é a mesma. Inicialmente você precisa se cadastrar em um PROVEDOR DE ACESSO, que nada mais é do que um nó permanente da Rede. Através dele você poderá se comunicar com outros usuários via outros nós e assim por diante.

Existe na Internet, no Home-Page da RNP, o "Guia do Empreendedor", que mostra como realizar negógios na Rede. Nele você encontrará as informações necessárias para prestar serviços ou até mesmo se tornar um Provedor de Acesso.

Cada Provedor tem suas próprias normas para cadastramento e utilização, e você deve observá-las pra não correr o risco de ser expulso.

Uma vez cadastrado, você receberá um código para acesso e uma senha padrão, que deverá trocar assim que acessar a primeira vez. Além disto, você terá certa quantidade de tempo incluída na mensalidade, por exemplo: três horas por mês. Se exceder este limite, será cobrado um valor extra. Preste bastante atenção nisto, pois é muito difícil se manter no limite.

Cada vez que desejar acessar a Internet, basta usar qualquer programa de comunicação e ligar para o seu Provedor de Acesso. Será pedido o seu código e a sua senha, a seguir você verá o LOG do Provedor e terá acesso ao Menu de Serviços. Este é o acesso em modo caracter, que lhe permite usar o correio eletrônico, o Gopher (menus), a transferência de arquivos etc. Porém não terá as vantagens da parte gráfica, como o WWW. Mesmo assim, penso que é a melhor maneira de começar a entender a "Net".


```
login: ax
IBASE/APC/Nodo AlterNex -- Problemas ? Contacte o Suporte/ax
+55-21-286-4467

login names may not start with '-'.
login: cleutonjr
Password:
Last login: Mon Sep  4 22:27:29 on ttyqd
Terminal = vt100 (hit <RETURN> or enter new terminal type):

Welcome to the AlterNex Node, the international electronic
information exchange service of IBASE and APC


You have new conf entries in ax.info ax.duvidas ax.manchetes ...

AlterNex Commands:
      c    -- Conferences
      m    -- Electronic Mail
      u    -- User Directory
      s    -- Setup: Change your password, language, terminal type
      e    -- Extras
      bye  -- Logout

Your selection (? or 'h' for help): bye
```

tela de acesso caracter

A grande vantagem da Internet é o acesso ao Mundo inteiro, pagando ligação local! Você paga apenas o tempo de ligação com o seu Provedor de Acesso, e ele usa o Backbone da Embratel para transmissão.

A arquitetura da Internet é baseada no sistema UNIX, e os seriços possíveis são, na verdade, parte do protocolo de rede dele. Em sistemas UNIX podemos usar FTP, Telnet etc, mesmo que não sejam parte da Internet. O seu Provedor de Acesso roda UNIX.

CADASTRANDO-SE NO ALTERNEX

O Alternex é um serviço prestado pelo Instituto Brasileiro de Análises Sócio-Econômicas, ou IBASE, do Rio de Janeiro. Existem vários outros Provedores, mas este é o que eu utilizo.

O Alternex cobra uma taxa de inscrição de R$ 30,00 e uma mensalidade de R$ 15,00 que lhe dá direito a três horas de acesso mensais. Um fator a ser observado é que o Alternex possui normas rígidas de comportamento, pois é um serviço sem fins lucrativos, prestado à comunidade. As principais normas são:

- Restrições ao uso comercial dos servicos.
-Teor das comunicações dos usuários.

Há pouco tempo aconteceu o primeiro caso de expulsão de um usuário da Internet, foi o caso de uma pessoa que costumava enviar mensagens de teor fascista, fazendo apologia ao extermínio de criminosos. Ele foi excluído do Alternex, pois violou suas normas de comportamento que visam, principalmente, a não-violência e o fim do militarismo. Como vivemos em uma sociedade democrática, logo surgiram vozes condenando a atitude do IBASE, taxando-a de censura etc. Para mim a questão é muito simples: ele violou as normas da instituição, cujo teor conhecia muito bem, e estava ciente das penalidades.

Portanto, pense bem no tipo de comunicação que deseja fazer, e escolha um Provedor cujas normas permitam tais acessos.

Se na sua cidade não existe um Provedor, você tem duas opções: ou paga a ligação interurbana ou se torna um Provedor de Acesso. Continue nos acompanhando pois daremos todas as dicas para isto.

O telefone do Alternex é (021) 286-4467 ou fax: (021) 286-0541.

ACESSANDO EM MODO CARACTER

Você receberá em casa uma correspondência avisando que seu cadastramento foi efetuado, e informando qual é a sua senha. Desta maneira você está pronto para navegar na Internet.

Calma! Não saia correndo para comprar modem de 14.400! Tem muita coisa para fazer com seu modem de 2.400 BPS. Sugiro que você comece conectando em modo caracter. Você terá acesso a:

- Conferências nacionais e internacionais do Alternex.
- Correio eletrônico Internet.
- Gopher - acesso a infobases da Internet.
-Telnet - conexão a qualquer máquina da Internet.
- Acesso a bases de dados da APC (Associação para Progresso das Comunicações) e de outras redes.

```
Folder (incoming) is empty.

Reading folder: incoming...0 messages
Type 'u' for next unread message, '?' for command
summary, 'h' for more help.

Mail: (i)ndex (u)nread (w)rite (c)apture (d)elete (s)ave
(h)elp (q)uit: q
Held 0 messages in folder (incoming)
```

Correio eletrônico

USANDO O E-MAIL

É muito simples mandar mensagens para todo o mundo. Basta você saber o "nome" do destinatário na Internet:

NOMEDOFULANO@REDE.TIPO.PAÍS

Veja alguns nomes de usuários Internet:

- Bill Gates: billg@microsoft.com
- Renato Degiovani: degiovani@sec21.ax.apc.org
- Cleuton Sampaio: cleutonjr@ax.ibase.org.br
- IBASE/Alternex: suporte@ax.ibase.org.br

Basta você escolher <m> para correio eletrônico e <w> para escrever nova mensagem. O Alternex chamará um editor On-Line para você escrever seu texto, ao final termine com um ".".

USANDO O GOPHER

Este é um serviço para acesso a informações textuais, organizadas em Menus e SubMenus, de modo que você pode navegar de um para outro. É um serviço mais antigo que o WWW, mas funciona. Basta selecionar "i",

para Internet Services que você estará dentro dele.

ACESSANDO EM MODO GRÁFICO - PPP

Certamente, o acesso em modo gráfico é mais atrativo, pois podemos ver figuras, vídeo e sons. Mas isto tem um preço: você deve instalar e configurar um pacote de softwares. Se você desejar ver as imagens, sons e vídeos, deverá possuir um Modem com velocidade de 14.400 ou 28.800 BPS.

Este tipo de acesso utiliza os modos SLIP ou PPP, que permitem a comunicação em ambiente gráfico. Para usá-los você deve ter um sistema operacional gráfico, como o Windows ou o OS/2. Aliás, o OS/2 Warp vem com um KIT fantástico para acesso à Internet.

O núcleo desta comunicação é o protocolo TCP/IP. Primeiramente, você deve ter um programa que emule o TCP/IP no Windows, depois você deverá configurá-lo para discar para o seu provedor de acesso, no meu caso o Alternex. Finalmente, você deverá ter programas para usar os vários serviços em modo gráfico:

- World Wide Web - páginas em hipertexto.
- FTP - File Transfer Protocol - para transferência de arquivos.
- TelNet - para conexão como terminal remoto de qualquer rede.
- E-Mail - para correio eletrônico.

<inserir figura5 - custom TCP/IP>

Felizmente é fácil conseguir estes programas. Para os usuários do OS/2 Warp é moleza, pois vêm junto com o BÔNUS PACK. Para quem usa Windows eu recomendo:

- Custom TCP/IP, da NetManage.
- Cello WWW Browser, da Cornell Law Scholl.

É possível obter todo o conjunto diretamente na Internet, pois a própria Rede disponibiliza os programas necessários. Se quiser pode baixar via Gopher os programas do KIT para acesso SLIP. Obtê-los não é difícil, o problema é a configuração. O CUSTOM utiliza um arquivo chamado SLIP.INI, que fica no diretório do Windows (ou no diretório onde você instalou o CUSTOM). Nele estão os comandos que o CUSTOM deve executar para entrar em modo SLIP/PPP no seu Provedor de Acesso. O meu SLIP.INI está assim:

```
[AlterNex]
SCRIPT=ogin: ax$r login: $u$sppp$r
word: $p$r -i
TYPE=PPP
```

Com estes comandos o Custom TCP/IP saberá que caracteres deve esperar e enviar para o Alternex, de modo a entrar em modo PPP.

WORD WIDE WEB



- World Wide Web - páginas em hipertexto.



www

Este é o parque de diversões da Internet. Através dos "endereços" podemos acessar vários servidores gráficos, e ver Home-Pages em hipertexto.

Através destas Home-Pages podemos ver imagens, ouvir sons ou assistir a vídeos. Nelas podemos ainda fazer compras ou contratar serviços. Este é o grande filão comercial da Internet. Na figura do WWW vemos a Home-Page da Rede Nacional de Pesquisa (RNP).

Você pode programar sua própria Home-Page utilizando o formato HTLM (Hyper Text Markup Language), com qualquer utilitário. Depois basta alugar um espaço junto a um Provedor de acesso para ter sua página vista pelo mundo todo.

SITES "QUENTES"

Podemos acessar vários "sites" no mundo inteiro. Para isto basta indicarmos seu "endereço" (URL) e aguardarmos a conexão. Todos os softwares de WWW permitem isto, e alguns, como o Cello, permitem organizarmos os Endereços mais comuns em índices.

Veja aqui alguns endereços famosos:

- IBM: http://www.ibm.com
- Microsoft: http://www.microsoft.com
- Diretório de WWW no Brasil: http://www.embratel.net.br/dirweb.html
- Rede Nacional de Pesquisa: http://www.rnp.br
- Universidade de Cornell: http://www.law.cornell.edu
- IBASE: http://www.ibase.org.br
- Servidores educacionais: http://www.rnp.br/outros/regionais.html
- Empregos na Microsoft: http://www.microsoft.com/Jobs

É possível fazer de tudo: desde pedir pizza até conseguir emprego na Microsoft (eu estou tentando!!!).

OPORTUNIDADES COMERCIAIS

Como você viu, tudo é possível na Internet, desde ser um simples usuário até se tornar um Provedor de acesso. Tem muita gente ganhando dinheiro através da venda de produtos via Internet. Descubra qual é a sua "praia" e conte conosco, pois a Micro Sistemas estará sempre analisando ferramentas, dando dicas e mostrando oportunidades comerciais em nossos encontros.

Nas próximas edições veremos em detalhe como instalar os softwares para acesso gráfico à Internet, assim como a criação de Home-Pages para uso comercial.

Classic Soft

Fone/fax: (011) 875-4644

Rua João Cordeiro, 495 - Freguesia do Ó - SP - CEP: 02960-000 Atendemos até 21Hs por telefone!!

COMO FAZER O SEU PEDIDO:

1) ***CHEQUE NOMINAL:*** Envie cheque nominal e cruzado à **CLASSIC SOFT LTDA**, acrescentando no valor do pedido R$ 2,80 (taxa de correio).
2) ***DEPÓSITO BANCÁRIO:*** Faça o seu pedido por telefone/ Fax que lhe informaremos o valor a ser depositado.
BANCO DO BRASIL: Agência 0687-4 Conta: 4798-8 em nome de Classic Soft
BRADESCO: Agência 117-1 Conta: 98741-7 em nome de Classic Soft
UNIBANCO: Agência 137 Conta: 113444-4 em nome de Classic Soft
3) ***CARTÃO DE CRÉDITO:*** Trabalhamos com Credicar/Dinners/Visa, o seu pedido será remetido no mesmo dia.

TABELA DE PREÇOS:

A cada 10 discos ganhe 1 grátis!
A cada 50 discos ganhe 10 grátis!
Para compras acima de 20 discos pagamento em 2 vezes
5 1/4 DD ------> R$ 1,80
5 1/4 HD ------> R$ 2,30
3 1/2 DD ------> R$ 3,00
3 1/2 HD ------> R$ 3,50



SOLICITE CATÁ-LOGO GRÁTIS!

1995 LANÇAMENTOS EM SHAREWARE 1995

EDUCATIVOS

A1439 01HD **ALPHABET SOUP 1.0** - Aprendizagem do alfabeto. (inglês)
A1441 01HD **ANIMATED ADDITION** - Programa de adição e subtração.
A1437 01DD **BIG MATH ATTACK** - Completo jogo educativo: Contas, letras...
A1433 01HD **BILLY BEAR DAY DREAMS** - Historia em multimídia animada.
A1432 01DD **COLOR MATH** - Designado a encinar as cores às crianças.
A1436 01HD **COLORING BOOK 2.2** - Clássico programa de pintura infantil.
A1435 01DD **CRAYON BOX** - Pinturas e jogos para crianças.
A1440 01DD **GEOMETRIC CALCULATOR** - Calcula área, volume....
A1438 01HD **KRAZY FACE 1.5** - Montagem de faces e figurinos.
A1434 01HD **MATHSTARTERS** - Ilimitados problemas de adição e subtração.

NACIONAIS

A1418 01HD **ATUAL** - Auxílio na utilização de valores monetários
A1417 01HD **CALC EXPRESS 2.2** - Cálculo trabalhista.
A1421 01HD **CES** - Catálogo eletrônico de sistemas.
A1422 03DD **CONTAS CORRENTES** - Contas Pagar, cheques ...
A1410 01HD **DENTALIS DEMO** - Sistema Odontológico.
A1425 02DD **DJCONTA** - Controle de caixa e C. Corrente.
A1416 01HD **DISCOTECA** - Cadastramento de discos e fitas p/ windows!
A1409 01HD **ELEDEF 1.0** - Informações de 2000 medicamentos.
A1411 01HD **FASTNOTE 2.0** - Para emissão de notas fiscais.
T0104 03HD **FORPRINT 1.0** - Gerador de relatórios Windows.
T0100 01HD **FLASH 3.05** - Controle estoque p/ comércio.
A1454 01HD **MÉDICO** - Sistema de controle médico, excelente!
T0102 01HD **O SALTO** - Metodologia de solução de problemas particulares.
A1420 01HD **PAYER 4.20** - Sistema de Folha de Pagamento.
A1412 04DD **Q&A 4.0** - Gerenciador de Banco de Dados.
T0101 01HD **SF 1.0** - Controle de Sistema Financeiro.
T0103 01HD **SIGAE 5.0** - Sistema administração empresas.
A1419 01HD **ZANCHI** - Melhore o atendimento de sua empresa.

GRÁFICOS/CAD

A1447 04HD **ANIPAINT 35 ANIMATOR 1.5** - Poderoso Cad 3D.
A1452 01HD **AUTOMESSAGE 3.0** - Sistema de mensagens gráficas (vga)
A1446 01HD **DISK PAPER 1.07** - Criação de desenhos (vga/svga)
A1454 01DD **EXPLOSIV LOGO 1.1** - Crie seu Screen Saver personalizado.
A1451 01HD **NEO PAINT** - Completo editor de imagens e pintura p/ Dos.
A1453 01DD **SPLAT 1.0** - Proteção de tela que simula goteiras.

WINDOWS

WH370 01HD **ASTRONOMY LAB 2.20** - Laboratório astronômico em 32 Bits.
WH360 01HD **ATLANTIS 2.2** - Auxiliar de navegação no Windows 3.1 e 3.11.
WH363 01HD **AUDIO LAB 1.1** - Editor de Samplers para Windows.
W0355 01DD **CAPTURE IT 2.0** - Utilitário p/ capturação de telas no Windows.
WH356 01HD **CD RUNNER** - Atualizadíssimo programa de Cd-Player.
WH365 01HD **GAMMACAD 1.10** - Completo Cad para Windows.
WH375 02HD **HOLY BIBBLE 2.0** - King James Bíblia for Windows.
WH364 01HD **HUBBLE 1.4** - Simula Sistema Solar.
WH359 01HD **IMAGE LABORATORY 3.0** - Para tratamento de telas gráficas.
WH357 01HD **IMAGES OF CRATION** - Screen Saver em 256 cores.
WH349 01HD **JUKER 5.7** - Toca MID, WAV, AVI ... Versão 16 e 32 Bits.
WH372 01HD **MOZART** - Processardor musical.
W0361 01DD **NEWTONIAM MOTION** - Construa seus sistemas planetários.
WH374 01HD **PAINT SHOP 3.0** - Completo editor e capturador de imagens!
WH351 01HD **PIX FOLIO 2** - Sistema para catalogação de imagens.
WH377 01HD **PM3D**-Modelador de imagens em 3d com filtros de exportação.
W0373 01DD **POVCAD 3.0** - 3D Cad.
W0371 01DD **SCIENTIFIC CALCULATOR** - Simula uma calculadora científica.
WH352 02HD **SCREEN SAVERS** - 16 modelos de proteção de tela .SCR.
WH367 01HD **TIMING DIAGRAM 0.95** - Editor de diagramas.
WH368 01HD **TINY CAD 0.95** - Cad para diagramas e circuitos.
WH358 01HD **TRIBAL DRAW** - Desktop estilo Page Maker.
WH350 01HD **VISUAL CALENDAR** - Elaborador de calendários.
WH366 01HD **WIN3D 1.1** - Excelente editor tridimensional.
W0354 01DD **WINF2BMP** - Conversor de WMF para BMP.
WH369 01HD **WIN PAK 1** - Coleção de 8 Screen Savers animados.
W0362 01DD **WORLD TIME 2.1** - Horários nas principais cidades mundiais.

BANCO DE DADOS

A1444 01DD **AUDIO NEXUS 1.2** - Para colecionadores de Cd's, Lp's ....
A1443 01DD **BOOK NEXUS** - Indivual ou Profissional cadastramento de livros.
A1445 01DD **COINS NEXUS 1.2** - Para colecionadores de moedas.
A1442 01HD **EASY BASE 7.0** - Desenvolvedor rápido de aplicativos.

MUSICAIS

A1431 01DD **CDM 3.3** - Controla e toca Cd's de audio(Dos).
A1428 03HD **EXPOSE** - Dez músicas comerciais Dance.
A1427 01HD **FIRE IN THE SOUND 1.0** - Vário músicas comerciais.

MAIS VENDIDOS

CLIPPER

A1395 01DD **ANSI & VGA CLIPPER** - interpreta códigos ANSI e VGA.
E1402 01HD **BECKNER LIBRARY** - várias funções e fontes de todo tipo.
E1403 01HD **CODE SMITH 7.22** - gerador de aplicativos p/ clipper 5.01.
A1407 01DD **DBASE III PLUS** - introdução ao Dbase III plus.
E1401 01HD **DBSCREEN** - utilitário que gera telas para clipper.
A1399 01DD **DBV-DDF VIEW 1.22** - edita arquivos DBF.
A1396 03DD **FILE EXPRESS 5.1**-administrador de dados, muitos recursos.
A1400 01DD **FX COLOR 5.01** - cores e efeitos p/ vga no clipper 100% ASM.
A1404 01DD **GRAPHIC LANGUAGE 1.01** - funções gráficas p/ clipper.
A1406 01DD **MICRO VOICE 2**-para aplicações em Clipper 5.0/S'87 falarem.
A1405 01DD **MOUSELIB** - interface de mouse para clipper e C.
E1408 01HD **TLH 1.0** - editor de DBF, vários recursos, excelente!

DOOM

H1580 01HD **COMIC SOUNDS** - novos sons para DOOM.
H1560 01HD **DANTES GATE 2** - duas incríveis fases p/ DOOM2.
J1491 01DD **DOOM 2 EDITOR** - editor para DOOM 2.
H1508 06HD **DOOM ALIEN** - destrua os terríveis aliens nessa aventura.
H1490 01HD **DOOM DOMINATOR LEVEL** - fase extra para DOOM.
H1542 03HD **DOOM LEVELS 1** - 60 fases(WAD) inétidas para DOOM.
H1545 03HD **DOOM LEVELS 2** - mais 64 fases (WAD).
H1548 03HD **DOOM LEVELS 3** - mais 34 incríveis fases (WAD).
H1551 03HD **DOOM LEVELS 4** - 56 fases (WAD) para DOOM.
H1554 03HD **DOOM LEVELS 5** - mais 51 fases inétidas!
H1557 03HD **DOOM LEVELS 6** - mais 73 fases (WAD).
H1489 01HD **DOOM MAP EDITOR** - editor para DOOM.

ERÓTICOS

H0458 03HD **DL-VIEW** - vários filmes com animação, vga.
H0576 03HD **GATAS** - telas GIF de lindas garotas e telas eróticas..
H1528 07HD **SEXY TV SHOW** - super jogo erótico. (vga)
H1308 02HD **STRIP POKER PRÓ** - jogo de poker totalmente digitalizado.
H0938 02HD **SUPER PORNÔ 2** - telas pornô digitalizadas, 10 filmes.(vga)
H0940 02HD **SUPER PORNO 3** - mais 10 trechos de filmes pornô. (VGA)
H0942 02HD **SUPER PORNÔ 4** - mais dez filmes digitalizados. (VGA)
H0943 02HD **SUPER PORNÔ 5** - filmes digitalizados e animados.(vga)
H0945 02HD **SUPER PORNÔ 6** - continuação com mais files para VGA.
H0947 02HD **SUPER PORNÔ 7** - novos filmes digitalizados. (VGA)

EDUCATIVOS ORIGINAIS

FRACIONANDO R$ 59,00
Uma maravilhosa aventura submarina no mundo das frações , decimais e porcentagem. Idade 8 a 12 anos. 3 1/2 Windows.

GEOMETRANDO R$ 59,00
Venha desvendar os segredos da fascinante terra da geometria. Idade :8 a 12 anos. 3 1/2 Windows.

ORTOGRAFANDO R$ 59,00
Um animado jogo de ortografia, que fixa gramática e vocabulário, desenvolvido por especialistas. Idade de 6 a 15 anos. 31/2 Windows.

MÔNICA DENTUÇA R$ 38,00
Uma história muito divertida e totalmente interativa. Três opções de idioma, jogos bricadeiras e muito mais. Windows Cd Rom.

O PATINHO FEIO R$ 39,00
História com trilha sonora em três idiomas: Protuguês, Inglês, Espanhol e três divertidos jogos e passa tempos!

A Cigarra e a Formiga R$ 39,00
História com trilha sonora em três idiomas: Protuguês, Inglês, Espanhol e três divertidos jogos e passa tempos! Windows Cd Rom.

JARDIM DE INFÂNCIA R$ 35,00
Voltado para crianças em fase pré-escolar, as 14 histórias infantis ensinam conceitos básicos do dia-a-dia Windows Cd Rom

ALFABETO ANIMADO R$ 35,00
Grande auxílio na aprendizagem do alfabeto, sílabas e palavras além de 2 joguinhos para fixação. Windows Cd Rom.

Píparo Vai ao Zoologico R$ 28,00
Este Cd Rom para Windows conta o passeio do pequeno Píparo visitando animais do Brasil e do mundo.

ALMANAQUE ABRIL R$ 99,00
Venha navegar na mais atualizada enciclopédia multimídia em português.

MASTER MULTIMÍDIA R$ 69,00
O divertido e famoso jogo de perguntas e respostas agora em multimídia. Mais de 6000 perguntas fotos e vídeo. Windows Cd Rom

SOLICITE CATÁLOGO COM-PLETO COM CENTENAS DE JOGOS!



ATENDEMOS SEU PEDIDO POR TELEFONE ATÉ 21 Hs - ENVIAMOS PARA TODO BRASIL!!!

Mouse em QBasic

Um controle de mouse para a linguagem QBasic

Adriano C.R. da Cunha e Ligia Camargo

Em Micro Sistemas já saíram várias rotinas de suporte para mouse em linguagem Pascal, C, Clipper, etc. Na edição 127 foi publicado um artigo sobre o uso do mouse em GWBasic. Mas o GWBasic caiu (alguém o viu no DOS 6?) e o QBasic, superior, resistiu. Infelizmente, o controle de mouse em GWBasic não funciona no QBasic. E depois que se acostuma com ele, como ficar sem? Assim, aqui esta um controle de mouse em QBasic para resolver o problema.

O programa é composto de uma inicialização e de 14 subrotinas e funções. Foi incluído um programa exemplo para o melhor entendimento de como utilizá-las.

As funções implantadas são as seguintes:

FUNÇÃO MouseStart - inicializa o mouse e retorna o seu número de botões.

SUBROTINA MouseShow - mostra o cursor do mouse da tela.

SUBROTINA MouseHide - apaga o cursor do mouse da tela.

FUNÇÃO MouseX - devolve a posição X do mouse (de 0 a 640).

FUNÇÃO MouseY - devolve a posição Y do mouse (de 0 a 480, dependendo da tela em uso).

FUNÇÃO MouseButton - retorna qual o botão do mouse foi pressionado: 1 para o botão esquerdo, 2 para o botão direito e 3 para o botão central (se existir). Caso não haja botão pressionado, retornará 0 .

SUBROTINA MouseForce(X,Y) - coloca o cursor do mouse na posição X,Y. O valor de X varia de 0 a 640 e de Y de 0 a 480 (depende da tela em uso).

SUBROTINA MouseField(X,X1,Y,Y1) - define o espaço de deslocamento do cursor do mouse. X e X1 variam de 0 a 640 e Y e Y1 de 0 a 480 (novamente, depende da tela em uso).

SUBROTINA MouseShape(HX,HY,SHAPE$) - define o shape do cursor do mouse em modo gráfico. HX e HY são os "hot points" do shape, ou seja, o ponto do desenho que se considera a posição X e Y, como, por exemplo, a ponta de uma seta. O desenho do shape é explicado mais adiante.

FUNÇÃO MouseRelativeMoveX - retorna o espaço percorrido horizontalmente pelo mouse desde a última vez que se chamou esta função.

FUNÇÃO MouseRelativeMoveY - retorna o espaço percorrido verticalmente pelo mouse desde a última vez que se chamou esta função.

SUBROTINA MouseSensibility(X,Y) - define a sensibilidade do mouse. X e Y podem variar de 0 a 65536. A resolução do mouse geralmente vai até 1/2000 polegadas por passo e, acredite se quiser, é medido em mickeys.

As funções PutAdress e HexValue são auxiliares das rotinas do mouse e pouca utilidade terão para outros programas.

É definida uma variável geral MOUSE% para guardar o programa em LM de controle do mouse (atenção na hora de digitar os dados, senão CRASH!). Cuidado para não apagá-la na hora de definir suas variáveis.

O shape do mouse é um desenho 16x16 composto de duas partes: primeiro a máscara, depois o shape. São 64 dados que devem ser colocados numa variável e enviados à função MouseShape, que se encarrega do resto.

Consulte o programa exemplo para entender como colocar os dados na variável. Agora você vai poder colocar em seus programas todos aqueles shapes que o Bob Pixel já mostrou na seção BitMap.

Uma última lembrança é que o driver do mouse deve estar carregado, ou você não terá mouse nenhum na tela (podendo ainda correr o risco do micro travar). Para que seu programa verifique se há mouse no sistema, chame a função MouseStart e verifique se o valor retornado é 1, 2 ou 3.

ADRIANO CAMARGO RODRIGUES DA CUNHA cursa o terceiro ano do segundo grau no Colégio Dinâmico em Goiânia, GO. É autodidata em Assembler, Pascal, Basic e dBase. Possui um 486DX e um MSX 1.1.

LIGIA CAMARGO possui um 486DX4 e um MSX 1.1. É geóloga e programa em BASIC.

Micro : *IBM PC XT/AT*
Memória : *512 kB*
Vídeo : *CGA/VGA/EGA*
Linguagem : *QuickBasic*
Requisitos: *mouse*

MOUSE.BAS

```
'
' Subrotina de controle de MOUSE em QBasic
' (c) 1994 A&L Software
'

'
' Inicializacao - OBRIGATORIA
'
DECLARE FUNCTION MouseStart ()                  '
Inicializa mouse - devolve botoes
DECLARE SUB MouseShow ()                        '
Mostra cursor
DECLARE SUB MouseHide ()                        ' Apaga
cursor
DECLARE FUNCTION MouseX ()                      '
Posicao X
DECLARE FUNCTION MouseY ()                      '
Posicao Y
DECLARE FUNCTION MouseButton ()                 ' Botao
(1-esq,2-dir,3-cent)
DECLARE SUB MouseForce (X, Y)                   '
Coloca o cursor em X,Y
DECLARE SUB MouseField (X, X1, Y, Y1)           '
Espaco de deslocamento
DECLARE SUB MouseShape (HX, HY, SHAPE$)         ' Shape
para o mouse (grafico)
DECLARE FUNCTION MouseRelativeMoveX ()          '
Movimento relativo X
DECLARE FUNCTION MouseRelativeMoveY ()          '
Movimento relativo Y
DECLARE SUB MouseSensibility (X, Y)             '
Sensibilidade
DECLARE SUB PutAdress (X, Y)
DECLARE FUNCTION HexValue (X)
DIM SHARED mouse%(179)
DEF SEG = VARSEG(mouse%(0))
Ende = VARPTR(mouse%(0)): FOR I% = 0 TO 179
READ D$: POKE Ende + I%, VAL("&H" + D$): NEXT
I%
DATA
B8,00,00,8E,C0,26,B8,00,00,CD,33,89,1E,00,00,CB
DATA
B8,01,00,CD,33,CB,B8,02,00,CD,33,CB,B8,00,00,8E
DATA
C0,26,B8,03,00,CD,33,89,0E,00,00,89,16,00,00,89
DATA
1E,00,00,CB,B8,04,00,B9,00,00,BA,00,00,CD,33,CB
DATA
B8,00,00,8E,C0,26,B8,05,00,CD,33,89,1E,00,00,CB
DATA
B8,00,00,8E,C0,26,B8,06,00,CD,33,89,0E,00,00,89
DATA
16,01,00,89,1E,00,00,CB,B8,07,00,B9,00,00,BA,00
DATA
00,CD,33,CB,B8,08,00,B9,00,00,BA,00,00,CD,33,CB
DATA
B8,00,00,8E,C0,B8,09,00,BB,00,00,B9,00,00,BA,00
DATA
00,CD,33,CB,B8,00,00,8E,C0,26,B8,0B,00,CD,33,89
DATA
0E,00,00,89,16,01,00,CB,B8,0F,00,B9,00,00,BA,00
DATA 00,CD,33,CB

'
' Programa exemplo
'

TextMouse:
        SCREEN 0: CLS
        NB = MouseStart
        COLOR 15, 0: PRINT "Numero de botoes:
"; NB
        COLOR 0, 15
        LOCATE 19, 59: PRINT "          "
        LOCATE 20, 59: PRINT " ESC-fim "
        LOCATE 21, 59: PRINT "          "
        LOCATE 19, 11: PRINT "                  "
        LOCATE 20, 11: PRINT " Modo grafico "
        LOCATE 21, 11: PRINT "                  "
        COLOR 15, 0
        MouseShow
        MouseForce 0, 0
        A = 0
        DO UNTIL A = 1
         X = MouseX / 8
         Y = MouseY / 8
         B = MouseButton
         LOCATE 5, 5: PRINT "Posicao:"; X; ",";
Y
         LOCATE 6, 5: PRINT "Botao apertado:";
         IF B = 1 THEN PRINT "esquerdo" ELSE IF
B = 2 THEN PRINT "direito " ELSE IF B = 3 THEN
PRINT "central "
         IF B = 0 THEN PRINT "nenhum  "
         IF X >= 58 AND X <= 66 AND Y >= 18 AND
Y <= 20 AND B = 1 THEN A = 1: MouseHide
         IF X >= 10 AND X <= 23 AND Y >= 18 AND
Y <= 20 AND B = 1 THEN GOSUB GraphMouse: GOTO
TextMouse
         IF INKEY$ <> "" THEN A = 1: MouseHide
        LOOP
        CLS : END

GraphMouse:
        '
        ' Shape do mouse
        '
        ' O shape e' um desenho 16x16 em forma-
to binario. Cada dado hexadecimal re-
        ' presenta uma linha, comecando do
canto superior esquerdo.
        ' Os dados sao divididos em duas par-
tes: o desenho propriamente e a mascara
```

```
        ' do desenho, quando o mouse esta
sobre algum texto ou figura. Assim, o
        ' desenho e' composto por 64 dados.
        ' Experimente os dados apos o REM,
para gerar um quadrado.

        DATA 1FFF,1FFF,0FFF,0FFF : '
0000,7FFE,7FFE,7FFE
        DATA 07FF,07FF,03FF,03FF : '
7FFE,7FFE,7FFE,7FFE
        DATA 01FF,01FF,01FF,C3FF : '
7FFE,7FFE,7FFE,7FFE
        DATA C3FF,C3FF,E1FF,E1FF : '
7FFE,7FFE,0000,0000
        DATA 8000,C000,C000,E000 : '
FFFF,8001,8001,8001
        DATA E000,F000,F000,F800 : '
8001,8001,8001,8001
        DATA F800,FC00,1000,1000 : '
8001,8001,8001,8001
        DATA 1800,0800,0800,0C00 : '
8001,8001,8001,FFFF
        RESTORE GraphMouse: A$ = "": FOR I = 1
TO 32: READ B$
        A$ = A$ + CHR$(VAL("&H" + MID$(B$, 3,
2))) + CHR$(VAL("&H" + LEFT$(B$, 2)))
        NEXT: SCREEN 2
        MouseShow
        MouseForce 0, 0
        MouseShape 0, 0, A$
        LOCATE 19, 59: PRINT "ESC-fim"
        LOCATE 19, 11: PRINT "Modo texto"
        LINE (463, 143)-(520, 152), 15, B
        LINE (78, 143)-(160, 152), 15, B
        A = 0
        DO UNTIL A = 1
         X = MouseX
         Y = MouseY
         B = MouseButton
         LOCATE 5, 5: PRINT "Posicao:"; X;
","; Y
         LOCATE 6, 5: PRINT "Botao apertado:";
         IF B = 1 THEN PRINT "esquerdo" ELSE
IF B = 2 THEN PRINT "direito " ELSE IF B = 3
THEN PRINT "central "
         IF B = 0 THEN PRINT "nenhum  "
         IF X >= 463 AND X <= 521 AND Y >= 143
AND Y <= 152 AND B = 1 THEN A = 1: MouseHide:
B = 2
         IF X >= 78 AND X <= 160 AND Y >= 143
AND Y <= 152 AND B = 1 THEN A = 1: MouseHide:
B = 1
         IF INKEY$ <> "" THEN A = 1:
MouseHide: B = 2
        LOOP
        IF B = 1 THEN RETURN
        SCREEN 0: END

FUNCTION HexValue (X)
A$ = HEX$(PEEK(X)): B$ = HEX$(PEEK(X + 1))
A$ = RIGHT$("00" + A$, 2): B$ = RIGHT$("00" +
B$, 2)
HexValue = VAL("&H" + B$ + A$)
END FUNCTION

FUNCTION MouseButton
A$ = "000000"
DEF SEG = VARSEG(A$)
A = VARSEG(A$)
A1 = HexValue(VARPTR(A$) + 2)
DEF SEG = VARSEG(mouse%(0))
PutAdress A, &H1D
PutAdress A1, &H29
PutAdress A1 + 2, &H2D
PutAdress A1 + 4, &H31
CALL ABSOLUTE(VARPTR(mouse%(0)) + &H1C)
MouseButton = ASC(MID$(A$, 5, 1)) + 256 *
ASC(MID$(A$, 6, 1))
DEF SEG
END FUNCTION

SUB MouseField (X, X1, Y, Y1)
DEF SEG = VARSEG(mouse%(0))
PutAdress X, &H6C
PutAdress X1, &H6F
PutAdress Y, &H78
PutAdress Y1, &H7B
CALL ABSOLUTE(VARPTR(mouse%(0)) + &H68)
CALL ABSOLUTE(VARPTR(mouse%(0)) + &H74)
DEF SEG
END SUB

SUB MouseForce (X, Y)
DEF SEG = VARSEG(mouse%(0))
PutAdress X, &H38
PutAdress Y, &H3B
CALL ABSOLUTE(VARPTR(mouse%(0)) + &H34)
DEF SEG
END SUB
SUB MouseHide
DEF SEG = VARSEG(mouse%(0))
CALL ABSOLUTE(VARPTR(mouse%(0)) + &H16)
DEF SEG
END SUB

FUNCTION MouseRelativeMoveX
A$ = "000000"
DEF SEG = VARSEG(A$)
A = VARSEG(A$)
A1 = HexValue(VARPTR(A$) + 2)
DEF SEG = VARSEG(mouse%(0))
PutAdress A, &H95
PutAdress A1, &HA1
PutAdress A1 + 1, &HA5
CALL ABSOLUTE(VARPTR(mouse%(0)) + &H94)
MouseRelativeMoveX = ASC(A$) + 256 *
ASC(MID$(A$, 2, 1))
DEF SEG
END FUNCTION

FUNCTION MouseRelativeMoveY
A$ = "000000"
DEF SEG = VARSEG(A$)
A = VARSEG(A$)
A1 = HexValue(VARPTR(A$) + 2)
DEF SEG = VARSEG(mouse%(0))
PutAdress A, &H95
PutAdress A1, &HA1
PutAdress A1 + 1, &HA5
CALL ABSOLUTE(VARPTR(mouse%(0)) + &H94)
MouseRelativeMoveY = ASC(MID$(A$, 3, 1)) + 256
* ASC(MID$(A$, 4, 1))
DEF SEG
END FUNCTION

SUB MouseSensibility (X, Y)
DEF SEG = VARSEG(mouse%(0))
PutAdress X, &HAC
PutAdress Y, &HAF
CALL ABSOLUTE(VARPTR(mouse%(0)) + &HA8)
DEF SEG
END SUB
SUB MouseShape (HX, HY, SHAPE$)
A$ = SHAPE$
```


PROGRAMAS COM GRIFE E ASSINATURA

Todos os programas e sistemas foram criados e desenvolvidos por Renato Degiovani

PRO KIT

GRAPHOS III

O super editor gráfico, em duas versões:

Versão 6.1 SuperVGA - o mais quente lançamento do ano. Não exige milhões de megabytes, nem centenas de MHz e muito menos um Pentium, para mostrar todo o seu potencial. Com ele você edita imagens, altera, cria, recompõe, etc. Outra novidade é que o usuário registrado recebe de brinde mais dois upgrades automáticos, ou seja, saiu uma nova versão, recebe o novo disco na hora.

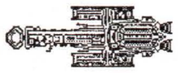
Versão 5.0 VGA - ideal para micros 286/386 SX , com pouca memória. Já vem incluido o TOPVIEW, telas, shapes, alfabetos, etc

[ ] Versão 5.0.....R$ 48,00 **[ ] Versão 6.1... R$ 48,00**

AMAZÔNIA — *Aventura e mistério no XINGU*

Os adventures nacionais:

[ ] Amazônia..... R$ 6,00
[ ] Angra-I..... R$ 6,00



Estratégia espacial:

[ ] Nautilus..... R$ 6,00

O XIngu é um verdadeiro RPG, onde o mestre monta as aventuras que serão vividas pelos demais participantes. Fácil de editar, o Xingu possui um sistema interativo de help, onde cada explicação é apresentada dentro do contexto onde está a dúvida.

[ ] Xingu..... R$ 15,00

Bitmap

Nunca uma publicação digital ousou inovar tanto quanto o Bitmap, em disco. Com ele você conhecerá as mais quentes técnicas de animação, efeitos especiais, recursos gráficos, etc. O disco Bitmap é uma nova forma de conhecer computação gráfica.

[ ] Disco 01.....R$ 6,00
[ ] Disco 02.....R$ 6,00
[ ] Disco 03.....R$ 6,00
**** Já saiu o disco 4 ****
[ ] Disco 04.....R$ 6,00

8086

Inclui todo o material necessário para editar e compilar os programas, bem como a biblioteca de rotinas e funções, correspondente ao modo de vídeo desejado (CGA, VGA ou SVGA).

Assembler sem sair de casa

Agora está mais fácil ainda aprender programação Assembler, com o curso completo da PRO KIT. Você recebe todas as partes de uma só vêz e estuda de acordo com sua disponibilidade de tempo.

(Apostila encadernada com espiral, capa plástica e acetato. O envio é feito por SEDEX.)

[ ] Assembler completo CGA ..... R$ 70,00
[ ] Assembler completo VGA..... R$ 115,00
[ ] Assembler completo SuperVGA..... R$ 115,00

PROMOÇÃO: a super biblioteca de rotinas SVGA, usada em todas as produções da PRO KIT e nas seções mais quentes da Micro Sistemas.

[ ] Biblioteca SuperVGA.....de R$ 25,00 por R$ 12,00

JOGOS & AVENTURAS

A super seção de criação de jogos da Micro Sistemas e seus programas estão nesses discos. Você acompanha pela revista e testa a criatividade no próprio micro.

O disco 1 contém o editor de jogos tipo livro de aventuras.

[ ] ADV-01..... R$ 6,00

O disco 2 contém a primeira parte do super Editor de Adventures.

[ ] ADV-02..... R$ 6,00

O disco 3 já está disponível, com a parte relativa aos objetos criados no jogo.

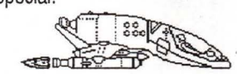
[ ] ADV-03..... R$ 6,00

ASM 86

Para quem gosta de programação inteligente, usando a linguagem preferida pelas maiores feras da criação de softs, o disco 1 da seção ASM 86 contém tudo o que já saiu para SuperVGA, na Micro Sistemas, incluindo os fontes completos do sistema de animação Topview

[ ] Disco 01..... R$ 6,00

E, para quem só quer o Topview completo e compilado, com inúmeros exemplos de aplicação, a PRO KIT está lançando um disco especial.



O sistema permite a instalação em uma série de modelos de placas SuperVGA, além de ser de fácil manuseio. Possui um editor de fontes interno, que agiliza muito a depuração e edição dos roteiros de animação.

[ ] Topview..... R$ 15,00

nome _____

endereço _____

cidade _____ uf _____

cep _____ data _____

valor _____ cheque número _____

COMO ADQUIRIR ESSES PROGRAMAS:

Envie cheque nominal à PRO KIT Informática e Editora Ltda - Caixa Postal 108.046 - CEP 24121-970 - Niterói/RJ

Proteja bem o cheque. Nos pedidos acima de R$ 20,00 use carta registrada

```
DEF SEG = VARSEG(A$)
A = VARSEG(A$)
A1 = HexValue(VARPTR(A$) + 2)
DEF SEG = VARSEG(mouse%(0))
PutAdress A, &H81
PutAdress A1, &H8F
PutAdress HX, &H89
PutAdress HY, &H8C
CALL ABSOLUTE(VARPTR(mouse%(0)) + &H80)
DEF SEG
END SUB

SUB MouseShow
DEF SEG = VARSEG(mouse%(0))
CALL ABSOLUTE(VARPTR(mouse%(0)) + &H10)
DEF SEG
END SUB
FUNCTION MouseStart
A$ = " "
DEF SEG = VARSEG(A$)
A = VARSEG(A$)
A1 = PEEK(VARPTR(A$) + 2)
A2 = PEEK(VARPTR(A$) + 3)
DEF SEG = VARSEG(mouse%(0))
PutAdress A, 1
PutAdress A1, 13
POKE VARPTR(mouse%(0)) + 13, A1
POKE VARPTR(mouse%(0)) + 14, A2
'PRINT ":"
'FOR I = 0 TO 179: PRINT
HEX$(PEEK(VARPTR(Mouse%(0)) + I)); " "; : NEXT
'END
CALL ABSOLUTE(VARPTR(mouse%(0)))
MouseStart = ASC(A$)
DEF SEG
END FUNCTION
```

```
FUNCTION MouseX
A$ = "000000"
DEF SEG = VARSEG(A$)
A = VARSEG(A$)
A1 = HexValue(VARPTR(A$) + 2)
DEF SEG = VARSEG(mouse%(0))
PutAdress A, &H1D
PutAdress A1, &H29
PutAdress A1 + 2, &H2D
PutAdress A1 + 4, &H31
CALL ABSOLUTE(VARPTR(mouse%(0)) + &H1C)
MouseX = ASC(A$) + 256 * ASC(MID$(A$, 2, 1))
DEF SEG
END FUNCTION

FUNCTION MouseY
A$ = "000000"
DEF SEG = VARSEG(A$)
A = VARSEG(A$)
A1 = HexValue(VARPTR(A$) + 2)
DEF SEG = VARSEG(mouse%(0))
PutAdress A, &H1D
PutAdress A1, &H29
PutAdress A1 + 2, &H2D
PutAdress A1 + 4, &H31
CALL ABSOLUTE(VARPTR(mouse%(0)) + &H1C)
MouseY = ASC(MID$(A$, 3, 1)) + 256 *
ASC(MID$(A$, 4, 1))
DEF SEG
END FUNCTION

SUB PutAdress (X, Y)
B = INT(X / 256)
C = X - B * 256
POKE VARPTR(mouse%(0)) + Y, C: POKE
VARPTR(mouse%(0)) + Y + 1, B
END SUB
```


FAÇA A SUA ASSINATURA

1 ANO - R$ 45,00 / 2 ANOS - R$ 90,00

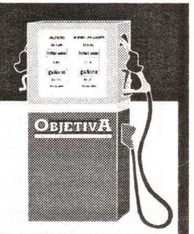
Nome:.....
Endereço:.....
CEP:..... Cidade:.....UF:.....
Profissão:..... Tel.: .....
Equipamento:.....
Assinatura:..... Data:..... /...../.....
☐ Cartão de crédito (nome): ..... Validade.....
No.: .....
Valor: .....
☐ Estou enviando cheque nominal nº ..... à ENTER PRESS Editora Ltda, referente a uma assinatura de MICRO SISTEMAS.

ACEITAMOS CARTÃO VISA E CREDICARD

Micro Sistemas

Enter Press Editora Ltda.
Lourenço Ribeiro, 124-A -Rio de Janeiro - RJ
CEP 21050-510 - Tel./Fax:(021) 280-1086

O SUPER ADITIVO PARA POSTOS



SISTEMA GERENCIADOR DE POSTOS DE GASOLINA

PRINCIPAIS FUNÇÕES

* Controle de vários postos. Versão Multi-Posto.
* Controle total de combustiveis pôr tipo.
* Estatísticas de vendas e compras.
* Estoque totalmente dolarizado.
* Cheque pré-datado, fiado e cartão.
* Diferença de caixa por funcionario, integrado ao mapa diário.
* Fiado, Vales e despesas internas.
* Entradas e aferições de combustiveis.
* Contas a pagar/receber completo.
* Integração total - estoque de peças, combustíveis e contas a pagar/receber.

Versão MONO-POSTO apenas R$ 560,00

OBJETIVA INFORMÁTICA LTDA

TEL/FAX: (021)220-2176

* Versão Demo - R$ 50,00 - Devolução garantida até 30 dias.

TELEMÁTICA'95
O MELHOR NEGÓCIO PARA SUA EMPRESA



VIII FEIRA DE INFORMÁTICA E TELECOMUNICAÇÕES
03 A 07 DE OUTUBRO DE 1995 - RIBEIRÃO PRETO
PARQUE PERMANENTE DE EXPOSIÇÕES

SUCESU-SP
REGIONAL RIBEIRÃO PRETO

ENTRADA

Anatomia de um Micro - Última Parte

Na última parte desta matéria falaremos sobre o teclado, mouse, monitor, gabinete, fonte de alimentação e algumas dicas sobre os manuais.

Laércio Vasconcelos

TECLADO

Os teclados utilizados hoje em dia são derivados de um modelo chamado "IBM Enhanced Keyboard", criado pela IBM para uso em seus micros AT e PS/2. O modelo original da IBM tinha 101 teclas, mas é comum encontrar modelos atuais com até 104 teclas. Podemos ver na figura 21 um teclado do tipo usado nos PCs atuais.

O teclado possui um cabo espiralado para ligação na placa de CPU. A placa de CPU, seja qual for o seu tipo, possui sempre um conector onde é acoplado o teclado (figura 22). Este conector é mostrado na figura 23 e é chamado de conector "DIN".

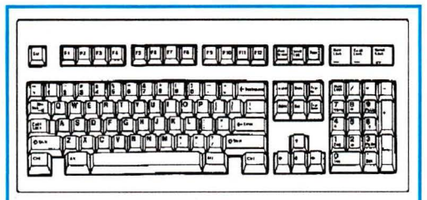


Figura 21 - teclado

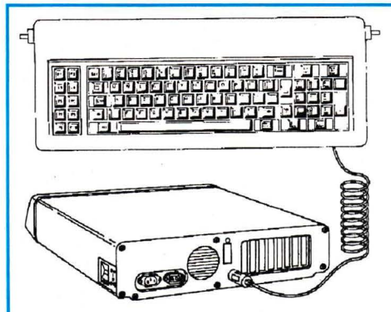


Figura 22 - ligação do teclado ao computador

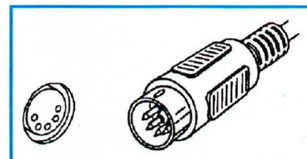


Figura 23 - conector DIN do teclado

Existem certos teclados que possuem a tecla "ç". Não é um fator importante a presença dessa tecla, pois todos os programas editores de texto têm alguma forma de gerar o "ç". Por exemplo, no Windows e em todos os seus programas, o "ç" é gerado pela combinação das teclas ' (plic) e "c".

Comprar um teclado não consiste em pedir um teclado qualquer. É bom testar o teclado na ocasião da compra. Verificar se as teclas são "agradáveis ao toque". Não consigo definir exatamente o que é este conceito, pois é muito subjetivo. Já observei teclados em que as teclas, ao serem pressionadas, davam a impressão de que sob cada uma delas havia uma mola um pouco enferrujada. Já observei alguns em que as teclas não eram bem firmes e tinham um pequeno movimento para os lados. Isso é o que posso chamar de teclas "desagradáveis ao toque".

Observe se o teclado possui um LAYOUT similar ao do teclado da figura 21. Existem alguns teclados que têm um LAYOUT mais compacto. É muito incômodo habituar-se a um certo LAYOUT e passar a usar um LAYOUT diferente. Quando isso acontece, até alguém que digita com velocidade passa a ficar atrapalhado "procurando" certas teclas.

MOUSE

O mouse existe desde meados dos anos 80, mas só depois de 1990 começou a ter seu uso mais difundido. Hoje em dia todos os computadores o utilizam, ou seja, este dispositivo passou a fazer parte da configuração básica dos micros. Podemos ver um mouse na figura 24.

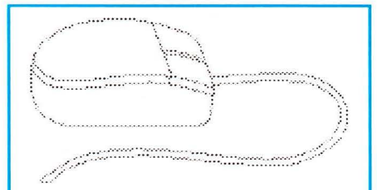


Figura 24 - mouse

Os fatores que contribuíram para a popularização do mouse após 1990 foram o uso largamente difundido do Windows e a inclusão do seu uso nos programas da Microsoft. Esta empresa criou uma padronização de funcionamento do mouse a nível de hardware e software. Este padrão é chamado de "Microsoft Mouse". Atualmente todos os modelos de mouse são inteiramente compatíveis com o padrão Microsoft.

Para determinadas operações, comandar através do mouse é muito mais rápido que através do teclado. O mouse possui dois tipos de função:

1) Apontar. Conforme deslocamos o mouse sobre uma superfície plana (por exemplo, a mesa do computador), um cursor na tela descreve movimentos correspondentes. Assim fica muito mais rápido apontar para um trecho da tela que desejemos ativar ou processar.

2) Ativar. O mouse é usado também para "apertar botões" na tela. Quase todos os modelos de mouse possuem dois ou três botões (na maioria das vezes o botão central não é utilizado). Apertar um botão do mouse corresponde a apertar ou ativar algum comando na tela.

Praticamente todos os programas modernos operam através de mouse, apesar de ainda aceitarem também comandos através do teclado. Em ambiente MS-DOS ainda encontramos muitos programas que operam exclusivamente através do teclado, mas no Windows, todos os programas são comandados através do mouse.

O mouse é um dispositivo serial, o que significa que seus dados são transmitidos em série, um de cada vez. As informações transmitidas do mouse para o computador são:

DELTA X:
Qualquer variação no sentido "X", produzida devido a movimentos.

DELTA Y:
Qualquer variação no sentido "Y" produzida devido a movimentos.

STATUS DOS BOTÕES:
O mouse informa ao computador sempre que seus botões são pressionados.

Logo no início do processo de popularização do mouse, era comum encontrar muitos modelos chamados de "bus mouse". Este tipo de mouse era vendido juntamente com uma placa controladora. Na verdade esta placa controladora continha simplesmente uma interface serial. Sua única vantagem era que possibilitava a sua conexão mesmo que o computador não possuísse uma interface serial disponível. A grande desvantagem era seu custo maior, já que era acompanhado de uma placa. Além disso, caso essa placa apresentasse defeito, seria necessário adquirir outra do mesmo modelo.

Como praticamente todos os computadores possuem interfaces seriais disponíveis (normalmente chamadas de COM1 e COM2, localizadas em placas como a IDEPLUS), os fabricantes passaram a produzir o chamado "serial mouse" (ou em "português" claro, "mouse serial"). Este tipo de mouse pode ser conectado diretamente em uma das interfaces seriais disponíveis. Uma das grandes vantagens deste tipo de mouse é o seu menor custo, já que dispensam o uso de uma placa controladora exclusiva. Os modelos de mouse acompanhados de placa controladora (bus mouse) caíram em desuso, e hoje praticamente todos os modelos são do tipo "serial mouse".

Quase todos os modelos de mouse possuem três botões. O mouse original da Microsoft possuía apenas dois botões. Portanto, o chamado "modo Microsoft" utiliza apenas dois botões. Quase todos os programas exigem que o mouse opere no "modo Microsoft", mesmo que o mouse possua três botões. Entretanto, qualquer mouse de três botões pode operar em dois modos:

"Microsoft mode" : Usa dois botões
"Mouse Systems mode" : Usa os três botões

Alguns programas perguntam, durante sua instalação, se o mouse é do tipo "Microsoft" ou do tipo "Mouse Systems". O usuário pode desta forma usar os três botões.

Para que seja possível utilizar o mouse em programas que operam sob o sistema MS-DOS, é preciso antes executar um programa chamado MOUSE DRIVER. Este programa normalmente é fornecido em um disquete junto com o mouse. Deve ser ativado no arquivo AUTOEXEC.BAT, o que garante sua ativação durante o BOOT do sistema operacional. Sem usar o MOUSE DRIVER os programas que operam sob o MS-DOS não o reconhecerão. Este é o caso típico dos jogos, já que a maioria opera com o MS-DOS. No Windows a história é um pouco diferente. Para que o Windows possa utilizar o mouse não é necessário usar o MOUSE DRIVER no arquivo AUTOEXEC.BAT. O Windows já possui internamente o seu próprio MOUSE DRIVER. Muitos usuários principiantes têm um problema bem comum: o mouse funciona com o Windows mas não funciona com o MS-DOS. A solução para este problema é simples. Basta ativar o MOUSE DRIVER, colocando a sua execução no arquivo AUTOEXEC.BAT.

Quase sempre o MOUSE DRIVER dá ao usuário diversas opções de funcionamento. Por exemplo, é possível escolher a sensibilidade do

mouse. Suponha que um determinado modelo possa operar com sensibilidades de 100 DPI, 200 DPI, 400 DPI e 800 DPI (DPI = Dots per Inch = Pontos por Polegada). Com uma sensibilidade maior, um pequeno movimento do mouse resulta em uma grande distância percorrida na tela. Outra opção de funcionamento do MOUSE DRIVER é a escolha da porta serial onde será conectado (COM1, COM2, etc.). Quase sempre o usuário pode escolher também se deseja o funcionamento no "Microsoft mode" ou no "Mouse Systems mode".

Obs: Na nova versão do Windows (Windows 95), é possível que ocorra mudanças no modo de ativação do mouse. Nesse novo sistema, o Windows será ativado diretamente pelo BOOT, e o MS-DOS será executado a partir do Windows. Como este artigo não cobre o Windows 95, você deverá consultar outras fontes (Ex: manuais do Windows) para checar o que é alterado no sistema de ativação do mouse para programas do MS-DOS.

Obs: "Mouse" é uma palavra da língua inglesa, que como sabemos, quer dizer "Rato". Em Portugal, o mouse é chamado de "rato". Em muitos países de língua espanhola é chamado de "raton". O plural de "mouse", em inglês, é MICE. Entretanto, no Brasil, o plural de "mouse" é uma palavra que não existe em inglês: MOUSES. Particularmente, como acho frescura falar "todos os MICE operam nos modos...", e também como acho estranho falar "todos os MOUSES operam nos modos...", prefiro evitar o uso desta palavra no plural, e digo "todos os modelos de MOUSE operam nos modos...".

MONITOR

No passado existiram diversos tipos de monitores para a conexão nos diversos tipos de placas de vídeo. Por exemplo, os monitores CGA eram destinados à conexão com a placa de vídeo CGA. Atualmente os monitores mais usados são os do tipo Super VGA (SVGA), que são muito superiores aos modelos antigos. Esses modelos antigos eram:

Tipo	Resolução máxima
MDA	não usava modos gráficos
CGA	640x200 com 2 cores ou 320x200 com 4 cores
EGA	640x350 ou 320x200 com 16 cores
VGA	640x480 com 16 cores ou 320x200 com 256 cores

Os modernos monitores SVGA são derivados do VGA. A grande vantagem dos monitores SVGA é que podem operar com resoluções mais altas, como 800x600 e 1024x768. Estas são resoluções próprias de placas de vídeo SVGA. Os antigos monitores VGA podiam operar com no máximo 640x480 de resolução. Podemos ver um monitor na figura 25.

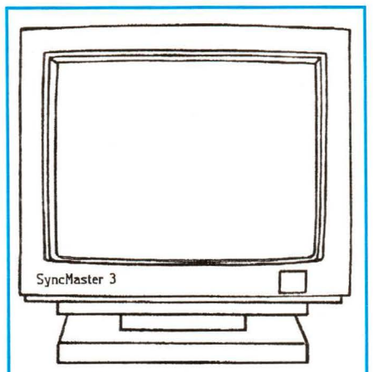


Figura 25 - monitor

Outra característica interessante dos monitores SVGA (também presente nos antigos modelos VGA) é o elevado número de cores que podem exibir. Se a placa de vídeo é capaz de exibir 256 cores, o monitor também será capaz. Se a placa de vídeo operar em modo HI-COLOR (65.636 cores), o monitor poderá exibi-las. Mesmo quando a placa de vídeo opera em modo TRUE COLOR, com 16.777.216 cores, todas essas cores poderão ser mostradas na tela do monitor. Em resumo, os monitores VGA e SVGA são capazes de exibir uma infinidade de cores diferentes, e o que limita o número máximo de cores é a placa de vídeo, e não o monitor. Isto não acontecia com os monitores mais antigos. Por exemplo, os monitores CGA coloridos podiam exibir no máximo 16 cores, e os monitores EGA chegavam ao máximo de 64 cores.

Isto significa que se um usuário possui um computador equipado com uma placa de vídeo VGA ou SVGA antiga, capaz de atingir o máximo de 256 cores, poderá adquirir uma nova placa SVGA que opere em modo TRUE COLOR e não precisará adquirir outro monitor.

Os monitores possuem dois cabos de conexão. Um deles é uma tomada comum, que deve ser ligada à rede elétrica. O outro é um cabo de vídeo, que deve ser ligado no conector existente na parte traseira da placa de vídeo. As placas VGA e SVGA possuem conectores chamados "DB-15 macho de alta densidade". A figura 26 mostra o aspecto deste conector.

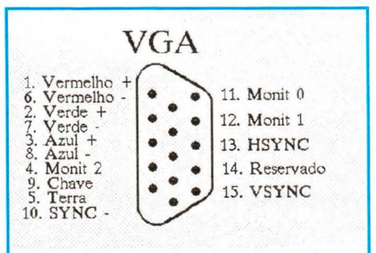


Figura 26 - conector das placas de vídeo VGA e SVGA

GABINETE

O gabinete possui formato padrão para acomodar as placas, drives e winchester. Praticamente todos os gabinetes já vêm acompanhados da fonte de alimentação. O conjunto gabinete+fonte é adquirido com facilidade nas lojas de material para informática (o que mostra que é muito grande o número de pessoas que montam seus micros).

Todos os modelos de gabinetes existentes no mercado são derivados dos gabinetes que eram usados nos micros IBM PC XT e IBM PC AT. Apesar de os gabinetes atuais terem linhas mais modernas, suas características mecânicas (Ex: furação para fixar as placas e os drives) são originárias desses antigos gabinetes. Por curiosidade, podemos ver nas figuras 27 e 28 os gabinetes usados no IBM PC XT e no IBM PC AT.



Figura 27 - gabinete do IBM PC XT

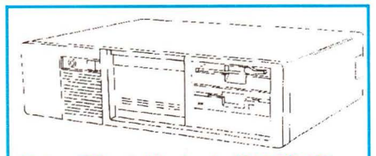


Figura 28 - gabinete do IBM PC AT

Atualmente os gabinetes possuem em seu painel frontal diversos leds indicadores e chaves de controle, como mostra a figura 29:

chave para trancar o teclado
botão de TURBO
botão de RESET
LED de POWER ON
LED indicador de MODO TURBO
LED indicador de acesso a winchester

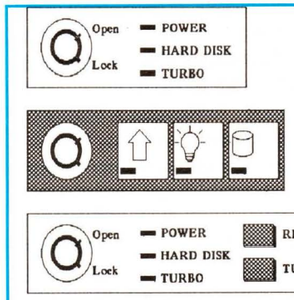


Figura 29 - leds e chaves do painel do gabinete

Os modernos gabinetes possuem ainda um display digital que serve para a indicação do clock do microprocessador, medido em MHz (Megahertz).

Os gabinetes são também equipados com um alto-falante. Não é necessário nenhum tipo de soldagem ou montagem mais complexa no gabinete, que já vem praticamente pronto para o uso.

A figura 30 mostra os gabinetes do tipo "torre", que são os mais comuns hoje em dia. O gabinete tipo torre pode ficar no chão, ao lado da mesa onde ficam o teclado e o monitor. Pode também ser colocado sobre a mesa, ao lado do monitor. Os gabinetes horizontais ainda podem ser encontrados à venda, mas os mais comuns atualmente são os modelos tipo torre. Os gabinetes do tipo torre, mesmo os de menor tamanho, possuem local para instalação de qualquer tipo de placa de CPU, e ainda locais disponíveis para instalar drives e winchesters. Por exemplo, mesmo os modelos mini-torre possuem normalmente local para instalar dois drives de 5¼", e quatro drives de 3½", sendo dois internos e dois externos. Poderiam ser instalados em um gabinete mini-torre, por exemplo, um drive de 1.2 MB, um drive de CD-ROM, dois winchesters de 3½" e um drive de 1.44 MB, e ainda sobraria local para a instalação de mais um drive de 3½".

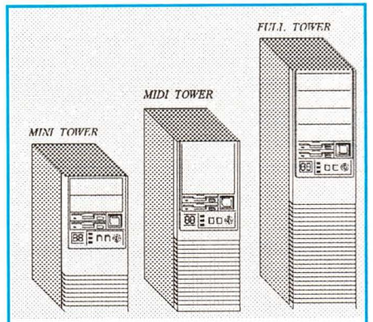


Figura 30 - gabinetes tipo TORRE

Quando é preciso instalar uma grande quantidade de drives, é necessário usar gabinetes torre tamanho médio ou grande. Por exemplo, para instalar um drive de 1.2 MB, um drive de CD-ROM, uma unidade de fita magnética, um drive de 1.44 MB, quatro winchesters de 3 ½" e um disco ótico de 21 MB, seria necessário usar um gabinete torre tamanho médio. Para instalar um número maior ainda de drives, seria necessário usar gabinetes torre tamanho grande.

Antes de adquirir um gabinete torre tamanho médio ou grande, convém checar quantos locais existem disponíveis para a instalação de drives. Normalmente existem diferenças entre o número de locais disponíveis para os diversos tipos de drives, quando comparamos gabinetes de fabricantes diferentes. Por exemplo, existem gabinetes "full tower" (torre grande) que não possuem local para a instalação de drives de 1.44 MB. Você precisará ter uma idéia de todos os drives que pretende instalar (incluindo winchester, CD-ROM, unidades de fita, etc), e checar antes da compra, quantos drives de 5¼" e 3½", internos e externos podem ser acoplados.

A grande maioria das lojas vende apenas gabinetes tipo mini-torre. Sendo necessário adquirir gabinetes torre tamanhos médio ou grande, normalmente você precisará procurar muito, e mesmo assim, muitas lojas só vendem esses gabinetes maiores sob encomenda.

Até aproximadamente o início de 1994, os microprocessadores 486 esquentavam muito. Para obter uma melhor dissipação de calor, era altamente recomendável o uso de gabinetes tamanho midi-torre. Entretanto, os fabricantes de microprocessadores passaram a produzir chips 486 que dissipam menos calor. O gabinete mini-torre passou a ser adequado para uso em computadores 486. Entretanto, é indispensável o uso de um micro-ventilador acoplado ao microprocessador.

Os microprocessadores PENTIUM também dissipam muito calor, bem mais que os chips 486. É possível utilizar placas de CPU PENTIUM em gabinetes mini-torre, mas isto não é aconselhável. Para computadores PENTIUM, deve-se tentar obter um gabinete midi-torre. Além disso, o micro-ventilador para o PENTIUM também é indispensável.

FONTE DE ALIMENTAÇÃO

A FONTE DE ALIMENTAÇÃO recebe corrente alternada da rede elétrica (que pode ser de 110 ou 220 volts) e a transforma em corrente contínua para a alimentação dos circuitos internos do computador. Esses circuitos exigem tensões de 5 volts. Os motores dos drives e winchesters necessitam de 12 volts. Algumas placas especiais requerem tensões negativas: -5 volts e -12 volts. As

fontes de alimentação geram esses quatro valores de tensões contínuas para o funcionamento interno do computador.

Atualmente os gabinetes já são vendidos com a fonte de alimentação acoplada, Entretanto, se for necessário adquirir uma fonte separada do gabinete, é necessário checar se são mecanicamente compatíveis. Se este cuidado não for tomado, corre-se o risco dos furos de fixação do gabinete não coincidirem com os furos de fixação da fonte, tornando impossível aparafusá-la ao gabinete.

Existem fontes com potências de 150 a 300 watts. A grosso modo, podemos dizer que a fonte de 200 W é mais que suficiente para a maioria dos casos. Com uma fonte de 200 W podemos alimentar uma placa de CPU, placas de expansão, drives, winchester e CD-ROM. Normalmente este é o tipo de fonte que acompanha os gabinetes mini-torre.

As fontes com potência superior a 200 watts são necessárias em alguns computadores especiais, como servidores de arquivos de uma rede local de computadores. Neste tipo de aplicação o computador normalmente possui vários winchesters. Para computadores normais, a fonte de 200 watts é mais que suficiente.

A fonte possui diversos conectores para alimentação de placas, drives e winchesters. Os conectores para alimentação de drives e winchesters são em número de 4 ou mais, e tem o aspecto indicado na figura 32. Nessa figura, o conector de tamanho menor é usado para alimentar drives de 3½", enquanto o maior é usado para alimentar drives de 5¼", winchesters e drives de CD-ROM. Muitas fontes possuem 3 conectores do tamanho maior e apenas um do tamanho menor indicado na figura 32. Existe um outro conector de 6 pinos, utilizado para alimentar a placa de CPU. A figura 33 mostra o aspecto desse conector.

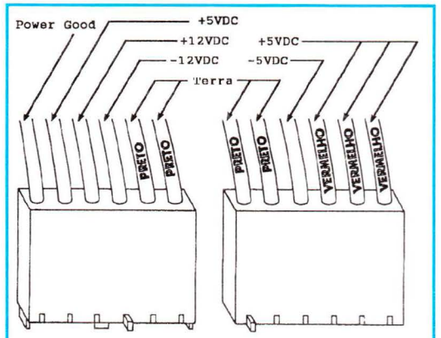


Figura 33 - conector de alimentação para a placa de CPU

O conector de alimentação de drives, devido ao seu formato geometricamente assimétrico, só pode ser encaixado de uma forma e não oferece perigo de ligação errada. Além disso, todos os conectores para alimentação de drives e winchesters são idênticos e intercambiáveis. Em outras palavras, qualquer um dos conectores de tamanho maior mostrados na figura 32 pode alimentar qualquer drive ou winchester. Apenas o de tamanho menor deve ser usado para o drive de 3½".

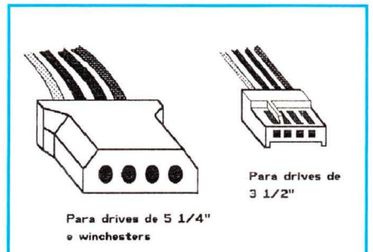


Figura 32 - conectores de fonte para alimentar drives e winchesters

O conector para alimentação da placa de CPU merece um cuidado especial. O usuário desavisado pode ligar o conector de forma invertida e isso acarreta o dano permanente a todas as placas do computador. Observe o código de cores da figura 33 para a ligação de forma correta. No posicionamento do conector de alimentação da placa de CPU, siga a seguinte regra:

OS QUATRO FIOS PRETOS FICAM NA PARTE CENTRAL DO CONECTOR

Nem todos os fabricantes respeitam à risca as cores dos fios ligados aos conectores da fonte, mas os fios pretos são sempre padronizados. Também os fios que trazem a tensão de +5 volts são padronizados com a cor vermelha.

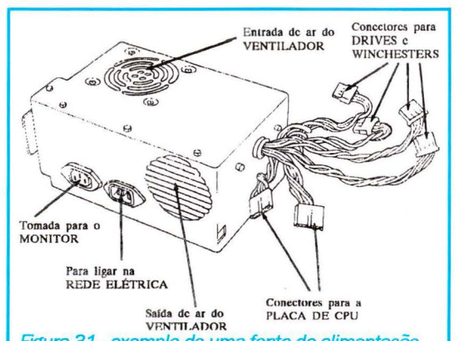


Figura 31 - exemplo de uma fonte de alimentação

Apenas os drives, winchester e a placa de CPU são conectados à fonte de alimentação. As placas de expansão retiram as tensões elétricas necessárias ao seu funcionamento do próprio SLOT onde estão encaixadas.

A fonte possui em sua parte posterior, que fica acessível pelo painel traseiro do computador, uma tomada para sua ligação na rede elétrica. Para tal ligação é usado um cabo com uma tomada de 3 pinos (fase, neutro, terra) que é fornecido junto com a fonte.

Também na parte posterior da fonte encontra-se uma outra tomada para ligação do monitor. É importante observar que o monitor, através dessa tomada, não consome energia da fonte, e sim, compartilha o seu interruptor.

Quase todas as fontes possuem uma chave selecionadora de voltagem (110 ou 220 volts). Também possuem um ventilador interno que ao mesmo tempo retira o ar quente do interior do computador e da própria fonte. O ar entra no computador por diversos orifícios e frestas existentes no gabinete e sai pela parte traseira da fonte. Para garantir uma boa refrigeração interna do gabinete, a sua parte traseira deve ter um espaço livre de no mínimo 15 centímetros. Quando a parte traseira do gabinete fica próxima a uma parede e a distância mínima de 15 cm não é respeitada, a ventilação interna do

FEIRA DA
PECHINCHA
INFORMÁTICA
A HORA E O LUGAR DE COMPRAR
15 à 19 de novembro
EXPO CENTER NORTE - PAVILHÃO AMARELO
4ª A 6ª das 14:00 as 22:00h
Sabado e Domingo das 10:00 as 22:00h
O MENOR PREÇO
NOS MELHORES EQUIPAMENTOS,
SOFTWARES E SUPRIMENTOS
Mais de 250 expositores
5.000 ítens
Pronta Entrega
For Editora e Promotora Ltda. Fone / Fax (011) 884-0001 - 884-5920

gabinete é prejudicada. Isto poderá aquecer demasiadamente os chips, podendo danificá-los.

Os fornecedores de peças para micros normalmente dão uma garantia sobre o material vendido. Mas no caso da fonte de alimentação, o problema da garantia é muito mais sério. Uma placa, um drive, um winchester ou um teclado defeituoso não causam nenhum dano às outras partes do computador. Mas uma fonte defeituosa pode danificar totalmente todos os chips do computador. Apesar dessa catástrofe ser muito improvável, pode acontecer. A fonte de alimentação gera uma tensão de 5 volts para alimentar os chips de todas as placas, do drive, do winchester e do teclado. Se a fonte apresentar um defeito chamado de sobretensão e gerar 6 volts ao invés de 5, essa pequena diferença será suficiente para danificar todas as memórias, os chips VLSI, o microprocessador e diversos outros chips.

Muitas lojas vendem fontes e gabinetes mas não têm condições de testar antes a fonte, medindo suas tensões. Deixam que o próprio usuário a teste com suas placas. Se uma fonte estiver defeituosa, a loja troca por outra, mas não indenizará o cliente pelos danos causados nas placas pelo defeito da fonte. Existem soluções para evitar este problema. Por exemplo, para aqueles que montam micros para revender, a melhor coisa a fazer é comprar um aparelho chamado MULTÍMETRO, e usá-lo para medir se as tensões estão corretas. Mesmo o usuário que monta apenas o seu próprio micro poderá comprar um multímetro simples, que custa menos de 20 dólares. Este multímetro pode ser comprado em lojas especializadas em material eletrônico, rádio e TV. No Rio de Janeiro, podemos encontrar essas lojas na rua República do Líbano. Em São Paulo, encontramos excelentes lojas na Rua Santa Ifigênia. Se não desejar comprar um multímetro, pode levar o gabinete e a fonte a uma empresa especializada em manutenção e pedir para que chequem se as tensões estão corretas. O técnico poderá então conectar na fonte um drive ou uma placa defeituosa, ligar a fonte e medir suas tensões.

ALGUMAS DICAS SOBRE MANUAIS

Para quem já montou computadores antes, ou para quem já realizou instalações de placas, um manual não causa nenhum medo. Mas para aqueles que são principiantes, é possível que existam dúvidas, pois normalmente os manuais são escritos por pessoas da área técnica, levando em conta que serão lidos também por pessoas com conhecimento técnico sobre hardware. Como o objetivo principal deste artigo é facilitar o entendimento do hardware, veremos como são esses manuais e como consultá-los. Todo manual de placa possui no seu início, uma lista com as suas características técnicas. Normalmente essa lista é apresentada em uma seção com o nome de FEATURES. Também é apresentado um desenho da placa, chamado de LAYOUT. Este desenho é importante, pois nele são encontradas as localizações dos pontos de conexão com os cabos e a descrição dos straps que determinam a configuração da placa. Os STRAPS, também chamados de JUMPERS, são pequenas peças plásticas com dois pequenos orifícios. Internamente esses orifícios são metalizados e conectados eletricamente (figura 34). Os STRAPS são encaixados em pares de pinos metálicos existentes nas placas. Dependendo da forma como os STRAPS são encaixados, podemos escolher uma das diversas opções de funcionamento. No manual das placas e do winchester existem tabelas e instruções que explicam como fazer o estrapeamento. Normalmente as placas e winchesters já chegam ao usuário com os straps corretamente posicionados, mas algumas vezes são necessárias pequenas alterações.

Muitos straps podem ser posicionados de duas formas diferentes. Na maioria das vezes as duas formas significam ENABLE (habilitado) ou DISABLE (desabilitado). Por exemplo, é claro que a interface de drives deve ficar habilitada, a menos que trate-se de um computador que irá operar sem drives.

Existem pinos de seleção duplos e triplos. A figura 34 mostra os pinos de seleção e os straps. Os pinos duplos podem ser configurados de duas formas diferentes: com strap ou sem strap. Nos manuais, os termos short ou ON indicam que o strap deve estar encaixado. Os termos open ou OFF indicam que o strap deve ser removido. Ao invés de remover um strap, é conveniente, para não perdê-lo, realizar um encaixe em apenas um dos pinos, deixando o outro pino desconectado. Os pinos triplos possuem uma numeração como 1-2-3 ou A-B-C. Nesse caso os manuais fornecem instruções para realizar a conexão 1-2 ou 2-3, conforme seja o modo de operação desejado.

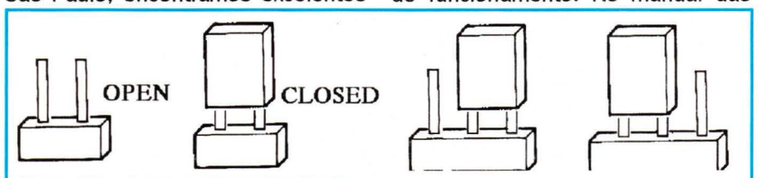


Figura 34 - straps e pinos de seleção

CONEXÃO DAS PARTES

Agora que já apresentamos os módulos que formam o computador, falta apenas entender como ficam interligados. Isto é mostrado na figura 35. São mostradas todas as conexões entre os módulos que formam um microcomputador PC. Para facilitar a visualização, não desenhamos o gabinete.

O centro de tudo é a placa de CPU. Nela ficam conectadas as outras duas placas usadas na configuração básica de um PC: a placa SVGA e a placa IDEPLUS. Na placa de CPU são também conectados o teclado, a fonte de alimentação e os dispositivos existentes no painel frontal do gabinete: alto-falante, leds, chaves, etc.

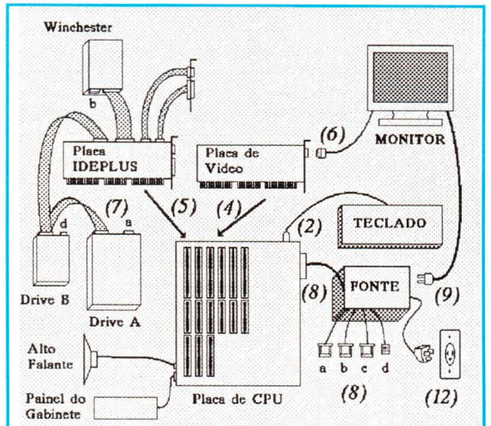


Figura 35 - ligação das partes que formam um PC

Na placa SVGA é conectado o monitor SVGA. Este monitor possui ainda um cabo para a ligação na rede elétrica. Este cabo pode ser ligado em uma tomada existente na parte traseira da fonte de alimentação, própria para a alimentação do monitor. Um outro cabo liga a fonte à tomada da rede elétrica.

A fonte também é conectada aos drives e ao winchester. Através de cabos FLAT apropriados, os drives e o winchester são ligados à placa IDEPLUS. Esta placa possui também dois conectores extras: COM2 e joystick. Na parte traseira da placa IDEPLUS encontramos o conector da primeira interface serial (COM1), onde normalmente é ligado o mouse. Encontramos também o conector da interface paralela, próprio para ligação da impressora.

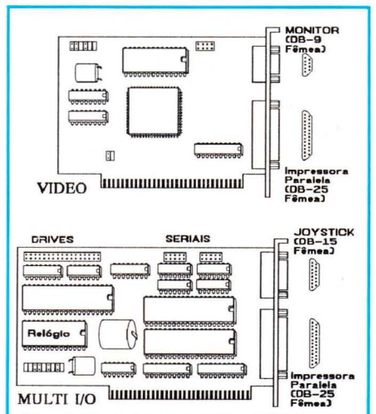


Figura 36 - placa de vídeo DUAL e placa MULTI-I/O

COMPUTADORES ANTIGOS

Se o seu computador foi adquirido após 1991, provavelmente você encontrará em seu interior as placas discutidas aqui. Entretanto, em computadores mais antigos você poderá encontrar diferenças. Por exemplo, muitos micros antigos usavam placas de vídeo do tipo CGA. A figura 36 mostra uma placa CGA similar às que eram fabricadas no final dos anos 80. Na verdade esta placa era chamada de DUAL, pois podia operar com monitores CGA e com monitores HERCULES (um tipo de monitor monocromático). A placa de vídeo DUAL possui também uma interface paralela, como também mostra a figura 36.

A figura 36 mostra também uma placa muito comum nos anos 80. Chama-se placa MULTI-I/O. Esta placa lembra um pouco a IDEPLUS, e era muito usada nos micros XT após 1985. Possuía os seguintes circuitos:

- Interface para dois drives (normalmente de 360 kB)
- Interface paralela
- Duas interfaces seriais
- Interface para joystick
- Relógio permanente e bateria

Na verdade a placa IDEPLUS originou-se da MULTI-I/O. A diferença é que a IDEPLUS contém uma interface para winchesters IDE, sua interface de drives controla drives de alta densidade, e não apresenta relógio permanente, já que todo micro 286 ou superior possui um relógio permanente na própria placa de CPU.

Na época em que ainda não existia a placa IDEPLUS, enquanto os micros XT usavam a placa MULTI-I/O, os micros AT usavam duas placas para fazer o mesmo trabalho. Essas placas são mostradas na figura 37. A placa UDC (Universal Disk Controller) tinha uma interface para drives e uma interface para winchesters. A segunda placa usada nos ATs era chamada de AT-I/O (alguns a chamavam de IOSA). Essa placa tinha duas interfaces seriais, uma interface paralela e uma interface para joystick. Até o início de 1992 ainda era comum encontrar micros com essas duas placas. Depois disso a placa IDEPLUS passou a predominar.Como podemos ver, as placas ficam diferentes, mas as interfaces em jogo são as mesmas. Assim como a placa IDEPLUS é uma evolução das antigas placas UCD e IOSA, as atuais placas de CPU PENTIUM representam uma outra evolução, já que englobam as interfaces da IDEPLUS.

LAÉRCIO VASCONCELOS é Engenheiro Eletrônico e autor dos livros: Como Montar seu Próprio PC; Conserte Você Mesmo o Seu PC; Arquitetura do PC; Dicas e Macetes de Software.

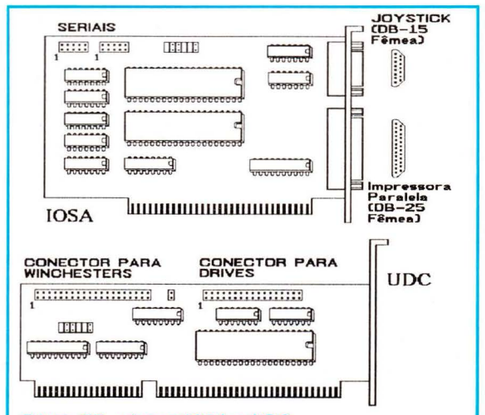


Figura 37 - placas IOSA e UDC

Monitor de disco

Adriano C. R. da Cunha
Ligia Camargo

Quem possui o Norton Utilities já deve ter rodado o DISKMONITOR. Além da opção de proteção do disco e estacionamento das cabeças do HD ele oferece um curioso recurso: mostrar qual drive está sendo acessado e a operação (escrita / leitura) realizada através de uma indicação no canto superior direito da tela. É interessante para saber se o seu HD está sendo formatado sem que você saiba; como substituição ao LED indicador de acesso que queimou e você ate hoje não trocou; se seu programa de cache esta funcionando ou não; aumentar a demora no boot; ocupar mais espaço no AUTOEXEC, etc., etc.

Tudo isso é ótimo, mas o duro é que só dispomos de míseros 640K e mais outros poucos kilobytes de memória alta para colocarmos esses penduricalhos. E esse troço ocupa 9K.

É aí que "a gente entra": apresento um programa que faz a mesma coisa que o DISKMONITOR do Norton, mas com uma vantagem: ocupa só 1K de memória.

Além dessa vantagem, quem trabalha com Assembler tem outra: um exemplo de programa residente (são bem mais legais e menores que os feitos em Pascal). Não vou comentá-lo todo, pois é bem simples. Consulte sua tabela de interrupções do DOS e coloque seus neurônios para funcionar!

A listagem apresenta o programa gerador em QBasic. Basta entrar no QuickBasic e digitá-lo. A seguir execute-o apertando SHIFT+F5. Se houver dado errado o programa avisará. Outra maneira é utilizar o DEBUG, digitando os dados das linhas DATA. Aconselho isso apenas para quem já está familiarizado com Assembler.

Para utilizar o programa, basta, no prompt do DOS, digitar MONIDISK n, onde "n" pode ser 1, se seu monitor for colorido, ou 2, se seu monitor (ainda) for monocromático (argh!). Caso você se esqueça disso, digite apenas MONIDISK para ser informado do modo de utilização.

O programa foi testado com sucesso em um 486DX2 e em um 386SX, ambos com dois drives e um HD. Se o seu micro travar, sua FAT for destruida, seus arquivos forem bagunçados ou qualquer pequena anormalidade ocorrer, a culpa não é minha...

ADRIANO CAMARGO RODRIGUES DA CUNHA cursa o terceiro ano do segundo grau no Colégio Dinâmico em Goiânia, GO. É autodidata em Assembler, Pascal, Basic e dBase. Possui um 486DX e um MSX 1.1.

LIGIA CAMARGO possui um 486DX4 e um MSX 1.1. É geóloga e programa em BASIC.

Micro : *IBM PC XT/AT*
Memória : *512 kB*
Vídeo : *CGA/VGA/EGA*
Linguagem : *QuickBasic / Assembler*
Requisitos: *nenhum*

MONIDISK.BAS

```
'_____
_____

' GERADOR BASIC de
MONIDISK.COM - (c) 1995 A&L
Software
'_____
_____

DATA
E9,E3,01,50,53,1E,88,D3,80,EB,80,72,03,80,EB,7E
DATA
80,C3,41,E7,70,80,FC,03,74,50,80,FC,05,74,4B,80
DATA
FC,0B,74,46,B0,1B,B4,70,2E,8E,1E,76,01,EA,87,1E
DATA
9E,00,87,06,9C,00,2E,89,1E,72,01,2E,89,1E,74,01
DATA
1F,5B,58,9C,2E,FF,1E,6E,01,9C,50,53,1E,2E,8E,1E
DATA
76,01,2E,A1,72,01,2E,8B,1E,74,01,A3,9C,00,89,1E
DATA
9E,00,FB,1F,5B,58,9D,CA,02,00,B0,1A,EB,B8,00,00
DATA
00,00,00,00,00,00,00,00,4D,4F,4E,49,44,49,53,4B
DATA
20,2D,20,6D,6F,73,74,72,61,20,61,20,6F,70,65,72
DATA
61,63,61,6F,20,64,6F,20,64,69,73,63,6F,20,6E,61
DATA
20,74,65,6C,61,0D,0A,28,63,29,20,31,39,39,35,20
DATA
41,26,4C,20,53,6F,66,74,77,61,72,65,0D,0A,0A,53
DATA
69,6E,74,61,78,65,3A,20,4D,4F,4E,49,44,49,53,4B
DATA
20,6D,6F,6E,69,74,6F,72,0D,0A,20,20,20,20,20,20
DATA
20,20,20,6F,6E,64,65,20,22,6D,6F,6E,69,74,6F,72
DATA
22,20,70,6F,64,65,20,73,65,72,3A,20,31,20,28,6D
DATA
6F,6E,69,74,6F,72,20,63,6F,6C,6F,72,69,64,6F,29
DATA
0D,0A,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
DATA
20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
DATA
20,20,20,20,32,20,28,6D,6F,6E,69,74,6F,72,20,6D
DATA
6F,6E,6F,63,72,6F,6D,61,74,69,63,6F,29,24,4D,4F
DATA
4E,49,44,49,53,4B,20,2D,20,6D,6F,73,74,72,61,20
DATA
61,20,6F,70,65,72,61,63,61,6F,20,64,6F,20,64,69
DATA
73,63,6F,20,6E,61,20,74,65,6C,61,0D,0A,28,63,29
DATA
20,31,39,39,35,20,41,26,4C,20,53,6F,66,74,77,61
DATA
72,65,0D,0A,0D,0A,50,72,6F,67,72,61,6D,61,20,69
DATA
6E,73,74,61,6C,61,64,6F,20,63,6F,6D,20,73,75,63
DATA
65,73,73,6F,21,24,8A,26,82,00,80,FC,31,74,0E,80
DATA
FC,32,74,0E,BA,78,01,B4,09,CD,21,CD,20,BA,00,B8
DATA
EB,03,BA,00,B0,89,16,76,01,06,29,C0,8E,C0,B8,13
DATA
35,CD,21,89,1E,6E,01,8C,06,70,01,8D,16,03,01,B8
DATA
13,25,CD,21,07,BA,4E,02,B4,09,CD,21,BA,B6,02,CD
DATA 27,42335
CLS : PRINT STRING$(80, "-"); "GERADOR
BASIC de MONIDISK.COM - (c) 1995 ";
PRINT "A&L Software": PRINT STRING$(80,
"-"): PRINT : PRINT "Aguarde! ";
PRINT "Gerando programa...": PRINT :
CLOSE
OPEN "MONIDISK.COM" FOR RANDOM AS 1 LEN =
1: FIELD #1, 1 AS Code$
Sum = 0: RESTORE: FOR Count = 1 TO 513:
READ Data$: Byte = VAL("&H" + Data$)
Sum = Sum + Byte: LSET Code$ =
CHR$(Byte): PUT #1, Count: NEXT Count:
CLOSE
READ TotalSum: IF Sum = TotalSum THEN
PRINT "Programa gerado com sucesso."
IF Sum <> TotalSum THEN PRINT "Erro nos
dados. Por favor, confira."
SYSTEM
```

SAMPA SOFT

PREÇOS IMBATIVEIS COM O ATENDIMENTO QUE VOCÊ MERECE

5 1/4 DD R$ 1,40
5 1/4 HD R$ 1,90
3 1/2 DD R$ 2,10
3 1/2 HD R$ 2,40
5 1/4 HD MAXELL R$ 2,10
3 1/2 HD MAXELL R$ 2,70
CD'S A PARTIR DE R$ 15,00

PEÇA CATÁLOGO GRÁTIS

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

VIA SEDEX/E. NORMAL

ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM DISQUETES

ACTION SOCCER
BC RACERS
BUREAU 13
DARK FORCES
ESPN BASEBALL TONIGHT
JAMMIT BASKETBALL ONE VS ONE
MACHIA VELLI THE PRINCE
MAGIC CARPET
MORTAL KOMBAT II
NASCAR RACING - VGA/SVGA
NASCAR RACING CAR'S 95
PROJECTOR X
SUPER FROG
SUPER STREET FIGHTER II TURBO
THE LAST ACTION HERO
VIRTUAL POOL
E MUITO, MAS MUITO MAIS !!!

TITULOS EM CD'S

ALONE IN THE DARK III (BOX)	R$ 60,00
CRIME PATROL	R$ 33,00
DARK FORCES STAR WARS	R$ 44,00
FULL THROTTLE (BOX)	R$ 75,00
MEGA RACE	R$ 25,00
MORTAL KOMBAT II	R$ 40,00
NOCTROPÓLIS (BOX)	R$ 63,00
REBEL ASSAULT	R$ 28,00
THE SEVENT GUEST	R$ 28,00
UNDER A KILLINHG MOON (BOX)	R$ 65,00

E MUITO, MAS MUITO MAIS TÍTULOS DISPONÍVEIS

FONE/FAX: (011)577-7776
R. CARAMURU, 19 SALA 18 - VILA MARIANA
CEP 04138-000 - SÃO PAULO - SP

OS/2 Warp... Ame-o ou deixe-o

Dicas e macetes para a instalação do seu OS/S Warp

Jorge Luis Bublitz

Alguns meses atrás tomei uma decisão no mínimo ousada: comprei o sistema operacional da Big Blue, o OS/2 versão 3.0, codinome Warp (velocidade da luz - Jornada nas Estrelas).

Mas eu não tomei essa decisão por acaso. Eu estava descontente com a dupla DOS e Windows, li alguns artigos de revistas nacionais e européias e principalmente, conheci o OS/2 na casa de um amigo e o Windows 95 (versão beta 2) na casa de outro.

O OS/2 é um sistema operacional de 32 bits (e ele usa cada um deles) enquanto que o Windows 95 (95 minutos para carregar) é um "sistema operacional de 16 bits, por ter por trás o DOS 7.0" (palavra de um técnico da própria Microsoft durante uma conversa na Fenasoft). Ou seja, se eu optasse pelo Chicago, eu continuaria com dupla a DOSxWindows.



Usando as palavras do próprio Bill Gates na Internet: "Se você não consegue fazer algo realmente bom, faça parecer bom !". E é o que ele está fazendo com o Windows 95. Ele (Gates) fala que o OS/2 já morreu, só que as mais de 6 milhões de cópias vendidas do OS/2 falam por si.

Bom, mas eu não estou aqui para falar mal da Microsoft e da sua "menina dos olhos", e sim para falar do OS/2 e dar algumas dicas para a sua instalação.

Aconselho a comprar a cópia em CD, pois, além de ser mais barata (R$ 70,00), poupa o trabalho de instalar um programa que vem em 32 discos !!

Veja o meu caso: eu tinha um winchester de 300 MBytes com 50 MBytes livres. Ora, o OS/2 necessita de 35-55 MBytes para ele e mais 30 MBytes para o BonusPak (se você acha muito some: 8 MBytes do DOS e mais 70 MBytes do Windows).

Optei por adquirir mais um winchester. Comprei um de 804 MBytes IDE (acreditem eles existem) justamente com uma placa Super-IDE Vesa. Quando o instalei, fui criar a partição e descobri que o FDISK só reconhece até 1024 cilindros (e esse tem 1654 cilindros), reconhecendo 504 MBytes.

Não me desesperei (só xinguei alguém, vocês sabem quem).

Criei a partição, formatei, tornei esse disco C: (é só mudar os straps) e parti para a instalação do OS/2.

LEIA O MANUAL! Isso é muito importante.

Optei pela instalação avançada e o OS/2 acionou o seu FDISK. Lembram daqueles 300 MBytes que o DOS não reconheceu? Criei uma segunda partição e formatei a primeira com o HPFS (High Performance File System).

Logo veio a tela de instalação/configuração do OS/2. De cara ele reconheceu o meu CD-ROM (Philips), a placa de som (Jazz) e a placa de vídeo (S3).

Atenção: ao instalar, informe a placa de vídeo VGA, pois é necessário informar a freqüência vertical do monitor e isso não é feito na instalação.

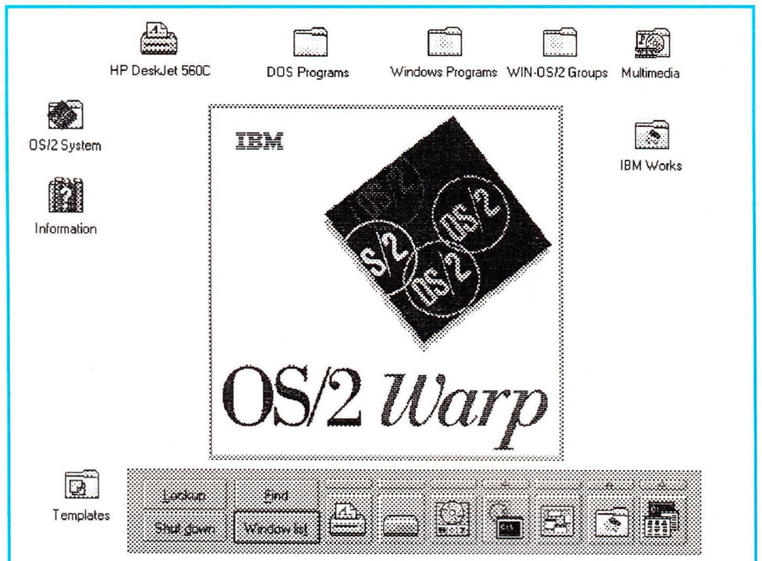


Figura 1

O sistema oferece ainda suporte a PCMCIA, SCSI, Photo CD, VideoIn para captura de imagens, etc.

Durante a instalação será pedido alguns dos discos de instalação do Windows (discos 1, 2, 5 e 6). Atenção: sem eles não será instalado o suporte ao Windows.

Terminada a instalação, o resultado é surpreendente (veja a figura 1). A tela do micro é uma mesa onde você move os folders (algo semelhante com os grupos do Windows) para qualquer parte da tela. Dentro de um folder você pode ter outro folder, criando uma estrutura parecida com diretórios.

Três folders me chamaram a atenção: Windows Programs, DOS Programs e WIN-OS/2 Groups. Isso mesmo. Os seus grupos do Windows estão presentes no OS/2, bem como os programas do Windows e DOS que ele localizou.

Para instalar o suporte a placa SVGA, primeiramente verifique que placa você possui, pois se não for exatamente igual ao drive, a placa não funcionará.

Para dar um exemplo, o meu amigo tinha uma placa Tridente 8900d e o drive era para a placa 8900c e não funcionou. Caso não tenha o drive a solução é simples: ligue para o suporte da IBM (o telefone é 0800-158040) e fale qual é a sua placa. O pessoal vai informar qual é o arquivo que você deverá retirar na BBS da IBM. Se você não tiver um modem, tudo bem. Eles mandam o drive via disquete pelo correio.

Bom, tendo o drive correto, agora verifique no manual do seu monitor de vídeo qual é a freqüência vertical dele nos modos SVGA 640x480, 800x600, etc. Se você não tiver essa informação, terá que tentar no "chute". Siga os passos: abra o folder OS/2 System, depois o System Setup (figura 2), execute o Selective Install e informe a placa de vídeo (será pedido novamente os discos do Windows). Depois dentro do System Setup execute o System. Você terá um quadro com as resoluções e outro com a freqüência vertical. Veja se as freqüências batem. Se não baterem, você terá abaixo uma seta para ir a página 2.

Mude o Display e verifique a configuração até encontrar um monitor que se encaixe com o seu. Eu selecionei o monitor "Fixed Frequency, Generic".

Você fez tudo isso, mas não funcionou, ou seja, ao reiniciar o sistema, o monitor ficou "doidão". Não se desespere (ainda). Resete a máquina e ao aparecer a mensagem OS/2 no canto superior esquerdo do vídeo, tecle ALT-F1 e use a opção V. Isso fará que o sistema retorne o vídeo para VGA. Tente as outras resoluções. Se não conseguir, ligue para a IBM.

Agora, como é trabalhar no OS/2? Bom, programas como o Word 6.0 e o CA-Visual Objects rodam sem problemas e inclusive há um aumento considerável de performance. Os programas DOS (fora jogos) rodam sem problemas e todos mais rápidos (isso se deve ao gerenciamento de memória e de disco do OS/2). Nesse momento estou ouvindo um CD (Legião Urbana 2), digitando esse texto no Word 6.0 e imprimindo um outro texto pelo Word 6.0!!??

É isso mesmo. Explico: no OS/2 você pode optar por, ao chamar um programa que já está sendo executado, abrir a janela que está em background ou abrir uma nova janela. Então eu estou nesse momento executando duas cópias do Word. E o Windows me informa que eu tenho mais 60.000 KBytes de memória livre.

Que raio de máquina é essa que eu tenho!? Um 486DX2-66 com 8 MBytes de memória, e eu não fiz nada para que isso ocorresse.

Outra coisa, você já reparou que nunca usa o segundo botão do mouse? No OS/2 você passará a utilizá-lo e muito.

Mas (sempre tem um mas) nem tudo são flores.

Programas DOS que necessitam acesso exclusivo a registradores do 80386 não rodarão no OS/2. Isso inclui alguns jogos e demos gráficos. Calma, o Rebel Assault e o Dark Forces rodam sem problema.

Programas do tipo AutoCad for DOS e o 3D Studio não rodarão em como analista independente.

uma sessão DOS do OS/2 (o AutoCad for Windows roda sem problemas).

Isso também ocorrerá no Windows 95, não se esqueçam.

Para tudo há uma solução. Lembram que eu falei que tenho 2 winchesters. Pois bem, como eu formatei o de 800 MBytes com o HPFS, se eu dou um boot com disquete de DOS, o DOS reconhece o 2º disco como C: e ignora o 1º. Pronto. Agora é só executar os programas incompatíveis.

Sugestão: particione o seu winchester e formate a do OS/2 com o HPFS ou use dois discos.

Voltando as coisas boas. O OS/2 implementa o "Lanch Pad" (pequeno painel) para a interface com o usuário (na figura 1 ele está na parte inferior do vídeo). Nesse painel você coloca os seus programas mais utilizados e num simples toque sobre o botão você aciona o programa. Para colocar qualquer programa ali é só clicar o botão 2 do mouse no ícone e arrastá-lo até o painel.

Cansado de perder seus aplicativos quando minimizados? Sugestão: Abra o folder OS/2 System e coloque o "Minimized Window Viewer" no Lanch Pad. Pronto!

É só clicar nele e você terá todos os ícones dos aplicativos minimizados.

Quer mudar o ícone de um aplicativo ou de um folder? Clique com o botão 2 do mouse sobre o ícone e escolha "Settings" e depois "General". Clique sobre "Create another..." e pronto. Crie o ícone que quiser.

Outra coisa interessante no OS/2 é o processo de Shut Down (parece Unix). Isso mesmo. Antes de desligar a máquina tecle no Lanch Pad o botão de Shut Down. Ele pedirá uma confirmação e o processo começará. Terminado, pode desligar.

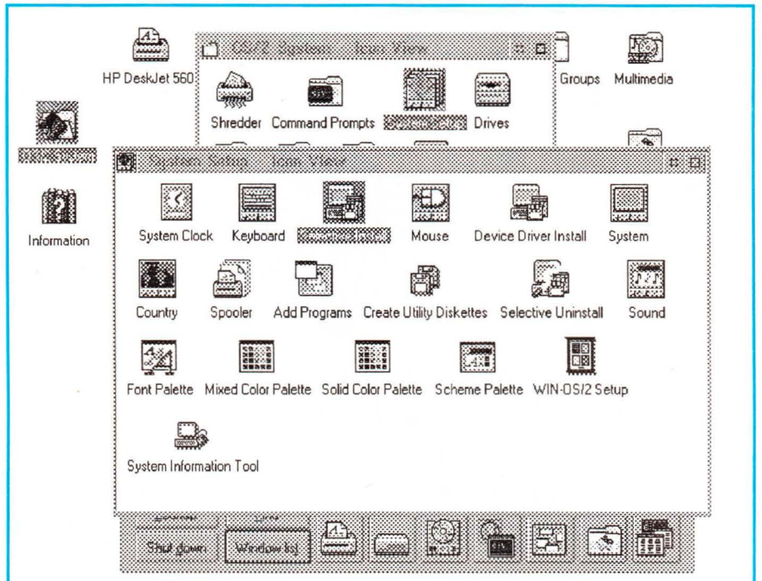


Figura 2

Mas e se acabar a luz ou eu me esquecer de dar o Down?

Bem, aqui em Cuiabá quando chove acaba a energia em algum lugar (não se sabe ao certo a causa). Estava trabalhando com coisas simples: formatando um disquete, imprimindo meu Curriculum e jogando Pinball (ótimo jogo), quando acabou a energia.

Ao voltar a energia, resolvi pagar prá ver. Não mexi na impressora. O sistema disparou o CHKDSK para verificar o disco e, ao ativar a Workplace Shell (o OS/2), ativou o jogo, pediu o disquete no drive para formatar e, pasmem, ejetou a página na impressora que estava pela metade e começou a impressão por essa página.

Incrível. Só faltou começar o jogo no mesmo ponto que tinha parado.

Bem, quanto ao texto, ele foi feito no editor de textos do BonusPak, ou seja, um editor de textos feito para o OS/2. Não sei se isso funcionará assim com o Word 6.0 por exemplo.

Resolvi testar a capacidade do OS/2. Abri três aplicativos Windows (Word 6.0, Excel 5.0 e CAVO 1.0 !!), dois DOS (Rebel Assault e um programa em Clipper linkado com o Exoespace) e dois OS/2 (Editor de Textos e Banco de Dados do BonusPak). O resultado? Não foi uma carroça, mas as aplicações ficaram lentas. Convenhamos: eu forcei a amizade com essa. Mas em momento algum os aplicativos travaram.

Olha, a não ser que esse tal de Windows 95 seja muito melhor que o Warp, eu continuarei com o Warp.

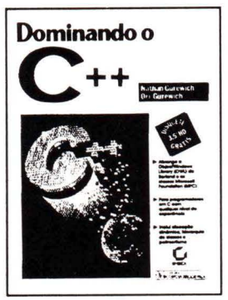
Quanto às aplicações Win32, tudo bem. O Warp executa sem problemas (de repente até melhor que no Windows 95).

Bom não estou aqui para "fazer a cabeça" de ninguém mas se vocês aceitam uma sugestão de alguém que trabalha há 10 anos com informática então lá vai: COMPAREM, UTILIZEM e TRABALHEM com os dois. A escolha final é de vocês. A minha vocês já sabem.

JORGE LUIS BUBLITZ é Analista da Sistemas e programa em Pascal, Clipper e C. Atualmente trabalha

EDITORA CIÊNCIA MODERNA

O QUE HÁ DE MAIS MODERNO NA INFORMÁTICA



Dominando o C++
(Nathan Gurewich e Ori Gurewich)
Preço: R$ 48,60
452 páginas
Código: 01

Um guia simples e prático para aqueles que pretendem aprender a usar o C++ ao escrever programas para Windows ou DOS. Indicado para programadores de todos os níveis, representa o caminho mais fácil entre as linguagens C e C++.



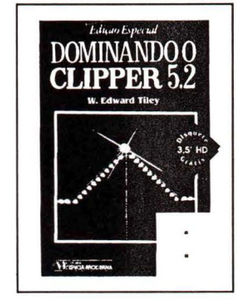
Computação gráfica — Segredos e soluções
(John Corrigan)
Preço: R$ 30,00
309 páginas
Código: 02

Um amplo panorama da computação gráfica, este livro aborda conceitos gerais sobre o assunto, como recursos de gráficos vetoriais, mapas de bits, resolução, cores ou técnicas de edição de imagens, compressão e conversão de arquivos, além dos principais programas e seus recursos.



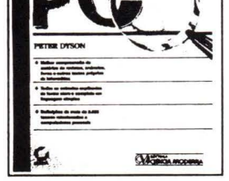
Atualização, montagem e manutenção em PC — 286/386/486 e Pentium
(Mark Minasi)
Preço: R$ 49,00
624 páginas
Código: 03

O livro ideal para leigos em reparos e manutenção em computadores pessoais, proporcionando a perícia e a segurança necessárias à execução de diversas tarefas essenciais. Aborda as tecnologias SCSI, PCI e PCMCIA, com enfoque atualizado de recursos multimídia.



Dominando o Clipper 5.2
(W. Edward Tiley)
Preço: R$ 46,80
954 páginas
Código: 04

Começando pelos fundamentos do Clipper, gradativamente o leitor verá os recursos da linguagem, os métodos de programação orientada a objetos, compilação e depuração do código, além da criação de programas multiusuário para utilização em redes.



Dicionário prático para PC
(Peter Dyson)
Preço: R$ 42,00
452 páginas
Código: 05

O dicionário de microinformática mais claro e completo disponível, incluindo mais de 2.000 entradas explicadas em linguagem acessível, englobando o vocabulário relacionado a redes de comunicação, sistemas operacionais, linguagens de programação e gírias próprias do meio.



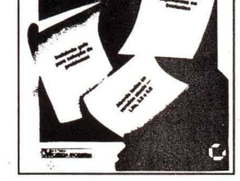
Dominando o Excel 5 for Windows
(Thomas Chester)
Preço: R$ 39,00
744 páginas
Código: 06

Através de dicas e técnicas avançadas, conheça de forma mais aprofundada os recursos mais novos e menos explorados do Excel 5 for Windows, tais como o gerenciamento de listas e a utilização de "tabelas pivôs" para extrair informações de grupos de dados extensos.



Word 6 for Windows — Segredos e soluções
(Alan R. Neibauer)
Preço: R$ 41,00
600 páginas
Código: 07

Fundamental para aqueles que pretendem explorar mais do que simplesmente os recursos de edição de texto, abrangendo as técnicas de editoração eletrônica, hipertexto, mala direta e programação em WordBasic.



Tudo sobre WinFax
(John Ross)
Preço: R$ 33,00
316 páginas
Código: 08

O guia definitivo do WinFax, abordando amplamente as versões atuais do programa, do básico no WinFax Lite aos recursos avançados do WinFax Pro 3.0 e 4.0. Inclui um guia prático para a solução de problemas.

Para adquirir o(s) livro(s) abaixo relacionado(s) pelo respectivo número de código, envie cheque nominal no valor total do pedido à Editora Ciência Moderna Ltda., remetendo para o seguinte endereço; **Rua Lourenço Ribeiro, 124-A - Rio de janeiro - RJ - 21050-510.**

QUANT.	CÓDIGO	PREÇO

QUANT.	CÓDIGO	PREÇO

QUANT.	CÓDIGO	PREÇO

Valor Total do Pedido: R$ _____

Nome: _____

Telefone: _____

Endereço: _____

Cep: _____ Bairro: _____ Cidade: _____ Est.: _____

Data: ___/___/___ Assinatura: _____

Biblioteca Pascal

Para se escrever um bom código não basta que as funções sejam boas

Daniel Menasché

Talvez um dos mais importantes fatores em um programa seja a interface máquina-usuário, principalmente no que diz respeito à entrada de dados.

É seguindo esta meta que montei esta biblioteca, que possui excelentes funções que permitem ao usuário entrar com dados específicos como telefones, nomes, valores monetários, entre outros, sem mensagem de erros. As rotinas podem ser usadas em qualquer sistema, sendo de fácil manuseio. Complemento também com alguns outros procedimentos que acredito serem de grande valia. Abaixo encontra-se a explicação mais detalhada de cada um deles.

Procedure ImprimeTela - Imprime a tela na impressora;

Procedure TamanhoCursor(x,y:integer) - Permite ao usuário redefinir o tamanho do cursor;

Procedure Boot - Dá um boot na máquina;

Function LeMoney(colmax:integer):real - Onde colmax é o número da coluna limite do cursor e a coluna mínima é automaticamente definida como a coluna atual. Faz leitura de valores monetários, no padrão brasileiro, com ponto flutuante e vírgula decima, permitindo apenas entrada de caracteres numéricos. Backspace apaga a string;

Function LeNome:string - Leitura de nomes, permitindo apenas a entrada de caracteres alfabéticos, com auto conversão de letras para maiúsculas;

Function LeTel:string - Leitura de telefones, permitindo ao usuário a entrada de caracteres numéricos, parênteses e hífen;

Procedure Senha(dat:string) - Onde dat é a senha. Só sai após ter sido digitada a mesma;

Function Escolha(ymin,ymax,coluna:integer):integer - Onde ymin e ymax são respectivamente as linhas mínimas e máximas onde atuará o cursor e coluna armazenará a coluna onde o cursor mover-se-á. Esta é uma interessante função que retorna a opção escolhida pelo usuário, através das setas cursoras, que movimentam um pequeno asterisco. Atenção! A linha 1 representa a opção 1; a linha 2 representa a opção 2 e assim por diante. Por exemplo: o comando escolha(5,7,8) terá como saída um asterisco na linha 5, coluna 8, que poderá ser movido até a linha 7 e após ser teclado ENTER, retornará a opção escolhida. Se o cursor estiver na linha 5, retornará 1, se estiver na linha 6 retornará 2 e se estiver na linha 7 retornará 3.

DANIEL SADOC MENASCHÉ cursa a primeira série do segundo grau técnico em Processamento de Dados, no curso ORT e programa em Pascal e C.

PASLIB.PAS

```
unit PASLIB;

interface

procedure imprimetela;
 (*Imprime a tela na impresso-
ra*)
procedure
tamanhocursor(x,y:integer);
 (*Permite ao usuario definir
o tamanho do cursor*)
procedure boot;
 (*Da' um boot na maquina*)
function lemoney(colmax:integer):real;
 (*Leitura de valores monetarios*)
function lenome:string;
 (*Leitura de caracteres com auto
conversao p/maiusculas*)
function letel:string;
 (*Leitura de telefone*)
procedure senha(dat:string);
 (*Verifica se o usuario digitou a senha
correta definida por dat*)
function
escolha(ymin,ymax,coluna:integer):integer;
 (*Pequena multipla escolha, que retorna
a opc escolhida*)

implementation uses dos,crt;

procedure imprimetela;
var reg:registers;
begin
 reg.ah:=$05;
 intr($5,reg);
end;

procedure tamanhocursor(x,y:integer);
var reg:registers;
begin
  reg.ah:=$01;
  reg.ch:=x;
  reg.cl:=y;
  intr($10,reg);
end;

procedure boot;
var reg:registers;
begin
  intr($19,reg);
end;

function
escolha(ymin,ymax,coluna:integer):integer;
var
 x,y:integer;
 tecla:char;
 reg:registers;
begin
 reg.ah:=$1;
 reg.ch:=1;
 reg.cl:=0;
 intr($10,reg);
 x:=coluna;
 y:=ymin;
 gotoxy(x,y);
 write('*');
 tecla:='X';
 while (tecla<>chr(13))  do
 begin
  tecla:=readkey;
  case tecla of
  chr(72):begin
          if y>ymin then
          begin
             gotoxy(x,y);
             writeln(' ');
             gotoxy(x,y-1);
             writeln('*');
             y:=y-1;
          end;
       end;
  chr(80):begin
           if y<ymax then
           begin
             gotoxy(x,y);
             writeln(' ');
             gotoxy(x,y+1);
             writeln('*');
             y:=y+1;
           end;
       end;
   chr(13):begin
               escolha:=(y+1)-ymin;
           end;
   end; (*end case*)
 end;  (* end while *)
 reg.ah:=$1;
 reg.ch:=6;
 reg.cl:=7;
 intr($10,reg);
end; (* end procedure *)

function lenome:string;
 var dado:string;
    colmin:integer;
    c:char;
 begin
     colmin:=wherex;
     checkbreak:=false;
     dado:='';
     c:='1';
     while (c<>chr(13)) do
     begin
      c:=readkey;
      if (((ord(c)>64) and (ord(c)<91))
or (ord(c)=32)) then
      begin
       dado:=dado+c;
       write(c);
      end; (* end if *)
      if ((ord(c)>96) and (ord(c)<123))
then
      begin
       dado:=dado+chr((ord(c)-32));
       write(chr(ord(c)-32));
      end; (* end if *)
      if ((ord(c)=8) and
(wherex<>colmin)) then
      begin
       delete(dado,length(dado),1);
       write(c);
       write(' ');
       write(c);
      end; (* end if *)
    end; (* end while *)
    lenome:=dado;
end; (* end procedure *)

function letel:string;
 var dado:string;
    colmin:integer;
    c:char;
    inicio,fim:boolean;
 begin
     inicio:=true;
     fim:=false;
     colmin:=wherex;
     checkbreak:=false;
     dado:='';
     c:='1';
     while (c<>chr(13)) do
     begin
      c:=readkey;
      if (((ord(c)>47) and (ord(c)<58))
or (ord(c)=45)) then
      begin
       dado:=dado+c;
       write(c);
      end; (* end if *)
      if ((ord(c)=40) and (inicio=true))
then
```

Central SOFT

R. Barão de Itapetininga,88
7º and. cnj. 708
Centro - São Paulo - SP
Cep 01042-903

TELE-VENDAS (011) 256-2544 * tel/fax: (011) 259-2544

Para pedidos por carta ou fax, enviar cheque nominal à CENTRAL INFORMÁTICA LTDA, ou comprovante de Depósito Bancário.

BANCOS
BRASIL - AG. 1202-5 C/C 104210-6
ITAÚ - AG. 0170 C/C 81767-0
BRADESCO - AG. 0423-5 C/C 64402-1

CARTÕES DE CRÉDITO
Aceitamos todos cartões de Crédito

PREÇOS
(C/ DISCO INCLUSO)
5 1/4 DD---------- R$ 2,30
5 1/4 HD ---------- R$ 2,80
3 1/2 HD ---------- R$ 4,00
3 1/2 DD ---------- R$ 3,20
TAXA DO CORREIO R$ 3,00
PARA CADA 20 DISCOS

Para adquirir CATALOGO ELETRONICO favor enviar 01 disquete HD (5 1/4 OU 3 1/2) ou a quantia de R$2,00 e receba gratuitamente um ANTI-VIRUS.

JOGOS PC / AT - ULTIMOS LANÇAMENTOS

AÇÃO / AVENTURA

J1228 02 HD ALADDIN (VGA/386)
J1232 05 HD LODE RUNNER (VGA/386/4Mb)
J1233 04 HD LODE RUNNER WINDOWS
J1240 03 HD THE LION KING(VGA/386/4MB)
J1244 06 HD IN EXTREMIS (VGA/386/4Mb)
J1257 02 HD BLACKTHORN (VGA/386/4MB)
J1260 04 HD HERETIC (VGA/386/4MB)
J1277 02 HD ALIEN CARNAGE (VGA/386)
J1285 02 HD DEPTH DWELLERS (VGA/386)
J1298 03 HD ODELL DOWN UNDER (386)
J1302 05 HD CYCLONES (386/W)
J1305 02 HD PLANET STRIKE
J1307 05 HD DESCENT (386/4MB)
J1313 05 HD RISE OF THE TRIAD(386/4MB)
J1332 05 HD MAGIC CARPET (386/4MB)
J1340 03 HD SLEEP WALKER (386/4MB)
J1349 06 HD VIRTUOSO (386/4MB)
J1352 05 HD ZORRO (486/8MB)
J1357 03 HD TUBE (386/4MB)
J1358 05 HD PYROTECHINICA (386/4MB)
J1359 07 HD THE FORTRES OF DR RADIAKI

UP-DATE

J0652 02 HD FALCON 3.0 MISSION
J0806 01 HD ACES OF PACIFIC 1946
J0837 01 HD WORLD CIRCUIT UP TO DATE
J0919 03 HD W.C.PRIVATEER SPEECH
J0963 03 HD COMANCHE MISSIONS II
J0996 01 HD 60 FLOORS FOR WOLF3D
J1002 01 DD WOLF STEIN 3D EDIT
J1046 01 HD SIMCITY 2000 SCENARIO
J1068 01 HD SCENARY KENNYA FS-5
J1069 02 HD SCENARY AUSTRIA FS-5
J1074 01 HD DOOM EDIT
J1095 01 HD INDYCAR R. UPDATE TRACKS
J1096 01 HD INDYCAR R. UPDATE vr. 1.5
J1107 02 HD DOOM "Novas Fases"
J1132 01 HD SOUNDS FOR DOOM
J1162 01 HD SCENARY EUROPE FS-5
J1238 01 DD SCENARY ASIA FOR FS-5
J1239 01 DD SCENARY BRASIL FOR FS-5
J1290 02 HD SCENARY CARIBE FS-5
J1300 01 HD SC2000 URBAN RENEWAL KIT
J1301 01 HD FS-5 UPDATE

ERÓTICO

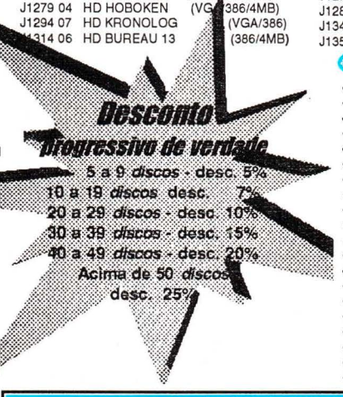
J0262 01 HD STRIP POKER III (VGA)
J0576 03 HD DL VEIWER X-RATED (VGA)
J0605 01 DD TENNAGE QUEEN
J0688 01 HD PORNO IV (VGA)
J0781 01 DD PENTHOUSE
J1108 01 HD PORNTRIS (VGA)
J1119 08 HD STRIP POKER WINDOWS
J1120 02 HD STRIP POKER PRO (VGA)
J1218 02 HD PUSSY PUZZLE WINDOWS

SIMULADORES

J0657 06 HD F-15 STRIKE EAGLE III(386)
J0658 03 HD COMANCHE (VGA/386/4Mb)
J0712 03 HD WORLD CIRCUIT (VGA)
J0794 06 HD TASK FORCE 1942 (VGA/386)
J0916 06 HD W.C.PRIVATEER(VGA386)
J0933 03 HD INDYCAR RACING(VGA/386)
J0950 03 HD SPEED RACER (VGA/386)
J0952 02 HD SIMCITY 2000 (VGA/386/4Mb)
J1045 09 HD PACIFIC STRIKE(VGA/4Mb)
J1164 06 HD THEME PARK (VGA/4Mb)
J1222 04 HD ARMORED FIST (VGA/386)
J1236 06 HD NASCAR RACING(VGA/4Mb)
J1261 09 HD OVERLORD (VGA/386/4MB)
J1262 04 HD DAWN PATROL (VGA/4MB)
J1273 01 HD HIGHWAY FIGHTER (VGA)
J1281 05 HD METAL TECH (VGA/4MB)
J1308 03 HD SPACE FEDERATION (4MB)

ADVENTURE

J1062 03 HD SIMON THE SORCERER (VGA)
J1065 06 HD BENEATH A STEEL SKY (VGA)
J1071 05 HD SPACE QUEST I (VGA)
J1072 06 HD POLICE QUEST I (VGA)
J1138 05 HD FREE D.C. (VGA)
J1154 02 HD DEJA VU II (VGA)
J1174 06 HD INHERIT THE EARTH(VGA/386)
J1212 07 HD DRAGONSPHERE (VGA/386/4Mb)
J1215 09 HD QUEST FOR GLORY IV (VGA)
J1247 01 HD UNIVERSE (VGA/386/4Mb)
J1248 01 HD THE CLUE (VGA/386/4Mb)
J1279 04 HD HOBOKEN (VGA/386/4MB)
J1294 07 HD KRONOLOG (VGA/386)
J1314 06 HD BUREAU 13 (386/4MB)



RPG

J1145 05 HD AL-KADIM (VGA/386/4Mb)
J1148 04 HD WARRIOR OF LEGEND(VGA/386)
J1156 04 HD ISLE OF THE DEATH (VGA)
J1166 07 HD DARK LEGIONS (VGA/386)
J1171 02 HD DIGGERS (VGA/386)
J1187 04 HD ISHAR III (VGA/386/4Mb)
J1252 04 HD WARCRAFT (VGA/386/4MB)
J1255 07 HD MASTER OF MAGIC (VGA/4MB)
J1256 07 HD DARKSUN II (VGA/386)
J1267 07 HD MENZOBERRANZAN(VGA/386/4Mb
J1272 06 DD KNIGHT OF LEGEND (VGA/W)
J1289 04 HD DIE SAGE WON NIETOON (386)
J1343 08 HD DOMINUS (386/4MB)
J1354 07 HD RAVENLOFT (MOUSE/386/4MB)

LUTA

J0405 01 HD 4D BOXING (VGA)
J0451 01 DD NINJER
J0581 01 HD PIT FIGHTER
J0744 01 HD DOUBLE DRAGON III (VGA)
J0816 02 HD STREET FIGHTER II (INGLES)
J0951 03 HD MORTAL COMBAT (VGA/386)
J0961 06 HD SANGO FIGHTER (VGA)
J0983 08 HD METAL & LACE (VGA/386)
J0992 04 HD SUPER FIGHT (VGA)
J0997 01 HD BODY BLOW (VGA)
J1055 02 HD LESSLE ANGEL (VGA/386)
J1217 05 HD ONE MUST FALL 2097(386/4Mb
J1224 05 HD STREET FIGHTER II TURBO
J1235 14 HD RISE OF THE ROBOTS(4Mb)
J1287 08 HD MORTAL KOMBAT II (386/4MB)
J1325 08 HD SUPER STREET FIGHTER II
J1338 06 HD SENTO-3D (386/4MB)
J1368 08 HD FX-FIGHTER (486/8MB)
J 1224 05 HD STREEET FIGHTER II TURBO
J1326 04 HD THE ULTIMATE BODY BLOWS

WINDOWS

J0198 01 DD TETRIS WINDOWS
J0277 01 HD GAME COLLECTION WINDOWS
J0525 04 DD CHESS MASTER 3000
J0551 01 HD BATTLE CHESS WINDOWS
J0570 01 DD POWER CHESS
J0586 01 DD CHESSQUIZ
J0668 01 HD GAME PACK III WINDOWS
J0670 01 HD GAME PACK I WINDOWS
J0677 01 HD CM3000 WINDOWS
J0773 03 HD MSGOLF WINDOWS
J0811 02 HD MONOPOLY WINDOWS
J0817 02 HD A.T.C. WINDOWS
J0862 01 HD POKER WINDOWS
J0886 02 HD PINBAL FOR WINDOW(VGA/386)
J0896 01 DD WINCHESS WINDOWS
J0897 01 HD CROSSWORD WINDOWS
J0904 01 HD STELLAR WINDOWS
J0905 01 HD CASTLE WINDOWS
J0936 01 DD SOKOBAN WINDOWS
J1001 03 HD CM4000 WINDOWS
J1007 01 HD COGITO WINDOWS
J1009 01 DD BLOCK WINDOWS
J1010 01 DD BLITZER WINDOWS
J0552 02 DD SIMCITY WINDOWS
J1013 01 DD PENTONIMO WINDOWS
J1014 01 DD OXO WINDOWS
J1015 01 DD SNAKES WINDOWS
J1059 02 HD GRAND MASTER CHESS(386)
J1070 02 HD TETRIS CLASSIC WINDOWS
J1119 08 HD STRIP POKER WINDOWS
J1121 02 HD GETTYS BURG WINDOWS
J1131 04 HD CIVILIZATION WINDOWS
J1146 07 HD OUT POST WINDOWS
J1163 02 HD MULTIMEDIA POOL WINDOWS
J1369 03 HD ATARI 2600 PACK WINDOWS
J1370 03 HD ATARI 2000 II WINDOWS

PROGRAMAS SHAREWARE NACIONAIS

ABACUS LITE	PLANILHA ELETRONICA	01HD A0729	FLASH	vr.1.0	CONTROLE DE ESTOQUE	01DD A0650
ABCHEQUE	IMPRIME CHEQUE FOLHA SOLTA	01DD A0711	FLUXCON	vr.1.0	SIST. DE FLUXO DE CAIXA	01DD A0701
ADESTO	ADMINISTRADOR DE ESTOQUES	01HD A0725	GER-CAR	vr.1.0D	GERENCIAMENTO DE VEICULOS	01HD A0714
ADM2	SIST. DE ADM. DE EMPRESAS	01DD A0669	GERCON		CONTROLE DE CONDOMINIOS	01DD A0649
ADV-MASTER	AGENDA PARA ADVOGADOS	01DD A0722	HOFRO	vr.1.0	AUTOMACAO DE HOTEIS	01DD A0698
ADVEL	ADMINISTRADORA DE VEICULOS	01HD A0723	HORUS CONTAS A PAGAR		SISTEMA DE CONTAS A PAGAR	01DD A0256
AFC	ADM. FIN. DE CHEQUES	01HD A0724	IMOBFROG	vr.2.0	SIST.COMPL.P/ IMOBILIARIA	01DD A0447
AGENDA ELETRONICA	AGENDA,CALENDARIO,BLOCO DE NOTAS	01DD A0454	QUARE	vr.1.5	PROTOCOLO P/ BBS,VIDEOTEXTO	01DD A0659
AGENDA TIMING vr.2.1	AGENDA DE COMPROMISSOS	01DD A0517	RCFROG	vr.2.0	RECIBOS ON LINE	01DD A0514
AMIGO	CODIGO DE DEFESA DO CONSUMIDOR	01DD A0173	RL ADMINISTRA		P/ ADM. DE ESCOLAS, ACADEMIAS	02DD A0410
ATLAS DE ANATOMIA	ESTUDO DA CABECA	01HD A0730	RL ADM. CLINICA		P/ ADM. DE CADSTRO DE PACIENTES	02DD A0412
BIBLIA	ESTUDO DOS EVANGELHOS	02DD A0485	RL CONTROLE DE ESTOQUE		SISTEMA DE CONTROLE DE ESTOQUE	02DD A0456
C.A.T	CONTROLE DE ASSIS. TECNICA	01DD A0721	RL FOLHA DE PAGAMENTO		COMPLETO SIST. DE FOLHA DE PAG.	02DD A0411
CASH FAST vr.4.0	SIST. CONTAS A PAGAR/RECEBER	01DD A0486	RL VIDEO LOCADORA		P/ CONTROLE DE VIDEO LOCADORA	02DD A0413
CBPROG vr.2.0	SIST. DE CONTROLE BANCARIO	01DD A0511	SAPRO		SIST. DE ATEND. DE CLIENTES	01DD A0699
CCLI	CADASTRO DE CLIENTES	01DD A0696	SCFR		SIST.CONTAS A PAGAR/RECEBER	01DD A0658
CREDPROG vr.2.0	SIST. DE CONTROLE DE CREDIARIO	01DD A0573	SCM	vr.3.1	SISTEMA DE CORRECAO DE BALANCO	01DD A0667
CHEQUE WRITE JR	IMPRIME CHEQUE FOLHA SOLTA	01DD A0712	SENA 91		MONTA JOGOS FOR PROBABILIDADE	01DD A0272
CONSTITUICAO	CONSTITUICAO INTEGRAL DE 1988	04DD A0080	SISGEV	vr.2.00	GERENCIAMENTO DE VENDAS	01HD A0655
CONSULTAS MEDICAS	GERENCIA CONSULTAS MEDICAS	01HD A0719	SISGEP	vr.1.30	GERENCIAMENTO DE PRECOS	01HD A0656
CONTAS CORRENTES	SIST. DE CONTROLE BANCARIO	03DD A0705	SISGEL	vr.2.00	GERENCIAMENTO DE LOCADORA	01HD A0657
CONTAS A PAGAR/RECEBER	SISTEMA DE CONTAS E PAGAR/RECEBER	01DD A0389	SISTEMA BANCA		DISTR. DE JORNAL/REVISTA	01DD A0476
COMPUT.DIC	DICIONARIO DE INFORMATICA	01HD A0710	SFPRO		CADASTRO CHEQUE S/FUNDO	01DD A0693
CONSELHO CONTABILIDADE	SISTEMA DE CONTABILIDADE	02DD A0445	STPRO		SIST. AUTOM. AG. DE TURISMO	01DD A0694
CTLIV vr.1.0	AUTOMACAO DE LIVRARIAS	01DD A0697	SMALL O.CASH MANAGER		FLUXO DE CAIXA	01DD A0665
DARF vr.2.0	EMISSAO DE DARF	01DD A0718	SMD	vr.2.0R	SISTEMA DE MALA DIRETA	01DD A0615
DICII	DICIONARIO INGLES-PORT.	01DD A0653	SOFTLOGIC HOME FAST		SISTEMA DE ORCAMENTO DOMESTICO	01DD A0478
ECONOMICO vr.1.0	INDICADORES ECONOMICOS	01DD A0683	SOFTLOGIC NOTE FAST		AGENDA DE COMPROMISSOS	01DD A0479
ELETRO	ORCAMENTO PROJETO ELETRICO	01DD A0583	SOFTLOGIC STOCKFAST		SISTEMA DE CONTROLE DE ESTOQUE	01DD A0480
ELETROCEP vr.3.2a	P/ CONSULTAS DE CEP	01DD A0473	SOFTLOGIC BANK FAST		SISTEMA DE CONTROLE BANCARIO	01DD A0481
FACIL vr.6.0D	EDITOR DE TEXTO	01HD A0727	TRADUTOR		TRADUZ TEXTO P/ VARIOS IDIOMAS	01DD A0045
FASTFOOD	GERENCIA RESTAURANTES	01DD A0720	TUTOR LOTUS		ENSINA A USAR O LOTUS 123	01DD A0079
FICHARIO ELETRONICO	AGENDA, CADASTRO DE PROGRAMAS	01DD A0472	ZOD REVISAO SOLAR		TRACA E IMPRIME SEU MAPA ASTRA	01DD A0419

JETCARD
Faça você mesmo seu cartão de visita.Fácil de operar e destaque preciso.
kit's com 25 folhas p/ 250 cartões
APENAS R$ 19,00
Jetcard

TODOS OS NOSSOS PROGRAMAS SÃO GARANTIDOS CONTRA VIRUS

Atendemos todo BRASIL

CENTRAL SOFT MULTIMÍDIA

SEMPRE OS MELHORES LANÇAMENTOS EM CD's

PREÇOS ESPECIAIS PEÇA CATÁLOGO E COMPROVE !!!

- JOGOS DE AÇÃO
- JOGOS DE SIMULAÇÃO
- JOGOS ADVENTURES
- JOGOS DIVERSOS
- EDUCATIVO E INFANTIS
- CLIP-ART, DESENHOS E FOTOS
- DIVERSOS
- ENCICLOPÉDIAS
- ERÓTICOS

CATÁLOGO
Para o recebimento do nosso catálogo eletrônico completo com:
** jogos (+ de 1.500)*
** aplicativos (+ de 8.000)*
** lista de CD's*
Envie-nos 01 disquete HD (5¼ ou 3½) ou R$ 2,00 (dois reais) e GANHE um ANTI-VIRUS.



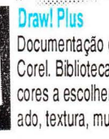
Home Design
Documentação em português.
Possui diversas informações, desde materiais designs, técnicas inovadoras, formas, etc...



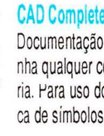
Photo Clips
Documentação e software em português. Coleção com + de 2000 fotos brilhantes em 80 categorias, animais, barcos, cidades, pessoas e muito mais.



Design Center 3 - D
Documentação em português. Simplifica o design de interiores, usando a realidade virtual. Veja suas idéias tomando forma.



Draw! Plus
Documentação em português. Recursos de Corel. Biblioteca de imagens. 16 milhões de cores a escolher. Efeitos especiais (sombreado, textura, mudança de forma).



CAD Complete
Documentação e software em português. Desenha qualquer coisa com precisão de engenharia. Para uso doméstico e profissional. Biblioteca de símbolos para várias áreas.

Qualquer destes CD's
Apenas R$ 54,00



Key Fonts Pro
Documentação em português. Biblioteca de tipos profissionais, vários tamanhos de letras. Pode ser colocado em negrito, itálico, vazado, etc...



Color - ClipArt
Documentação e software em português. Oferece uma gama de ilustrações com excelente qualidade de cor e definição. Possui também um banco de dados criado para indexar gráficos.



Sound Sensations
Documentação em português. Completa biblioteca de sons. Mini estúdio de som, podendo importar e gravar + de 100 tipos de cursores e + de 400 icones de programas.

APLICATIVOS SHAREWARE EM INGLÊS (em disquete)

UTILITÁRIOS P/ GERENCIAMENTO DE ARQUIVOS ----------

2272 4EDIT EDITOR P/ DESCRIÇÃO DE ARQUIVOS 4DOS 1DD
3510 ACFM AUTOEXEC.BAT - CONFIG.SYS - FILE MANAGER GERENCIADOR DE ARQUIVO SEGURO 1DD
2667 ACTAEON GERENCIADOR COM INTERFACE GRÁFICO 1DD
1619 ANALYZE VERIFICA E FORMATA ARQUIVOS 1DD
3534 AUTOREAD VISUALIZADOR DE ARQUIVO DE TESTE 1DD
800 BAKER'S DOZEN TREZE UTILITÁRIOS MANUAIS 1DD
1331 CIRCLE SOFTWARE UTILITIES UTILITÁROS ÚTEIS 1DD
3083 CMFILER GERENCIADOR DE ARQUIVOS, MUITO RÁPIDO 1DD
1101 CUSTON DIRECTORY (FORMELY DISKSIGN) ACRESCENTA MENSAGEM NA LISTAGEM 'DIR' 1DD
2625 DABUTIL 6 UTILITÁRIOS DE WINCHESTER VALIOSOS 1DD
2979/3312 DCOM THE DIRECTORY COMMANDER GERENCIADOR DE ARQUIVO 2DD
908 DIREDIT EDITA, CLASSIFICA E CONCERTA DIRETÓRIOS DOS 1DD
1914 DISKUTILITIES 02 PROGRAMAS PARA CÓPIAS E FORMATAR DISCOS 1DD
1257 DISK WIZ GERENCIADOR DE DISCO, EDITOR DE TEXTO E MAIS 1DD
2830 DOG-DISK ORGANIZER TESTA E ORGANIZA SEU WINCHESTER 1DD

ARQUIVO WINDOWS / GERENCIAMENTO DE PROGRAMAS----------

2462 APORIA WINDOWS MAIS PRÓXIMO DO MACINTOSH! 1DD
2952 ARCHIVER FOR WINDOWS UTILITÁRIOS PARA ARQUIVOS 1DD
3224 CLIPMATE FOR WINDOWS FERRAMENTEAS DE RÁPIDO ACESSO, FÁCIL 1DD
4290 CLYSMIC ICON BAR CRIA ICONES PARA PROGRAMAS 1DD
2325 COMMAND POST GERENCIAMENTO DE ARQUIVOS 1DD
3798 DIRECTORI CLIMBER NAVEGUE ATRAVÉS DE DIRETÓRIOS 1DD
3379/4287 DRAG AND VIEW VARIEDADE DE ARQUIVOS EM WINDOWS 2DD
3378 DRAG AND ZIP UM ÍCONE PARA COLOCAR NO ARQUIVO ZIP 1DD
3427 DROPPER FOR WINDOWS DRAG E DROPPER NO WINDOWS DESKTOP 1DD
3636 THE DUMPSTER UTILITÁRIO DRAG E DROP 1DD
3350/51 FILER COMMANDER FILE MANAGER FOR WINDOWS GERENCIADOR DE ARQUIVO WINDOWS 2DD
3872 FILE MAGICIAN COMBINA GERENCIADOR DE ARQUIVO COM PROGRAMA ZIP 1DD
3315 - FILEMAN - FILE MANAGER FOR WINDOWS - GERENCIADOR DE ARQUIVOS PARA WINDOWS 1DD
3448 INFOTAG COLOQUE UMA LINHA DE TEXTO EM QUALQUER ARQUIVO 1DD
3364/3450 KBOOCK CRIA UMA BARRA DE APLICATIVOS PARA PROGRAMAS 2DD
3029 LAUNCH! MODO PARA INICIAR PROGRAMAS EM WINDOWS 1DD

ASTRONOMIA E EXPLORAÇÃO DO ESPAÇO

THE NIGHT SKY – Planetário c/ 24.000 estrelas – 04 DD COD. 1796/97/2139/40
SILICON UNIVERSE – Simulador cósmico e tutor astronômico – 01 DD COD. 3913
STARSIDE – Mapa de estrelas de qualquer lugar ou tempo – 01 DD COD. 2180

QUÍMICA, BIOLOGIA E FÍSICA

BSIM – Simula sistemas ecológicos – 01 DD COD. 1725
CHEMICAL – Constroi e gira elementos em 3D – 01 DD COD. 938
ELECTRON – Para engenharia e sistemas elétricos – 01 DD COD. 1045

PROGRAMA PARA CRIANÇAS (02 - 10 ANOS)

1-2-3 TALK – Professor que fala com voz humana – 01 DD COD. 2859
ABC FUN KEYS – Jogos que ensinam o Abc e os números – 01 DD COD. 844
ABC PAINT – Ensina o alfabeto e as cores – 01 DD COD. 3369
ABC'S – Ensina o Abc p/ pré-escola e jardim – 01 DD COD. 3078
THE ANIMATED ALPHABET – Gráficos c/ animação – 02 DD COD. 2831/32
ANIMATED SHAPES – Ensina a identificar formas e cores – 01 DD COD. 2640
CHILDREN'S GRAPHICS – Desenhoss e animação p/ crianças – 01 DD COD. 3224
CHILDREN'S TUTORS: MATH AND TIME – Tutorial de desenhos p/ pré-escola – 01 DD COD. 455
CRAYON BOX – Programa de desenho educacional – 01 DD COD. 3146
NUMFALL – Jogo de números derivado do Tetris – 01 DD COD. 4183

ENGENHARIA

THE ELETRICAL DBS DISK – Database p/ eletricistas, engenheiros e desenhistas – 02 DD COD. 1977/78
PC SCHEMATICS – Desenha esquemas elétricos, circuitos impressos – 01 DD COD. 2508

ESTUDO DE LINGUAGENS

ENGLISH-FRANCE TRANSLATOR – Tradutor completo Inglês-Francês – 04 DD COD. 3477/3557/58/59
RUSSIAN TUTOR – Tutorial de Russo para principiantes – 01 DD COD. 3687
SOUNDBOARD SPANISH – Aprenda a conversar em espanhol – 01 DD COD. 4156
ULTIMATE SPANISH – Tutorial p/ Espanhol – 01 DD COD. 3057

PROGRAMAS PROFISSIONAIS "HJ"

** completos em português * em caixa c/ manual*
** garantia 1 ano*

NOME DO PROGRAMA	PREÇO EM R$
ADMINISTRAÇÃO DE CONDOMINIOS	115,00
ADMINISTRAÇÃO DE IMÓVEIS	115,00
AGENDA DE COMPROMISSOS	58,00
ATIVO FIXO	78,00
AUTOMAÇÃO DE POSTOS	115,00
CADASTRO DE CLIENTES	38,00
CADASTRO DE CLIENTES EM WINDOWS	65,00
COBRANÇA	38,00
CONTABILIDADE GERAL	38,00
CONTABILOIDADE GERENCIAL	115,00
CONTAS A PAGAR E A RECEBER	38,00
CONTAS PAGAR/RECEBER WINDOWS	65,00
CONTROLE BANCÁRIO	38,00
CONTROLE DE ESTOQUE	38,00
CONTROLE FINANCEIRO	38,00
CONTROLE FINANCEIRO WINDOWS	65,00
CONTROLE MÉDICO	48,00
EDITOR DE TEXTOS	38,00
EMISSÃO DE CHEQUES	38,00
EMISSÃO DE DARF'S	38,00
EMISSÃO DE NOTAS FISCAIS	48,00
ESTOQUE GERENCIAL	78,00
FICHÁRIO ELETRÔNICO	38,00
FOLHA DE PAGAMENTO	145,00
GERADOR DE RELATÓRIO	38,00
GERENTE FINANCEIRO	78,00
JURÍDICO	115,00
LIVRO CAIXA	48,00
LIVROS FISCAIS	78,00
TABELA DE PREÇOS	38,00
TRADUTOR DE IDIOMAS	95,00
VALE TRANSPORTE	78,00

Central SOFT
Central Informática Ltda.
R. Barão de Itapetininga, 88 cj.708
CEP 01042-903 - São Paulo - SP
Tel. / Fax.: (011) 256-2544* - BBS: (011) 871-2859

Ligue Agora . . .
(011) 256-2544
. . . e faça seu pedido !

Consulte-nos sobre revenda de CD-ROM

```
      begin
       dado:=dado+c;
       inicio:=false;
       fim:=true;
       write(c);
      end;
      if ((ord(c)=41) and (fim=true))
then
      begin
       dado:=dado+c;
       fim:=false;
       write(c);
      end;
      if ((ord(c)=8) and
(wherex<>colmin)) then
      begin
       delete(dado,length(dado),1);
       write(c);
       write(' ');
       write(c);
      end; (* end if *)
    end; (* end while *)
    letel:=dado;
end; (* end procedure *)
function  lemoney(colmax:integer):real;
var
 dec:boolean;
 c:char;
 colmin,apagaponto,ponto,local,j,cod:integer;
 aux:real;
 dado,money,decimal:string;
begin
 colmin:=wherex;
 normvideo;
 decimal:='';
 c:='x';
 dado:='';
 while c<>chr(13) do
 begin
  c:='x';
  while (((ord(c)<48) or (ord(c)>57)) (*
Valores numericos *)
   and ((ord(c)<>8)                   (*
Back Space        *)
   and (c<>',')                       (*
Virgula           *)
   and (ord(c)<>27)                   (*
Escape            *)
```

```
   and (ord(c)<>13))) do c:=readkey;  (*
Enter  e  a tecla *)
  if ((c=',') and (decimal='')) then (*
Inicia o tratamento da virgula*)
  begin
   write(chr(8),chr(8),'
',chr(8),chr(8));
   while ((ord(c)<>13) and (ord(c)<>8)
and (ord(c)<>27) and
(length(decimal)=0)) do
   begin
    c:=readkey;
    if(length(decimal)<2) and
(((ord(c)>47) and (ord(c)<58)) and
(c<>',')) then
    begin
     if ord(c)=13 then
decimal:=decimal+'0' else
decimal:=decimal+c;
     gotoxy(colmax-
length(decimal)+2,wherey);
     write(decimal);
    end;
   end;
   if ord(c)<>8 then
   begin
    c:=' ';
    while ((ord(c)<>13) and (ord(c)<>8)
and (ord(c)<>27)) do
    begin
     c:=readkey;
     if(length(decimal)<2) or
(ord(c)=13) and (((ord(c)>47) and
(ord(c)<58)) and (c<>',')) then
     begin
      gotoxy(colmax+1,wherey);
      if ord(c)=13 then
decimal:=decimal+'0' else
decimal:=decimal+c;
      write(decimal);
     end;
   end;(* end if *)
   end;(* end while *)
  end; (* end if*)
  if ((ord(c)=8) or (ord(c)=27)) then
(* Inicia o tratamento de BS e ESC*)
  begin
   gotoxy(colmin,wherey);
```





```
    clreol;
(* Limpa a linha *)
    dado:='';
(* "Zera" as variaveis *)
    decimal:='';
   end;
   if ((ord(c)<>13) and
       ((length(dado))<(colmax-colmin))
and
      (ord(c)<>8) and
      (ord(c)<>27) and
      (c<>',')) then dado:=dado+c;
  apagaponto:=2;                      (*
Apagaponto armazena a pos *)
  while apagaponto<>0 do              (*
onde encontra-se o  ponto *)
  begin                               (*
zero qndo nao existe  "." *)
    apagaponto:=pos('.',dado);
    if apagaponto<>0 then
delete(dado,apagaponto,1);
  end;
   ponto:=trunc(length(dado)/3);(* Ponto
armazena o numero de pontos *)
  for j:=1 to ponto do
  begin
    local:=trunc(length(dado));
    local:=local-(3*j)-(j-1);
    if (local<>0)  then
insert('.',dado,local+1);
  end;
  gotoxy(colmax-
(length(dado)+length(decimal)),wherey);
  if(decimal='') then
write(dado+',+'00');                  (*
Impressao de dado *)
 end; (* end while *)
 if dado='' then money:='0,00' else
 if length(decimal)=0 then
money:=dado+',+'00';
 if length(decimal)=2 then
money:=dado+',+decimal;    (* Atribuicao
Final *)
 while pos('.',money)<>0 do
 begin
   delete(money,pos('.',money),1);
 end;
 insert('.',money,length(money)-2);
 delete(money,(length(money)-2),1);
 val(money,aux,cod);
 lemoney:=aux;
end;   (* end procedure *)

procedure  senha(dat:string);
var
 x,y:integer;
 a:char;
 user:string;
begin
  x:=wherex;
  y:=wherey;
  user:='';
  while(user<>dat) do
  begin
       a:=' ';
       user:='';
       checkbreak:=false;
       gotoxy(x,y);
       write('
');
       gotoxy(x,y);
       write('Entre com o codigo: ');
       while a<>chr(13) do
       begin
        a:=readkey;
        if a<>chr(8) then write('*');
```

```
       if ((a<>chr(13)) and (a<>chr(8)))
then user:=user+a;
       if ((a=chr(8)) and
(wherex<>x+20)) then
       begin
        write(chr(8));
        write(' ');
        write(chr(8));
        delete(user,length(user),1);
       end;
      end;
      writeln(' ');
      if user<>dat then
      begin
           gotoxy(x,y+2);
           writeln('Acesso negado!')
      end;
  end;
  gotoxy(x,y+2);
  write('
');
  gotoxy(x,y+2);
  writeln('Ok...');
end;

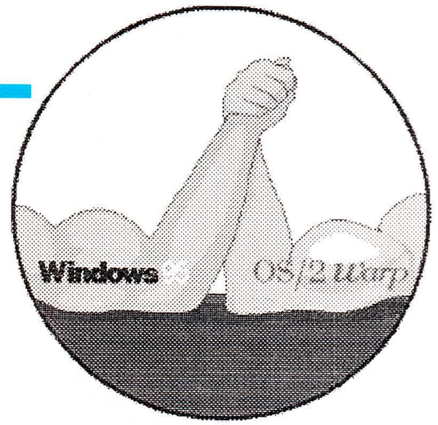
begin
end.
```

EXEMPLO.PAS

```
program Exemplo;
(* Este programa apenas faz uso da bi-
blioteca PASLIB.TPU *)
uses paslib,crt;
begin
  clrscr;
  tamanhocursor(3,1);
  gotoxy(10,3);
  write('A senha e SENHA (letras
maiusculas!)');
  gotoxy(10,2);
  senha('SENHA');
  gotoxy(60,23);
  write('Daniel Sadoc');
  gotoxy(10,4);
  write('Entre com um nome: ');
  lenome;
  gotoxy(10,6);
  write('Entre com um telefone: ');
  letel;
  gotoxy(10,8);
  write('Entre com um valor financeiro:
');
  lemoney(60);
  gotoxy(10,12);
  writeln('( ) Imprime tela');
  gotoxy(10,13);
  writeln('( ) NAO imprime tela');
  gotoxy(10,15);
  write('Use setas cursoras para mover o
asterisco - Enter seleciona');
  if(escolha(12,13,11))=1 then
imprimetela;
  gotoxy(10,17);
  writeln('( ) Dar um boot');
  gotoxy(10,18);
  writeln('( ) NAO dar um boot');
  gotoxy(10,20);
  writeln('Use as setas cursoras para
mover o asterisco - Enter seleciona');
  if (escolha(17,18,11))=1 then boot;
  tamanhocursor(6,7);
end.
```

ARTIGO

Windows 95 x OS/2 Haverá vencedor?



Veja a maior batalha já travada entre os dois gigantes da informática mundial

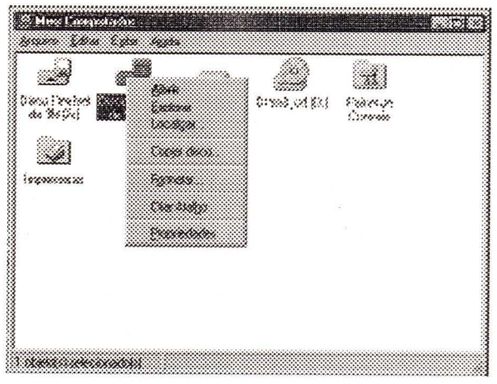
Cleuton Sampaio

Vejam senhoras e senhores: deste lado, com ambiente gráfico orientado a objetos, multitarefa preemptiva, instruções de 32 BITs o OS/2 Warp, e do outro lado, com as mesmas características o Windows 95! E agora? Qual você vai usar?

Para nós, consumidores, esta situação é muito benéfica, pois estivemos anos acostumados ao "Monopólio" do DOS e nos vemos com dois sistemas operacionais de 32 BITs. Nada como a concorrência, para produzir boas coisas... Infelizmente, porém, não temos certeza se a IBM dará continuidade ao OS/2, como sistema operacional para mercado SOHO (Small Office/Home Office), pois andaram declarando que o OS/2 se voltaria para grandes servidores e mercado comercial. Isto seria lamentável, pois nos deixaria sem opção novamente.

ADEUS AO MODO CARACTER

Graças aos melhoramentos dos ambientes gráficos, estamos praticamente dando adeus ao velho e bom "Command Prompt". Não que ele não esteja presente em ambos os sistemas, mas é praticamente desnecessário. Ainda me lembro dos primórdios do Windows, quando eu vivia com uma janela DOS aberta para digitar comandos... Hoje, tanto com o OS/2 Warp, quanto com o Windows 95, tarefas comuns como: copiar arquivos, copiar discos, imprimir, deletar, mover, executar etc, são feitas com movimentos simples de Drag-and-drop do Mouse.

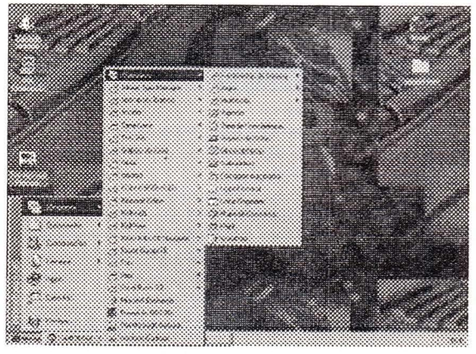


WINDOWS 95 - O NOVO CONCORRENTE

Finalmente temos o Windows 95! Instalação rápida e simples, reconhecimento de software e hardware existentes. Para não dizer que foi fácil, ele me causou grande dor de cabeça com o driver da impressora, pois minha CANON BJC-600e tem um driver excelente, capaz de imprimir em difusão de maneira suave e o Windows 95 instalou seu próprio driver, cuja impressão é lamentável... resultado: tive que instalar meu driver novamente.

O Windows 95 tem as mesmas características do OS/2 Warp, porém existem pequenas diferenças. Em geral ele:

- Não precisa do DOS (ele vem com um simulador de DOS - DOS 7.0!).
- Possui interface gráfica orientada a objetos.
- É capaz de multitarefa preemptiva.
- Usa código de 32 BITs (não totalmente).



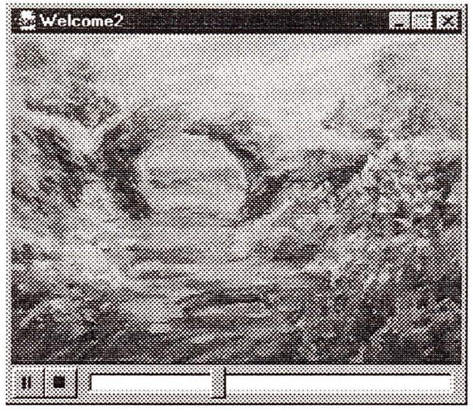
"Interface gráfica do Windows 95"

PROGRAMAS E ACESSÓRIOS

O Windows 95 que recebemos é a versão de ATUALIZAÇÃO em CD. Ele se instala sobre o seu DOS e WINDOWS existentes. ATENÇÃO: Mantenha seus discos do DOS e do Windows 3.1, pois precisará deles, caso queira trocar de máquina ou de Winchester.

A versão CD vem com os seguintes acessórios:

- JOGO HOVER (parece um DOOM de MOTO).
- 6 Video Clips (GoodTime, Weezers, Welcome1-2-3 e RobRoy).
- HyperTerminal (Programa de comunicação).
- Utilitários de disco (Scandisk, defrag, Drivespace etc).
- Microsoft NetWork (Acesso à rede, Internet etc).



OS DOIS FRENTE A FRENTE

Agora a coisa pega! Comparar dois softwares deste porte não é tarefa simples... ambos oferecem recursos semelhantes! Não devemos pensar, a exemplo de alguns, que o Windows 95 é inferior. É verdade que o OS/2 tem mais tempo de estrada, mas a Microsoft chegou lá! (Já havia chegado perto com o Windows NT). Vamos, como Jack o Estripador, por partes:

1 - ARQUITETURA INTERNA:

OS/2 - Instruções de 32 BITs

Windows 95 - A LIB "USER", que gerencia janelas e menus, é 16 BITS. Grande parte da GDI também.

2 - ISOLAMENTO DE APLICAÇÕES:

OS/2 - Cada programa roda em uma "Máquina Virtual" separada.

Windows 95 - Aplicações Windows 16 BITs rodam em uma única "Máquina Virtual". As aplicações 32 BITs e DOS usam "Máquinas separadas".

3 - MULTITAREFA:

OS/2 - Totalmente preemptiva.

Windows 95 - Preemptiva apenas entre aplicações de 32 BITs. As aplicações de 16 BITs não podem ser preemptivadas, e tem acesso prioritáro à parte de código 16 BITs da "USER". Isto impede a multitarefa preemptiva total, quando se roda programas WIN 32 e WIN 16 ao mesmo tempo.

4 - ORIENTAÇÃO A OBJETOS:

OS/2 - Usa o SYSTEM OBJECT MODEL. Objetos dinâmicos.

Windows 95 - Os Objetos são estáticos. Não há herança de recursos para as aplicações.

5 - FACILIDADE DE USO:

OS/2 - Carece de recursos de auxílio. O Usuário se sente meio "perdido" à princípio.

Windows 95 - O Botão "INICIAR" da barra de ferramentas já diz tudo: "aperte aqui e relaxe!". Ele é bem mais intuitivo. Além disto possui uma série de "assistentes" que ajudam a usar, detectam problemas e levam o cachorro para passear...

6 - DOCUMENTAÇÃO:

OS/2 Warp - Poderia ser melhor. Apenas o livro "Usando o Sistema Operacional OS/2 WARP".

Windows 95 - Ridícula! Um absurdo! Apenas uma "Apostila" de 97 páginas intitulada: "Apresentando Windows 95".

7 - ACESSÓRIOS:

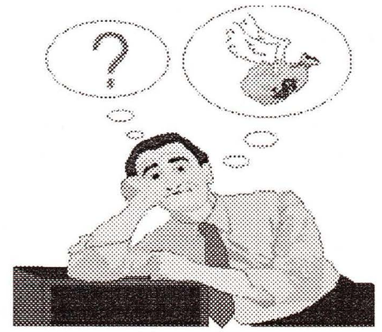
OS/2 Warp - IBM Works, com Planilha, Processador de Textos, Banco de Dados etc, além de KIT para acesso à Internet.

Windows 95 - WordPad (fraco), Microsoft NetWork (Confusa), algumas ferramentas de disco.

8 - PREÇO:

OS/2 Warp - Aproximadamente R$ 70 a versão sem Windows e R$ 190 com o WinOS2. Preços da versão em CD.

Windows 95 - Cerca de R$ 130 a atualização e R$ 230 a versão completa.



E AGORA?

O OS/2 Warp é mais robusto e apresenta um preço atraente, mas a política da IBM para o produto e a incerteza dele rodar aplicações feitas para o Windows 95 são um problema.

Outro ponto a favor do Windows 95 é que existem milhares e milhares de programas para plataforma Windows. O OS/2 se beneficia disto, mas praticamente não encontramos aplicativos específicos para OS/2. Além disto, alguns programas da versão 2.11 apresentam problemas na versão Warp.

Você pode inclusive ter os dois na sua máquina, desde que não use o BOOT MANAGER do OS/2. O problema é o espaço em disco que vai perder.

Bem, nós demos o pontapé inicial, mas é você quem decide. Como a nova versão tende a exigir mais da sua máquina, pode ser interessante continuar com o Windows 3.1 e aguardar a chegada dos novos softwares desenvolvidos para o Windows 95.

Gerador de Programas

Elcio Breve

Este utilitário foi criado para proporcionar a criação de um programa para a geração das estruturas dos arquivos DBF, contidos no diretório corrente. O fonte é gerado, utilizando as funções de baixo nível do Clipper, o que propicia o tratamento de qualquer erro que porventura venha a ocorrer.

Quando necessitamos enviar um sistema para algum lugar, não precisaremos mandar junto os DBFs do mesmo. Para isso, o sistema deverá conter o objeto do programa gerado pelo FONTDBF.

Ao acionar a função contida no programa gerado pelo FONTDBF. você poderá passar ou não o parâmetro de alerta. Se você passar .T., toda vez que um arquivo não for encontrado, o sistema soará um beep e exibirá um alerta pedindo a confirmação da recriação do arquivo. Caso você passe .F. \, ou não passe nenhum parâmetro, o sistema recriará o arquivo sem pergunta alguma.

Na execução do utilitário FONTDBF, você poderá optar por:

- Se o programa já existir, continuar ou não.
- Alertas de recriação de arquivos em Inglês ou Português.

O utilitário FONTDBF lê todos os arquivos do diretório corrente, abrindo um de cada vez em modo compartilhado e fechando-o após o uso, tornando possível a execução deste utilitário em ambiente de rede.

Caso algum arquivo esteja aberto em modo exclusivo por outra estação, o FONTDBF concluirá a geração do fonte com apenas os arquivos que puderem ser abertos em modo compartilhado. Neste caso o FONTDBF o alertará do ocorrido.

O programa gerado possuirá as seguintes características:

- Cabeçalho com comentários de como compilar, autor, data e hora de criação do mesmo.
- Destaque para tipos de alertas (Inglês ou Português).
- Linhas para teste isolado do programa gerado.
- Declaração da Função de Criação dos arquivos, com comentário sobre o parâmetro a ser recebido.
- Consistência do parâmetro. Default: Não Existir Alerta.
- Todas as variáveis usadas pelo programa são do tipo local.
- Comentários nas linhas mais importantes, para todos os arquivos.

ELCIO BREVE é programador Clipper e trabalha atualmente na Hamburg Süd Agências Marítimas Ltda.

FONTEDBF.PRG

```
*****************************************************
* FONTEDBF.PRG          -
Inicio: 04/07/95 - Termino:
05/07/95 10:55 hs. *
*_____________________________________
_________*
*       Monta um programa para
recriacao das bases de dados
(vazias).       *
*_____________________________________
_________*
* Este programa e criado lendo
todos os DBFs do diretorio
corrente.          *
* Obs.: Cada arquivo a ser
lido, e aberto em modo compar-
tilhado, possibili- *
*       tando o uso deste utilitario em
ambiente de rede.                  *
*_____________________________________*
* Compilacao: clipper FONTEDBF /m
*
* Linkedicao: rtlink fi FONTEDBF
*
*_____________________________________*
* Autor: E L C I O   B R E V E
*
*****************************************************
local
cTELADOS:=SaveScreen(0,0,MaxRow(),MaxCol()),
cMSG:=""
local    aDIRDBF:=Directory("*.DBF"),
aDBFNOM:={}, nEB:=1, lCONTI:=.T.
private cMSGF1:="FonteDBF (Versao 1.0) -
Autor: ELCIO BREVE;"
private cMSGF2:="* Gera fonte para
recriacao de DBFs *;"
private  cFONTE:="CRIA_DBF.PRG"
private lINGLES:=.F. // Alertas para o
usuario em portugues.

set date brit

// Necessario para o box da funcao
Alert() do Clipper aparecer.
cls
@ 00,00 say ""

if Len( aDIRDBF ) > 0 // Se existirem
arquivos DBF no diretorio ...
   if File( cFONTE )
      if Alert("Rotina "+cFONTE+" ja
existe no diretorio corrente.;"+;
               "Deseja refazer
?",{"Nao","Sim"}) # 2
         lCONTI:=.F.
      endif
   endif

   if lCONTI
      cls
      // Define se Alertas para o usuario
serao exibidos em ingles.
      lINGLES:=( Alert("Alertas de
recriacao dos arquivos;"+;
                       "serao exibidos em
Ingles ?",{"Nao","Sim"}) == 02 )

      // Passa apenas os nomes dos Arqui-
vos para um vetor.
      for nEB:=1 to Len( aDIRDBF )
        Aadd( aDBFNOM, aDIRDBF[nEB,01] )
      next

      // Classifica por ordem alfabetica.
      aDBFNOM:=ASort( aDBFNOM )

      // Gera o programa fonte para a
recriacao dos arquivos.
      if Gera_Dbf( aDBFNOM )
         cMSG:="Arquivo: "+cFONTE+" cria-
do com sucesso."
      else
         cMSG:="Ocorreram problemas na
geracao do arquivo "+cFONTE+".;"
         cMSG+="Verifique no diretorio
corrente se o mesmo foi criado."
      endif
      Alert(cMSGF1+cMSGF2+cMSG)
   endif

   ? ""
   ? "Tecle [-+] Enter para retornar ..."
   Inkey(0)
  RestScreen(0,0,MaxRow(),MaxCol(),cTELADOS)

else

   // Nao existem arquivos no diretorio
corrente.
   Alert( cMSGF1+cMSGF2+"ERRO: Nenhum
arquivo DBF encontrado !" )

endif

@ MaxRow(),00 say ""
return

*****************************************************
FUNCTION Gera_Dbf( aDBF )
*****************************************************
  local nEB:=nZ:=1, nLI:=00, aESTRU:={},
lRETORNA:=.T.
  local cBUFFER:="",
cFIMLINHA:=Chr(13)+Chr(10),  nBUFFER:=0

  if File( cFONTE )              // ARQUIVO
FONTE JAH EXISTE.
     if FErase( cFONTE ) == -1 // NAO
CONSEGUIU APAGAR O ARQUIVO FONTE.
        return ( .F. )
     endif
  endif

  nHANDLE:=FCreate( cFONTE,0 ) // CRIA
ARQUIVO P/ LEITURA/GRAVACAO
  if nHANDLE == -1               // ERRO NA
CRIACAO DO ARQUIVO FONTE
     Alert( "Erro na Criacao do
Arquivo"+cFONTE )
     return ( .F. )
  endif

  // Cabecalho
  cBUFFER:=Repl("*",53)
+cFIMLINHA
  cBUFFER+="* Cria_Dbf.prg - (Re)cria as
bases de dados vazias. *"+cFIMLINHA
  cBUFFER+="*"+Repl("-",51)+"*"
+cFIMLINHA
  cBUFFER+="*      Programa gerado pelo
utilitario FONTEDBF.      *"+cFIMLINHA
  cBUFFER+="*"+Repl("-",51)+"*"
+cFIMLINHA
  cBUFFER+="* Linguagem & Compilador:
Clipper 5.X                *"+cFIMLINHA
  cBUFFER+="*"+Repl("-",51)+"*"
```

```
+cFIMLINHA
  cBUFFER+="* Compilacao: clipper
CRIA_DBF /m
*"+cFIMLINHA
  cBUFFER+="* Linkedicao: rtlink fi
CRIA_DBF                          *"+cFIMLINHA
  cBUFFER+="*"+Repl("-",51)+"*"
+cFIMLINHA
  cBUFFER+="* Autor: ELCIO
BREVE"+Space(08)+"Em:  "+Dtoc(Date())
  cBUFFER+=" - "+Time()+" *"
+cFIMLINHA
  cBUFFER+=Repl("*",53)
+cFIMLINHA+cFIMLINHA

  if lINGLES
     cBUFFER+="*"+Repl("-",54)+"[ ALER-
TAS EM INGLES ]"    +cFIMLINHA+cFIMLINHA
  else
     cBUFFER+="*"+Repl("-",51)+"[ ALER-
TAS EM PORTUGUES ]"+cFIMLINHA+cFIMLINHA
  endif

  // Coloca comentarios para uso direto
da funcao.
  cBUFFER+="// Em testes, tire o ASTE-
RISCO das 2 linhas seguintes:"+cFIMLINHA
  cBUFFER+="* cls"
+cFIMLINHA
  cBUFFER+="* CriaDBF( .T. ) // Recria
arquivo(s) com a confirmacao do "+;
          "usuario."
+cFIMLINHA+cFIMLINHA
```

```
  // Cabecalho da Funcao a ser chamada
  cBUFFER+=Repl("*",68)
+cFIMLINHA
  cBUFFER+="FUNCTION CriaDBF( lALEBOX )"
+cFIMLINHA
  cBUFFER+=Repl("*",68)
+cFIMLINHA
  cBUFFER+="* lALEBOX = Parametro Logico
Opcional "
  cBUFFER+="para a Recriacao do Arquivo:
*"                +cFIMLINHA
  cBUFFER+="*            <.T.> Apresenta
Alert() com"
  cBUFFER+=" beep, caso nao o encontre.
*"                +cFIMLINHA
  cBUFFER+="*            <.F. ou NIL>
Simplesmente, "
  cBUFFER+="recria o arquivo.
*"                +cFIMLINHA
  cBUFFER+=Repl("*",68)
+cFIMLINHA
  cBUFFER+="local aESTRU:={}, nSIM:=01"
+cFIMLINHA
  cBUFFER+='if ValType(lALEBOX) # "L";
lALEBOX:=.F.; endif // Default'
  cBUFFER+=
cFIMLINHA+cFIMLINHA

  // Inicio da Geracao para todos os
arquivos
  for nEB:=1 to Len( aDBF )
    use (aDBF[nEB]) shared
```


RAISFER SHAREHOUSE - BELO HORIZONTE

A PRIMEIRA SHAREWARE DAS GERAIS

- A PRIMEIRA EM QUALIDADE
- SOLICITE CATÁLOGO GRATUITO
- ATENDEMOS ATÉ ÀS 24:00 HORAS
- PAGUE SOMENTE QUANDO RECEBER
- APÓS ÀS 21:00 HORAS LIGUE A COBRAR
- USAMOS SOMENTE VERBATIM IMPORTADOS
- REMETEMOS SEU PEDIDO EM MENOS DE 24HS
- LANÇAMENTO SIMULTÂNEO COM EUROPA E USA

LANÇAMENTOS

ATARI ACTION PACK II	03/HD
AIR WARRIOR PLUS	07/HD
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	06/HD
VIRTUAL GOLF	06/HD
PRIMAL RAGE	11/HD
PITFALL 95	03/HD
IMMORAL CUMBAT	04/HD
SAVAGE WARRIORS	05/HD
BLOOD BLOW	05/HD
NASCAR RACING TRACK PACK	03/HD
STRIKER 95 SOCCER	04/HD
SIMON THE SORCERER II	08/HD
FANTASY FOOTBALL 95	02/HD
PINBALLMANIA FOR WINDOWS	02/HD
SAIL 95	03/HD
TERMINAL VELOCITY	05/HD
ULTIMATE DOOM	05/HD

CD ROM TITLES

STAR TREK NEXT GEN
LAST DYNASTY
SPACE QUEST VI
PRIMAL RAGE
WORLD CIRCUIT II
FLIGHT UNLIMITED
FX FIGHTER
HI-OCTONE
LOST EDEN
LORDS OF MIDNIGHT
TANK COMMANDER
MECHWARRIOR II

RETRIBUITION	07/HD
X-COM II TERROR FROM DEEP	04/HD
MACHIAVELLI - THE PRINCE	04/HD
PYROTECNICA	05/HD
VOYAGES OF DISCOVERY	02/HD
ELITE III - FIRST ENCOUNTERS	03/HD
XENOBALL	03/HD
SIMCITY 2000 URBAN RENEWAL	02/HD
JUNGLE STRIKE	03/HD
BC RACERS	02/HD
STALINGRAD	03/HD
BRETT HULL HOCKEY 95	04/HD
ACTION SOCCER	06/HD
COMBAT AIR PATROL	08/HD
ENTOMBED FOR WINDOWS	05/HD
RELENTLESS LITTLE BIG ADV	08/HD
FLIGHT SIMULATOR 5.1	04/HD
MAGIC CARPET	05/HD
DUNGEON MASTER II	09/HD
HEREDOOM HERETIC FOR DOOM	02/HD
JAGGED ALLIANCE	08/HD
PANZER GENERAL	05/HD
SLIPSTREAM 5000	05/HD
SUPER KARTS	03/HD
S. STREET FIGHTER II TURBO	08/HD
BRUTAL PAWS OF FURY	03/HD
GREAT NAVAL BATTLES III	04/HD
CHESS BASE 4.0	08/HD
LADY LOVE	02/HD
BUREAU 13	06/HD
CYBERBLASTER	03/HD
INNOCENT II - PROVEN GUILTY	06/HD
HIGH SEAS TRADER	04/HD
SIMTOWER	03/HD
ALIEN BREED II TOWER ASSAULT	02/HD
LEMMINGS 3D	04/HD
VIRTUAL POOL	08/HD

E MUITO MAIS PARA VOCÊ !

FAÇA JÁ O SEU PEDIDO !

031-496-6840

AV. XANGRI-LA, 75 - C125 - BRAÚNAS
BELO HORIZONTE - MG
CEP: 31.365-640

PREÇO POR DISCO (INCLUSO)

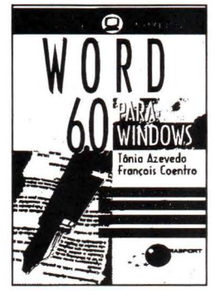
5.1/4 DD 360 R$ 1,60
5.1/4 HD 1.2 R$ 2,30
5.1/4 HD 1.4 R$ 2,50
3.1/2 HD 1.4 R$ 3,00

BRASPORT
Mania de Qualidade!

Apresenta seus lançamentos!

Série Simplificando o Word for Windows 6.0

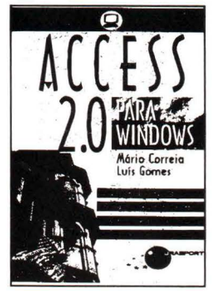
Aborda as diferentes aplicações profissionais a que o software pode ser submetido.



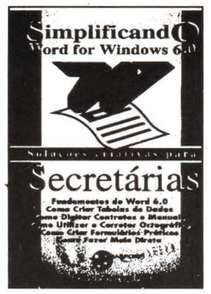
WORD 6.0
200 pp./Cód. 01
R$ 29,00

Série Fundamental

Cada livro explora um programa diferente, ensinando, de forma fácil e eficiente, como aproveitar todas as potencialidades dos principais softwares do mercado.



ACCESS 2.0
180 pp./Cód. 02
R$ 21,00



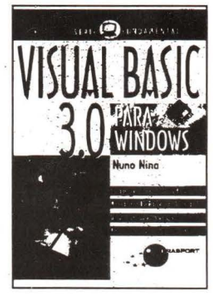
Soluções Criativas para Secretárias
324 pp./Cód. 06
R$ 29,00



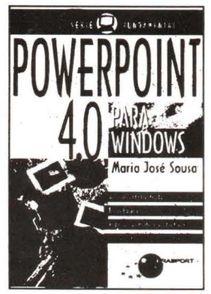
Soluções Criativas para Universitários
394 pp./Cód. 07
R$ 35,00



MS Project 4.0
288 pp./Cód. 03
R$ 31,00

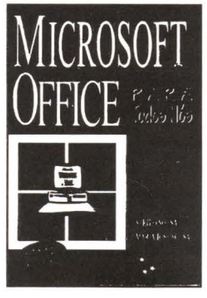


Visual Basic 3.0
Inclui disquete!
318 pp./Cód. 04
R$ 38,00



PowerPoint 4.0
178 pp./Cód. 05
R$ 22,00

Série Para Todos Nós



Microsoft Office
Explora as potencialidades de todos os aplicativos que constituem o pacote.
324 pp./Cód. 08
R$ 32,00



Computadores para Todos Nós
Ideal para iniciantes e para o ensino profissionalizante e de 2º grau.
148 pp./Cód. 09
R$ 19,00

SIM! Desejo receber via SEDEX os livros abaixo relacionados. Assim sendo, envio em anexo a este cupom, cheque nominal no valor total do pedido mais despesas postais à BRASPORT Livros e Multimídia Ltda. – Rua Lourenço Ribeiro, 124-A – Rio de Janeiro – RJ Cep: 21050-510.

Despesas postais: até 3 livros, R$ 4,00. Para maiores quantidades, R$ 7,00

Cód.	01	02	03	04	05	06	07	08	09
Quant.									
Preço									

Valor Total do Pedido: R$ _____

Nome: _____

Endereço: _____ Tel.: _____

Empresa: _____ Tel.: _____

C.G.C.: _____ Insc. Est.: _____

Endereço: _____

Cep: _____ Bairro: _____ Cidade: _____

Est.: _____

Data: ____ / ____ / ____ Assinatura: _____

```
    if !NetErr()
       ? "_ Capturando a estrutura do
Arquivo:  "+PadR(aDBF[nEB],13)

       // EFETUA PARTE DA GRAVACAO (Para
nao dar STRING OVERFLOW)
       nBUFFER:=Len( cBUFFER )      //
RETORNA TAMANHO DO BUFFER DE GRAVACAO
       if FWrite(
nHANDLE,cBUFFER,nBUFFER ) < nBUFFER
          Alert("Ocorreu algum erro
durante a gravacao do arquivo "+cFONTE)
          FClose( nHANDLE )
// Fecha arquivo cFONTE.
          return ( .F. )
       else
          cBUFFER:=""
       endif

       aESTRU:=DbStruct(); DbCloseArea()

       cBUFFER+="if !File(
"+Chr(34)+aDBF[nEB]+Chr(34)+" )"
       cBUFFER+=" // Arquivo sera gera-
do, somente se nao existir."+cFIMLINHA
       cBUFFER+="    nSIM:=01
"                        +cFIMLINHA
       cBUFFER+="    if lALEBOX"
+cFIMLINHA
       cBUFFER+="       Tone( 2000,04 ) /
/ Emite um beep."          +cFIMLINHA
       if lINGLES
          cBUFFER+='
nSIM:=Alert('+Chr(34)+'File  '+aDBF[nEB]
          cBUFFER+=' not found. Create
again  ?'+Chr(34)+',{'+Chr(34)
      cBUFFER+='Yes'+Chr(34)+','+Chr(34)+'No'+Chr(34)+'})'
+cFIMLINHA
       else
          cBUFFER+='
nSIM:=Alert('+Chr(34)+'Arquivo
'+aDBF[nEB]+;
                          ' nao encon-
trado. Recria  ?'+Chr(34)+",;"+cFIMLINHA
      cBUFFER+=Space(18)+'{'+Chr(34)+'Sim'+Chr(34)+','+Chr(34)+;
                   'Nao'+Chr(34)+'})'
+cFIMLINHA
       endif

       cBUFFER+="    endif"
+cFIMLINHA

       cBUFFER+="    if nSIM == 01"
+cFIMLINHA
       cBUFFER+="       // Monta a estru-
tura do Arquivo."          +cFIMLINHA
       cBUFFER+="       aESTRU:={}"
+cFIMLINHA
       for nZ:=1 to Len( aESTRU )
          cBUFFER+="       Aadd( aESTRU, {
"+;
                          Chr(34)+PadR(
aESTRU[nZ,01],10 )+Chr(34)+",  "+;
                Chr(34)+aESTRU[nZ,02]+Chr(34)
+",  "+;
                          StrZero(
aESTRU[nZ,03],03 )             +" ,"+;
                          StrZero(
aESTRU[nZ,04],03 )    +" } )"+cFIMLINHA
       next
       cBUFFER+="       DbCreate(
"+Chr(34)+aDBF[nEB]+Chr(34)+", aESTRU )"
       cBUFFER+=" // Cria o arquivo."
+cFIMLINHA

       cBUFFER+="    endif"
+cFIMLINHA
       cBUFFER+="endif"
+cFIMLINHA+cFIMLINHA

       ?? "-> _ Ok !" // Exibe conclusao
da geracao do arquivo.
    else
       lRETORNA:=.F.
    endif
  next

  // Define final da funcao de criacao.
  cBUFFER+="return( nil )"+cFIMLINHA

  // Define final do Arquivo gerado.
  cBUFFER+="*"+Repl("-",56)+"[ FIM DO
PROGRAMA ]"+Chr(26)

  // Efetua restante da gravacao
  nBUFFER:=Len( cBUFFER )            //
RETORNA TAMANHO DO BUFFER DE GRAVACAO
  if FWrite( nHANDLE,cBUFFER,nBUFFER ) <
nBUFFER
     Alert("Ocorreu algum erro durante a
grava__o do arquivo "+cFONTE)
     FClose( nHANDLE )               //
Fecha arquivo cFONTE.
     return ( .F. )
  else
     FClose( nHANDLE )               //
Fecha arquivo cFONTE.
  endif
  ? ""
return (lRETORNA)
*-------------------------------[ FIM DO
PROGRAMA ]
```

CRIADBF.PRG

```
**************************************************
* Cria_Dbf.prg - (Re)cria as bases de
dados vazias. *
*-------------------------------*
*      Programa gerado pelo utilitario
FONTEDBF.      *
*-------------------------------*
* Linguagem & Compilador: Clipper 5.X
*
*-------------------------------*
* Compilacao: clipper CRIA_DBF /m
*
* Linkedicao: rtlink fi CRIA_DBF
*
*-------------------------------*
* Autor: ELCIO BREVE          Em: 05/07/95
- 10:54:50 *
**************************************************

*-------------------------------[ ALERTAS EM
INGLES ]

// Em testes, tire o ASTERISCO das 2
linhas seguintes:
* cls
* CriaDBF( .T. ) // Recria arquivo(s)
com a confirmacao do usuario.

**************************************************
FUNCTION CriaDBF( lALEBOX )
**************************************************
* lALEBOX = Parametro Logico Opcional
para a Recriacao do Arquivo: *
*           <.T.> Apresenta Alert() com
beep, caso nao o encontre. *
*           <.F. ou NIL> Simplesmente,
recria o arquivo.           *
**************************************************
local aESTRU:={}, nSIM:=01
if ValType(lALEBOX) # "L"; lALEBOX:=.F.;
endif // Default

if !File( "EXEMPLO.DBF" ) // Arquivo
sera gerado, somente se nao existir.
   nSIM:=01
   if lALEBOX
      Tone( 2000,04 ) // Emite um beep.
      nSIM:=Alert("File EXEMPLO.DBF not
found. Create again ?",{"Yes","No"})
   endif
   if nSIM == 01
      // Monta a estrutura do Arquivo.
      aESTRU:={}
      Aadd( aESTRU, { "CODIGO     ", "C",
004 ,000 } )
      Aadd( aESTRU, { "NOME       ", "C",
040 ,000 } )
      Aadd( aESTRU, { "DATANASCIM", "D",
008 ,000 } )
      Aadd( aESTRU, { "FONE       ", "C",
008 ,000 } )
      Aadd( aESTRU, { "DATAADMISS", "D",
008 ,000 } )
      Aadd( aESTRU, { "SALARIO    ", "N",
014 ,002 } )
      Aadd( aESTRU, { "FILMEN14AN", "L",
001 ,000 } )
      Aadd( aESTRU, { "OBSERVACAO", "M",
010 ,000 } )
      DbCreate( "EXEMPLO.DBF", aESTRU )
// Cria o arquivo.
   endif
endif

return( nil )
*-------------------------------[ FIM DO
PROGRAMA ]
```


Classificados

Software

SamPAES - BBS em Foz do Iguaçu. Cadastramento On-Line Fone: (045) 525-2642, fique ligado com os preços das lojas do Paraguay, programas shareware, jogos e dicas, msgs. pessoais

Digit. Textos, mala direta, etiquetas inst. e manutenção de computadores comf. desenv. Logamarca e programas, impressão para P/B e Color. Busco e enrego (021) 393-7008 - Antônio ou Fábio.

Clube do CD - Participe e ganhe um CD-ROM a partir de R$ 6,00 - peça proposta - mande o selo para caixa postal 94333 - CEP: 25801-970 - Três Rios - RJ. Temos várias promoções, inclusive em disk.

Gravação de CD-ROM e Assistencia técnica de equipamentos de informática - Fone 834-0494 c/ Cicero ou Fone 841-1539 c/ Roberto - Cod - 011 - SP

Hemasa Inf. Ltda - Sistemas para Inf.; Proc. de dados p/ comércio e indústria; controle bancário; contas a pagar/ receber; cont. de estoque; mala direta; des. seu software de acordo com a sua necessidade. FONE (017) 972-4934 celular ou (0172) 347000 central = 2442 bip

Serviços Gerais

CD-ROM e Kit-Multimídia - Em Recife você encontra os últimos lançamentos pelo menor preço na lojo Aroma FONE (081) 325-3411. Aceitamos todos os cartões. Confira.

Super catálogo -> Jogos e apkicativos Shar. p/ PC/XT/AT. Consulta, Preços, pedidos, automático! Envie R$ 1,00 DOS ou R$ 5,00 Windows ou 1 disco. ECS Soft Cx. Postal. 11531 - CEP: 0-5090-970 - São Paulo - SP

Jogos/Aplicativos - Envie R$ 1,00 para receber em sua casa catálogo eletrônico + 1 jogo do S1/4 (gratis) especifique o drive. SABA Informática - Cx. Postal 221 - CEP: 94000-970 - Grauatai - RS

AF Informática - últimas novidades em aplicativos e jogos shareware solicite o seu catálogo gratis escrevendo para a caixa postal 96 - CEP: 16700-000 - Guarapes - SP

CURSO

Visual Basic - Parte Final

Nesta edição acaba o curso "Visual Basic", mas não chorem por isso, na próxima edição começara uma nova seção exclusiva para programação.

Ricardo Flores

ARRASTANDO [= DRAG] OBJETOS EM UM FORMULÁRIO

Propriedade DragIcon
Estabelece ou retorna o ponteiro do mouse em operações de arrastar controles em um formulário.

Evento DragDrop
Ocorre quando um controle é arrastado e depositado.

Evento DragOver
Ocorre quando um controle está sendo arrastado.

Propriedade DragMode
(Possui os estados: 0 ou 1)
Estabelece ou retorna o modo de arraste. Se 0 *(default)*, o controle será arrastado manualmente e deve ser usado o método Drag. Se 1, o controle será arrastado automaticamente e o VB cuidará dos detalhes.

Método Drag
Se 0 - Cancela a operação de arraste.
Se 1 - Inicia a operação de arraste.
Se 2 - Abandona a operação de arraste.

INICIANDO UM NOVO PROJETO

Menu File \ New Project \ Encontre e mude as propriedades de Form1: *Caption:* **Eventos, Propriedades e Método Drag [= Arrastar]** *Height:* **4425** \ *Width:* **7485**
Clique o botão "Gravar Projeto Corrente" e digite:
ARRASTAR *(Para nome do formulário)* \ OK
ARRASTAR *(Para nome do projeto)* \ OK

CRIANDO A INTERFACE COM O USUÁRIO - FORM



Crie, reposicione, redimensione e altere as propriedades dos objetos:

(TABELA ABAIXO)

Objeto	Name	Height	Width	Border	Style	Picture
Caixa de	Figura	Picture1	D/P	D/P	D/P	c:\vb\icons\elements\clouds.ic
Caixa de	Figura	Picture2	D/P	D/P	D/P	c:\vb\icons\elements\earth.ico
Caixa de	Figura	Picture3	D/P	D/P	D/P	Nada
Label	Label1	495	4095	1-Fixed Single	N/A	
Label	Label2	495	4095	1-Fixed Single	N/A	

D/P = Deixar no Padrão
N/A = Não Aplicável

ESCREVENDO O CÓDIGO BASIC:

```
Sub Form_Load ( )
' As Pictures 1 e 2 poderão ser arrastadas e depositadas automaticamente.
Picture1.DragMode = 1
Picture2.DragMode = 1
' Picture3 só poderá ser arrastada e depositada manualmente, usando-se o método Drag.
Picture3.DragMode = 0
Picture1.DragIcon = LoadPicture("c:\vb\icons\arrows\point08.ico")
Picture3.DragIcon = LoadPicture("c:\vb\icons\arrows\point15.ico")
End Sub
```

Rode o aplicativo para constatar que as Pictures 1 e 2 podem ser arrastadas com o mouse. Note que não alterando o pointer com DragIcon (Picture2) vemos o objeto preso ao pointer default do mouse.

```
Sub Form_DragDrop (Source As Control, X As Single, Y As Single)
Source.Left = X    ' Nova posição X do controle fonte [= Source].
Source.Top = Y    ' Nova posição Y do controle fonte [= Source].
Label1.Caption = Space$(0)    ' Zera legenda de Label1.
Label2.Caption = "Algo foi depositado em " + Str$(X) + " , " + Str$(Y)
End Sub
```

Após digitar esta rotina rode o aplicativo. Arraste as Pictures 1 ou 2 e deposite-as em qualquer local do formulário.

```
Sub Picture3_DragOver (Source As Control, X As Single, Y As Single, State As Integer)
If State = 0 Then
Label1.ForeColor = RGB(0, 0, 0)    ' Preto.
Label1.Caption = "Algo está sendo arrastado sobre a Picture3"
Label2.Caption = Space$(0)    ' Zera legenda de Label2."
End If
If State = 1 Then
Label1.ForeColor = RGB(255, 0, 0)    ' Vermelho.
Label1.Caption = "Nada está sendo arrastado sobre a Picture3"
End If
End Sub
```

Rode o aplicativo e faça vários testes para "sentir" o funcionamento deste procedimento.

```
Sub Picture3_DragDrop (Source As Control, X As Single, Y As Single)
' Coloca na Picture3 a imagem.bmp do controle fonte [= Source].
Picture3.Picture = Source.Picture
Label1.Caption = "Algo foi depositado sobre Picture3."
End Sub
```

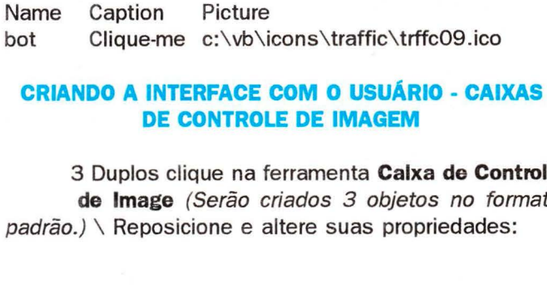
Arraste e deposite em Picture3 os controles Pictures 1 ou 2.

```
Sub Picture3_MouseDown (Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
Picture3.Drag 1    ' Inicia a operação de arraste.
End Sub
```

```
Sub Picture3_MouseUp (Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
Picture3.Drag 2    ' Abandona a operação de arraste.
End Sub
```

Rode o aplicativo e constate que Picture3 possui DragMode = 0 e portanto só pode ser arrastada e depositada com o método Drag.

PROJETO SINAIS



Quando vemos aquele sinal de trânsito acendendo e apagando as luzes, imaginamos que seria necessário muito código para fazê-lo funcionar. Mais uma vez nos enganamos.

INICIANDO UM NOVO PROJETO

Menu File \ New Project
Mude as propriedades de Form1: *Caption:* **Sinal** \ *Height:* **1905** \ *Width:* **3780**
Clique o botão "Gravar Projeto Corrente" e digite:
SINAIS *(Para nome do formulário)* \ OK \ SINAIS *(Para nome do projeto)* \ OK

CRIANDO A INTERFACE COM O USUÁRIO - COMMAND3D *(ACEITA LEGENDA E FIGURA.)*

Duplo clique na ferramenta **Command3D** *(Será criado no formato padrão.)*
Redimensione, reposicione e altere as propriedades do objeto Command3D:

Name	Caption	Picture
bot	Clique-me	c:\vb\icons\traffic\trffc09.ico

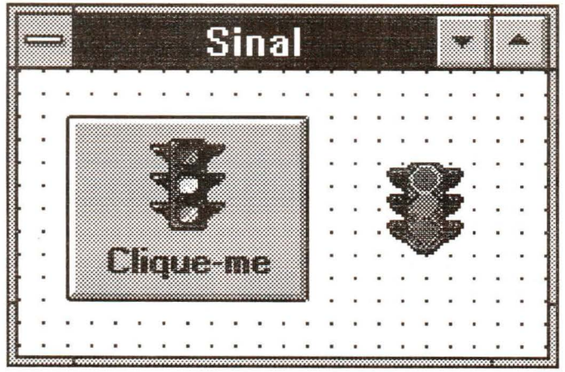
CRIANDO A INTERFACE COM O USUÁRIO - CAIXAS DE CONTROLE DE IMAGEM

3 Duplos clique na ferramenta **Caixa de Controle de Image** *(Serão criados 3 objetos no formato padrão.)* \ Reposicione e altere suas propriedades:

Objeto	Picture	Visible
Image1	c:\vb\icons\traffic\trffc10a.ico	True
Image2	c:\vb\icons\traffic\trffc10b.ico	False
Image3	c:\vb\icons\traffic\trffc10c.ico	False

CÓDIGO BASIC PARA BOT DO FORM1 - EVENTO CLICK

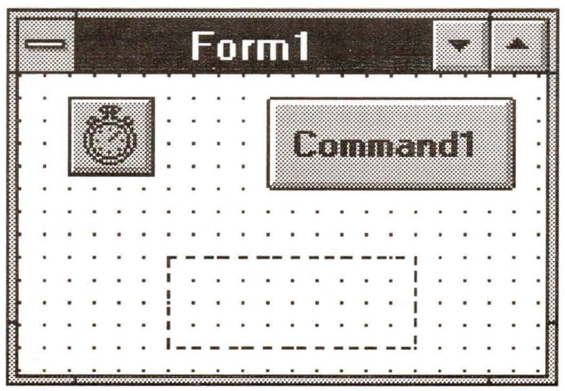
```
Sub bot_Click ( )
' É só isto mesmo. Incrível né...
```




```
If Image1.Visible = -1 Then
   Image1.Visible = 0
      Image2.Visible = -1
   Elself Image2.Visible = -1 Then
      Image2.Visible = 0
      Image3.Visible = -1
   Else
      Image3.Visible = 0
      Image1.Visible = -1
   End If
End Sub
```

Após rodar o projeto para ver como funciona, reposicione os objetos Image - um sobre o outro - conforme figura acima e rode o projeto para testá-lo.

PROJETO MOVIMENTO 1



Queremos mover na tela uma imagem contida num objeto Image. Adotaremos o método **Move** que é usado para mover e/ou redimensionar objetos e tem a sintaxe:

[form.] [controle.] **Move** esquerda [, topo [, largura [, altura]]]

INICIANDO UM NOVO PROJETO

Menu File \ New Project \ "Gravar Projeto Corrente" MOVE01 *(Para nome do formulário)* \ OK \ MOVE01 *(Para nome do projeto)* \ OK

CRIANDO A INTERFACE COM O USUÁRIO

Crie e reposicione *(se desejar)* os 3 objetos: Timer1, Command1 e Image1.

CÓDIGO BASIC

```
Sub Command1_Click ( )
   End
End Sub

Sub Form_Load ( )
   Command1.Caption = "Fim"
   Command1.Move 5, 5
   Form1.Caption = "Movimento"
   WindowState = 2          ' Maximizada.
   Timer1.Interval = 30
Image1.Picture=  LoadPicture("c:\vb\icons\misc\eye
.ico")
End Sub

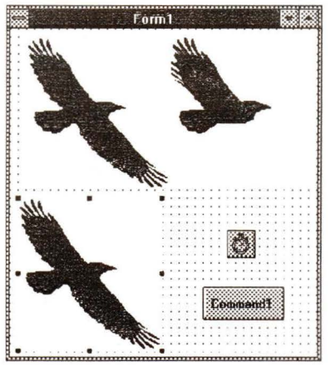
Sub Timer1_Timer ( )
    Image1.Move Image1.Left + 40, Image1.Top - 5
End Sub
```

Após rodar o projeto para ver como funciona, substitua o procedimento Timer1_Time( ) pelo apresentado a seguir, onde usamos o operador MOD e rode o projeto para testá-lo.

```
Sub Timer1_Timer ( )
Image1.Move (Image1.Left + 40) Mod  ScaleWidth,
(Image1.Top - 5 + ScaleHeight) Mod  ScaleHeight
End Sub
```

PROJETO MOVIMENTO 2

Além de mover, simularemos o movimento das asas do pássaro. Tudo que temos a fazer é sobrepor imagens.



DICA: *Peguei a figura do objeto Image1 do CorelDraw e a reduzi. Pela Área de Transferência levei a figura ao Paintbrush, onde fiz a alteração contida no objeto Image2.*

INICIANDO UM NOVO PROJETO

Menu File \ New Project \ "Gravar Projeto Corrente" MOVE02 *(Para nome do formulário)* \ OK \ MOVE02 *(Para nome do projeto)* \ OK

ALEX SOFT INFORMÁTICA

R. Pedro de Toledo, 967 / 2 - São Paulo/SP - CEP 04039-032 (Próx. à Est. Sta.Cruz do Metrô)

FONE / FAX : (011) 570-1478

Pedido: Por carta ou telefone de Seg. à Sex. das 10:00 às 18:00, Sáb. das 10:00 às 15:00, por fax recebemos seu pedido 24 horas por dia. Relacione o código, o nome e o número de disquetes de cada programa desejado. Não esqueça de adicionar a taxa de correio.

Formas de Pagamento: 1) **Cheque Nominal**: à Alex Soft Informática Ltda. ou 2) **Depósito:** Bco. Bradesco, Ag. 2282-9, Cta. 5.520-4 ou Unibanco, Ag. 098, Cta. 121.879-5 em nome de Alex Soft Informática Ltda., os depósitos serão conferidos através do Video Texto.

Catálogo Eletrônico: Envie un Disquete 5 1/4 DD ou R$ 1,00 junto com Nome e Endereço.

Tabela de Preços :

Grav. em 5 ¼ DD (c/ Disquete):	R$ 1,80
Grav. em 5 ¼ HD (c/ Disquete):	R$ 2,30
Grav. em 3 ½ DD (c/ Disquete):	R$ 2,90
Grav. em 3 ½ HD (c/ Disquete):	R$ 3,30
Correio à cada 15 Disquetes :	R$ 2,50

(SB)= Exige Placa Sound Blaster. (C) = Só Roda em Monitor CGA. (V)= Exige no Mínimo Monitor VGA (3)= Exige no Mínimo PC-386SX

APLICATIVOS PARA PC-XT/AT

Aplicativos para Windows :

A0269	1000 ICONES FOR WINDOWS	01	DD
A0220	185 NEW FONTS FOR WINDOWS	04	HD
A0171	AFTER DARK	03	DD
A0164	AFTER DARK II	01	HD
A0464	AFTER DARK DISNEY	03	HD
A0596	ALEATORIC COMPOSER	01	HD
A0069	ALMANAC	01	DD
A0289	APORIA FOR WINDOWS	01	DD
A0094	BB VIEW	01	DD
A0460	BANNER ON WINDOWS	04	HD
A0347	BIT FAX FOR WINDOWS	01	DD
A0487	BRAVO 1.0	01	DD
A0376	CAKEWALK PRO (SB)	01	HD
A0435	CD BASE (CD-ROM) (SB)	01	HD
A0095	D SOUND 2.0 (SB)	01	DD
A0167	DIALER	02	DD
A0341	DIRETORY INFORMATION	01	DD
A0370	ENCRYPT FOR WINDOWS	01	DD
A0373	LZ SOUND (SB)	03	HD
A0403	ENCORE (SB)	02	HD
A0342	FISH 3	01	DD
A0339	FM SONG PLAYER (SB)	01	DD
A0406	FINALE (SB)	02	HD
A0410	FONTS FOR WINDOWS	02	HD
A0595	GOLD WAVE	01	HD
A0615	GRAPHIC WORKSHOP	01	HD
A0405	ICON-DO-IT	01	HD
A0314	ICON-HEAR-IT	01	HD
A0332	ICON FOR WINDOWS	01	DD
A0333	LIGHTNING FOR WINDOWS (V)	02	HD
A0371	MSC STEREO (SB)	02	HD
A0318	MASTER TRAX PRO(SB)	01	HD
A0429	MID 2 MOD FOR WINDOWS (SB)	01	HD
A0212	MIDI COLLECTION # 1	03	HD
A0215	MIDI COLLECTION # 2	04	HD
A0329	MIDI SEQUENCER (SB)	01	DD
A0408	MIDI SOFT STUDIO (SB)	01	HD
A0157	MOD-PLAY FOR WINDOWS	01	DD
A0343	MONTAIN FRACTAL	01	DD
A0350	MORE ICO	01	DD
A0370	MORE WAVES I	05	DD
A0384	MORE WAVES II	06	DD
A0351	MORTGAGE CALC	01	DD
A0349	MOVE FOR WINDOWS	01	DD
A0261	MUSICS FOR WINDOWS (SB)	01	HD
A0593	MUZIKA 2.0 (SB)	01	HD
A0612	NEW SCRELNS SAVERS	02	HD
A0344	NFS FILE FINDER	01	DD
A0345	NO MORE DOS	01	DD
A0255	PK ZIP FOR WINDOWS	01	HD
A0377	PASSPORT MUSIC (SB)	02	HD
A0614	PICTURE MAN 1.55	01	HD
A0516	PLAYBOY DIGITAL FOR WINDOWS	02	HD
A0203	POWER TOOLS	01	HD
A0317	RF FLOW	01	DD
A0352	RESGAUSE	01	DD
A0589	RUNTIME LIBRARY for V. BASIC	01	HD
A0416	SCREEN ANTICS (V)	01	HD
A0078	SOUND FOR WINDOWS	01	DD
A0400	SOUND PRO FOR WINDOWS (SB)	01	HD
A0331	SOUND TOOL 2.6 (SB)	01	HD
A0232	SOUNDS # 1 (*.WAV)	01	DD
A0603	SOUNDS # 2 (*.WAV)	05	HD
A0597	SOUNDS # 3 (*.WAV)	06	HD
A0398	STAR TREK SOUND WAVES	01	HD
A0328	SYNTH MANAGER (SB)	01	DD
A0391	TBAV 6.03	02	DD
A0397	TERMINATOR 2 SOUND WAVES	01	HD
A0330	THE DRUMS 4.0 (SB)	01	HD
A0348	THE MOON TOOC	01	DD
A0594	THE MUSIC LIBRARIAN 2.0 (SB)	01	HD
A0316	TIME FRAM	01	DD
A0239	TRAX 2.19 (SB)	02	HD
A0590	VIDEO FOR WINDOWS	01	HD
A0340	WAVE AFTER WAVE (SB)	01	DD
A0076	WAVE EDIT (SB)	01	DD
A0322	WGOLDIE FOR WINDOWS	01	DD
A0353	WIN BASE	01	DD
A0321	WIN FAX LITE	01	DD
A0430	WIN FAX PRO	01	HD
A0335	WIN MASTER FOR WINDOWS	03	HD
A0219	WIN MOD PRO	01	HD
A0208	WIN WAVE (SB)	03	HD
A0247	WINDOWS SECRETS	03	HD
A0246	WINDOWS UTILITIES I	01	DD
A0591	WINDOWS UTILITIES II	02	HD
A0324	WINFRACT	01	DD

Programas e Editores Gráficos :

A0270	3D CONSTRUCTION KIT (V)	01	DD
A0271	3D IMAGERY	01	DD
A0492	3D ROOMPLAN DESIGNER (V)	01	HD
A0260	ADVENTURE TOOLS KIT	02	DD
A0291	AQUARELA	01	DD
A0292	ARTIST	01	DD
A0001	BANNER MANIA	01	DD
A0303	BANNER & SIGN MAKER	01	DD
A0098	COGO & PILOT	01	DD
A0137	COMPUSHOW I	01	DD
A0039	COMPUSHOW II	01	DD
A0443	COMPUSHOW 8.61A (V)	01	DD
A0134	CRYSTAL	01	DD
A0359	DAN CAN 3D	01	DD
A0111	DESIGN CAD 2-D	06	DD
A0251	DIGI PRINT 2.0	01	HD
A0020	FANTAVISION	01	DD
A0022	GRAPH IN THE BOX	01	DD
A0043	IMAGE 3D	01	DD
A0292	IMAGE PRINT	01	DD
A0318	HANNA BARBERA ANIMATION (V)	02	HD
A0469	MAGIC CRAYON 1.0 (V)	01	DD
A0402	MANNEQUIN (V)	02	HD
A0160	PAINT SHOW	02	DD
A0007	PC ILLUSTRATOR	01	DD
A0008	PRINT MASTER	01	DD
A0003	PROFESSIONAL CAM-CAD	01	DD
A0258	SHOW PARTNER (SB)	01	HD
A0104	TED 2D	04	DD
A0193	TELAS # 1 (*.BMP) (V)	09	DD
A0575	TELAS # 2 (*.BMP) (V)	02	HD
A0608	TELAS # 3 (*.BMP) (V)	04	HD
A0573	TELAS # 1 (*.CDR) (V)	02	HD
A0178	TELAS # 1 (*.GIF) (V)	09	DD
A0577	TELAS # 2 (*.GIF) (V)	08	HD
A0174	TELAS # 1 (*.PCX) (V)	04	DD
A0585	TELAS # 2 (*.PCX) (V)	04	HD
A0187	TELAS PORNÔ # 1 (V)	06	HD
A0526	TELAS PORNÔ # 2 (V)	06	HD
A0103	THE DRAW 4.30	01	DD
A0323	TURBO DESIGNER	01	DD
A0100	VGA PHOTOS	02	DD

Programas e Editores Musicais :

A0214	BAND IN THE BOX (SB)	01	HD
A0439	BLASTER MASTER ASP 3.7 (SB)	01	HD
A0079	COMPOSER	01	DD
A0542	DUAL MODULE PLAYER /32 v. 2.90	01	HD
A0086	J.M. PLAYER (V) (SB)	01	DD
A0231	KING MOD 1.0 (SB)	01	HD
A0257	LYRA (SB)	01	HD
A0541	MOD EDIT 3.01	01	HD
A0054	MOD-PLAY	01	DD
A0202	MOD-PLAY II	01	HD
A0211	MONOLOG (SB)	01	HD
A0096	MUSICAL	01	DD
A0344	MÚSICAS (*.CMF)	01	HD
A0343	MÚSICAS (*.WRK)	01	HD
A0548	MÚSICAS # 1 (*.MOD)	05	HD
A0553	MÚSICAS # 2 (*.MOD)	05	HD
A0558	MÚSICAS # 3 (*.MOD)	05	HD
A0563	MÚSICAS # 4 (*.MOD)	05	HD
A0568	MÚSICAS # 5 (*.MOD)	05	HD
A0245	MÚSICAS P/ BAND IN THE BOX	01	HD
A0205	MÚSICAS P/ VISUAL COMPUSER	03	HD
A0260	MUSICIAN (SB)	01	HD
A0089	PLAY 4.10	01	DD
A0088	PLAY YEAR (SB)	01	DD
A0117	PYTHON MUSIC (SB) (V)	01	DD
A0501	QUICK CD (SB) (CD-ROM)	01	HD
A0259	SC FX (SB)	01	HD
A0390	SC FX UPDATE DRIVER (SB)	01	DD
A0144	SCOPTRAX	02	DD
A0252	SEQUENCER PLUS GOLD (SB)	01	HD
A0420	SONG WRIGHT III (SB)	01	DD
A0233	SOUND BLASTER PRO - UTILITIES	01	HD
A1000	SOUND BLASTER 16 - UTILITIES	05	HD
A0254	SOUNDS (*.SAM)	01	HD
A0532	SOUNDS (*.SND)	08	HD
A0545	SOUNDS (*.VOC)	03	HD
A0055	TETRA COMPOSER (SB)	03	DD
A0243	TRACK BLASTER 2.0 (SB)	01	HD
A0244	VISUAL COMPOSER (SB)	01	HD
A0418	VISUAL PLAYER 2.0 (SB)	01	DD
A0072	VOYEIRA (SB)	01	DD
A0108	WHACKER TRACKER 1.01	01	DD

Educativos e Enciclopédias :

A0272	ABC FUN KEYS	01	DD
A0273	ABC TALK	01	DD
A0476	ANIMAL MATH	01	DD
A0042	ATLAS - PC	01	DD
A0477	BALLON SPELL	01	DD
A0471	BERTS DINOSSAURS (V)	01	HD
A0237	BODY WORKS (V)	02	HD
A0059	CBT-DOS	04	DD
A0083	CHEMICAL MOLECULAR MODEL	01	DD
A0480	COUNTING SHAPES	01	DD
A0451	DINOSSAURS ADVENTURE (V)	04	HD
A0265	DICIONÁRIO ELETRÔNICO	02	HD
A0221	DICIONÁRIO ELETRÔNICO II	01	HD
A0473	EGA COLORING BOOK (V)	01	DD
A0481	FAST-START	01	DD
S1070	FUN WITH COLORS (V)	01	HD
A0482	FUN WITH LETTERS & WORDS	01	DD
A0483	FUNNELS & BUCKETS	01	DD
A0472	FUNNY FACE II	01	HD
A0465	GEOGRAPHY AND MATHSHOP	01	DD
A0102	ITALIAN TEACHER	01	DD
A0099	JAPANESE	01	DD
A0479	MATH ANIMATED (V)	01	HD
A0478	MATH CASTLE	01	DD
A0484	MATHLER	01	DD
S0765	MEMORY LANE	01	DD
S0197	MICKEY MOUSE 123'S	03	DD
A0470	MICRO INFORMÁTICA S/ MISTÉRIO	01	HD
A0050	ORBITER (V)	04	DD
A0204	PG-MENSCH (V)	01	HD
A0250	PC GLOBE 4.0	01	HD
A0109	PC HELP	02	DD
A0027	PROFESSOR PC	01	DD
A0486	SPELLER JONES	01	HD
A0474	TALKING TEACHER FOR NUMBER	01	DD
A0475	THE ANIMATED ALPHABET (V)	01	HD
S1636	TV COLOSSO (V)	01	HD
A0084	TYPING TUTOR III	01	DD

Progr. p/ Check-up do Micros :

A0493	AMI DIAG	01	DD
A0298	BENCH MARK 3.0	02	DD
A0023	CHECKIT	03	DD
A0155	DEL	01	DD
A0499	IDE - IDENTIFICATION UTILITY	01	DD
A0081	Q.A. PLUS - SISTEM PERFORMANCE	01	DD
A0034	TESTE DE EQUIPAMENTO	01	DD

Programas Astrológicos :

A0308	ASTRO	03	DD
A0287	ASTROMÁTICA	01	DD
A0302	ASTROLOGY 94	01	DD
A0080	SKY GLOBE	01	DD
A0011	MAGIAS	01	DD
A0468	ZOD 1.95	01	DD

Programas Lotéricos:

A0009	LOTTO FEVER	01	DD
A0012	LOTTO PROPHET	01	DD
A0016	POLILOT	01	DD

Editores de Etiquetas :

A0306	BARCODE	01	DD
A0093	DISK LABEL GENERATOR 4.20	01	DD
A0026	DISK MANAGER LABELS	01	DD
A0014	ET MASTER	01	DD
A0156	EDITOR DE ETIQUETAS	01	DD
A0125	FANCY LABELS	01	DD
A0066	LABELS PRO	02	DD
A0049	LABELS UNLIMITED I	01	DD
A0263	LABELS UNLIMITED II	01	HD
A0006	MAIL MONSTER	01	DD
A0005	MR. LABEL	01	DD
A0091	PICTURE LABELS 2.1	01	DD
A0017	SIST. DE ORGANIZ. DE DISCOS	01	DD

Auxiliares de Comunicação :

A0293	ASCII EXPRESS	01	DD
A0037	BIT FAX S/R V. 3.04	01	DD
A0395	BIT FAX S/R V. 3.09	02	DD
A0394	BIT COM DELUXE V. 5.3	01	DD
A0036	BIT COM MODEM V. 6.0	01	DD
A0035	BIT FAX/BIT COM MODEM V. 3.07	01	DD
A0413	CARBON COPY PRO	02	DD
A0497	FAST WIRE 2.0	01	DD
A0498	LAP LINK 3.0	01	DD
A0290	QUICK-LAN	01	DD
A0496	SOURCER	01	DD
A0319	TELEMATE 3.10	01	HD
A0320	TELIX 3.12	01	DD
A0495	THE MODEM DOCTORS	01	DD
A0073	VIDEOTEXTO VTX	01	DD

Compactadores de Arquivos :

A0146	BACKIT 2.0	01	DD
A0150	ARJ 2.21	01	DD
A0491	ARJ 2.42	01	HD
A0142	ARJ MENU	02	DD
A0503	ARJ UTIL	01	HD
A0082	DS BACKUP PLUS	01	DD
A0048	IMAGE	01	DD
A0300	FAST BACK PLUS 2.10	01	DD
A0507	LHA 2.19	01	DD
A0508	LHARC 1.13	01	DD
A0147	LHARC 2.1	01	DD
A0491	RAR V. 153	01	HD
A0505	PK ARC 3.60	01	DD
A0153	PK ZIP 1.01	01	DD
A0338	PK ZIP 2.04	01	DD
A0504	PK ZIP MENU	01	DD

Cadastros e Bancos de Dados :

A0303	AÊDIO II	01	DD
A0070	AUDIOLOG	01	DD
A0021	CADASTRO DE PROGRAMAS	01	DD
A0130	CATÁLOGO	01	DD
A0369	DATA BASE PUBLISHER	01	DD
A0356	DATA BOSS	02	DD
A0363	DATA PLUS	01	DD
A0364	DBASE III - ROUTINES	01	DD
A0366	DB PROG (FERRAMENTAS)	01	DD
A0002	DISK BASE	01	DD
A0361	DISK CATALOGING PROGRAM 1.01	01	DD
A0031	EXPRESS CHECK	01	DD
A0010	PC DIAL	01	DD
A0030	PRIVATE BOOKKEEPER	01	DD
A0262	PROFISSIONAL FILES	01	HD
A0040	SOFT MIDI	01	DD

Formatadores Especiais :

A0148	800 II	01	DD
A0019	DISK MANAGER 4.30	01	DD
A0046	EASY FORMAT	02	DD
A0063	FD-READ	01	DD
A0332	FD-READ 1.88	01	DD
A0068	FORMAT MASTER & COPY MASTER	01	DD
A0065	MAXI-FORMAT	01	DD

Copiadores de Disquetes :

A0032	DISK DUPE PRO 3.30	01	DD
A0267	DISK DUPE PRO 4.01	01	DD
A0446	DISK DUPE PRO 6.00	01	DD
A0511	DISKDUPE PRO 7.10	01	DD
A0362	DCOPY MENU MATIC	01	DD
A0129	LOCKSMITH PC	01	DD
A0085	VGA COPY (TAMBÉM P/ CGA)	01	DD
A0426	VGA COPY PRO 5.0 (V)	01	HD
A0434	VGA COPY PRO 5.1B (V)	01	HD
A0468	VGA-COPY PRO 6.01	01	HD
A0015	XENOCOPY	01	DD

Agendas e Calendários :

A0277	ACTIVE LIFE	02	DD
A0282	AGENDA 1.2	01	DD
A0283	AGENDA ELETRÔNICA	01	DD
A0126	AGENDA TELEFÔNICA	01	DD
A0286	AMPLE NOTICE	01	DD

Destravadores de Jogos :

A0360	DAP 1.0 V. 56	01	DD
A0044	DAP 1.1 V. 147	01	DD
A0520	LOCKSMITH PC (V)	01	HD
A0399	NEVER LOCK 92	01	DD
A0427	NEVER LOCK 93	01	DD
A0512	NEVER LOCK 94	01	DD
A0444	PATCHER	01	DD
A0425	RAW COPY (V)	01	HD

Editores de Texto :

A0274	ABILITY	02	DD
A0297	BALED	01	DD
A0311	BEST WORD	02	DD
A0064	FÁCIL	01	DD
A0120	LETTERWRITTER	01	DD
A0004	MICRO REGISTER	01	DD

Programas Anti-Vírus :

A0354	DIAGNOSTIC	01	DD
A0367	DB SCAN	01	DD
A0419	SCAN ANTI-VÍRUS V. 106	01	DD
A0446	SCAN ANTI-VÍRUS V. 113	01	DD
A0524	SCAN ANTI-VÍRUS V. 116	01	DD
A0488	SCAN ANTI-VÍRUS V. 117	01	HD
A0469	SCAN ANTI-VÍRUS V. 211	01	HD
A0525	SCAN ANTI-VÍRUS V. 216	01	HD
A0074	TBAV 6.00	01	DD
A0417	TBAV 6.08	01	DD
A0077	VIRUSAFE 4.07	01	DD

Demos Gráficos e Musicais :

A0409	AMNESIA (SB) (V)	01	HD
A0616	COREL DRAW 3.0 DEMO (V)	01	HD
A0326	DAZZLE (V)	01	DD
A0436	DEJAVU (V) (SB)	01	HD
A0459	DEMO VGA (V)	01	HD
A0458	DLVIEWER 1.2 (V)	01	HD
A0437	DO WHACKA DO (V) (SB)	01	DD
A0440	ENVOLVE LITE (SB) (V)	01	HD
A0253	HAUNTED HOUSE SOUNDS (V)(SB)	01	HD
A0438	IMPHOBIA (V) (SB)	01	HD
A0467	JOLT DEMO (V) (3)	01	DD
A0224	SUPER DEMOS (V)	07	HD
A0241	UN REAL (SB) (V)	02	HD
A0045	VIRUS DEMO	01	DD

Ferramentas para o DOS :

A0412	2 COLUNAS	01	DD
A0276	ACTALON 1.60	01	DD
A0149	ALARM 2	01	DD
A0284	ALITE	01	DD
A0288	ANY ANGLE	01	DD
A0136	AT SLOW	01	DD
A0307	AUTO MENU	01	DD
A0296	BASIC LINE NUMBERS	01	DD
A0513	BAT COM	01	DD
A0075	BOOT SYS	01	DD
A0041	CAROUSEL	01	DD
A0151	CLOCK	01	DD
A0154	COLOR DOS	01	DD
A0510	COM 2 EXE	01	DD
A0509	COM TO EXE	01	DD
A0236	CONTROL ROOM (XT)	01	DD
A0368	DESK COMMANDO 1.32	01	DD
A0365	DIRECTOR	01	DD
A0355	DISK NAVIGATOR	01	DD
A0013	DOS TOOLS	01	DD
A0092	DOS UTILITIES	01	DD
A0071	DRIVERCHK & ALIGH	01	DD
A0514	EASY DOS COMANDER 1.5	01	DD
A0131	FOGOS	01	DD
A0028	FORM TOOLS 2.1	01	DD
A0327	GLANCE DOS SHELL (V)	01	DD
A0119	HARD DISK UTILITY	01	DD
A0139	HYPER DISK	02	DD
A0128	LISTADOR DE DIRETÓRIO	01	DD
A0141	MICROCAP	01	DD
A0506	MOUSE CONFIGURATIONS	01	DD
A0325	MOUSE TOOLS	01	DD
A0133	PC ORGANIZE	01	DD
A0393	PS POOL (X1) (2 MG)	01	DD
A0087	RECONFIG	01	DD
A0256	SVGA UTILITY (V)	01	HD
A0422	XT UTILITIES (XT)	01	DD
A0515	ZIP 2 EXE	01	DD

Emuladores e Compiladores :

A0090	AMIGA EMULATOR (V)	01	DD
A0304	AVMAC Z-80	01	DD
A0502	BASIC 1.10	01	DD
A0494	EMUL X87 1.01	01	DD
A0152	FRANKE 387 (3)	01	DD
A0415	GENSIS 2.1	01	DD
A0033	MICRO ASSEMBLER	01	DD
A0490	MSX EMULATOR	01	DD
A0313	Q-387 (3)	01	DD
A0118	SPECTRUM EMULATOR (V)	01	DD
A0522	ZX SPECTRUM 128 EMULATOR	01	HD

Editores de Placas Eletônicas :

A0421	ELETRONIC WORKBENCH (V)	01	HD
A0162	SMART WORKS	03	DD

Prog. Profiss. e p/ Escritório:

A0279	ADM. DE ESCOLAS E ACADEMIAS	01	DD
A0165	AGRICULTURAL	02	DD
A0294	AS-EASY-AS	02	DD
A0300	BILL POWER PLUS	02	DD
A0127	CHEX	01	DD
A0448	CONTAS CORRENTES	03	DD
A0234	CONTROLE DE ESTOQUE I	01	DD
A0235	CONTROLE DE ESTOQUE II	01	DD
A0455	DJ-CONTAS	02	DD
A0123	EASY INVENTORY	01	DD
A0138	ENVELOPE LASER	01	DD
A0124	ESTATISTIC CONSULT	01	DD
A0268	EXTOK 2.09	01	DD
A0358	IMPOSTO DE RENDA	01	DD
A0121	PC PAYROLL	02	DD
A0029	PRONTO 2.0D	01	DD
A0431	SISTEMAS APLICATIVOS 8.5	01	HD
A0523	SISTEMA FINANCEIRO	01	HD
A0433	SISTEMA DE GESTÃO FINANCEIRA	01	DD

Utilitários Diversos :

A0285	AMIGO	01	DD
A0122	COLLAGE	01	DD
A0423	CROSS WORKS	01	HD
A0038	GUIA DE SÃO PAULO	01	DD
A0457	GUIA PAULISTA VIP 2.0	01	HD

Trabalhamos também com CD's, Ligue e Consulte Nossos Preços !!!

Promoção : *desta Edição*

A cada 10 disquetes comprados, você ganha 1 disquete DD grátis;
Ou cada 50 disquetes comprados, você ganha 10 disquetes DD grátis;
Ou nas Compras acima de R$ 100,00 Pagamento em 2 Vezes (1 cheque no Ato + 1 p/ 15 Dias)

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO CREDICARDS E DINERS (SOMENTE P/ COMPRA DE DISQUETES ACIMA DE R$ 50,00)

INTERFACE COM O USUÁRIO

Crie e reposicione *(se desejar)* os 5 objetos:

Timer1, Command1 e 3 Images.

CÓDIGO BASIC

```
Sub Command1_Click ( )
  End
End Sub

Sub Form_Load ( )
Image1.Picture = LoadPicture("c:\vb\as\27move02\
aguia1.bmp")
Image2.Picture = LoadPicture("c:\vb\as\27move02\
aguia2.bmp")
Image3.Picture = LoadPicture("c:\vb\as\27move02\
aguia1.bmp")
Image1.Visible = 0   ' Falso.
Image2.Visible = 0   ' Falso.
Image3.Visible = -1   ' Verdadeiro.
Timer1.Interval = 200
Command1.Caption = "Fim"
Command1.Move 5, 5
Form1.Caption = "Movimento"
End Sub
```

A variável X foi declarada como Static para que seu conteúdo não se altere a cada chamada deste procedimento.

```
Sub Timer1_Timer ( )
   Static X As Integer
     Image3.Move (Image3.Left + 60) Mod ScaleWidth,
(Image3.Top - 5 + ScaleHeight) Mod ScaleHeight
   If X Then   ' Se X é verdadeiro...
     Image3.Picture = Image1.Picture
   Else   ' caso contrário...
     Image3.Picture = Image2.Picture
   End If
   X = Not X   ' Nega X.
End Sub
```

MUDANÇAS:

Aqui encerramos o curso de VISUAL BASIC. Pois este já cumpriu seu papel de ensinar os procedimentos básicos desta linguagem.

Como o interesse dos leitores é muito grande, o assunto VISUAL BASIC será tratado em uma seção criada especialmente para programação. Sempre contando com a colaboração do Ricardo Flores e de outros autores do gênero.

Dê uma chance ao sucesso

Micro Sistemas

Onde está aquele super-fantástico-incrível programa que você fêz? E aquela rotina maravilhosa? Estão guardados numa gaveta? Ninguém, além de você, conhece esse trabalho?
Não perca a oportunidade de mostrar o quanto você sabe sobre informática, programação, linguagens, processadores, etc.
A revista Micro Sistemas é a única publicação nacional que abre espaço para trabalho feitos no Brasil. Ela é o único veículo editorial que publica colaborações dos seus leitores.
Esta é a principal razão do sucesso imbatível da revista, afinal, grande parte dos profissionais com projeção nacional neste mercado, foram ou ainda são colaboradores da Micro Sistemas.
Então, o que você está esperando para fazer parte deste time?

COLABORAÇÕES:
Você pode mandar qualquer tipo de matéria (programas, artigos, crônicas, etc). Para que seu trabalho seja avaliado por nossa equipe é imprescindível que:
- os textos, listagens, ilustrações, desenhos, etc venham em disquete 5 1/4 padrão IBM PC;
- os programas devem incluir a versão compilada e exemplos (se for o caso);
- cópia impressa do texto e das listagens;
- autorização impressa e assinada, para a publicação do material;
currículo do autor.
- Envie p/ Enter Press Editora S/A - Rua Lourenço Ribeiro, 124-A - CEP 21050-510 - Rio de Janeiro - RJ

O material enviado para a revista não será devolvido. Os autores das matérias publicadas receberão uma assinatura anual de Micro Sistemas.

SOFTPACK PLUS

Um lançamento de ➤ LVC - LAÉRCIO VASCONCELOS COMPUTAÇÃO LTDA.

AV. RIO BRANCO, 156/2811
CEP: 20001-970 - CENTRO
RIO DE JANEIRO - RJ
TEL: (021) 262-1776 PABX
FAX:(021) 240-0663

OS MELHORES PROGRAMAS DE SHAREWARE PELO MENOR PREÇO

SOFTPACK PLUS 1 — 46 aplicativos para MS-DOS em 11 disquetes de 1.2 MB

BANNER	CMGR11	CRVPLOT	FDRAW225	HOMEHELP
UTDIARY	ASEASY55	CARS	ADDRES25	FORMGEN2
STOCK	WAMPUM	DAYO	BOOKG	ODAY
LOCKOUT	SKYGLOBE	MERCURY	EZPROJ	WFLAGS
WED50	RECIPE	GRPHCA22	QFORMS	TC23S
WORDZ	FONT130	DAYMSTR	STCKT700	YI2V23
HSIM	QCALC	LABMAN	TIMING	EASYBANK
DMP281	SBMUSIC	BDRAWER	CLOCK23	PDT26
WUK22	APROPOS	CEREST230	DATAMAN	PCLC20
TPC12				

E ainda programas musicais para ouvir no PC SPEAKER e na placa SOUND BLASTER

SOFTPACK PLUS 2 — 82 utilitários para MS-DOS em 14 disquetes de 1.2 MB

26TIME20	DATEBOOK	DIARY	EZFORM	HYHELPER
SYSCHK	PCMAG	PKZ110	QED10	STS320
TPAINT	GSETUP	MEMORIA	VIRUS!	WHAT21
ZIPZAP71	QMFCV305	SCAN	SNOOP310	VSHIELD
HYPDSK45	ANAD207	MBACK	LHA213	ORG
DRC	FONTMNIA	BEN311	ARJ241	PKZ204
ARCMAS92	HOT50	CATALOG	POWERBAT	PCUTIL
SS26	EBL407	PHANTOM	SHEZ90A	AFONT35
ENVISION	TDRAW463	RGBTECH	SC300	GIP
DFE104	QUICKMENU	DESIGN30	SOSTB	MULTBOOT
LDOG	PSEARCH	DWSHOP	FILEPLUS	DS405
COPYQ312	LIST90E	APLUS3	PHANSCRN	DMAKE155
MAKAMESS	DAZZLE51	OMNDAY	HYPREAD	DTSEARCH
FM56	READ312	TBOX14	ZTEC	ACZAR
GWINDOS	PROPAK	SCREENT	ASHELL	DTSD20
EZCP320A	NCCVIEW	BIGTEXT	DIRS100	EGAMOD
MARKRELE	SCRSCENE			

SOFTPACK PLUS 3 — 79 jogos VGA para MS-DOS em 16 disquetes de 1.2 MB

MARIOVGA	ECB	MCRAYON	FUNYFACE	CAVES
BERTSA	AGENT	CM2100	ARK2	ATLANTI
COMIC4	EGATREK2	EGAVGAPB	KLONDK23	QUATRIS
POWERCH	DUKE	JILL	BATNAV	GODMOM
CRUSHER	AMARILLO	HEROHRT	BRIX	CYRUS
EMPIRE	KEEN	OVERKILL	BDINO	KEENDM
MATHRESC	WRESC	SENHAS1	SENHAS2	SENHAS3
ADDALOTM	AMCLOCK	AQUEST	PUZZLE	WBOOK
MATHCH20	PAGANITZ	SHOOTG	BCRIS	NOTRUS
AQUANOID	ISLEWARS	OMFALL	DARKAGES	BIPBOP2
ARKVGA	ANKWAR	WAR	XARGON	ANTRUN20
BATS23	BLOCKMAN	DEFENDER	CLYDE	JETPACK
ROVER	SKYROADS	ABCTALK	BIGMAT20	BOLOBALL
CRAYON32	DOLLCOMP	CASCOLL	GINGAME	SEARUN20
SRETRISS	ALPHAMAN	BALGAME2	BILLY	GOBMAN
ABYSS	HEADBANG	OILCAP6	KILOBLAS	

SOFTPACK PLUS 4 — 46 programas para Windows em 14 disquetes de 1.2 MB

GWSWIN11	PMAN	GRABPRO	PSP102	ADRMAN
AMW10	BENCHG11	DESK240	DSKTRK22	ICONS1
SPEAKER	VBRUN	SPEAKER	WAVS	BCALC2
CADV100	ICONMSTR	WINGAMES	WINSVGA	AAWIN
GNUCHESS	WCHECK	WEMPIRE	WINFAQ	DAUB15
FMASTER	RAMGAUGE	WFB20	CQMWIN	HELPED19
WINZIP	WOLFSAVE	CEOLITE	CONVER20	WINMINDR
WINWALL	FONTMOST	ICONSBIB	LABELWIZ	WINPOKER
ALW113	CHARTIST	DELTA3	PLUGIN21	

E mais: 90 tipos de fontes TRUE TYPE
Dezenas de SCREEN SAVERS
Mais de 100 WALL PAPERS

SOFTPACK PLUS 5 — 27 programas gráficos VGA para MS-DOS em 9 disquetes de 1.2 MB

GIFEXE	GIFLITE	BIT2GRAY	HIJAAK	GIF2JPG
GWS61	CSHOW860	PICEM	CUBES	DAZZLE
DTPM	FRAIN172	GIFDESK	NEOSHOW	DCHOICE
DTA	PCBREEZE	GRAB394	GRAFCAT	CSHOW
IMAGECO	JPG3D	MATHPLOT	ANIMA	DMORF
PCXLAB	VESAVIEW			

SOFTPACK PLUS 6 — 27 programas de treinamento e educativos para MS-DOS em 5 disquetes de 1.2 MB

SAA	BASPRIMR	DB4TUT	COMTUT44	MMASTER
DOSREF	FASTYPE	ASIC400	HASM410	MACROASM
MD86	PCC	ETUP2	TW30	JULVERNE
MATHPRIZ	SETORES	COMPACTA	CTUTOR	PASCAL12
G2P55	JARGON	PCL570	GUIA-DOS	JULVERII
KYSD10	LOOKANIM			

SOFTPACK PLUS 7 — SEXY SOFTWARE, para seu VGA em 10 disquetes de 1.2 MB

E mais: 875 fotos e telas VGA COLOR
Com garotas da PLAYBOY e fotos eróticas
Animações e jogos eróticos

FORMA DE PAGAMENTO:
1)Enviando cheque cruzado e nominal a Laércio Vasconcelos Computação;
2)Fazendo um depósito em nome da Laércio Vasconcelos Computação no Banco Itaú, agência 0310, conta 58.131-9 e enviando uma cópia legível do recibo por carta, ou então trasmitindo o recibo por FAX, junto com o seu pedido;
3)Pelo cartão de crédito. Basta fornecer o número do seu cartão e a data de validade junto com o seu pedido, por carta ou por FAX. Número do nosso FAX: (021) 240-0663.

DESEJO RECEBER OS PACOTES:

( ) SOFTPACK PLUS 1	R$ 30,00
( ) SOFTPACK PLUS 2	R$ 39,00
( ) SOFTPACK PLUS 3	R$ 44,00
( ) SOFTPACK PLUS 4	R$ 39,00
( ) SOFTPACK PLUS 5	R$ 25,00
( ) SOFTPACK PLUS 6	R$ 14,00
( ) SOFTPACK PLUS 7	R$ 28,00
TOTAL:	R$_____

PREENCHA SEUS DADOS:

Nome:_____
Endereço:_____
Cidade:_____ Estado:_____
CEP:_____ Tel.:_____

Para pedidos por carta, envie-a registrada, para:
Laércio Vasconcelos Computação LTDA. Caixa Postal 4391, CEP: 20001-970 Rio de Janeiro - RJ

SHAREWARE NÃO É GRATUITO!

Muitas pessoas fazem uso de sharewares mas nem mesmo sabem o que eles realmente são. Micro Sistemas explica o que são, o porque foram criados e outras curiosidades a respeito.

Cleuton Sampaio

Na edição 149, publicamos o artigo de Erik Wilhelm, entitulado: "Tudo o que você precisa saber sobre os vírus", no qual ele apresenta diversos tipos de infestações e os cuidados que devem ser tomados na prevenção.

Trata-se de um artigo de grande interesse para todos os usuários de micro computadores, os quais, geralmente, não possuem backup atualizado das informações do disco rígido do micro.

Porém, ao comentar os anti-vírus existentes, o Erik declarou: "Existem bons pacotes de anti-vírus disponíveis gratuitamente em versão shareware (ou seja, você experimenta o programa e depois paga se quiser)". Lamentavelmente, trata-se de uma visão distorcida da realidade, que leva a crer na gratuidade deste tipo de programas.

Os programas shareware não são gratuitos, nem de domínio público. O fato de um programa estar sendo distribuído sem custos, não significa que ele é gratuito. Shareware é uma modalidade de distrubuição de programas, que visa beneficiar o desenvolvedor e o consumidor.

VANTAGENS DO SHAREWARE

Software é uma mercadoria ingrata... não é facilmente demonstrável, pois para conhecê-lo o usuário precisa trabalhar com ele. É difícil de vender e de comprar. Eu me lembro da época em que surgiram as primeiras lojas de software, quando os vendedores eram profissionais de informática, que explicavam os programas, davam demonstrações etc. O custo de manter uma equipe destas é muito alto. Logo, as lojas aboliram os vendedores-técnicos, trocando-os por vendedores comuns. Quem perde com isto? O consumidor, que fica sem saber exatamente o quê está comprando.

Hoje entro em uma revenda de software, pergunto a vendedora as características de um determinado programa e ela não sabe me informar...

O ideal é deixar o consumidor utilizar o programa para saber se é exatamente o que deseja comprar. Como fazer isto?

Por outro lado, o desenvolvedor precisa de investir muito tempo e dinheiro para levar seus programas até os consumidores. Precisa de embalagens caras, pagar comissões etc. Isto torna o mercado proibitivo para os pequenos desenvolvedores de software. Isto é ruim para todos, pois somente os "tubarões" podem competir assim.

No início, a modalidade shareware surgiu com a distribuição de disquetes entre amigos e usuários. A pessoa usa o programa, por um tempo determinado e, caso o programa lhe satisfaça as necessidades, adquire-o diretamente do produtor.

Com o advento das BBS's, ficou mais fácil atingir os prováveis consumidores, pois é o ambiente ideal para seleção e escolha de programas. Basta disponibilizar versões do software para que os usuários tenham acesso. Muita gente está ganhando a vida assim, abrindo espaço para novos desenvolvedores.

SHAREWARE / FREWARE / DEMOS

Há varias modalidades para comercializar programas. Alguns autores desenvolvem versões mais simples de seus programas, de modo que possam ser distribuídas de forma gratuita. Isto pode ser feito assim:

- DEMOS:
Não são versões do programa, pois não "funcionam". Eles apenas apresentam as funções do programa. Geralmente são feitos com softwares de criação de apresentações. São gratuitos.

- FREEWARE:
São programas totalmente gratuitos. O autor não cobra quantia alguma por sua utilização. Porém, alguns limitam esta utilização ao usuário não comercial. Não devem ser confundidos com programas de "domínio público", pois não podem ter sua forma e / ou apresentação alteradas.

- SHAREWARE:
São versões especiais dos programas. Alguns autores limitam suas funções, outros limitam o tempo de uso. Mas todos dizem que é uma cópia de avaliação, que não pode ser utilizada comercialmente.

Desta forma, vemos que os programas shareware não são gratuitos. São obras de criação intelectual, protegidas pela Lei do Software e pela Lei de Direitos Autorais. Neste caso, o usuário tem o direito de utilizar aquela cópia do programa, para avaliar o produto. Nenhum autor permite a utlização comercial ou profissional do software, sem a devida remuneração.

VAMOS ESTIMULAR OS AUTORES DE SHAREWARES

Todo leitor de Micro Sistemas sabe o quanto é difícil fazer um programa. Desde a criação até o produto final existe uma série de etapas:

- CRIAÇÃO
O autor passa muito tempo observando e bolando seu programa. Em geral, gasta-se de um a três meses nesta fase.

- PESQUISA
É necessário descobrir os recursos que irão ajudar a projetar o software. É preciso ler, ler e ler. Gasta-se de dois a três meses, e um bom dinheiro em livros.

- PROJETO
Aqui o autor desenvolve a criação técnica de sua idéia, adquirindo os softwares e ferramentas para sua construção. Leva-se em média dois meses.

- PROGRAMAÇÃO
Nesta fase, o autor irá finalmente criar seu software. Pode até contratar pessoas para codificar partes, comprometendo-se financeiramente. Pode levar até seis meses.

- TESTES
Aqui são feitas várias versões Alfa e Beta, distribuídas para diversas pessoas, a fim de aperfeiçoar o programa.

Mesmo os programas mais simples exigem muito de seus autores. Nenhum desenvolvedor que se preze, utiliza cópias piratas de compiladores, pois se arrisca a ser pego pela fiscalização. Você sabe quanto custa um compilador? Veja alguns exemplos:

- CLIPPER: cerca de R$ 600,00
- VISUAL BASIC: cerca de R$ 400,00
- C++: cerca de R$ 500,00.

Isto sem contar os gastos com elaboração de imagens, renderização, sons etc.

Então? O que pensa de usar aquele shareware sem pagar? Sabe a quem está prejudicando? A você mesmo, pois está desestimulando a produção de programas shareware, que é a forma mais justa de se distribuir programas.

A propósito: sabe aqueles programinhas que você usa todo dia, como: SCAN, CLEAN e VSHIELD? São cópias shareware, que não podem ser usadas comercialmente ou profissionalmente. Se você tem uma empresa, ou usa este tipo de programas, pense em procurar a empresa para registrá-los. É bom para você e para os autores.



PESQUISA PESSOAL



OI! QUEM É VOCÊ?

Olá! Nós somos a equipe que faz a Micro Sistemas. Você nos conhece através de nosso trabalho, mas gostaríamos de conhecer melhor a pessoa que é a razão do nosso dia-a-dia: você. Em toda a relação de amizade, e nós temos uma, é importante o conhecimento mútuo, para podermos fazer a revista do jeitinho que você gosta!

Por isto estamos iniciando uma pesquisa, desta vez a nível pessoal, junto aos nossos leitores. Nesta edição e nas duas próximas estaremos recebendo sua contribuição. Você pode responder via carta ou FAX para:

Enter Press Editora Ltda,,
Rua Lourenço Ribeiro, 124-A,
Rio de Janeiro-RJ, CEP 21.050-510.
Tele/Fax: (021) 280-1086.

Ao responder a pesquisa, você concorrerá ao sorteio de:

- Diversos brindes.
- Disquetes com programas exclusivos.

E ao final, a grande surpresa:

SORTEIO DE :

-Placa Fax Modem de 14.400 BPS, para navegar na Internet através da Micro Sistemas, é claro!

PROMOÇÃO QUEM É VOCÊ

1) Qual o equipamento que você possui?
XT( ) 286( ) 386( ) 486( ) PENTIUM( ) OUTROS( )
2) Quais acessórios possui instalados?
FAXMODEM( ) Multimídia/CDROM( ) Captura de Vídeo( )
3) Qual sistema operacional utiliza?
MS-DOS( ) DR-DOS/NOVELL DOS( ) Windows 3.1( )
OS/2( ) Unix( ) Windows NT( ) Windows 95( ).
4) Qual o tamanho do Disco rígido?
até 130 MB( ) até 540 MB( ) 1 GB ou mais( )
5) Quanto de memória RAM possui?
até 4 MB( ) 8 MB( ) 16 MB( ) Mais de 16 MB( )
6) Como usa seu equipamento?
Faz programas( ) Joga( ) É apenas usuário( )
Trabalha com textos, planilhas etc( )
7) Caso programe, quais linguagens utiliza mais?
Clipper( ) C( ) Pascal( ) QBasic( ) Visual Basic( )
Assembly( ) Outra:_____( )
8) Quais os programas que utiliza mais?
_____
_____
9) Caso possua Modem, o que você acessa?
Internet( ) BBS:_____( )
10) Que gênero de jogos prefere?
_____
11) Quando precisa de ajuda sobre software ou hardware, o que faz?
Pergunta aos amigos( ) Pesquisa em livros( ) Pesquisa em revistas( ) Reclama na loja( ) Liga para o suporte do fabricante( )

12) Desde quando lê Micro Sistemas?
_____
13) Como soube da revista?
_____
14) Quando compra Micro Sistemas?
É assinante( ) Todo Mês( ) Quando o assunto interessa( )
15) Você gostou deste exemplar? SIM( ) NÃO( )
16) O que mudaria nele?
_____
_____
17) O que gostaria de ver nas próximas edições?
_____
_____
18) Qual seu sexo? Masculino( ) Feminino( )
19) Qual sua faixa de idade?
até 18( ) de 18 a 25( ) de 25 a 35( ) acima de 35( )
20) Qual o grau de instrução?
Primeiro grau( ) Segundo Grau( ) Superior( )
21) Sua profissão?
_____
22) Para quem trabalha?
Empresa Pública( ) Empresa Privada( )
Profissional Liberal( )Dono do próprio negócio( )
23) Qual o seu rendimento médio mensal?
Até R$ 1000( ) entre R$ 1000 e R$ 2000( ) acima de R$ 2000( )

Não esqueça de mandar seu Nome, Endereço e Telefone para contato.

APRENDA INFORMÁTICA SEM SAIR DE CASA

CURSO RÁPIDO ECONÔMICO E EFICAZ

Sistema de apostilas. Basta seguir os exercícios e treinar diretamente em seu PC

COMANDOS TRADUZIDOS PARA NOSSO IDIOMA

Acompanha disquete 5 1/4" com exercícios
Estou enviando para Ricardo Flores, cheque cruzado e nominal à **Audit System Serviços Ltda. CAIXA POSTAL 25096 - RIO DE JANEIRO - CEP: 20552-970**, no valor total do pedido já incluido despesas postais. Tel./Fax: (021) 571-5903

PREÇOS (válidos até a próxima edição de Micro Sistemas)	**R$**
Int. à Informática MS-DOS até 6.2	38,00
Windows 3.1	44,00
Paint Brush dos 8 aos 80 anos	27,00
Word 6.0 para Windows	44,00
Excel 5.0 para Windows	45,00
Programação em Visual Basic	44,00
WordStar 5.0/6.0	27,00
Lotus 1-2-3	27,00
Quatro Pro 3.0	27,00
dBase III Plus Interativo	27,00
Programação em bBase III Plus	27,00
Programação em Clipper 5.0x - Básico	35,00

Nome: .....
Endereço: .....
Cidade: ..... UF: ..... CEP: .....
Assinatura: ..... Tel.: .....

III MINASOFT

O grupo Nilson Farias que já conta com quase 3 décadas de experiência na área de realização de eventos de promoção comercial, realiza entre os dias 24 e 28 de outubro, no Minascentro, um importante e significativo empreendimento para os setores de software, hardware e serviços de informática.
Trata-se da III Minasoft, um amplo evento setorial devidamente planejado para propiciar as empresas minerais os mais expressivos resultados em termo de negócios:
A III Minasoft acontece em um momento propício, quando o polo mineiro de informática se encontra em pleno desenvolvimento, passando a acupar a terceira posição em importancia no ranking nacional, contra a sexta colocação obtida no ano passado.
E é num momento assim, com o surgimento de várias indústrias e fortalecimento de muitas outras, que a realização de um empreendimento de tal porte para o setor se torne uma necessidade mais emergente.
A Expectativa para a Minasoft é de um público de 60.000 pessoas reunindo mais de 80 expositores nos vários segmentos na área de informática.
Com uma divulgação ampla em outdor, rádios, jornais, revistas e TV.

Maiores informações:
NILSON FARIAS COM. EMP. MG LTDA.
Rua Pio XI, 313 - Ipiranga
31160-140 - Belo Horizonte - MG
Tel: (031) 426-2988 Fax: (031) 426-3086

TECNOCAPAS

Fabricamos capas para toda a linha de informática

➲Capas para Telefones celulares nacionais e importados (em couro)

➲Revenda com personalização de:
Mouse Pads com base de espuma latex, além disso confeccionamos capas sob medida, e com vários tipos de materiais.

Faça um orçamento sem compromisso.
Tel.: (041) 225-44-78

Um mouse mais incrementado

Renato Degiovani

A parte mais interessante da criação de programas é a interface com o usuário. Vez por outra topamos com programas excelentes no desempenho mas que "deixam muito a desejar" na forma como viabilizam seus comandos.

Nos tempos modernos, quando cresce vertiginosamente o universo dos usuários leigos e sem muita intimidade com os procedimentos padrão de operação dos computadores, qualquer coisa que fizermos no sentido de facilitar a vida do usuário não só será bem-vinda como até poderá ser o diferencial de qualidade entre nossos programas e o dos outros.

Sob esse aspecto, o uso do mouse trouxe inovações na interface operacional dos programas que acabaram resultando nas famosas janelas ou ambientes gráficos, como deveriam ser chamados os Windows da vida.

Nesses ambientes, dominados por ícones e elementos gráficos, destacam-se os botões funcionais. Peças conceituais, os botões nada mais são do que uma metáfora da vida real, ou seja, um desenho imitando uma tecla que, ao ser apontada e clicada, detona uma operação qualquer. É a mágica da informática atuando de forma plena.

Mas, com o desenvolvimento desta interface, o uso de botões e ícones começa a se tornar restritivo. Não apenas botões e pequenas imagens, mas áreas de diversos tamanhos começam a ser usadas como áreas ativas, dentro dos programas.

Como distinguí-las das áreas não ativas? Como deixar claro para o usuário que, por "baixo" daquela

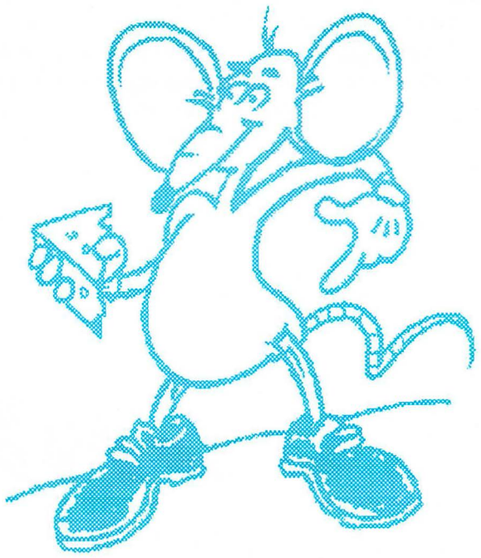


figura esconde um sem-número de funções e operações extraordinárias? É disso que trataremos nesta edição.

UMA NOVA ROTINA

O que fiz aqui foi adaptar a nossa rotina MOUSE, publicada numa edição passada e que faz parte da biblioteca de rotinas SuperVGA da PRO KIT, para que "enxergasse" áreas ativas na tela, sem maiores trabalhos de programação.

Como? Simplesmente criando um novo cursor para o mouse - uma mão com o dedo indicador apontando para a dita área (figura 2) - e que substitui a seta default sempre que o cursor passar por uma dessas áreas.

Já vimos que, para a rotina MOUSE, existem duas formas de criar um desvio: ou usamos os procedimentos de criação de botões, ou definimos essas áreas, usando uma tabela para isso.

Pois bem, com a mudança da rotina MOUSE, o programador não precisa se preocupar em mudar nada no seu programa. Tudo passa a ser automático. Simples e eficiente.

Compare essa nova rotina com a anterior e você verá como uma coisinha simples pode provocar uma mudança radical (para melhor, eu acho) no funcionamento do seu programa.

Se você quiser ver essa rotina em pleno funcionamento, procure pelo disco Bitmap 4 que, além dela, possui ainda uma página para criação de novos cursores.

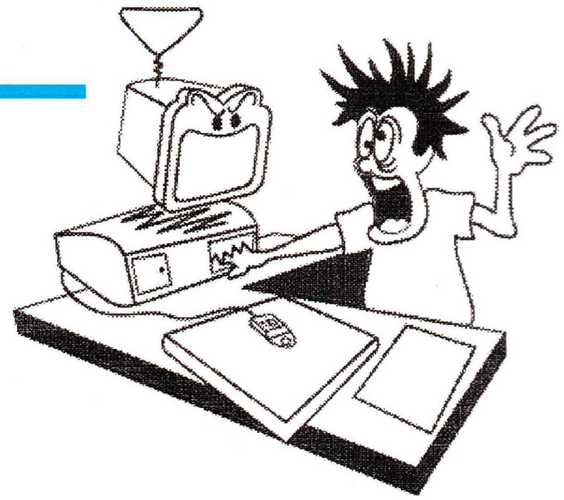
A PRO KIT está disponibilizando um disquete contendo textos, exemplos, rotinas, etc, sobre programação Assmbler, nos mesmos moldes do disco Bitmap. Basta solicitar o disquete ASM86-02.


```
;================================
;Nova rotina para processamento do mouse
;
;Renato Degiovani maio de 1995
;---------------
MOUSE:
 mov [Tabmou],si
 mov [Ink],0
 call SEGDADOS
MOUS0:
 mov cx,[Moucx]
 mov dx,[Moudx]
 mov si,[Tabmou]
 cmp si,0
 jz MOUX0
 call CLICOU
 jc MOUX1
 cmp [Curmou],OFFSET Cursor
 jnz MOUX0
 mov [Curmou],OFFSET Newcur
 jmp MOUX0
MOUX1:
 cmp [Curmou],OFFSET Newcur
 jnz MOUX0
 mov [Curmou],OFFSET Cursor
MOUX0:
 mov cx,[Moucx] ;Ativa o mouse nas coordena-
das
 mov dx,[Moudx] ;correspondentes
 call POECUR
MOUS1:
 mov ah,1 ;Testa se ha alguma tecla pres-
 int 16h ;sionada
 jnz MOUS7 ;Sim, ha
 mov ax,3 ;Testa os botoes
 int 33h
 test bx,3
 jnz MOUS5 ;Salta se hover algum pressionado
 mov ax,0bh ;Testa movimento do mouse
 int 33h
 add cx,[Moucx]
 add dx,[Moudx]
 cmp cx,[Moucx] ;Testa se deslocou mesmo
 jnz MOUS2
 cmp dx,[Moudx]
 jz MOUS1 ;Nao, verifica novamente
MOUS2:
 cmp cx,640 ;Testa os limites da tela
 jc MOUS3
 cmp cx,32000
 mov cx,639
 jc MOUS3
 mov cx,0
MOUS3:
 cmp dx,480
 jc MOUS4
 cmp dx,32000
 mov dx,479
 jc MOUS4
 mov dx,0
MOUS4:
 mov [Moucx],cx ;Guarda a nova posicao do
cursor
 mov [Moudx],dx
 call RECARE ;Recoloca o conteudo original
 jmp MOUS0 ;Processa novamente
MOUS5:
 mov [Quebot],bl
 mov si,OFFSET Tabbot
 mov cx,[Moucx]
 mov dx,[Moudx]
 call CLICOU
 jnc MOUS6
 mov si,[Tabmou]
 cmp si,0
 jz MOUS1
 mov cx,[Moucx]
 mov dx,[Moudx]
 call CLICOU
 jc MOUS1
 pop bx
 mov bx,[si]
 jmp MOUX6
MOUS6:
 mov bx,OFFSET PRESTE
MOUX6:
 push bx
 call RECARE
 mov bh,[si+2]
 mov bl,[si+3]
 ret
MOUS7:
 call GETKEY
 mov si,OFFSET Tabbot
MOUS8:
 cmp BYTE PTR [si+1],255
 jnz MOUS9
MOU10:
 mov si,[Tabmou]
 cmp si,0
 jz MOU12
MOU11:
 cmp BYTE PTR [si+1],255
 jz MOU12
 cmp al,[si+6]
 jnz MOU13
 pop bx
 mov bx,[si]
 jmp MOUX6
MOU13:
 add si,7
 jmp MOU11
MOU12:
 push ax
 call RECARE
 pop ax
 ret
MOUS9:
 cmp al,[si+6]
 jz MOUS6
 add si,7
 jmp MOUS8

Newcur:
 db 255,255,255,000,000,255,255,255,255,255
 db 255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
 db 255,255,000,000,000,000,255,255,255,255
 db 255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
 db 255,255,000,013,013,000,255,255,255,255
 db 255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
 db 255,255,000,013,013,000,255,255,255,255
 db 255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
 db 255,255,000,013,013,000,000,255,255,255
 db 255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
 db 255,255,000,013,013,000,000,000,000,255
 db 255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
 db 255,255,000,013,013,000,013,013,000,000
 db 000,255,255,255,255,255,255,255,255,255
 db 255,000,000,013,013,000,013,013,000,013
 db 000,255,255,255,255,255,255,255,255,255
 db 000,014,000,013,013,000,013,013,000,013
 db 000,000,255,255,255,255,255,255,255,255
 db 000,014,000,013,013,013,013,013,000,013
 db 000,014,000,255,255,255,255,255,255,255
 db 000,014,013,013,013,013,013,013,013,013
 db 000,014,000,255,255,255,255,255,255,255
 db 000,014,013,013,013,013,013,013,013,013
 db 000,014,000,255,255,255,255,255,255,255
 db 000,014,013,013,013,013,013,013,013,013
 db 013,014,000,255,255,255,255,255,255,255
 db 000,014,013,013,013,013,013,013,013,013
 db 014,013,000,255,255,255,255,255,255,255
 db 255,000,014,013,013,013,013,013,013,013
 db 014,000,255,255,255,255,255,255,255,255
 db 255,000,014,013,013,013,013,013,013,013
 db 014,000,255,255,255,255,255,255,255,255
 db 255,255,000,014,013,013,013,013,014,013,014
 db 000,255,255,255,255,255,255,255,255,255
 db 255,255,000,000,000,000,000,000,000,000
 db 000,255,255,255,255,255,255,255,255,255
 db 255,255,000,006,006,006,006,006,006,006
 db 000,255,255,255,255,255,255,255,255,255
 db 255,255,000,006,006,006,006,006,014,006
 db 000,255,255,255,255,255,255,255,255,255
```

ARTIGO

Windows 95 Guia de Sobrevivência



Veja como tirar o máximo proveito do novo sistema operacional da Microsoft

Cleuton Sampaio

Acho que até no interior da amazônia, os índios Xavantes devem estar falando de Windows 95... Graças a agressiva campanha de marketing da Microsoft, e dos fornecedores de hardware e software, ele foi assunto em quase toda a mídia escrita.

A Micro Sistemas, seguindo sua linha editorial, esperou a maré de sensacionalismo baixar, para oferecer a você análises, conselhos e dicas, baseadas em princípios técnicos. As versões Beta e de demostração não possuiam todas as características do produto final, por isto esperamos até o lançamento, de modo a analisar a versão final do produto. E realmente estávamos certos! Vários ítens foram alterados, durante as várias versões de teste do produto.

Bem, neste primeiro "papo", vamos dar as informações básicas e primordiais para você, nas outras edições falaremos sobre outros aspectos mais técnicos.



O QUE É O WINDOWS 95?

É a quarta versão do Windows, e isto fica claro quando usamos o comando VER (É, ele tem comandos do DOS!), pois ele apresenta: "Windows 95. [Versão 4.00.950]". A grande diferença para as versões anteriores é que ele passa a ser um sistema operacional completo, que pode ser instalado sem o DOS e dá BOOT na máquina.

Em meados da década de 80, empresas como a Xerox, a DRI, a Comodore e a Apple já falavam em ambiente operacional gráfico, baseado na metáfora do DESKTOP. A Apple havia lançado a primeira versão do LISA, que viria a ser o MacIntosh, e a dupla IBM-Microsoft estava ficando preocupada, pois o PC era totalmente baseado em caracteres. A Microsoft lançou em 1985 a primeira versão do Windows, com a intenção de ser uma interface gráfica para o DOS. Não havia intenção de criar um ambiente sofisticado, apenas de dar uma "cara" nova ao velho sistema. O problema é que os XT's eram muito limitados e perdiam muito em desempenho, quando se utilizava gráficos. Esta versão era ridícula, se comparada com o Windows atual, pois ela era muito parecida com o DOS Shell.

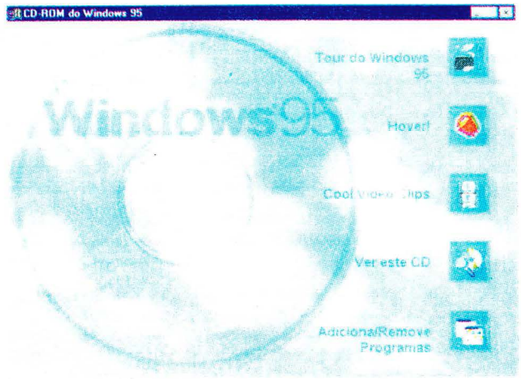
A versão 2 do Windows apresentava mais recursos, como: uso de janelas superpostas e aplicativos acessórios (PaintBrush etc). Logo após o surgimento do 286 foi lançada a versão "Windows 286", que aproveitava as capacidades do novo processador (instruções de 16 BITs).

Logo após surgiu a versão "Windows 386", com muitos melhoramentos. Porém algo estava errado: o Windows não "decolava", as vendas eram ridículas. Havia poucos programas específicos para Windows e as pessoas questionavam o porquê de "engargalar" sua máquina por causa dele. Eu mesmo fiquei um bom tempo olhando para a caixa do Windows 286 me perguntando se deveria comprá-lo...

Então a Microsoft repensou o produto, baseada em vários fatores, entre eles a experiência adquirida no projeto do OS/2. Adicionou gerenciamento de memória extendida e capacidade de rodar em modo protegido, além de utilizar o conceito de "Máquina Virtual". Ela revolucionou totalmente o produto, criando uma interface mais amigável e lançou o "Windows 3.0". Ela trabalhou muito a imagem do produto, tornando-o um sucesso de vendas! Apesar disto, o Windows 3 estava longe de ser um sistema operacional, e se apresentava como "Ambiente gráfico". Ele era muito frágil e aberto, sendo possível instalarmos TSR's que interferiam com o ambiente. Seus principais problemas eram: falta de segurança do sistema e lentidão.

Mais uma vez ela repensou o produto, que já era um sucesso de vendas, e criou a versão básica do que ele é hoje: Windows 3.1. Este produto foi lançado com um estardalhaço somente comparável ao lançamento do PC e do Windows 95! Não era pra menos, pois ele agora se apresentava como: "Sistema operacional"... é verdade que não era um verdadeiro sistema operacional, mas chegava perto. Agora ele possuía segurança contra interferências, fornecia padrões de Som, Imagem, Vídeo etc. Ele ainda não era páreo para o sistema do MacIntosh, mas chegou muito perto.

A seguir vieram as versões: Windows for WorkGroups, Windows NT, Windows for WorkGroups 3.11, Windows NT 3.5 e finalmente WINDOWS 95. E ainda vem o "CAIRO" por aí...



As principais diferenças do Windows 95 para a versão anterior são:

- Sistema operacional standalone (se instala e roda sozinho).
- Arquitetura interna de 32 BITs (não totalmente).
- Multitarefa Preemptiva (para programas de 32 BITs).
- Nova interface baseada em objetos.
- Operação mais intuitiva.

Apesar de todos estes avanços, o Windows 95 ainda não é um sistema sólido como o OS/2 ou o System 7.5. Ele foi construído aproveitando muitas partes do Windows 3.11, que formam a sua base mais frágil. Mas apesar disto, a Microsoft conseguiu oferecer um bom produto: bonito, fácil, rápido e moderno, deixando seus opositores quase sem argumentos.

Sua concepção é diferente do Windows NT, que foi direcionado especificamente para servidores de rede. Ele foi feito para o mercado SOHO (Small Office/Home Office), ou seja: para o pequeno e médio usuário.

Vamos analisar as principais novidades dele:

SISTEMA OPERACIONAL STANDALONE:

O Windows 95, versão FULL, não necessita de DOS nem Windows, pois se instala em máquinas totalmente vazias. Ele é fornecido em 13 disketes, a maioria formatados em 2.88 MB (formato CopyQM). Se você utilizar, como nós, a versão Atualização, deverá manter seus discos de DOS e Windows antigos, pois ele não se instala em máquinas vazias.

Ele pode dar BOOT em modo WINDOWS 95 ou DOS, você pode alternar quando quiser.

ARQUITETURA INTERNA DE 32 BITS:

Por razões de compatibilidade, a Microsoft não reescreveu todas as rotinas em instruções de 32 BITS. Grande parte da biblioteca USER (funções de Janela) são em código de 16 BITs. Além disto, o acesso a estas rotinas de 16 BITs foi serializado, ou seja: os aplicativos tem que entrar numa fila para poder usá-las. Isto só é problema quando misturamos programas de 16 BITs (a maioria por enquanto) com os de 32 BITS.

MULTITAREFA PREEMPTIVA:

A multitarefa no Windows antigo era cooperativa, para programas Windows, e preemptiva, para programas DOS. No Windows 95, os programas de 32 BITs e os programas DOS rodam em MÁQUINAS VIRTUAIS separadas, cujo controle de execução é do sistema.

Os programas Windows 16 BITs rodam em uma única Máquina Virtual, portanto dependem da antiga "Cooperação".

INTERFACE BASEADA EM OBJETOS:

Agora, arquivos, diretórios e periféricos são tratados como "Objetos", podendo ser copiados, arrastados e utilizados através de simples CLIQUES do Mouse. No Windows antigo, só apareciam no Desktop os ícones dos programas ativos, e não era possível imprimir um documento arrastando-o para o ícone da impressora.

OPERAÇÃO MAIS INTUITIVA:

Basta um clique no botão INICIAR, da barra de programas, para escolhermos o que fazer. Podemos criar atalhos para localizar programas específicos, mas é o botão INICIAR que torna sua operação tão fácil. Além disto, ele possui vários "assistentes" que nos ajudam nas tarefas mais difíceis.

O tão badalado "PLUG-AND-PLAY" somente será possível quando houver BIOS e Hardware específicos. Apesar disto, ele torna mais simples a instalação de dispositivos, através dos Assistentes.



INSTALAÇÃO:

Vamos analisar a versão ATUALIZAÇÃO - CDROM, pois é a que utilizamos e deve ser a mais vendida.

Primeiramente faça Backup de todos os seus arquivos de dados, texto e programas-fonte. Copie também o CONFIG.SYS, AUTOEXEC .BAT e todos os arquivos *.INI do diretório WINDOWS e WINDOWS \SYSTEM.

Prepare-se, pois a instalação demora quase 1 hora. Ele dará BOOT diversas vezes na sua máquina. Se você tiver algum dos ítens listados, desative-os antes da instalação:

- Anti-Vírus residentes.
- Gerenciadores de memória especiais.
- TBAV.
- Shell de comandos: NDOS, 4DOS.
- Programas TSR.
- Proteção anti-vírus na BIOS (486DX2, pentium etc).

Outro fator que deve ser considerado é o seu Hardware. Apesar do que foi dito, não convém rodá-lo em uma máquina de 4 MB. Verifique o espaço em disco, pois ele ocupa pelo menos 30 MB.

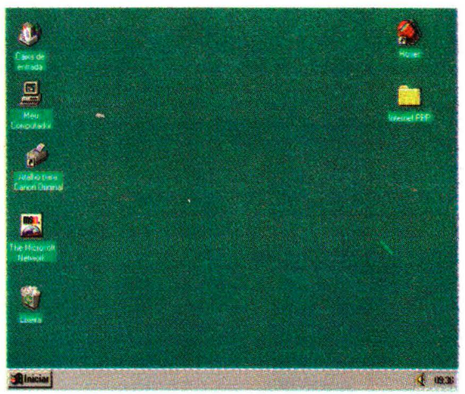
Se você tem impressora Jato de Tinta ou Laser, mantenha os discos originais dela por perto, pois pode ter que reinstalar. Por falar nisto, guarde bem os seus discos do DOS e do Windows antigo, pois sempre que precisar reinstalar o sistema vai ter que fazer tudo de novo.

TÁ-DÁ! USANDO A INTERFACE:

A nova interface é bem mais fácil de usar. Você vê o que anteriormente seria o "Fundo" da tela do Windows, só que sem Gerenciador de Programas. Os ícones representam OBJETOS DO AMBIENTE, que podem ser:

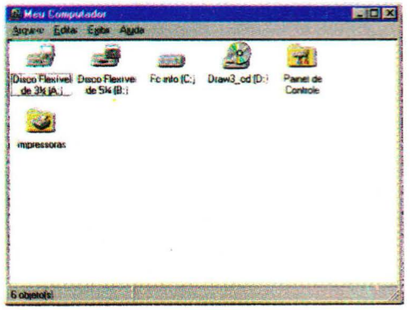
- Dispositivos (Periféricos, impressoras)
- Programas (atalhos ou o próprio arquivo EXE)
- Pastas e Arquivos (atalhos ou os próprios diretórios)
- Barra de Tarefas com botão INICIAR

É importante lembrar que o botão direito do Mouse agora funciona! Ele fornece um Menu com comandos especiais e propriedades dos Objetos.



ACESSANDO DISPOSITIVOS:

Os dispositivos estão reunidos no ícone "Meu Computador". Todos os seus drives e impressoras podem ser acessados de dentro dele.



VENDO O CONTEÚDO DO DRIVE:

Com um Duplo-Clique do botão esquerdo do Mouse, abrimos uma Janela com o conteúdo do Drive selecionado, onde aparecerão os arquivos do diretório raiz e os subdiretórios, agora chamados de "pastas", representados por uma pequena pasta amarela.

VENDO AS "PROPRIEDADES" DO DISPOSITIVO:

Com um Clique do botão direito, acessamos o MENU DO DISPOSITIVO, que contém alguns comandos (formatar, ejetar etc) e permite acesso a Janela de Propriedades, que fornece diversos dados sobre o drive, impressora etc. Este Menu é variável, dependendo do tipo de dispositivo selecionado.

TRABALHANDO COM DISCO RÍGIDO:

O Menu de Propriedades do disco rígido apresenta as opções:
- Abrir: mostra o conteúdo do disco.
- Explorar: chama o WINDOWS EXPLORER (falaremos adiante).
- Localizar: chama a Janela de Pesquisa de arquivos.
- Formatar: formata o disco.
- Criar Atalho: cria uma duplicata do ícone no ambiente, para acesso direto a ele.

Se acessarmos suas propriedades, veremos uma Janela com duas Opções: geral e ferramentas. A partir de Ferramentas podemos chamar os utilitários de disco: Scandisk, Backup e Defrag. O Scandisk pesquisa e corrige erros no disco. O Backup, evidentemente, permite criar grupos de backup dos seus arquivos. Finalmente, o Defrag permite defragmentar o disco, removendo o espaço dos arquivos apagados e tornando o acesso mais rápido.

TRABALHANDO COM DISQUETES:

As operações mais comuns com disquetes ficam bem fáceis com o Windows 95. Estão quase todas no Menu de Propriedades do disquete, clique com o botão direito e verá: Abrir, Explorar, Localizar, Copiar Disco, Formatar e Propriedades.

Para Formatar disquetes, selecione com clique do botão direito e escolha a opção "FORMATAR". Aparece a Janela de Formatação, com a capacidade do drive, o tipo de formatação etc. Para gerar um disco de sistema, escolha "Copiar os arquivos do Sistema".

Para Copiar disquetes, selecione com clique do botão direito e escolha "Copiar Disco". Indique a origem em "Ccpiar De" e o destino em "Copiar Para".



TRABALHANDO COM A IMPRESSORA:

Você pode abrir a pasta "Impressoras" em "Meu Computador" ou pode clicar diretamente sobre o ícone da impressora no ambiente. Caso não exista, podemos criar um atalho para ela.

Com um duplo-clique do botão esquerdo, abrimos a fila de impressão da impressora selecionada. Esta Janela nos permite alterar a situação da impressora e dos documentos que estiverem sendo impressos.

Para cancelar ou dar pausa na impressão de um documento, abra a fila de impressão, selecione o documento e escolha a opção desejada no menu "DOCUMENTO".

O Menu de Propriedades da impressora, acionado com um clique do botão direito, mostra as opções: Abrir, Pausa na Impressão, Limpar impressora, Definir como Padrão, Criar Atalho, Excluir, Renomear e Propriedades.

Na Janela de Propriedades da Impressora podemos alterar diversas características, como: tipo de papel, orientação etc.

ALTERANDO O VÍDEO:

Para alterarmos a configuração do Windows 95, não precisamos mais do CONFIG, até porque ele não existe! Basta abrirmos a Janela "PAINEL DE CONTROLE" dentro de "Meu Computador".

Faça um duplo-clique no ícone "VÍDEO" para abrir a Janela "Propriedades de Vídeo". Nela você poderá alterar a resolução, a cor e o bitmap de fundo. Um detalhe interessante é que podemos alterar a resolução, por exemplo: de 640 X 480 para 800 X 600, sem dar BOOT na máquina.

RODANDO PROGRAMAS:

Cadê o Gerenciador de Programas? O gato comeu... As funções dele foram absorvidas em parte pela BARRA DE TAREFAS. Clique no botão INICIAR e verá um menu vertical. Clique no primeiro ítem, "PROGRAMAS", e verá todos os seus Grupos do Gerenciador de Programas devidamente instalados. Quando instalamos o Windows 95 ele automaticamente analisa todos os Grupos existentes e os instala aqui. Basta deslizar o mouse para a direita e será aberto o Menu dos programas daquele Grupo. Um duplo-clique e pronto!

Atenção: neste Menu o botão direito não funciona. Se quisermos ver as Propriedades dos Programas temos que ir em "Meu Computador", entrar no diretório e selecionar o programa desejado.

Esta pode ser uma boa maneira para iniciar um programa, mas quando se trata daqueles que usamos com mais freqüência, isto se torna um "saco". A solução é criar uma "duplicata" dele, colocando seu ícone diretamente no Ambiente, junto com os ícones de dispositivos. Este processo é chamado de CRIAÇÃO DE ATALHOS. Um atalho é uma duplicata de um arquivo, pasta ou dispositivo, que não ocupa o mesmo espaço do original. Podemos criar e apagar atalhos à vontade, sem afetar os programas originais.

PARA CRIAR ATALHOS:

Selecione o arquivo do programa dentro de "Meu Computador" ou no WINDOWS EXPLORER. Clique com o botão DIREITO e arraste para fora da Janela. Atenção: se clicar com o ESQUERDO e arrastar, estará movendo o programa original! Podemos criar atalhos no ambiente ou em outras janelas. Após arrastar o ícone, solte o botão direito e aparecerá um menu com as opções:

- MOVER AQUI: Move fisicamente o arquivo para o novo local.
- COPIAR AQUI: Copia fisicamente o arquivo para o novo local.
- CRIAR ATALHO: Cria um atalho para o programa no novo local.

Podemos criar atalhos de Pastas inteiras, mas outra boa opção é criar uma nova pasta no ambiente e enchê-la com atalhos dos nossos programas,

assim como era no Gerenciador de Programas.

Outra maneira de rodar programas é ir em "Meu Computador" ou no WINDOWS EXPLORER e dar duplo-clique com o botão esquerdo. Uma terceira forma é rodar um programa Windows à partir de uma Janela DOS.

PASTAS E ARQUIVOS:

Pois é... os diretórios agora são "Pastas"... Mas são meras imagens dos diretórios correspondentes. Uma pasta pode conter Programas, Arquivos, Dispositivos ou outras Pastas.

CRIANDO PASTAS:

Clique com o botão direito em uma área vazia da Pasta ou do Ambiente e aparecerá um Menu, escolha "NOVO" e "PASTA". Pode-se criar atalhos desta maneira também.

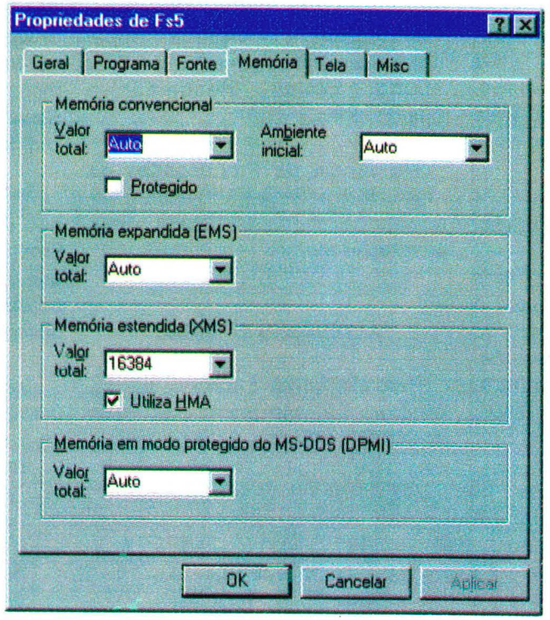
Uma vez criada a Pasta, podemos arrastar o que quisermos para dentro dela, seja Copiando, Movendo ou criando Atalhos.

NOMES LONGOS:

O Windows 95 aceita nomes longos de arquivos. Você pode ter até 255 caracteres. Qual é a mágica? Simples: ele cria um nome combinado para o DOS, mas apresenta o nome longo para você. O problema é: Os aplicativos DOS e Windows antigos somente irão reconhecer o nome DOS (11 caracteres).

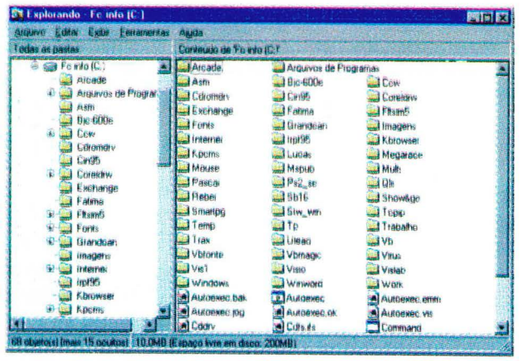
PROPRIEDADES DOS ARQUIVOS:

Se clicarmos com o botão direito sobre um arquivo veremos um Menu onde podemos: copiar, mover, renomear e apagar. Podemos também chamar a Janela de Propriedades dele. Isto é muito importante para programas MS-DOS, pois podemos alterar toda a configuração de memória para ele.



WINDOWS EXPLORER:

Cadê o Gerenciador de Arquivos? Que gato esfomeado... Ele não existe mais, porém temos o WINDOWS EXPLORER.



Ele funciona mais ou menos como o Gerenciador de Arquivos, só que não temos mais os ícones dos drives para copiar ou mudar. Isto pode ser feito de três maneiras:

- Arrastamos o ítem para o ícone do Drive dentro da lista do Windows Explorer.

- Arrastamos o ítem para o ícone do Drive em "Meu Computador"

- Criamos atalhos de Drives no Ambiente e trabalhamos com eles.

Na coluna esquerda do Explorer temos a Lista de Drives e Pastas. Ao lado de cada ítem, que tenha Pastas embutidas, temos uma caixa com sinal de "+". Basta clicar na Pasta ou no Drive para abrir na coluna direita o seu conteúdo.

Para expandirmos um ítem na coluna esquerda, basta clicar na caixa de "+", e suas sub-pastas aparecerão. Para contrair o ítem, basta clicar novamente na caixa, agora com um sinal "-".

O resto funciona semelhante ao velho e bom Gerenciador de Arquivos. Podemos selecionar com CONTROL ou SHIFT e arrastar como fazíamos antes.

A BARRA DE TAREFAS:

A Barra de Tarefas contém, além do botão INICIAR, todas as Janelas Ativas, minimizadas ou não. Quando minimizamos uma Janela, ela fica restrita ao seu Botão na Barra de Tarefas.

OUTROS ÍTENS SÃO:

- Controle de Volume: Pequeno auto-falante à direita. Basta um clique e ele abre um pequeno botão deslizante, para controlar o volume dos sons. Um duplo-clique e ele abre um controle de volume especial, dividido para várias fontes de som.

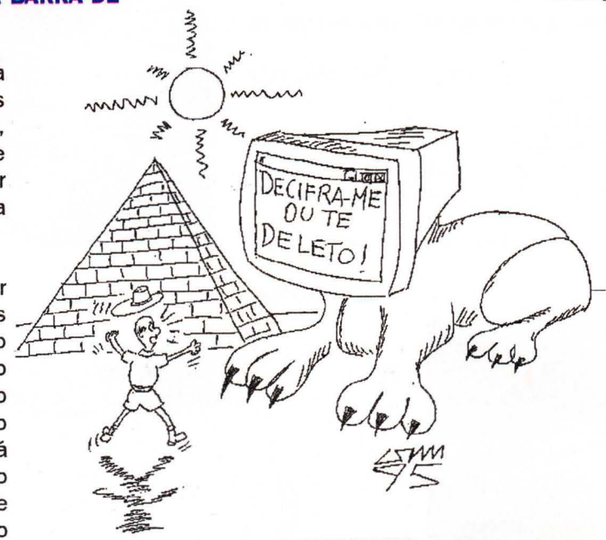
- Relógio: Um clique simples e ele mostra o dia da semana e o mês. Um clique-duplo e ele abre a Janela de Propriedades de Data e Hora.

- Impressora: Se estivermos imprimindo, não aparece mais o ícone do Gerenciador de Impressão. Uma pequena impressora será mostrada entre o auto-falante e o relógio. Um duplo-clique e abriremos a Janela da Fila da impressora, onde podemos cancelar ou reativar documentos.

PERSONALIZANDO A BARRA DE TAREFAS:

Podemos movê-la para os quatro cantos da tela: superior, inferior, direito e esquerdo. Basta clicar e arrastar em direção a estes cantos.

Podemos adicionar programas ou Pastas no Menu do botão INICIAR. Para isto basta clicar com o botão DIREITO (o esquerdo fará fisicamente) sobre o ítem desejado e arrastá-lo para cima do botão INICIAR. Para remover programas do Menu Iniciar, basta escolher "CONFIGURAÇÕES" e "BARRA DE TAREFAS", para vermos a Janela de Propriedades da Barra de Tarefas. Nela podemos adicionar ou retirar programas e ainda escolher outras opções de personalização.



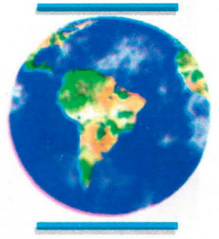
O QUE MAIS?

Bem, como diria um amigo meu: "o elefante é grande... vamos comê-lo aos poucos!". O Windows 95 possui muitos aspectos que devem ser abordados com atenção, e nós faremos isto nas próximas edições. O objetivo desta matéria é dar a você condições de se adaptar ao Windows 95. Mas existem alguns problemas que surgirão quando você instalar o novo sistema.

<inserir figura12 - Janela de Propriedades DOS>

O maior problema que você irá enfrentar é com a configuração dos programas DOS. Alguns jogos precisam de memória XMS, EMS etc, e sua adaptação pode ser problemática. Tente dar mais memória a eles através da Janela de Propriedades. Caso não adiante, escolha "Modo DOS" e escreva um AUTOEXEC e um CONFIG.SYS em separado para ele. Falaremos mais deste assunto na próxima edição.

FAI - MERCOSUL 95
Feira de Automação e Informática do Mercosul
2º Simpósio Sul-Brasileiro de Automação e Informática
Joinvillé - 29/10 a 01/11 de 95



PROMOÇÃO/REALIZAÇÃO
FIESC SENAI CTAI
Sistema Federação das Indústrias do Estado de Santa Catarina
Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial
Centro de Tecnologia em Automação e Informática
PRAXIS CONSULTORIA E SERVIÇOS LTDA.

AGÊNCIA OFICIAL DE TURISMO
CONGRESS
Consulte sobre pacotes com preços especiais - Fone/Fax (047) 326-1643
TRANSPORTADORA AÉREA OFICIAL
VARIG

PATROCÍNIO
SEBRAE WEG Schrader Bellows Parker Motion & Control ROMI DATASUL

PARA MAIORES INFORMAÇÕES
FAVOR PREENCHER O CUPOM AO LADO E REMETER PARA: PRAXIS - CONSULTORIA E SERVIÇOS - Rua Paulo Zimmermann, 118 - cjs. 1404/5 - Fone/Fax (0473) 22-1313
CEP 89010-170 - Blumenau - SC

A FAI-MERCOSUL 95 será a vitrine onde a sua empresa poderá mostrar o potencial dos seus produtos e serviços a um mercado emergente - de 200 milhões de habitantes - que compõe o MERCOSUL.

Em sua segunda edição, esta importante feira acontecerá nos pavilhões da EXPOVILLE, na cidade de JOINVILLE, maior pólo industrial de Santa Catarina, no período de 29 de outubro a 1º de novembro de 1995.

DA FAI-MERCOSUL 95 PARTICIPARÃO EMPRESAS DE:
- Sistemas de manufatura (CNC, CAD, CAM, Máquinas de Usinagem, Robôs, etc.)
- Automação Industrial (Controladores Programáveis, Coletores de Dados, Conversores, Hidráulica e Pneumática, etc.)
- Fabricantes de Hardware (Workstation, Microcomputadores, Periféricos, etc.)
- Desenvolvimento de Software (Planilhas, Editores, Softwares de Supervisão, Softwares de Apresentação e Multimídia, etc.)
- Telecomunicações (Sistemas de Transmissão de Dados, Redes de Comunicação, etc.)
- Ensino e Pesquisa (Softwares Especiais, Softwares Educativos, Trabalhos de Pesquisa, etc.)

EVENTO INTEGRADO: 2º SIMPÓSIO SUL-BRASILEIRO DE AUTOMAÇÃO E INFORMÁTICA

FAI - MERCOSUL 95
☐ PARTICIPAR COMO EXPOSITOR ☐ PARTICIPAR DO SEMINÁRIO ☐ PACOTES TURÍSTICOS PASSAGENS AÉREAS/HOTÉIS ☐ OUTROS
NOME:
EMPRESA:
ENDEREÇO:
CIDADE:
CEP:

GRAPHIS

Bitmap

Aí socorro né gente.... Me colocaram como responsável pela parte gráfica do modernérrimo jogo Quem Matou o Sysop. É mole? Estou dando um duro danado, mas em compensação estou descobrindo coisas do arco da velha. Em outra edição eu conto mais detalhes.

Por enquando vamos prosseguir em nossa série sobre filtros especiais, todos do pacote KPT. Porralouquice braba, mas que fica bonito, isso lá fica.

E por falar em loucuras, o Bitmap 4 já está circulando. Você ainda não viu?

Bob Pixel



Foto 1: A foto original de uma balzaquiana.

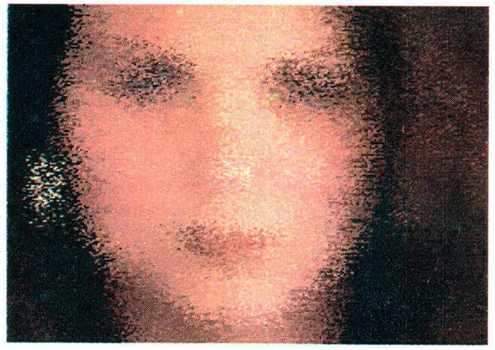


Foto 2: Pixel Breeze.



Foto 3: Special Blue Noise.

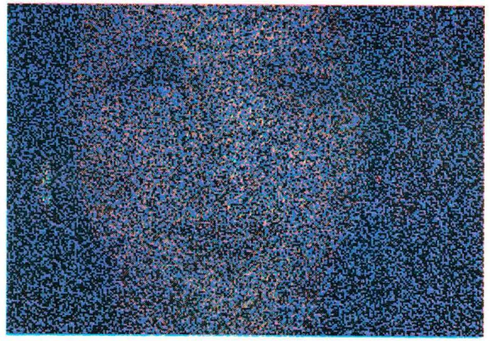


Foto 4: Find Edges & Invert.

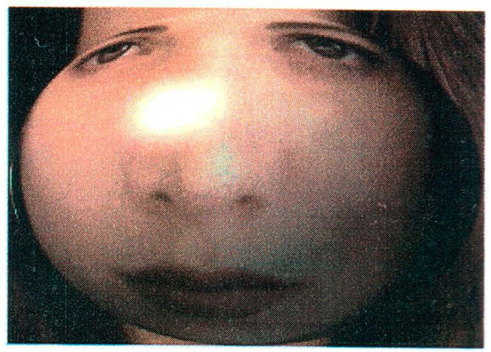


Foto 5: Glass Lens Bright.

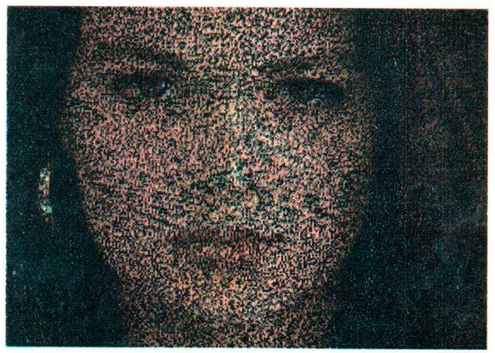


Foto 6: Grime Layer.

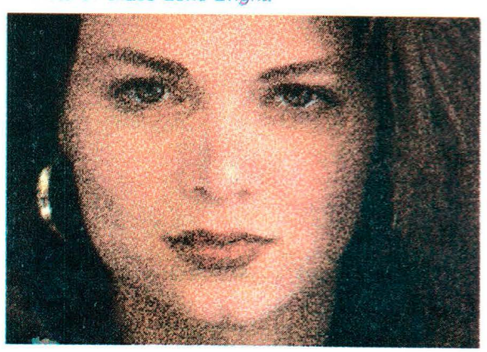


Foto 7: Hue Protected Noise Min.

O MELHOR DA INFORMÁTICA NACIONAL

Quem quer ficar "por dentro" da informática nacional não pode deixar de ler Micro Sistemas. Sempre atenta aos acontecimentos e tendências, Micro Sistemas é a revista que mais reflete o que acontece no mercado brasileiro. Feita por brasileiros e para brasileiros, Micro Sistemas traz sempre em suas páginas os assuntos mais quentes do momento, programas em diversas linguagens, rotinas, livros, cartas doe leitores, etc.

Além disso a revista Micro Sistemas é a única publicação que tem um espaço dedicado ao Shareware e à mídia magnética. Publica ainda mensalmente a seção Pesquisa onde os leitores apontam os programas mais usados dentre jogos, aplicativos e utilitários além das marcas de disquetes mais confiáveis.
Por tudo isso você não pode deixar de ler Micro Sistemas. Não perca mais tempo! Garanta mensalmente o seu exemplar fazendo uma assinatura anual de MICRO SISTEMAS por apenas:

1 ANO - R$ 45,00
2 ANOS - R$ 90,00

NÃO PERCA TEMPO!
FAÇA JÁ SUA ASSINATURA DE MICRO SISTEMAS

ACEITAMOS CARTÃO VISA / CREDICARD

Micro Sistemas
Enter Press Editora Ltda.
Lourenço Ribeiro, 124-A
Rio de Janeiro - RJ
CEP 21050-510

Nome:.....
Endereço:.....
CEP:..... Cidade:.....UF:.....
Profissão:..... ... Nascimento: .....
Equipamento:.....
Assinatura:..... Data:..... /...../.....
☐ Cartão de crédito (nome): .....
No.: .....Val.: .....
☐ Estou enviando cheque nominal nº .....nominal à ENTER PRESS Editora Ltda, referente a uma assinatura de MICRO SISTEMAS.

PESQUISA MS

EDIÇÃO 95

SUA OPINIÃO VALE DUAS ASSINATURAS

Você dá a sua opinião sobre os melhores programas de computador do mercado e concorre automaticamente a duas assinaturas anuais da primeira revista brasileira de microcomputadores.

PROCESSADOR DE TEXTO:	
MS Word	130 / 880
Wordstar	30 / 170
Carta Certa	0 / 50
Word Perfect	0 / 50
Chiwriter	10 / 40
Fácil	0 / 10

PLANILHA DE CÁLCULO:	
Excel	130 / 720
Lotus 1-2-3	80 / 440
Quatro PRO	10 / 110
SuperCalc	10 / 50

COMPACTADOR:	
Arj	110 / 850
Pkzip	60 / 430
Stacker	0 / 30
Lha	0 / 10

CAD/3D:	
Auto Cad	80 / 730
3D Studio	50 / 350
3D Image	0 / 40
3D Draft Choice	0 / 20

UTILITÁRIOS:	
Norton Utilities	100 / 680
PC Tools	80 / 410
XTGold	50 / 160

ANTI-VÍRUS:	
Scan	180 / 1040
Nav	20 / 120
Fprot	10 / 50
Tbav	0 / 30
Msav	0 / 20
Cpav	0 / 10

SISTEMA OPERACIONAL:	
DOS	150 / 940
Windows	80 / 440
OS/2	40 / 150

DESKTOP PUBLISHING:	
Page Maker	80 / 480
Corel Draw	50 / 400
Ventura	10 / 120
MS Publisher	0 / 30

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO:	
Clipper	90 / 510
Basic	120 / 480
Visual Basic	80 / 320
C	50 / 250
Pascal	30 / 130
Assembler	20 / 100
Visual C	0 / 40
Cobol	0 / 10
FoxPro	0 / 10

EDITOR GRÁFICO:	
Harvard Graphics	30 / 200
Graphos III	20 / 140
Power Point	10 / 130
Print Brush	0 / 100
Banner	0 / 80
Print Shop	0 / 80
Print Master	0 / 40
Dr Genius	0 / 10

MELHOR DISQUETE:		PIOR DISQUETE:	
Maxell	100 / 690	Nashua	80 / 500
Sony	20 / 230	Verbatin	30 / 280
Verbatin	10 / 200	Nipponic	50 / 190
3M	0 / 30	Vat	20 / 150
Nashua	10 / 20	Burroughs	20 / 100
Dysan	0 / 10	3M	20 / 100
		Kao	30 / 100
		ABC Systems	30 / 80
		Memorex	0 / 40
		Polaroid	0 / 30
		Basf	0 / 10

JOGOS:	
Doom	90 / 650
Wolfenstein 3D	60 / 410
Prince of Persia	30 / 310
Xingu	20 / 190
Chess	10 / 170
Tetris	10 / 150
Syndicate	20 / 150
F1 GP	20 / 110
Simcity	10 / 100
Sokoban	10 / 80
Fifa Soccer	0 / 70
Lemmings	0 / 70
Indianapolis 500	0 / 70
Angra-I	0 / 70
World Circuit	0 / 40
7th Guest	0 / 40
Cicles	0 / 40
Street Fighter	10 / 40
Amazônia	0 / 40
Tie Fighter	0 / 30
King Quest	0 / 30
Karateka	0 / 30
Stunts	0 / 30
F-19	0 / 20
Rebel Assault	0 / 20
Arkanoid	0 / 20
Golden Axe	0 / 10
Blockout	0 / 10
Carmen Sandiego	0 / 10
F-117	0 / 10
Indiana Jones	0 / 10
Dark Forces	0 / 10
Indy Car Racing	0 / 10
Mortal Kombat.	0 / 10

Responda as questões de acordo com a sua preferência. **No caso de usar mais de um programa da mesma classe**, escolha apenas aquele que julgar ser o mais adequado para o seu uso. Não importa a origem do software. Escreva de forma clara e legivel o nome do programa. Remeta para Enter Press Editora Ltda. - Rua Lourenço Ribeiro, 124-A - Rio de janeiro / RJ - CEP 21050-510

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ UF: _____

CEP: _____ Vídeo: _____

ASSINATURA ANUAL

Maria Emilia Pereira Sá - São Cristovão - SE

Serivaldo Carlos de Araujo - Manaus - AM

Processador de texto: _____

Planilha Eletrônica: _____

Linguagem de programação: _____

Utilitários: _____

Sistema Operacional: _____

Anti-vírus: _____

Compactador: _____

Editor Gráfico: _____

Desktop Publishing: _____

Cad/Editores 3D: _____

Jogo 1: _____

Jogo 2: _____

Outro: _____

Melhor disquete: _____

Pior disquete: _____

INFOESTE 95



III Feira de Informática e Telecomunicações do Centro-Oeste Paulista

24 a 28 de Outubro - ITE / Bauru

Praça 9 de Julho, 1-51

Informações: (0142) 30-4224

Apoio: Participação:

GARDEN PLAZA SHOPPING

Info News - Jornal da Cidade

BAURU DE TODOS NÓS - PREFEITURA MUNICIPAL

GUTENBERG

ITE - Instituição Toledo de Ensino

SEBRAE SP

REVISTA PC WORLD - Sua porta de entrada para o mundo da informática

DeskTop Publishing

CONIP

Congresso Nacional de Informática Pública

A Informática e as Telecomunicações na Administração Pública 1995

21 a 23 de novembro de 1995
Palácio das Convenções do Anhembi - SP
Feira: 11h às 20h - Congresso: 9h às 19h

INFORMAÇÕES:

Secretaria Executiva - CONIP'95
Rua Joaquim Floriano, 488 - 6° andar - 04534-002
Itaim Bibi - São Paulo/SP - Fone/Fax (011) 820.2312

APOIO

Abep - Aberimest - Abrat
Areinfo - Asbemi - Assespro
Fundap - Sucesu/Nacional - Ubip

PROMOÇÃO

Sucesu-SP
IDETI

ORGANIZAÇÃO

IDETI

APOIO ESPECIAL
SISTEMA RCC

