

**ACESSANDO DADOS NO
VISUAL BASIC**

ANO XIX - NOVEMBRO - Nº 154 - R\$ 4,00

Micro Sistemas

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DE MICROCOMPUTADORES

**MONTE O SEU
PRÓPRIO PC**

**APRENDA A MONTAR
E CONFIGURAR SEU PC**

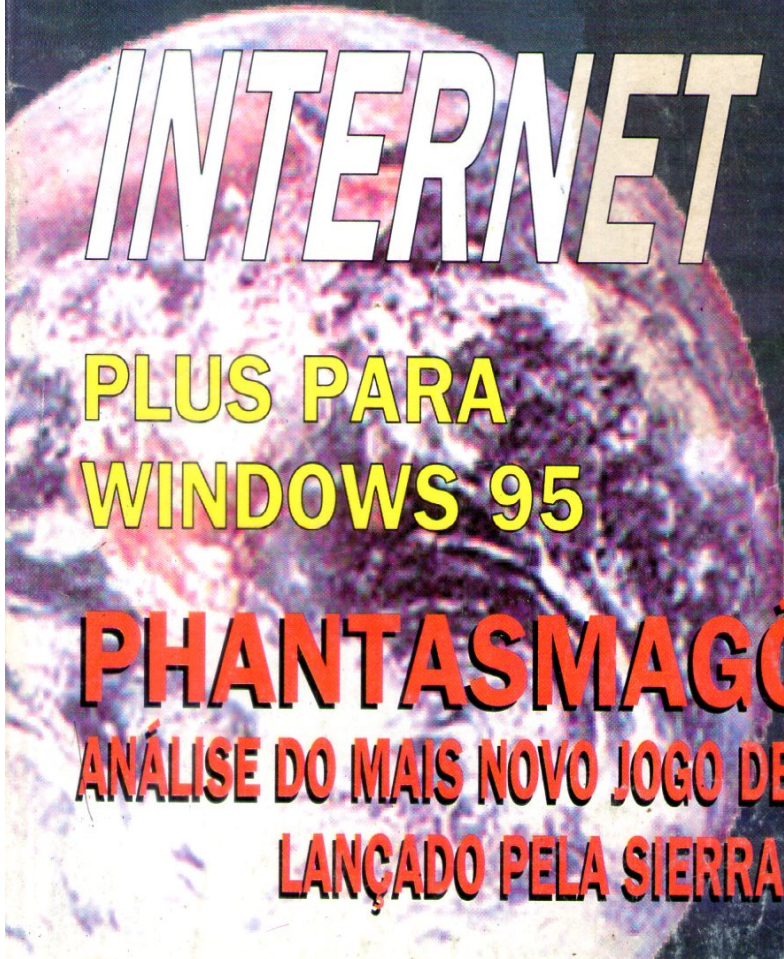
**BANCO DE DADOS
NO VISUAL BASIC**



INTERNET **CRIE SUA
HOME-PAGE**

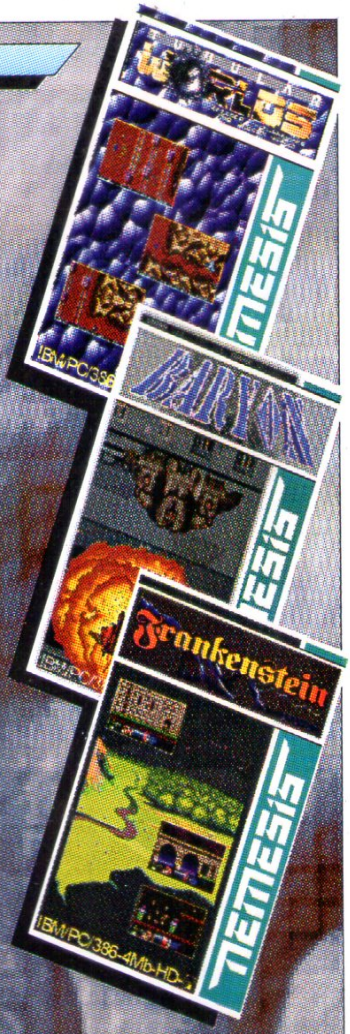
**PLUS PARA
WINDOWS 95**

PHANTASMAGÓRIA
ANÁLISE DO MAIS NOVO JOGO DE TERROR
LANÇADO PELA SIERRA

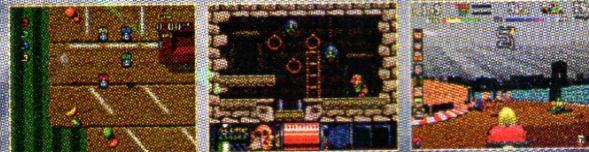


NEMESIS

OS MAIS NOVOS LANÇAMENTOS!



ALADDIN O mega-sucesso da Disney! **TUBULAR WORLDS** A versão 1995 de "Penetrator"! **BARYON** Super espacial de ação!

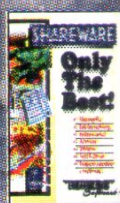


MICRO MACHINES 2 Uma corrida em miniatura. **FRANKENSTEIN** Ajude Igor a montar o Monstro. **SUPER KARTS** Participe desta corrida em 3D!



PC GAMES 1
A maior coletânea de jogos já reunida em um único CD! São mais de 300 jogos para DOS e mais de 500 para Windows! Lançamento da NEMESIS & INFOMANIA.

<p>ASTRO PRESENTATION Mapa astral no Windows!</p>	<p>CLARIS WORKS Sistema integrado completo.</p>	<p>ARTS & LETTERS DRAW Ótimo editor gráfico vetorial.</p>	<p>ENCORE 3 Para composição musical.</p>	<p>FLAMINGO Para fazer obras de arte.</p>
<p>FLIGHT COMMANDER Super simulador de voo!</p>	<p>FONT SPEC PRO Gerencia fontes TrueType.</p>	<p>GORIN DESKTOP O seu escritório eletrônico.</p>	<p>TOP DRAW 2 Excelente editor gráfico.</p>	<p>MEDIA CENTER Catalogador multimídia.</p>
<p>LOTUS ORGANIZER Super agenda eletrônica.</p>	<p>WORD EXPRESS O melhor editor de textos.</p>	<p>TEK ILLUSTRATOR Ótimo em desenho técnico.</p>	<p>MUSICATOR GS Uma mesa de som no PC!</p>	<p>LABEL DESIGNER Ótimo para criar etiquetas.</p>



Solicite nosso super catálogo ilustrado com centenas de novidades.

PREÇO DE CADA PROGRAMA EM DISQUETES: R\$ 18,00
SHOW-ROOM:
Rua Sete de Setembro, 92 sala 1.203 - Centro - Rio de Janeiro - RJ.
VENDAS PELO CORREIO:
Envie VALE-POSTAL ou CHEQUE NOMINAL à NEMESIS INFORMÁTICA LTDA:
Caixa postal 4.583 Cep 20.001-970 - Rio de Janeiro - RJ.
VENDAS PELO TELEFONE (021) 242-0348 ou FAX (021) 242-4760
INTERNET: <http://www.ibase.org.br/~nemesistur>



Micro Sistemas

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DE MICROCOMPUTADORES

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;
CLOVIS DUARTE;
JOSÉ GERALDO ALBUQUERQUE;
CARLOS LUIZ MARQUES CASTANHEIRAS;
EDUARDO RIBEIRO POYART.

VENDA DE ASSINATURAS

São Paulo:
Tel.: 0132 33-3550
Paulo Azambuja

Rio de Janeiro:
Tel/Fax: (021) 280-1086
Clarice Muñoz

PUBLICIDADE

São Paulo
TJR REPRES S/C LTDA.
Rua Luisiana, 844
04560-021 - SP - SP
TELFAX: (011) 241-0238 / 543-8025

CAPA:

Marcelo Zochio

IMPRESSÃO:

Gráfica

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 - Nº 154

RAIO X

Cobol for Windows
Última versão do Virus Scan e do WinZip
..... 8

HOME MADE

Mouse para Clipper
Cadastro de artigos de revistas
Gerador de fractais
Visual Clock
Caleidoscópio em QBasic
..... 12

RAPIDINHAS

Escondendo o mouse em VB
Sombras no Corel Draw
Problemas com discagem com modem 14400
Macros no Word
..... 22

ERRATA

Power Edit
..... 32

PROGRAMANDO

Acessando dados no VB
..... 38

ARTIGO

Valores padrão do controle do VB
Seletor de Objetos
iniciando um novo projeto
..... 44

ESPECIAL

Como montar seu próprio PC
..... 48

GAME LAND

Assuste-se com o Phantasmagória
..... 60

Ao Leitor

Nesta edição a revista Micro Sistemas traz algumas modificações para facilitar a vida dos leitores, de agora em diante as matérias feitas pelos colaboradores da revista, que por sua vez são os próprios leitores, tem um espaço somente para eles.

E quem é fanático pela Internet agora pode ter sua própria Home Page, nós ensinamos como fazer de forma rápida e fácil. Mas se você nem mesmo possui um Micro, esta é uma ótima oportunidade para você montar o seu próprio PC, isso mesmo, montar, com nossa ajuda isso se torna mais fácil. Em uma matéria detalhada feita por Laércio Vasconcelos, você não vai ter nenhuma dificuldade, basta seguir corretamente todas as dicas e explicações contidas na matéria que será publicada em duas partes.

Ainda nesta edição, você vai se apavorar ao ler os segredos que se escondem por trás do mais novo jogo de terror da Sierra, o Phantasmagória, nós jogamos e depois de muitas tentativas, finalmente conseguimos chegar ao final deste pesadelo, e para que você não pene como nós basta seguir as dicas dadas pela revista.

Aproveite ao máximo.

Renato Degiovani
SEC21:DEGIOVANI@BASE.ORG.BR

SEÇÕES

BITS & BYTES 4
LIVROS 6
CAIU NA REDE 24
BITMAP 64

BITS & BYTES

Contura 410

Todo o poder de processamento de um micro processador 486 DX2 a 50 MHz já pode caber dentro de uma pasta: é esse o cérebro do Contura 410, um dos mais poderosos portáteis já colocado no mercado pela Compaq.



Com opcionais como a tela colorida com matriz ativa e disco rígido de até 350 Mb, o Contura 410 renova as possibilidades da computação portátil.

Disponível nas versões 410 (tela em matriz passiva dual scan), 410 C (matriz passiva a cores com dual scan em 9,5 polegadas) e 410 CX (matriz passiva a cores de 8,4 polegadas).

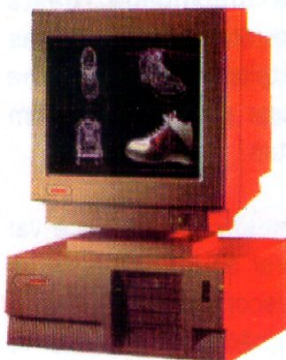
Presario 524



O 524 é uma máquina que preserva o conceito fundamental da linha Presario, ou seja, de integrar vídeo e CPU em um único gabinete, que agora oferecem também duas caixas de som two way (servem como microfones), o

acionador de CD e o acionador de disquetes de 3,5 polegadas, mas que inova em dois aspectos básicos: vem com 8 megas de RAM, para que o usuário de sistema multimídia não seja obrigado a comprar memória adicional, como acontece com outras máquinas; e traz com padrão o microprocessador 486 DX2/66.

Deskpro XL



Os microprocessadores Pentium da Intel, estão agora na linha Deskpro XL, da Compaq: os modelos que eram 4 (dois com 486 e dois com Pentium) agora são 3, equipados respectivamente com o Pentium a 60, 66 e 90 MHz.

Além do processador Pentium, a linha deskpro XL oferece máxima performance graças a outros recursos como controladoras de rede, vídeo e SCSI em bar-

ramento PCI, mais o barramento EISA para o restante dos periféricos, e uma arquitetura modular que permite uma substituição dos processadores pelos modelos futuros, sejam com tecnologia de 5 V ou de 3,3 V.

Uma RAM de 8 a 144 Mb e discos de até 2,1 Gb permitem que seja rodada virtualmente qualquer aplicação, de modo que o Deskpro pode enfrentar todos os desafios da computação pessoal.

IBM lança novo comercial gravado na Floresta Amozônica

A IBM selecionou o Brasil como cenário da sua campanha institucional mundial "Soluções para um mundo pequeno". O local escolhido para gravação do novo comercial, produzido pela agência Ogilvy & Mather foi a floresta Amazônica. O filme, que já está sendo veiculado em várias cidades do mundo, começa a ser exibido no Brasil a partir do dia 9 de outubro.

O comercial apresenta um grupo de estudantes e seu guia perdidos na floresta amazônica, o guia comunica ao grupo: "Amigos, estamos perdidos!". E, a partir daí começa o filme. Uma das estudantes avisa que está rodando o OS/2 Warp Connect em seu ThinkPad e, através do acesso remoto do servidor de sua rede - possibilitado pela tecnologia IBM - acessa

um mapa pelo correio eletrônico e salva o grupo

A produção do filme envolveu uma equipe de mais de 70 pessoas, entre brasileiros e estrangeiros e foi rodado no meio da floresta amazônica, em meados de junho. O diretor responsável pela superprodução é o mesmo que dirigiu todos os filmes da campanha, de freiras Tchecas a monges do Tibet, Leslie Dextor.

O OS/2 Warp Connect é o sistema operacional da IBM que vem acompanhado de uma série de componentes de rede, que permitem o compartilhamento de recursos, a conexão remota, acesso ao OS/2 LAN Serever e a vários servidores de mercado. Ele foi desenvolvido para atender as necessidades usuários que precisam se comunicar via rede, de forma segura e confiável.

Sharp amplia linha de FAX com novos modelos



A Sharp, ampliando sua linha de fac-símiles, lança dois novos modelos no mercado nacional: o FO-145 e o FO-245, que incorporam sofisticada tecnologia para atender pequenas e médias empresas.

Com lançamento simultâneo nos EUA, os novos modelos devem fortalecer a participação da empresa no chamado segmento SOHO -

Small Office e Home Office, que projeta para este ano um crescimento de ordem de 45 % em relação a 1994.

De fácil utilização, tem display de cristal líquido com indicação de data e hora, além de emitir mensagens em português sobre todas as etapas de programação/ utilização. Entre outros recursos, oferecem 32 tons de cinza, alimentador automático de papel para 18 folhas, conexão com secretário eletrônica, função copidora e relatório de atividades.

Em aplicações mais avançadas de usuários empresariais, o FO-245 é a opção ideal. Além de possuir cortador automático de papel, o equipamento dispõe de transmissão programada, sistema anti-enrolamento de papel e pooling para puxar documentos de outros fax, contando, inclusive, com código de segurança.

Um equipamento médico que é um microcomputador

AM 4000 PC é um equipamento fabricado e comercializado pela Anamed Equipamentos S.A. para ser utilizado em teste pulmonar. Possui a mais avançada tecnologia na área de pneumologia, sendo extremamente confiável. Seu modo pneumotacômetro inteligente, permite o cálculo de três provas de espirometria: capacidade vital lenta, capacidade vital forçada e ventilação voluntária máxima, obtendo resultado de absoluta precisão.

O aparelho é um computador 486SX, com monitor SVGA color e impressora gráfica matricial colorida. Atende as normas ATS - American Thoracic Society - estando dentro de padrões internacionais de funcionamento e qualidade. Enquanto não é utilizado para prova de função pulmonar, o equipamento pode ser operado como um computador normal, usando aplicativos em DOS e Windows disponíveis no mercado.

Apresenta gráficos, valores previstos e medidos em tempo real em tela colorida, permitindo fácil visualização garante, mesmo durante os testes, que o usuário possa mudar as escalas de fluxo, volume e tempo, adequado ao desempenho do paciente.

É um equipamento completo. Dispõe de uma biblioteca com mais de 50 autores selecionando individualmente o autor para cada parâmetro, conferindo maior personalidade ao sistema. É preciso, apresentando sistema de calibradores servo-controladores e pneumotacômetro com correção dinâmica, controlados por microcomputador. Inclui todo o material de consumo necessário para sua operação (mangueira, bocal, seringa de calibração, adaptador de bocal, nose-clip, etc.).



SAMPÁ SOFT

PREÇOS IMBATÍVEIS 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 !!!

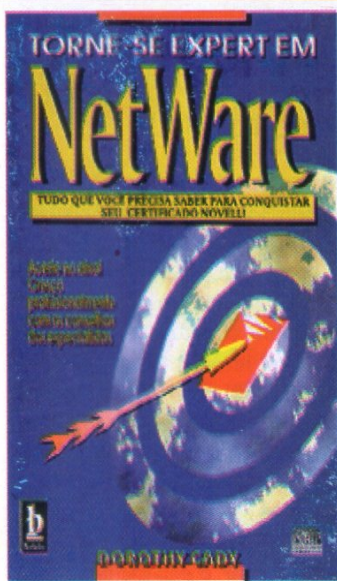
TÍTULOS EM CD'S

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 SEVENTH GUEST	R\$ 28,00
UNDER A KILLING 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

LIVROS



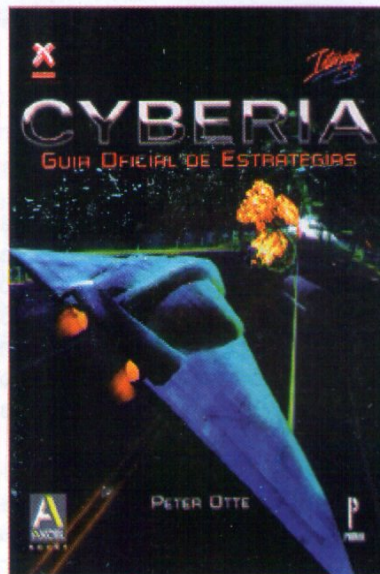
Torne-se expert em NetWare

Dorothy Cady
Berkeley Editora

Torne-se um Expert em NetWare é o livro perfeito para acompanhar outros guias de treinamento da New Riders/Berkeley Brasil Editora. Ele fornece orientação aos interessados em se tornar um CNA, CNE ou ECNE e é a única fonte completa de informações sobre as exigências para se tornar

um CNI. Por meio de Dicas, sugestões, questões-modelo e conselhos úteis, você pode efetivamente se preparar para os testes de certificação.

Descubra como conseguir o certificado do nível desejado; Saiba quais são os melhores treinamentos e métodos de estudo; Receba informações sobre vários recursos de treinamento disponíveis e conselhos para fazer os exames; Domine as habilidades necessárias para ser aprovado no IPE (Avaliação de Desempenho do Instrutor).

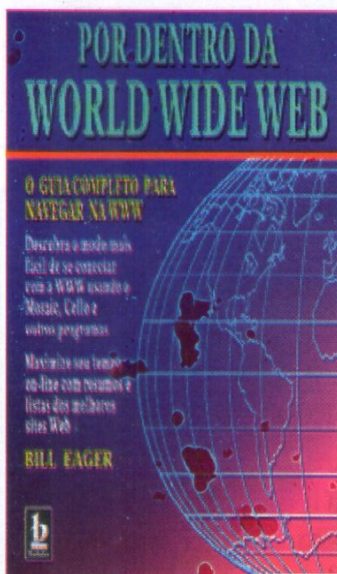


Cyberia - Guia Oficial de Estratégias

Peter Otte
Editora Axcel Books
251 páginas

O ano é 2027, cinco anos depois do colapso econômico global. Como Zak, um hacker de computadores fora-da-lei no corredor da morte, você tem poucas opções. Você pode apodrecer na prisão ou aceitar uma missão suicida na instalação secreta de codinome "Cyberia". Uma vez lá, você terá que encontrar a misteriosa superarma capaz de detonar o juízo final. Não se iluda - tudo o que esta entre a paz mundial e a destruição da humanidade é você e "Cyberia: Guia Oficial de Estratégias".

Com a ajuda do livro, você pode: Explorar cada local deste sinistro cyberspaço; Obter um roteiro completo do jogo; Encontrar soluções para todos os enigmas; Estudar mapas detalhados dos labirintos; Aprender os termos essenciais do mundo cyberiano.



Por dentro da World Wide Web

Bill Eager
Berkeley Editora

A WWW é a parte mais inovadora e atraente da internet e este livro ajuda a utilizar todo o seu potencial! "Por dentro da World Wide Web" economiza tempo e esforço, mostrando passo a passo como fazer a conexão e descobrir os melhores recursos on-line.

O livro ensina a conectar-se via WWW usando Mosaic, Cello, e outros browsers. Encontre também as informações de que você precisa com os resumos e listagens de centenas dos melhores sites Web em categorias como negócios, educação, informática, notícias, ciência, esportes e mais. E para um bom começo, saiba como criar sua própria home-page e publicar documentos de multimídia na Web.

O livro ainda ensina dicas especializadas para encontrar os recursos mais informativos e interessantes da WWW.



Windows 95 - A Migração tranquila

QUE
Editora Campus
90 páginas

Você decidiu fazer uma atualização do windows 3.1 para o Windows 95. Agora se pergunta como fazê-lo trabalhar para você - de forma rápida, simples e tranquila? "Windows 95 - A migração Tranquila!" permite que você continue trabalhando, sem qualquer perda de tempo, através da comparação das novas funções do Windows 95 com aquelas que você já conhece - a maneira como realiza suas tarefas no Windows 3.1 - de modo que não se afaste do que já lhe é familiar. Com instruções simples, passo a passo, para a execução de todas as tarefas mais comuns do windows, este livro o ajudará não apenas a atornar tranquilo o seu primeiro dia, mas adquirir maior habilidade e eficiência a cada dia.

VOCÊ QUER ENTRAR NA INTERNET?



Maiores informações:

Tel.: (021) 286-4467

Fax.: (021) 537-9185

Correio Eletrônico:

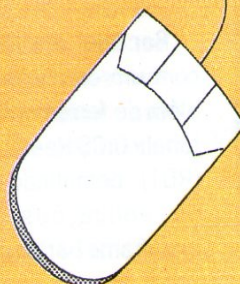
suporte@ax.ibase.org.br

IBASE

Rua Vicente de Souza, 29

Botafogo - CEP: 22251-070

Rio de Janeiro - RJ



Conheça nesta edição o "COBOL for Windows", além da última versão do VIRUSCAN e do WINZIP.

Um dos aspectos mais difíceis para quem trabalha com informática é a escolha da ferramenta adequada. Hoje, graças ao Sharware e as versões Demo, é possível conhecer alguns aspectos dos softwares existentes, antes de adquiri-los. Porém, como nem todo mundo tem acesso a isto, Micro Sistemas trará a você descrições e análises rápidas sobre vários softwares e hardwares do mercado. Este é o propósito da seção "RAIO X", que iniciamos agora. Se você tem curiosidade sobre algum assunto, escreva para cá que procuraremos dar maior destaque a ele. Nossos canais de comunicação:

- CORREIO: Rua Lourenço Ribeiro, 124-A, Rio de Janeiro.
- FAX: (021) 280-1086.
- E-MAIL: microsistema@ax.ibase.org.br

Nesta edição trazemos para você o "COBOL for Windows", que é uma mão-na-roda para quem trabalha com esta linguagem e deseja desenvolver ou migrar aplicativos para o Windows.

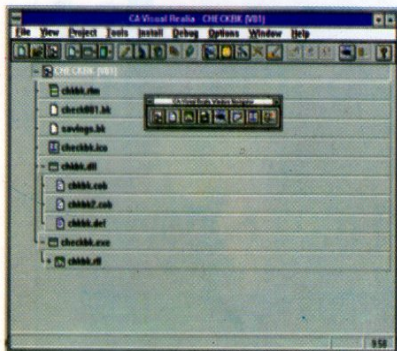
*** <fim da diagramação em 1 coluna. próximos textos em três colunas>

CA - VISUAL REALIA

Este é o nome do compilador COBOL para Windows da Computer Associates. Trata-se de um pacote composto por:

- Compilador COBOL Realia, compatível com vários dialetos.
- Ambiente para criação de projetos.
- Gerenciador de programas-fonte.

É uma ferramenta totalmente visual, que utiliza a linguagem COBOL para a codificação de EVENTOS. Seu aspecto lembra muito o VISUAL BASIC, sendo tão fácil quanto ele.



"O ambiente de programação do VISUAL REALIA"

Podemos trabalhar de várias formas. Criamos a interface utilizado

o FORMS EDITOR, de maneira semelhante ao VISUAL BASIC, e associamos rotinas COBOL aos seus controles.



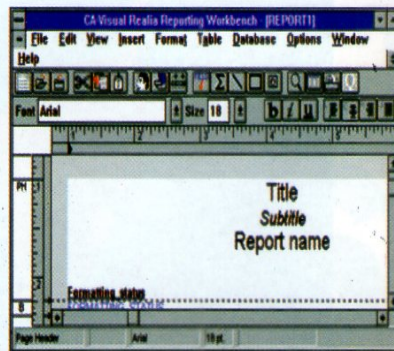
"Criando um formulário"

Outra maneira de se criar um projeto é pedir ao Visual Realia que crie a Interface, baseado em um programa COBOL existente. A comunicação é feita através da LINKAGE SECTION, como em qualquer programa COBOL CICS.

Por falar em CICS, o pacote vem com um emulador runtime do CICS, além de ferramentas para converter a tabela CICS Resource Definition Table (RDT), permitindo assim a migração de aplicações COBOL-CICS do mainframe para o ambiente Windows.

Ele vem ainda com o utilíssimo CA-RET, para elaboração de relatórios.

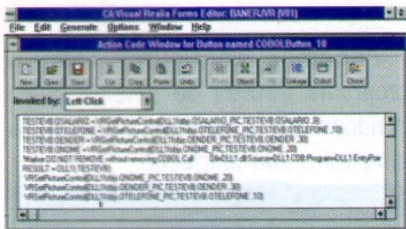
Você pode criar relatórios de Bancos de Dados através de uma interface Visual. É semelhante ao Crystal Reports do VISUAL BASIC.



"O CA-RET"

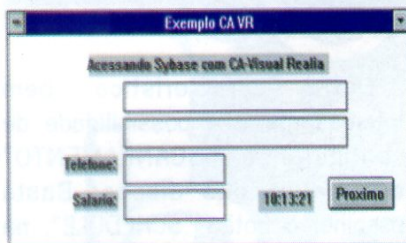
Para acesso a Bancos de Dados, o CA-Visual Realia utiliza a interface ODBC, além de uma ferramenta de Administração de Bancos de Dados. pelo ODBC é possível utilizar Bancos de vários formatos, como: Oracle, SQL Server etc. Junto com o pacote vem o Gerenciador de Bancos de Dados WATCOM.

No Visual Realia, o COBOL é utilizado para resposta aos Eventos. Para manipulação da interface é usada a linguagem CA-BLE, do CA-Realizer. Porém, você não precisa aprendê-la, pois o próprio software gera o código CA-BLE para você.



"A linguagem CA-BLE"

Vamos mostrar uma pequena aplicação, que acessa um Banco de Dados SQL Server.



"Janela do aplicativo"

Apenas um programa COBOL comanda esta aplicação, eis o seu código:

```
IDENTIFICATION DIVISION.
PROGRAM-ID. TESTE CA-VISUAL REALIA.
AUTHOR. CLEUTON.
INSTALLATION.
ENVIRONMENT DIVISION.
CONFIGURATION SECTION.
SOURCE-COMPUTER. IBM-PC-COMP.
OBJECT-COMPUTER. IBM-PC-COMP.
DATA DIVISION.
WORKING-STORAGE SECTION.
EXEC SQL
```

```
    BEGIN DECLARE SECTION
END-EXEC.
01 TESTEVB-NOME PIC X(20).
01 TESTEVB-ENDER PIC X(30).
01 TESTEVB-TELEFONE PIC X(10).
01 TESTEVB-SALARIO PIC S9(6)V99.
EXEC SQL
    END DECLARE SECTION
END-EXEC.
01 Null-indicator Pic s9(4) COMP.
01 WK-CODE PIC 9(5) VALUE ZERO.
    88 SQL-END VALUE 100.
01 SELECT-BEGUN PIC 9(2) VALUE ZERO.
01 CR PIC X VALUE "OD".
01 LF PIC X VALUE "OA".
01 COMMASPACE PIC X(2) VALUE ", ".
LINKAGE SECTION.
01 TESTEVB.
    05 ONOME PIC X(20).
    05 OENDER PIC X(30).
    05 OTELEFONE PIC X(10).
    05 OSALARIO PIC S9(6)V99.
01 RESULT PIC S9 COMP-5.
```

```
PROCEDURE DIVISION
    USING TESTEVB
```

GIVING RESULT.

MOVE O TO WK-CODE.

EXEC SQL

WHENEVER SQLERROR

GO TO SQL-ERROR-RTN

END-EXEC.

EXEC SQL

WHENEVER NOT FOUND

GO TO SQL-END-RTN

END-EXEC.

IF SELECT-BEGUN = 0

EXEC SQL

DECLARE JUNKCSR CURSOR FOR

SELECT testevb_nome,

testevb_ender,

testevb_telefone,

testevb_salario

FROM testevb

END-EXEC

EXEC SQL

OPEN JUNKCSR

END-EXEC

MOVE 1 TO SELECT-BEGUN

END-IF.

EXEC SQL

FETCH JUNKCSR INTO :TESTEVB-NOME

:TESTEVB-ENDER

:TESTEVB-TELEFONE

:TESTEVB-SALARIO

END-EXEC.

MOVE TESTEVB-NOME TO ONOME.

MOVE TESTEVB-ENDER TO OENDER.

MOVE TESTEVB-TELEFONE TO OTELEFONE.

MOVE TESTEVB-SALARIO TO OSALARIO.

MOVE 1 TO RESULT.

EXIT PROGRAM.

SQL-END-RTN.

MOVE ODBC-RC TO WK-CODE.

EXEC SQL

CLOSE JUNKCSR

END-EXEC.

MOVE O TO SELECT-BEGUN.

MOVE O TO RESULT.

EXIT PROGRAM.

SQL-ERROR-RTN.

MOVE ODBC-RC TO WK-CODE.

MOVE O TO SELECT-BEGUN.

MOVE O TO RESULT.

EXIT PROGRAM.

SQL-ERROR-RTN.

MOVE ODBC-RC TO WK-CODE.

MOVE O TO SELECT-BEGUN.

MOVE O TO RESULT.

EXIT PROGRAM.

VIRUSCAN FOR WINDOWS 2.25



Em matéria de vírus, todo cuidado é pouco... Sabemos que esta frase já está "batida", mas sempre é bom repeti-la. Não é de hoje que os vírus causam estragos nas instalações de

micro computadores. Também não é de hoje que a maioria de nós utiliza o pacote VIRUSCAN, da McAfee Associates, distribuído no Brasil pela COMPUSUL. A novidade é a nova versão do pacote para Windows, que no momento de fechamento desta edição é o último.

A versão 2.25 é datada de 17 de agosto de 1995, e vem com os dados dos últimos "pesadelos" encontrados:

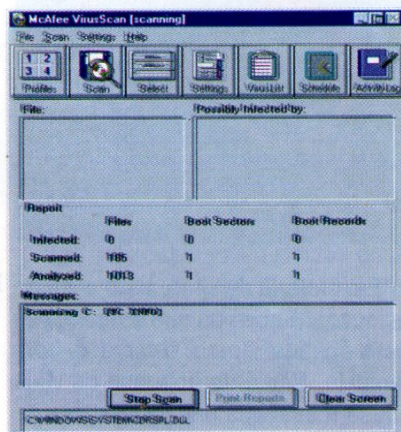
```
ACID.670
ACID.670 (GENERATION-1)
APLITTLE.122.A
ARCV.571
ARGYLE_DR_VIRUS
BARNEY_TROJAN
BEECH
BERYLLIUM.1307
BEWAREBUG.1643
BLINK.504
BLINK.504 - GENERATION 1
BLUE_SHARK
BONES
BUBBLE.471.DR
BULLDOZE_TROJAN
BURGER.560.P
CARPE DIEM
CAZ.722
CONSUMED
CORDOBA
CORP LIFE
CRUCIFIX.2916.A
DAMAGED ONE HALF
DANISH_TINY.KENNEDY.A
DANISH_TINY.KENNEDY.B
DBF
DBF.1114
DELWIN.1759
DEPRESS
DESPERADO.A/B
DESPERADO.C
DESTRUCTOR.B:MTE
DOOM_II
DOOM_II.1240
DOOM_II.1249
DREAM.2060
DS-512
DSU.1414
DSU.1422
DUPOEM
EAF0.638
EAR.MEML.449
ECHO
FACE.2521
FAIRZ.2000
```


FAIRZ.2090
 FICHV.FEXE
 FIFTY BOOT
 FIREFLY.1087
 FIREWALK.2682
 FRIDAY 13TH.416.B
 GOLD BUG
 GREET.1864
 GROG.BUB GENERATION 1
 GYSIUM.3563
 HIROSHIMA.830
 HITEK
 HLLC.4768.A
 INCUBUS
 JD.158
 JESTER.1258
 JW
 KACZOR.4444.A
 KACZOR.4444.B
 LITTLE_BROTHER
 LITTLE_BROTHER.299
 LITTLE_BROTHER.307
 LITTLE_BROTHER.321
 LITTLE_BROTHER.349
 LITTLE_BROTHER.361
 LITTLE_BROTHER.398
 LORDZERO
 LOULOU6.4745
 LUTIL
 MACGYVER.4112
 MICHELANGELO.2
 MIDDLE.491
 MIDDLE.1041
 MIDDLE.1169
 MING.491
 MIRAGE
 MIREA.930
 MIREA.1953
 MMIR.DAS_BOOT
 NARCOSIS
 NARCOSIS.BOOT
 NATAS.4774
 NIGHT.2048
 ONE HALF.3544
 ONE HALF.3570
 ONE HALF.3577
 OOOPS
 ORCHID
 ORCHID.120
 PARITY BOOT D
 PEACE
 PEPPER
 PHOENIX.1226
 PHOENIX.PHOENIX
 PHOENIX.PROUD
 PROBABLE UNKNOWN BOOT SECTOR
 PS-MPC.432
 PUPPET
 RADYUM.509

RENE.1176
 REPUBLIC
 REPUBLIC - GENERATION 1
 RIOT.309
 RUSH_HOUR.A
 SAROV.1000
 SAROV.1200.B
 SAROV.1400
 SCREEN
 SHIRA
 SIRIUS.400
 SIRIUS.720
 SLOVAK2.B
 STEALTH BOOT.B/D
 STEALTH BOOT.F
 STEALTH BOOT.G
 STEALTH BOOT.H
 STONED.DROPPER
 STONED.HYSTERIA
 STONED.MURGAS
 STONED.TURBOMANIAC
 TERAZ.2717
 TIGRE
 TINY.134
 TRIVIAL.40
 TRIVIAL.81
 TUT
 ULTRA_VIOLENT
 V633
 VIENNA.627.A
 VIENNA.IWG
 VIENNA.VIOLATOR.803
 VIRTUAL ONKOGEN
 WORMSIGN.1710
 XTC.2153
 XUXA.1656
 YEKE.2425
 ZMIA (COM)
 ZMIA.1224 (EXE)

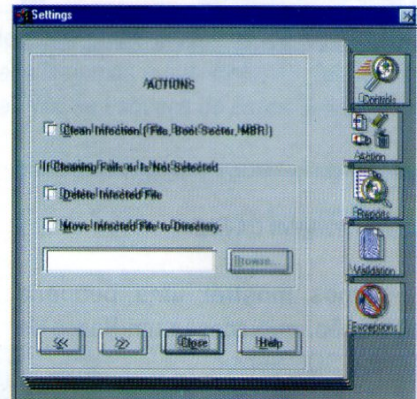
Além dos famosos:
 DANIELLA e LEANDRO & KELLY.

A interface do programa é bem simples de operar, sendo que o próprio Wscan limpa os vírus encontrados.



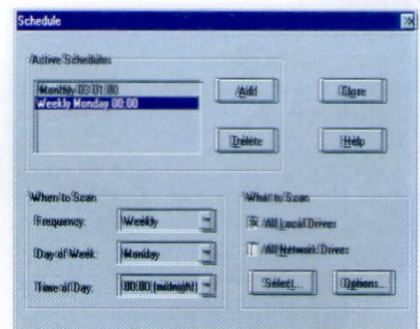
"A nova interface"

Podemos configurar todo o programa através de janelas estilo Windows 95, o que torna bem mais simples a sua utilização.



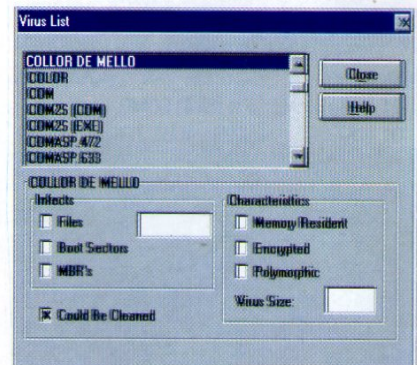
"Janela de configuração"

Outra característica bem interessante é a possibilidade de configurar o "SCANEAMENTO" automático dos discos. Basta escolher o botão "SCHEDULE", na barra de botões, para entrarmos na tela de seleção de dia e horário para pesquisa. Podemos criar vários "SCHEDULES", para vários períodos, alterando até o alvo das pesquisas.



"Janela de SCHEDULE"

Para terminar, uma curiosidade: adivinhe que vírus figura na lista do WSCAN?

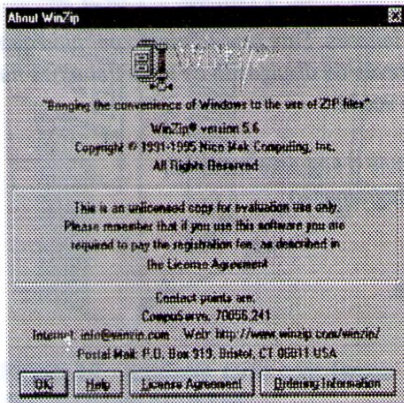


"Olha só quem está aqui!"

O VIRUSCAN for Windows 2.25, versão registrada, pode ser encontrado nas casas de software ou

diretamente com a COMPUSUL, telefone 011-530-6822 ou fax 011-531-7598.

WINZIP VERSÃO 5.6

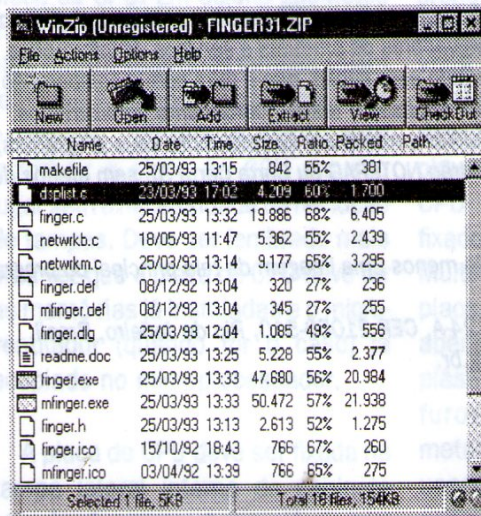


Esta é a nova versão do conhecido PKZIP para Windows. Com ele é possível visualizar os itens de um arquivo "ZIP", sem descompactá-lo. Podemos, também, executar programas que estejam "ZIPADOS" através de um duplo-clique.

Com o WinZip podemos criar bibliotecas "ZIP" auto-

descompactáveis, com extensão "EXE".

A interface do WinZip 5.6 é bastante simples, tornando seu uso fácil e agradável, ao contrário de seus "primos pobres" PKZIP/PKUNZIP.



"A interface do WINZIP 5.6"

Dentre as novidades desta versão, destaca-se o suporte a padrões de compactação presentes na Internet: GZIP, UNIX

COMPRESS e TAR, com extensões "GZ", "Z" e "TAR". Além disto o WinZip 5.6 converte arquivos do padrão Microsoft, utilizados pelo "LZEXPAND", ou seja: aqueles arquivos com um "_" no final do nome.

Ele se integra a outros programas externos, de modo a acessar arquivos ARJ, LHA e ARC. Para isto é necessário possuir a última versão destes utilitários.

Só para lembrar, o pacote "WINZIP56.ZIP" pode ser encontrado em qualquer boa BBS, ou mesmo na INTERNET. Porém ele é SHAREWARE, e isto fica claro no arquivo LICENCE.TXT, no qual é

dada permissão de uso para avaliação de 21 dias. Após isto, se desejar continuar com o programa, deve-se pagar a taxa de US\$ 29,00 ao seu autor.

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

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

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

RETRIBUTION	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!

Ao longo de sua história, Micro Sistemas sempre abriu espaço para os trabalhos dos leitores. Este procedimento permitiu que vários leitores se tornassem desenvolvedores de produtos e serviços de informática, através da divulgação de seus trabalhos na Revista. Por isto, estamos agora abrindo esta seção, que é feita com a colaboração de vocês.

Mandem seus trabalhos que, após análises e testes, certamente publicaremos.

Atenção: para que possamos analisar e manipular corretamente seus programas, envie o seguinte material:

- Texto sobre o trabalho (feito em padrão NOTEPAD ou Carta Certa 3), sem efeitos de diagramação.
- Arquivo Fonte.
- Arquivo Executável.
- Figuras BMP, TIF ou GIF. Incluir pelo menos uma imagem da tela principal do programa.

Mande seus trabalhos para:

- CORREIO: Rua Lourenço Ribeiro, 124-A, CEP 21050-510, Rio de Janeiro, Brasil.
- E-MAIL: microsistema@ax.lbase.org.br.

MOUSE PARA CLIPPER

Micro : IBM PC AT

Memória : 512 kbytes

Linguagens : CLIPPER 5._ E TURBO C

Requisitos : Nenhum

Muitos dos usuários, da linguagem "Clipper", sentem falta de rotinas que possibilitem a utilização do mouse em sistemas programados nessa linguagem. Esse artigo apresenta duas funções, programadas em C (TURBO C 3.0) que solucionam parcialmente este problema. A função principal, chamada "mouse_on", ativa o mouse fazendo que os movimentos dele e o acionamento de seus botões transformem-se em códigos ASC II, os quais são inseridos no buffer de teclado da máquina, tornando possível a interpretação desse dispositivo por sistemas desenvolvidos em Clipper. Os códigos ASC II correspondentes as teclas \uparrow , \downarrow , \odot e \square são inseridos de acordo com o movimento do mouse, o código da tecla \downarrow (Enter) é inserido ao se pressionar o botão "1", da tecla TAB é inserido ao se pressionar o botão "2", da tecla ESC ao se pressionar o botão "3", da tecla Page Up ao se pressionar ao mesmo tempo os botões "1" e "2" e o da tecla Page Down ao se pressionar ao mesmo tempo os botões "2" e "3". A interpretação de uma ação do mouse, pode então ser verificada a partir de qualquer comando de entrada disponível na linguagem Clipper, como por exemplo os comandos "menu to <opc>", "get <val>", etc... A segunda função, chamada "mouse_off", tem por objetivo desativar os procedimentos responsáveis pela interpretação do mouse.

Caso você tenha utilizado a função "mouse_on", obrigatoriamente você deve utilizar a função "mouse_off" antes de abandonar o sistema, caso contrário, o computador trará ao se executar um outro programa. Isto ocorre porque a função "mouse_on" modifica a interrupção 28.

O programa em C, mouse.c, é o programa que contém as funções "mouse_on" e "mouse_off", ele deve ser compilado no modelo de memória LARGE, você deve gerar um arquivo mouse.obj que deverá ser linkeditado com o arquivo ".obj" gerado pelo Clipper. Note que este programa escrito em C possui um comando include que carrega o arquivo extend.h, esse arquivo é fornecido pelo Clipper (para facilitar, copie os arquivos extend.h e extend.api, do diretório include do Clipper para o diretório include do Turbo C). O programa em Clipper, exemplo.prg, mostra como utilizar as funções para o mouse. Siga os seguintes passos para gerar o programa executável do exemplo:

- Gere o arquivo ".obj" do programa mouse.c. No ambiente Turbo C utilize o comando "Alt-F9";
- Gere o arquivo ".obj" do programa exemplo.prg, através do comando "Clipper fi exemplo";
- Linkedit os programas, utilizando o comando abaixo:

```
RTLINK FI EXEMPLO, MOUSE LIB CLIPPER, EXTEND, CL
```

A biblioteca CL.LIB, utilizada no comando acima pertence ao Turbo C, para facilitar a tarefa de linkedição dos arquivos, copie a do diretório LIB do Turbo C para o

diretório LIB do Clipper. Durante o processo de linkedição, deverá aparecer uma mensagem "warning" que não causa nenhum problema ao sistema, devendo portando ser ignorada.

LISTAGEM: PROGRAMA MOUSE.C

```
// Este programa deve ser compilado com
memoria 'LARGE'
// este arquivo vem junto com o CLIPPER 5._
#include "extend.h"
// estes arquivos sao do turbo c
#include "stdio.h"
#include "dos.h"
#include "conio.h"
// enderecos do buffer de teclado
#define buff_calda ((volatile PALAVRA far*)
0x41cL)
#define buff_inicio ((volatile PALAVRA far*)
0x480L)
#define buff_fim ((volatile PALAVRA far*) 0x482L)
// este valor e inversamente proporcional a
velocidade do mouse
#define velocidade 15

#ifdef __cplusplus
#define __CPPARGS ...
#else
#define __CPPARGS
#endif

typedef unsigned short PALAVRA;

void interrupt (* old_int)(__CPPARGS); //
armazena rotina antiga
void interrupt rot_mouse(__CPPARGS); // rotina
do mouse

static long int c1,l,col,lin;
static int mouse=0;

CLIPPER mouse_on(void)
{
union REGS reg;

reg.x.ax=0;
reg.x.bx=0;
```



```

int86(0x33,&reg,&reg); // verifica se drive do
mouse esta presente
if(reg.x.bx>0 && mouse==0)
{
disable();
old_int=getvect(28);
setvect(28,rot_mouse_);
enable();
reg.x.ax=7;
reg.x.cx=0;
reg.x.dx=2000;
int86(0x33,&reg,&reg);
reg.x.ax=8;
reg.x.cx=0;
reg.x.dx=2000;
int86(0x33,&reg,&reg);
c1=col=reg.x.cx=1000;
l=lin=reg.x.dx=1000;
reg.x.ax=4;
int86(0x33,&reg,&reg);
mouse=1;
_reti(TRUE);
}
else
_reti(FALSE);
}

CLIPPER mouse_off(void)
{
if(mouse>0)
{
disable();
setvect(28,old_int);
enable();
}
}

#pragma saveregs
void interrupt rot_mouse_(__CPPARGS)
{
union REGS reg;
static int a=0,b=0,c=0,d=0,e=0;

reg.x.ax=3;
int86(0x33,&reg,&reg);
c1=reg.x.cx;
l=reg.x.dx;
if(reg.x.bx==1 && (a++)>2)
{
*((PALAVRA far*)(0x400 +
*buff_calda))=(PALAVRA)(0x1C0D);
(*buff_calda)++;
(*buff_calda)++;
if(*buff_calda==*buff_fim)
*buff_calda=*buff_inicio;
a=0;
}
if(reg.x.bx==2 && (b++)>2)
{
*((PALAVRA far*)(0x400L +
*buff_calda))=(PALAVRA)(0x11B);
(*buff_calda)++;
(*buff_calda)++;
if(*buff_calda==*buff_fim)
*buff_calda=*buff_inicio;
b=0;
}
if(reg.x.bx==4 && (c++)>3)
{
*((PALAVRA far*)(0x400L +
*buff_calda))=(PALAVRA)(0xf09);
(*buff_calda)++;
(*buff_calda)++;
if(*buff_calda==*buff_fim)
*buff_calda=*buff_inicio;
d=c=0;
}
if(reg.x.bx==5 && (d++)>1)
{
*((PALAVRA far*)(0x400L +
*buff_calda))=(PALAVRA)(0x49e0);
(*buff_calda)++;
}
}

```

```

(*buff_calda)++;
if(*buff_calda==*buff_fim)
*buff_calda=*buff_inicio;
a=c=d=0;
}
if(reg.x.bx==6 && (e++)>1)
{
*((PALAVRA far*)(0x400L +
*buff_calda))=(PALAVRA)(0x51e0);
(*buff_calda)++;
(*buff_calda)++;
if(*buff_calda==*buff_fim)
*buff_calda=*buff_inicio;
b=c=e=0;
}
if(c1>col+velocidade)
{
*((PALAVRA far*)(0x400 +
*buff_calda))=(PALAVRA)(0x4de0);
(*buff_calda)++;
(*buff_calda)++;
if(*buff_calda==*buff_fim)
*buff_calda=*buff_inicio;
}
else if(c1<col-velocidade)
{
*((PALAVRA far*)(0x400 +
*buff_calda))=(PALAVRA)(0x4b00);
(*buff_calda)++;
(*buff_calda)++;
if(*buff_calda==*buff_fim)
*buff_calda=*buff_inicio;
}
if(l<lin-velocidade)
{
*((PALAVRA far*)(0x400 +
*buff_calda))=(PALAVRA)(0x48e0);
(*buff_calda)++;
(*buff_calda)++;
if(*buff_calda==*buff_fim)
*buff_calda=*buff_inicio;
}
else if(l>lin+velocidade)
{
*((PALAVRA far*)(0x400 +
*buff_calda))=(PALAVRA)(0x5000);
(*buff_calda)++;
(*buff_calda)++;
if(*buff_calda==*buff_fim)
*buff_calda=*buff_inicio;
}
c1=col=reg.x.cx=1000;
l=lin=reg.x.dx=1000;
reg.x.ax=4;
int86(0x33,&reg,&reg);
}

```

LISTAGEM: PROGRAMA EXEMPLO.PRO

```

// Exemplo: utilizacao das funcoes
mouse_on() e mouse_off()

#include "inkey.ch"
#include "box.ch"

#define MES_CLIENTE "SISTEMA DE CADASTRO
E EMISSAO DE RELATORIO DA
FINANCIA"

#command TELA_PRINCIPAL <titulo> =>;
SCROLL();
@ 00,00 SAY PADC(<titulo>,MAXCOL()+1) COLOR
"N/BG";
@ 00,MAXCOL()-8 SAY "*" + DTOC(DATE()) COLOR
"N/BG";
@ 01,00,01,MAXCOL() BOX B_SINGLE ;;
@ 03,00,03,MAXCOL() BOX B_SINGLE ;;
@ MAXROW()-2,00,MAXROW()-2,MAXCOL() BOX
B_SINGLE

local getlist:=[],cCod,cInd,op1,op2,aListopc
,aListfunc,aListmsg
static list_msg,lin_msg,opc_1,opc_2,cord

```

```

_1,cord_2
SET CONFIRM ON
SET COLOR("W+/B./N/BG")
SET CURSOR OFF
SET DATE TO ITALIAN
SET DATE FORMAT TO "DD-MM-YY"
SET DELETE ON
SET SCOREBOARD OFF
SET WRAP ON

op2:=op1:=1
aListopc:={"Cadastro","Movimento","Rela
torios","Utilitarios","Fim"},;
{"Clientes","Sacados"},; // opcoes de cadastro
{"Entrada","Baixa"},; // opcoes de movimento
{"Emissao/Data","Emissao/Cliente","Emissao/
Data/Tela","Emissao/Cliente/Tela"},; //
opcoes de relatorios
{"Indexacao","Configuracao","Cria Arq.
Movimento"},; // opcoes de utilitarios
{"Saida Do Sistema"},;
}

aListmsg:={"Cadastro Dos
Clientes...","Movimentacao No
Bordero...","Emissao Dos
Relatorios Do Sistema...","Utilitario Do Programa
Dos Arquivos...","Finaliza O Programa..."},;
{"Cadastro Dos Clientes Da
Financia...","Cadastro Dos Sacados..."},;
{"Lancamentos No Bordero...","Baixa Dos
Sacados Ja Descontados..."},;
{"Emite O Bordero Em Um Intervalo Definido Pelo
Usuario...","Emite O Bordero Pelo
Codigo Do Cliente Fornecido...","Emite O Bordero
Em Um Intervalo Definido Pelo Usuario
Na Tela..."},;
{"Emite O Bordero Pelo Codigo Do Cliente
Fornecido, Na Tela..."},;
{"Indexacao Dos Arquivos Do
Bordero...","Configuracao Do Arquivo
Movimento...","Cria O Arquivo De Movimento No
Caminho Padrao..."},;
{"Abandona O Sistema E Retorna Ao Sistema
Operacional..."},;
}

TELA_PRINCIPAL "Financia SA"
@ 2,0 say padc(MES_CLIENTE,MAXCOL()) COLOR
"W/B"
SCROLL(4,0,21,79)
@ 3,0 TO 3,79
@ 5,0 TO 5,79

// Este comando habilita a utilizacao do mouse
dentro do sistema.
IF mouse_on()
ALERT("MOUSE Instalado...")
END

WHILE op1<=5
@ 14,17 SAY "Utilize o mouse, para se
movimentar pelo menu..." COLOR "W/R"
menu_p(@op1,@op2,aListopc,aListmsg,24,4,0)
// funcao que cria o menu
@ 5,0 TO 5,79
SCROLL(6,0,21,79) // igual a clear
DO CASE
CASE op1=1
DO CASE
CASE OP2=1
ALERT("ESTOU NO CADASTRO DE CLIENTES")
CASE OP2=2
ALERT("ESTOU NO CADASTRO DE SACADOS")
ENDCASE
CASE OP1=2
DO CASE
CASE OP2=1
ALERT("ESTOU NO MOVIMENTO NA OPCAO
ENTRADA")
CASE OP2=2
ALERT("ESTOU NO MOVIMENTO NA OPCAO
BAIXA")

```



```

ENDCASE
CASE OP1=3
DO CASE
CASE OP2=1
ALERT("ESTOU NO RELATORIO POR DATA")
CASE OP2=2
ALERT("ESTOU NO RELATORIO POR CLIENTE")
CASE OP2=3
ALERT("ESTOU NA LISTAGEM POR DATA NA
TELA")
CASE OP2=4
ALERT("ESTOU NA LISTAGEM POR CLIENTE NA
TELA")
ENDCASE
CASE OP1=4
DO CASE
CASE OP2=1
ALERT("ESTOU NOS UTILITARIOS NA OPCAO
INDEXACAO")
CASE OP2=2
ALERT("ESTOU NOS UTILITARIOS NA OPCAO
CONFIGURACAO")
CASE OP2=3
ALERT("ESTOU NOS UTILITARIOS NA OPCAO
CRIAR
ARQUIVO")
ENDCASE
CASE OP1=5
DO CASE
CASE OP2=1
ALERT("TERMINO DO SISTEMA")
// Aqui o mouse e desligado,
// isto deve obrigatoriamente acontecer
// antes de se abandonar o sistema,
// se voce utilizou a funcao mouse_on()
mouse_off()
EXIT
ENDCASE
ENDCASE
SCROLL(6,0,21,79)
END
CLOSE ALL
SET COLOR TO
CLEAR
RETURN
function menu_p(opc1,opc2,listopc,listmsg,linm
sg,cord1,cord2,cor,cord1)
local item,comp,inic,som,tam,var,cord[4],tec,;
inter,g,coluna:=[],q1,tel,corant,getlist:=(),valor
r,scro,logic
q1:= "ÚÀ¿³ÜÄ³ "
if listmsg==nil
linmsg:=24
endif
if cor == nil
cor:= "W+/B,N/BG"
endif
if cor1 == nil
cor1:="W+/B,N/BG"
endif
corant:=setcolor(cor)
if opc1 == nil
opc1 := 1
endif
if opc2 == nil
opc2 := 1
endif
if cord1 == nil
cord1 := 0
endif
if cord2 == nil
cord2 := 0
endif
if listmsg==nil
listmsg:=array()
endif
m->opc_1:=opc1
m->opc_2:=opc2
m->cord_1:=cord1
m->cord_2:=cord2
m->list_msg:=listmsg
m->lin_msg:=linmsg
som:=0

```

```

aeval(listopc[1],[ieiemi som:=som+ien(eiem)])
comp:=len(listopc[1])
inter:=int((maxcol()+1-m->cord_2-som)/
(comp+1))
coluna:=array(comp)
@ m->cord_1,m->cord_2 say space(maxcol()-m-
>cord_2+1)
set message to m->lin_msg center
logic:=.t.
while .t.
setcolor(cor)
if logic .and. m->list_msg!=nil
@ m->lin_msg,m->cord_2 say space(maxcol()-
m->cord_2+1)
endif
inic:=m->cord_2+inter
for g:=1 to comp
if m->list_msg != nil .and. logic
if m->list_msg[1]!=nil
if len(m->list_msg[1]) >= g
@ m->cord_1,inic prompt listopc [1][g] message
m->list_msg[1,g]
else
@ m->cord_1,inic prompt listopc [1] [g]
endif
else
@ m->cord_1,inic prompt listopc [1] [g]
endif
else
@ m->cord_1,inic prompt listopc [1] [g]
endif
coluna[g]:=inic
inic:=inic+len(listopc [1] [g])+inter
next
scro:=savescreen(m->lin_msg,m->cord_2,m-
>lin_msg,maxcol())
menu to m->opc_1
logic:=.f.
restscreen(m->lin_msg,m->cord_2,m-
>lin_msg,maxcol(),scro)
if lastkey()==K_ESC
m->opc_1:=comp
logic:=.t.
loop
endif
if len(listopc)>=(m->opc_1+1)
if listopc[m->opc_1+1] != nil
tam := len(listopc[m->opc_1+1,1])
aeval(listopc[m->opc_1+1,1],[matl
tam:=iif(tam<len(mat),len(mat),tam))
tam:=tam+2
cord[1] := m->cord_1+1
cord[2] := coluna[m->opc_1]{tam-len(listopc[1,m-
>opc_1])}/2
IF cord[2]<m->cord_2
cord[2]:=m->cord_2
ENDIF
cord[3] := cord[1] + len(listopc[m->opc_1+1])+1
cord[4] := cord[2] + tam
if cord[3]>maxrow()
cord[3] := maxrow()
endif
if cord[4]>maxcol()
var := cord[4]-maxcol()
cord[2] := cord[2]-var
cord[4] := cord[4]-var
endif
tel:=savescreen(cord[1],cord[2],cord[3],cord[4])
setcolor(cor1)
@ cord[1],cord[2],cord[3],cord[4] box q1
if m->list_msg!=nil
@ m->lin_msg,m->cord_2 say space(maxcol()-
m->cord_2+1)
endif
keyboard(" ")
m->opc_2 :=
achoice(cord[1]+1,cord[2]+1,cord[3]-1,cord[4]-1,;
listopc[m->opc_1+1,1],.t.,"controla")
if lastkey()!=K_ENTER
restscreen(cord[1],cord[2],cord[3],cord[4],tel)
else
valor:=listopc[m->opc_1+1,m->opc_2]
if len(valor) < tam

```

```

valor:=valor+space(tam-len(valor)-1)
endif
@ row(),cord[2]+1 get valor
clear gets
exit
endif
if lastkey()==K_ESC
logic:=.t.
loop
endif
else
logic:=.t.
loop
endif
else
m->opc_2:=0
if lastkey()==K_ENTER
exit
endif
endif
end
setcolor(corant)
opc1:=m->opc_1
opc2:=m->opc_2
return nil
function controla(modo,elem,pos)
local retor,col
retor:=2
if (lastkey()==32 .or. lastkey()==K_UP .OR.
lastkey()==K_DOWN) .and.;
m->list_msg != nil
if len(m->list_msg)>=m->opc_1+1
if m->list_msg[m->opc_1+1] != nil
if len(m->list_msg[m->opc_1+1])>=elem
if m->list_msg[m->opc_1+1,elem] !=nil
col:=((maxcol()-m->cord_1)/2)-(len(m-
>list_msg[m->opc_1+1,elem])/2)
scroll(m->lin_msg,m->cord_2,m-
>lin_msg,maxcol(),0)
@ m->lin_msg,col say m->list_msg[m->opc_1+1]
[elem]
else
scroll(m->lin_msg,m->cord_2,m-
>lin_msg,maxcol(),0)
endif
else
scroll(m->lin_msg,m->cord_2,m-
>lin_msg,maxcol(),0)
endif
endif
endif
elseif lastkey()==K_ENTER
if m->list_msg != nil
scroll(m->lin_msg,m->cord_2,m-
>lin_msg,maxcol(),0)
endif
endif
retor:=1
elseif lastkey()==K_LEFT
if m->list_msg != nil
scroll(m->lin_msg,m->cord_2,m-
>lin_msg,maxcol(),0)
endif
endif
keyboard(" "+chr(K_LEFT)+chr(K_ENTER))
retor:=0
elseif lastkey()==K_RIGHT
if m->list_msg != nil
scroll(m->lin_msg,m->cord_2,m-
>lin_msg,maxcol(),0)
endif
endif
keyboard(" "+chr(K_RIGHT)+chr(K_ENTER))
retor:=0
elseif lastkey()==K_ESC
if m->list_msg != nil
scroll(m->lin_msg,m->cord_2,m-
>lin_msg,maxcol(),0)
endif
endif
retor:=0
endif
return retor

```

MARCOS MARTINS DUMA é formado em Ciência da Computação, pela Universidade de Marília, e atualmente cursa o Mestrado pela Universidade Federal de São Carlos, na área de Redes.



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

CADASTRO DE ARTIGOS DE REVISTAS

Frequentemente, precisamos consultar aquela rotina publicada na revista tal, que vai nos ajudar na elaboração do nosso sistema. Aí vem a dor de cabeça; em que revista se encontra tal artigo? Já passei por esta situação diversas vezes e por isso tive que perder alguns preciosos minutos remexendo todas a coleção de revistas para achar tal artigo.

Pensando nesse problema, criei este programa para cadastrar todos os artigos de meu interesse e que viesse a me servir algum dia. Ele foi escrito em Clipper 5.01, mas com algumas alterações poderá rodar também na versão Summer87.

COMO FUNCIONA

O programa é de fácil operação e todos os comandos estão impressos no rodapé da tela:

F2 - Inclui um novo tópico.

F3 - Altera um tópico já cadastrado.

F4 - Exclui um tópico já cadastrado.

F5 - Procura um tópico através de seu campo chave ou linguagem

F6 - Muda a ordenação dos dados, ou seja, pelo campo Chave ou pelo campo Linguagem.

Setas <Cima>/<Baixo> - Seleciona o registro, ao mesmo tempo que imprime todo o conteúdo do registro no quadro a direita.

Obs. Para fins de Alteração ou Exclusão, o registro acessado será aquele sobre o qual estiver a barra branca no quadro a esquerda.

DESCRIÇÃO DO ARQUIVO DE DADOS

Para executarmos o programa, antes temos que criar um arquivo .DBF padrão Xbase. Para maior segurança crie este arquivo com o utilitário DBU.EXE que acompanha a linguagem Clipper.

TOPICOS.DBF		
chave	c	15
descricao	c	40
linguagem	c	15
revistac	20	
numero	c	3
mes	c	5

DESCRIÇÃO DOS CAMPOS

Chave - Este campo será preenchido

com uma referência ao assunto que vai ser catalogado. Por exemplo:

Descrição: Instalação de Kit Multimídia
Chave: Multimidia

Descrição - Descrição do artigo.

Linguagem - Se for um artigo de programação, ou que se refira a ela.

Revista - Nome da revista.

Número - Número da revista.

Mês - Mes da revista.

O propósito específico foi o de cadastrar assuntos em informática, mas que pode servir a diferentes propósitos, bastando apenas que se mude os títulos dos campos e pronto, de repente estamos com um cadastro de artigos de receitas culinárias que você guarda naquele amontoado de revistas. Devido a simplicidade do programa fonte (e se você entender um pouco de Clipper) não haverá grandes problemas para efetuar tais mudanças.

Se você (ainda) estiver usando a Versão Summer 87 do Clipper, faça as seguintes alterações:

1. Troque todas as expressões := (dois pontos igual) por = (igual).

2. Troque todas as expressões == (igual igual) por = (igual).

3. A função PADC() não existe na versão Summer 87, que tem como objetivo apenas centralizar a expressão contida dentro dos parênteses. Troque a expressão por um simples @ SAY.

Valmir Menegaz de Souza é formado em Administração de Empresas, trabalha com computadores desde 1988, programando em Clipper e C.

```
*-----*
* Super Catalogo de Artigos de revistas p/
* informatica *
* TOP.PRG *
* Valmir Menegaz de Souza *
* FLORIANOPOLIS-SC *
* Setembro/95 *
*-----*
```

```
CLEAR
SET DEVI TO SCREEN
SET BELL OFF
SET SCOREBOARD OFF
SET DELE ON
SET CURSOR ON
```

CLOSE ALL

```
PUBLIC _cor1,_cor2,_cor3,_cor4,_cor5
PUBLIC tel,cor,vrevista,vmes,vchave
PUBLIC vdescricao,vlinguagem,vnumero
PUBLIC rec,mudaordem,resp,v1[1]
```

```
IF .NOT. FILE('TOPICOS1.NTX')
USE TOPICOS
INDEX ON chave+revista TO TOPICOS1
USE
ENDIF
```

```
IF .NOT. FILE('TOPICOS2.NTX')
USE TOPICOS
INDEX ON UPPER(linguagem)+revista TO
TOPICOS2
USE
ENDIF
```

```
_cor1 := 'W+/B+,R/W,N/N,N/W/B'
_cor2 := 'N+/W,W+/B,N/N,N,N+/W'
_cor3 := 'W+/GR+,N/W,N/N,N,W+/R'
_cor4 := 'N/G,G/N,N/N,N/N/G'
_cor5 := 'BG+/GR+,N/W,N/N,N,W+/R'
```

USE TOPICOS INDEX TOPICOS1,TOPICOS2

```
SETCOLOR(_cor1)
@ 1,0 SAY PADC('Artigos de Revista s',80)
SETCOLOR(_cor3)
```

```
@ 02,00 CLEAR TO 24,79
@ 02,00 TO 22,79 DOUBLE
@ 02,00 TO 22,16 DOUBLE
@ 22,00 TO 24,79 DOUBLE
@ 22,00 SAY CHR(204)
@ 22,79 SAY CHR(185)
@ 02,16 SAY CHR(203)
@ 22,16 SAY CHR(202)
SETCOLOR(_cor5)
@ 23,05 SAY 'F2-Inclusao F3-Alteracao F4-
Exclusao F5-Procura'
@ 23,COL()+3 SAY 'F6-Muda ordenacao'
@ 05,40 SAY 'S I N O P S E'
SETCOLOR(_cor3)
```

v1[1] := 'Chave'

mudaordem := .F.

DO WHILE .T.

DBEDIT(3,1,21,15,v1,'Acao')

```
IF .NOT. mudaordem
EXIT
ELSE
mudaordem := .F.
IF INDEXORD()=1
SET ORDER TO 2
v1[1] := 'Linguagem'
ELSE
SET ORDER TO 1
v1[1] := 'Chave'
ENDIF
ENDIF
```

ENDDO

SETCOLOR('W/N')


```

CLEAR
CLOSE ALL

FUNCTION ACAO(modo)

IF modo==4
DO CASE
CASE LASTKEY()=27 // teclou ESC - volta
ao DOS
RETURN(0)
CASE LASTKEY()=-1 // inclusao
tel := SAVESCREEN(10,05,19,75)
cor := SETCOLOR(_cor4)
SETCURSOR(1)
@ 10,05 CLEAR TO 19,75
@ 10,05 TO 19,75
@ 17,06 TO 17,74
@ 10,30 SAY '[Inclusao]'
@ 11,06 SAY 'Chave....' //17
@ 12,06 SAY 'Descricao: '
@ 13,06 SAY 'Linguagem: '
@ 14,06 SAY 'Revista...: '
@ 15,06 SAY 'Numero...: '
@ 16,06 SAY 'Mes.....: '
rec := RECNO()
DO WHILE .T.
vchave := SPACE(15)
vrevista := SPACE(20)
vmes := SPACE(05)
vdescricao := SPACE(50)
vlinguagem := SPACE(15)
vnumero := SPACE(03)
resp := SPACE(01)
@ 11,17 GET vchave PICT '@!'
@ 12,17 GET vdescricao
@ 13,17 GET vlinguagem
@ 14,17 GET vrevista
@ 15,17 GET vnumero
@ 16,17 GET vmes PICT '99/99'
READ
IF LASTKEY()=27
EXIT
ENDIF

TONE(1000,1)
@ 18,06 SAY TRIM(PADC('Confirma
inclusao?(S/N)',70))
@ 18,COL() GET resp PICT '! VALID
(resp$'SN')
READ
@ 18,06 CLEAR TO 18,74

IF LASTKEY()=27
resp:='N'
ENDIF

IF resp=='S'
APPEND BLANK
REPLACE chave WITH vchave ,descricao
WITH vdescricao
REPLACE linguagem WITH
viinguagem,revista WITH vrevista
REPLACE numero WITH vnumero ,mes WITH
vmes
ENDIF
@ 11,17 CLEAR TO 16,74
ENDDO
SETCURSOR(0)
RESTSCREEN(10,05,19,75,tel)
SETCOLOR(cor)
GO rec
RETURN(2)

CASE LASTKEY()=-2 // Alteracao

```

```

tel := SAVESCREEN(10,05,19,75)
cor := SETCOLOR(_cor4)
SETCURSOR(1)
@ 10,05 CLEAR TO 19,75
@ 10,05 TO 19,75
@ 17,06 TO 17,74
@ 10,30 SAY '[Alteracao]'
@ 11,06 SAY 'Chave....' //17
@ 12,06 SAY 'Descricao: '
@ 13,06 SAY 'Linguagem: '
@ 14,06 SAY 'Revista...: '
@ 15,06 SAY 'Numero...: '
@ 16,06 SAY 'Mes.....: '
vchave := chave
vrevista := revista
vmes := mes
vdescricao := descricao
vlinguagem := linguagem
vnumero := numero
resp := SPACE(01)
@ 11,17 GET vchave PICT '@!'
@ 12,17 GET vdescricao
@ 13,17 GET vlinguagem
@ 14,17 GET vrevista
@ 15,17 GET vnumero
@ 16,17 GET vmes PICT '99/99'
READ

IF LASTKEY()<>27
TONE(1000,1)
@ 18,06 SAY TRIM(PADC('Confirma
alteracao?(S/N)',70))
@ 18,COL() GET resp PICT '! VALID
(resp$'SN')
READ
@ 18,06 CLEAR TO 18,74

IF LASTKEY()=27
resp:='N'
ENDIF

IF resp=='S'
REPLACE chave WITH vchave ,descricao
WITH vdescricao
REPLACE linguagem WITH
vilinguagem,revista WITH vrevista
REPLACE numero WITH vnumero ,mes WITH
vmes
ENDIF
ENDIF
RESTSCREEN(10,05,19,75,tel)
SETCOLOR(cor)
SETCURSOR(0)
RETURN(2)

CASE LASTKEY()=-3 // exclusao
tel := SAVESCREEN(10,05,19,75)
cor := SETCOLOR(_cor4)
SETCURSOR(1)
@ 10,05 CLEAR TO 19,75
@ 10,05 TO 19,75
@ 17,06 TO 17,74
@ 10,30 SAY '[Exclusao]'
@ 11,06 SAY 'Chave....' //17
@ 12,06 SAY 'Descricao: '
@ 13,06 SAY 'Linguagem: '
@ 14,06 SAY 'Revista...: '
@ 15,06 SAY 'Numero...: '
@ 16,06 SAY 'Mes.....: '
resp := SPACE(01)
@ 11,17 SAY chave PICT '@!'
@ 12,17 SAY descricao
@ 13,17 SAY linguagem
@ 14,17 SAY revista
@ 15,17 SAY numero
@ 16,17 SAY mes PICT '99/99'

```

```

TONE(1000,1)
@ 18,06 SAY TRIM(PADC('Confirma
exclusao?(S/N)',70))
@ 18,COL() GET resp PICT '! VALID
(resp$'SN')
READ
@ 18,06 CLEAR TO 18,74

IF LASTKEY()=27
resp:='N'
ENDIF

IF resp=='S'
DELETE
SKIP
IF EOF()
GO TOP
ENDIF
ENDIF
RESTSCREEN(10,05,19,75,tel)
SETCOLOR(cor)
SETCURSOR(0)
RETURN(2)

CASE LASTKEY()=-4 // procura
tel := SAVESCREEN(14,25,16,60)
cor := SETCOLOR(_cor2)
SETCURSOR(1)
@ 14,25 CLEAR TO 16,60
@ 14,25 TO 16,60
@ 15,26 SAY 'Expressao....: '
vchave := SPACE(15)
@ 15,40 GET vchave PICT '@!'
READ
IF LASTKEY()=27
SETCURSOR(0)
RESTSCREEN(14,25,16,60,tel)
SETCOLOR(cor)
RETURN(1)
ENDIF
SET SOFTSEEK ON
SEEK ALLTRIM(vchave)
SET SOFTSEEK OFF
SETCURSOR(0)
RESTSCREEN(14,25,16,60,tel)
SETCOLOR(cor)
RETURN(2)

CASE LASTKEY()=-5
mudaordem := .T.
RETURN(0)

ENDCASE

ENDIF

@ 08,18 SAY 'Chave....: '
@ 10,18 SAY 'Descricao: '
@ 12,18 SAY 'Linguagem: '
@ 14,18 SAY 'Revista...: '
@ 16,18 SAY 'Numero...: '
@ 18,18 SAY 'Mes.....: '
corx := SETCOLOR(_cor1)
@ 08,29 SAY chave
@ 10,29 SAY descricao
@ 12,29 SAY linguagem
@ 14,29 SAY revista
@ 16,29 SAY numero
@ 18,29 SAY mes
SETCOLOR(corx)

RETURN(1)

```


GERADOR DE FRACTAIS

Micro: IBM XT/AT
Memoria: 512 Kbytes
Linguagem: Qbasic
Requisitos: Monitor VGA colorido

Atualmente a nova onda "mania" na área da computação gráfica vem sendo os fractais, mas você sabe o que é um fractal? Fractal, pode ser definido como uma parte fracionária que representa um todo. Por exemplo: Os fractais são gerados através de fórmulas, que ao serem processadas pelos computadores, os seus resultados geram imagens que se assemelham entre si representando uma gama infinita de variações de respostas para a fórmula proposta. Veja uma imagem gerada pelo programa.

O programa foi escrito em Qbasic e é bastante simples e prático, oferecendo ainda a possibilidade de gerar fractais



bastante particulares pela simples alteração das variáveis na fórmula de origem.

LISTAGEM FONTE:

```
' * GERADOR DE FRACTAIS *
' * BY ANDERSON MENDES *
SCREEN 12 'Define o modo de tela para o padrao
VGA
ON KEY(10) GOSUB quit 'Determina que quando
a tecla (F10) for pressionada o
KEY(10) ON 'programa sera finalizado...
inicio:
CLS
C1 = 0: C2 = 0
a = FIX(RND * 100) 'Gera um valor aleatorio para
A
b = FIX(RND * 100) 'Gera um valor aleatorio para
B
c = FIX(RND * 100) 'Gera um valor aleatorio para
C
DO ' Gera um looping ate que seja pressionada
alguma tecla
i = i + 1: IF i > 15 THEN i = 1 'Altera a cor do
desenho
XX = C2 - SGN(C1) * (SQR(ABS(b * C1 - c))) '
Formula Classica
C2 = a - C1 'Altera a coordenada "Y" do desenho
C1 = XX 'Altera a coordenada "X" do desenho
LINE (C1 + 300, C2 + 200)-(C1 + 300, C2 + 200),
i 'Desenha o Fractal com os
'resultados da equacao
LOOP WHILE INKEY$ = "" 'Espera o
pressionamento de alguma tecla
GOTO inicio 'Reinicia o processo
quit:
END ' Finaliza o programa
```

Anderson Mendes Oliveira cursa Engenharia Civil na Universidade do Estado de Minas Gerais, programa em QBASIC e Clipper.

UM CALEIDOSCÓPIO EM QBasic

MICRO: IBM-PC XT/AT
MEMORIA: 512 KBYTES
VIDEO: CGA/EGA/VGA
LINGUAGEM: M.S. QUICKBASIC 4.5 ou QBASIC
REQUISITOS: NENHUM

Este programa apresenta na tela a simulação de um caleidoscopio, em varias cores. Foi desenvolvido numa linguagem simples e ágil, por isso, não espere encontrar um mar de gráficos super coloridos. O programa Kaleidoscopio, é ótimo para usuários novos da linguagem QuickBasic treinar os recursos gráficos mais simples dela.

O Kaleidoscopio também serve como descanso de tela, quando você quiser deixar o computador parado por alguns minutos, sem desligá-lo.

O Kaleidoscópio emite um pequeno beep a cada mudança de tela. Para que este beep não seja emitido, basta eliminar a rotina SOM, usando o comando REM ou

```
Ex.: REM SOUND 2000,1
ou
' SOUND 2000,1
```

Este programa foi desenvolvido em um 486 DX2 66 MHz, portanto altere a velocidade de movimento do foguete da abertura se o seu computador for inferior a este. Para alterar, basta alterar o valor da variavel K, conforme descrito na listagem do programa. Para sair do programa, tecla ESC e depois ENTER. Você pode alterar as variáveis, posições, cores, etc..

O programa funciona perfeitamente no Qbasic do MS-DOS.



LISTAGEM DO PROGRAMA

```
□
'*****
' * KALEIDOSCOPIO *
' *
' * Fabio Eduardo B. de Souza - FEBS - 1995
' *
'*****
INICIO:
'*****
```

```
' Tela de apresentacao
'*****
CLS
FOR I = 1 TO 20
PRINT
NEXT I
COLOR 8
LOCATE , 38: PRINT " I "
LOCATE , 38: PRINT " III "
LOCATE , 38: PRINT " III "
LOCATE , 38: PRINT " III "
LOCATE , 38: PRINT " III "
LOCATE , 38: PRINT " III "
COLOR 4
LOCATE , 38: PRINT " ##### "
COLOR 14
LOCATE , 38: PRINT " ### "
COLOR 12
LOCATE , 38: PRINT " # "
COLOR 25
LOCATE , 36: PRINT "FEBS - 1995"
FOR J = 1 TO 25
PRINT
'*****
'Velocidade do foguete
'*****
FOR K = 1 TO 10000 '← Para maior
velocidade, diminua o
NEXT K 'valor de K (Ex. FOR K = 1 TO →)
NEXT J
'*****
'Define variaveis e ambiente
'*****
DIM X(8, 4), Y(8, 4)
SCREEN 1
CLS
RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$, 2))
COUNT = 10
HUE = 1
PALETTE 3, 2
MARCA3PONTOS:
'*****
' Marca 3 pontos no primeiro setor
'*****
COUNT = COUNT + 1
IF COUNT < 9 THEN
GOTO INICIA3PONTOS
END IF
FOR DELAY = 1 TO 10
NEXT DELAY
CLS
COUNT = 0
COLOR 0, PALLETE
INICIA3PONTOS:
'*****
' Retorna valores para 3 pontos
' Inicia 3 pontos para formar triangulos
'*****
FOR I = 1 TO 3
GOSUB PARSETOR1
X(1, I) = X1: Y(1, I) = Y1
NEXT
X1 = X(1, 1): Y1 = Y(1, 1)
X2 = X(1, 2): Y2 = Y(1, 2)
GOSUB CALCULA2PONTOS: D1 = DIST:
DMAX = DIST
X2 = X(1, 3): Y2 = Y(1, 3)
GOSUB CALCULA2PONTOS: D2 = DIST: IF
D2 > DMAX THEN DMAX = D2
X1 = X(1, 2): Y1 = Y(1, 2)
GOSUB CALCULA2PONTOS: D3 = DIST: IF
D3 > DMAX THEN DMAX = D3
IF DMAX < 5 THEN
GOTO MARCA3PONTOS
END IF
IF DMAX > .48 * (D1 + D2 + D3) THEN
```


Classic Soft

Fone/fax: (011) 875-4644

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

EDUCATIVOS ORIGINAIS

COMO FAZER O SEU PEDIDO:

- CHEQUE NOMINAL:** Envie cheque nominal e cruzado à CLASSIC SOFT LTDA, acrescentando no valor do pedido R\$ 3,50 (taxa de correio).
- DEPOSITO 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
- BRANDESO:** Agência 117-1 Conta: 98741-7 em nome de Classic Soft
- UNIBANCO:** Agência 137 Conta: 113444-4 em nome de Classic Soft
- CARTÃO DE CÉDITO:** Trabalhamos com CreditCard/Innernet/Visa, o seu pedido será remetido no mesmo dia.

TABELA DE PREÇOS:

- A cada 10 discos ganhe 1 grátiis!
- A cada 50 discos ganhe 10 grátiis!
- 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!

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 desvendando 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. 3 1/2 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: Português, Inglês, Espanhol e três divertidos jogos e passa tempos!

A Cigarra e a Formiga R\$ 39,00

História com trilha sonora em três idiomas: Português, 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

Piparo Vai ao Zoológico R\$ 28,00

Este Cd Rom para Windows conta o passeio do pequeno Piparo 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-
PLEIO COM CENTENAS DE

JOGOS!



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 w/ clipper 5.01.
- A1407 01DD DBASE III PLUS - introdução ao Dbase III plus.
- E1401 01HD DBSCREEN - utilitário que gera telas para clipper.
- A1399 01HD 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 w/ vga no clipper 100% ASM.
- A1404 01DD GRAPHIC LANGUAGE 1.01 - funções gráficas w/ clipper.
- A1406 01DD MICRO VOICE 2-para aplicações em Clipper 5.05/57 faziam.
- A1405 01DD MOUSELIB - interface de mouse para clipper e C.
- E1408 01HD TLH 1.0 - editor de DBF, vários recursos, excelente!

DOOM

- H1560 01HD COMIC SOUNDS - novos sons para DOOM.
- H1560 01HD DANTES GATE 2 - duas incríveis fases w/ DOOM2.
- J1491 01DD DOOM 2 EDITOR - editor para DOOM 2.
- H1508 06HD DOOMALIEN - destrua os terríveis aliens nessa aventura.
- H1490 01HD DOOM DOMINATOR LEVEL - fase extra para DOOM.
- H1542 03HD DOOM LEVELS 1 - 60 fases(WAD) inéditas 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 inéditas!
- 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.
- H1308 02HD SEXY TV SHOW - super jogo erótico. (vga)
- H1320 02HD STRIP POKER PRO - jogo de poker totalmente digitalizado
- H0938 02HD SUPER PORNO 2 - telas pornô digitalizadas, 10 filmes (vga)
- H0940 02HD SUPER PORNO 3 - mais 10 trechos de filmes pornô. (VGA)
- H0942 02HD SUPER PORNO 4 - mais dez filmes digitalizados. (VGA)
- H0943 02HD SUPER PORNO 5 - filmes digitalizados e animados (vga)
- H0945 02HD SUPER PORNO 6 - continuação com mais files para VGA
- H0947 02HD SUPER PORNO 7 - novos filmes digitalizados. (VGA)

1995 LANÇAMENTOS EM SHAREWARE 1995

WINDOWS

- WH370 01HD ASTRONOMY LAB 2.20 - Laboratório astronômico em 32 Bits.
- WH560 01HD ATLANTIS 2.2 - Auxiliar de navegação no Windows.3 1 e 3.11.
- WH363 01HD AUDIO LAB 1.1 - Editor de Samples para Windows.
- WH055 01DD CAPTURE IT 2.0 - Utilitário w/ capturação de telas no Windows.
- WH556 01HD CD RUNNER - Atualizado programa de Cd-Player.
- WH365 01HD GAMMACAD 1.10 - Completo Cad para Windows.
- WH375 02HD HOLY BIBLE 2.0 - King James Biblia for Windows.
- WH364 01HD HUBBLE 1.4 - Simula Sistema Solar.
- WH559 01HD IMAGE LABORATORY 3.0 - Para tratamento de telas gráficas.
- WH459 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 - Processador musical.
- WH361 01DD NEWTONIAN MOTION - Construa seus sistemas planetários.
- WH374 01HD PAINT SHOP 3.0 - Completo editor e capturador de imagens!
- WH551 01HD PIX FOLIO 2 - Sistema para catalogação de imagens.
- WH377 01HD PK3D-Modelador de imagens em 3d com filtros de exportação
- WH037 01DD POV3D 3.0 - 3D Cad.
- WH031 01DD SCIENTIFIC CALCULATOR - Simula uma calculadora científica.
- WH452 02HD SCREEN SAVERS - 16 modelos de proteção de tela. SCR.
- WH467 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 WINSID 1.1 - Excelente editor tridimensional.
- WH054 01DD WINF2BMP - Conversor de WMF para BMP.
- WH469 01HD WIN PAK 1 - Coleção de 8 Screen Savers animados.
- WH062 01DD WORLD TIME 2.1 - Horários nas principais cidades mundiais.

BANCO DE DADOS

- A1444 01DD AUDIO NEXUS 1.2 - Para colecionadores de CDs, LP's.
- A1443 01DD BOOK NEXUS - Individual 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 CDs de áudio (Dob).
- A1428 03HD EXPOSE - Dez músicas comerciais Dance.
- A1427 01HD FIRE IN THE SOUND 1.0 - Vário músicas comerciais.

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 - História em multimídia animada.
- A1432 01DD COLOR MATH - Designado a encantar as cores às crianças.
- A1436 01HD COLORING BOOK 2.2 - Clássico programa de pintura infantil.
- A1435 01DD CRAYON BOX - Pinturas e jogos para crianças.
- A1430 01HD GEOMETRIC CALCULATOR - Calcula área, volume...
- A1448 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 DENTAUUS DEMO - Sistema Odontológico.
- A1425 02DD DICONTA - Controle de caixa e C. Corrente.
- A1416 01HD DISCOTECA - Cadastramento de discos e fitas w/ 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 w/ 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 - Melhor o atendimento de sua empresa.

GRÁFICOS/CAD

- A1447 04HD ANIPAIN 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/evga)
- A1451 01HD EXPLOSV LOGO 1.1 - Crie seu Screen Saver personalizado.
- A1454 01HD NEO PAINT - Completo editor de imagens e pintura w/ Dos.
- A1453 01DD SPLAT 1.0 - Proteção de tela que simula gotas.

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


```

GOTO MARCA3PONTOS
END IF
*****
' Procura um ponto dentro do triangulo
em qualquer
' posicao para iniciar a pintura
*****
XAVG = (X(1, 1) + X(1, 2)) / 2: YAVG =
(Y(1, 1) + Y(1, 2)) / 2
X(1, 4) = (X(1, 3) + XAVG) / 2: Y(1, 4) =
(Y(1, 3) + YAVG) / 2

*****
' Reflete os pontos por todos os setores
*****
FOR I = 1 TO 4
X(2, I) = 199 - X(1, I): Y(2, I) = Y(1, I)
X(3, I) = X(1, I): Y(3, I) = 199 - Y(1, I)
X(4, I) = 199 - X(1, I): Y(4, I) = 199 - Y(1,
I)
X(5, I) = Y(1, I): Y(5, I) = X(1, I)
X(6, I) = Y(2, I): Y(6, I) = X(2, I)
X(7, I) = Y(3, I): Y(7, I) = X(3, I)
X(8, I) = Y(4, I): Y(8, I) = X(4, I)

NEXT

*****
' Centro x Coordenadas na separacao
dos triangulos
*****
FOR I = 1 TO 8
FOR J = 1 TO 4
X(I, J) = X(I, J) + 60
NEXT
NEXT

*****
' Desenha e pinta todos os triangulos
*****
HUE = (HUE MOD 3) + 1
FOR I = 1 TO 8
LINE (X(I, 1), Y(I, 1))-X(I, 2), Y(I, 2)),
HUE
LINE -X(I, 3), Y(I, 3)), HUE
LINE -X(I, 1), Y(I, 1)), HUE
PAINT (X(I, 4), Y(I, 4)), HUE, HUE
NEXT I

SOM:
*****
' Emite um BEEP a cada mudanca de tela
*****
SOUND 2000, 1

FOR DELAY = 1 TO 10
NEXT DELAY
IF INKEY$ = CHR$(27) THEN
GOTO FIM
END IF
GOTO MARCA3PONTOS

PARSETOR1:
*****
' Subrotina - Retorna um par de pontos
' no primeiro setor
*****
X1 = INT(100 * RND): Y1 = INT(100 *
RND)
IF Y1 < (5 * X1) / 8 THEN
SWAP X1, Y1
END IF
RETURN

```

```

CALCULA2PONTOS:
*****
' Subrotina - Calcula a distancia entre
dos pontos
*****
DIST = SQR((X1 - X2) ^ 2 + (Y1 - Y2) ^ 2)
RETURN

FIM:
*****
' Desenha tela final
*****
CLS
SCREEN 2
FINAL$ = "F60 L120 E30"
DRAW "C2 X" + VARPTR$(FINAL$)
DRAW "BD30 P1,2 C3 M-30,30"
LOCATE 22, 35: PRINT CHR$(69);
CHR$(100); CHR$(117); CHR$(97);
CHR$(114);
CHR$(100); CHR$(111);
LOCATE 22, 29: PRINT CHR$(70);
CHR$(97); CHR$(98); CHR$(105);
CHR$(111);
CHR$(32);
LOCATE 22, 43: PRINT CHR$(66); ". "; "
"; CHR$(100); "e"; CHR$(32); CHR$(83);
CHR$(111);
LOCATE 22, 51: PRINT CHR$(117);
CHR$(122); "a"
LOCATE 12, 35: PRINT CHR$(75);
CHR$(65); "L"; CHR$(69); CHR$(73);
"D";
CHR$(79);
LOCATE 12, 42: PRINT CHR$(83); "C";
CHR$(79); CHR$(80); CHR$(73);
CHR$(79)
LOCATE 17, 38: PRINT CHR$(70);
LOCATE 18, 40: PRINT CHR$(69)
LOCATE 19, 42: PRINT CHR$(66);
LOCATE 20, 44: PRINT CHR$(83)
LOCATE 24, 1: INPUT "Pressione ENTER
para encerrar....", sair$
END

```

Fabio Eduardo B. de Souza é estudante e trabalha atualmente como programador.

VISUAL CLOCK, UM CLOCK FEITO EM VISUAL BASIC

Certamente você já deve estar cansado de ver a cara do Winlock (O relógio que acompanha o Windows) e gostaria de ver um clock com cara nova, pois bem, o Visual Clock é um relógio simples para Windows, que mostra a hora e a data, tendo opções de atualização das mesmas, através de um doubleclick nos painéis.

O Visual Clock foi feito em Visual Basic (VB) e só possui o modo digital, não exibindo ponteiros. Sua intenção é mostrar como é simples a criação de programas para Windows.



LISTAGEM DO FORMULÁRIO PRINCIPAL DO PROJETO

```

ARQUIVO MAK:
VCLOCK.FRM
C:\WINDOWS\SYSTEM\GRID.VBX
C:\WINDOWS\SYSTEM\MSOLE2.VBX
C:\WINDOWS\SYSTEM\ANIBUTTON.VBX
C:\WINDOWS\SYSTEM\CMDIALOG.VBX
C:\WINDOWS\SYSTEM\CRYSTAL.VBX
C:\WINDOWS\SYSTEM\GAUGE.VBX
C:\WINDOWS\SYSTEM\GRAPH.VBX
C:\WINDOWS\SYSTEM\KEYSTAT.VBX
C:\WINDOWS\SYSTEM\MSCOMM.VBX
C:\WINDOWS\SYSTEM\MSMASKED.VBX
C:\WINDOWS\SYSTEM\MSOUTLIN.VBX
C:\WINDOWS\SYSTEM\PICCLIP.VBX
C:\WINDOWS\SYSTEM\SPIN.VBX
C:\WINDOWS\SYSTEM\THREED.VBX
ProjWinSize=2,400,248,215
ProjWinShow=2
IconForm="Form1"
Title="Visual Clock"
ExeName="VCLOCK.EXE"

```

FORMULÁRIO:

```

VERSION 2.00
Begin Form Form1
BorderStyle = 1 'Fixed Single
Caption = "Visual clock"
ClientHeight = 585
ClientLeft = 3285
ClientTop = 6495
ClientWidth = 2985
ClipControls = 0 'False
ControlBox = 0 'False
Height = 1050
Icon = VCLOCK.FRX:0000
Left = 3225
LinkTopic = "Form1"
MaxButton = 0 'False
ScaleHeight = 585
ScaleWidth = 2985
Top = 6090
Width = 3105
Begin Timer TDATE
Interval = 1000
Left = 1920
Top = 0
End
Begin Timer TTIME
Interval = 1000
Left = 720
Top = 0
End
Begin PictureBox PDATE
BackColor = &H000000FF&
Height = 1000
Left = 0
ScaleHeight = 975

```



```

ScaleWidth = 975
TabIndex = 0
Top = 0
Width = 1000
End
Begin PictureBox PTIME
BackColor = &H000000FF&
Height = 1000
Left = 0
ScaleHeight = 975
ScaleWidth = 975
TabIndex = 1
Top = 0
Width = 1000
End
Begin PictureBox PMAIN
BackColor = &H000000FF&
Height = 1000
Left = 0
ScaleHeight = 975
ScaleWidth = 975
TabIndex = 2
Top = 0
Width = 1000
End
Sub BMIN_Click ()
FORM1.WindowState = 1
End Sub

Sub BQUIT_Click ()
End
End Sub

```

```

Sub PDATE_DbClick ()
On Error GoTo ERRORDATE
D$ = InputBox("New date:")
Date$ = D$
Exit Sub
ERRORDATE:
Beep
MsgBox ("Invalid format !") + Chr$(13) +
("Format: MM-DD-YYYY"), 55, ("Visual
clock -
Error")
Resume Next
End Sub

Sub PMAIN_DbClick ()
End
End Sub

Sub PTIME_DbClick ()
On Error GoTo ERRORTIME
T$ = InputBox("New time:")
Time$ = T$
Exit Sub
ERRORTIME:
Beep
MsgBox ("Invalid format !") + Chr$(13) +
("Format: HH:MM:SS"), 55, ("Visual clock
- Error")
Resume Next
End Sub

Sub TDATE_Timer ()

```

```

PDATE = Date$
End Sub

Sub Timer1_Timer ()
PTIME = Time$
End Sub

Sub Timer2_Timer ()
PDATE = Date$
End Sub


Sub TTIME_Timer ()
PTIME = Time$
End Sub


```

Preste bastante atenção nos comandos TIME\$ e DATE\$, são eles que contém a hora e a data atual. Com eles você poderá também modificar a data e a hora do sistema. Com o decorrer do tempo você poderá criar o seu próprio relógio usando esta técnica ou outra qualquer, dando assim nova aparência ao Windows. Se você possui o VB 3.0, encontrará no subdiretório MISC, do subdiretório ICONS, do diretório do VB o arquivo WATCHO2.ICO, que é um ícone apropriado para o Visual Clock.


Mario Lima Cavalcanti estuda na escola Virgínia Patrick e programa em Clipper e Visual Basic.


Classificados

 **Software**
PROGRAMAS SHAREWARE PELO CORREIO, DOS E WINDOWS, SOLICITE CATÁLOGO GRATIS. SP INFORMÁTICA, CAIXA POSTAL 25131 - RIO DE JANEIRO - RJ - CEP: 20551-970 - TEL: (021) 288-5364.

 **Software**
MSX MSX JOGOS APLICATIVOS, MANUAIS, MANUAIS, DICAS, PROGRAMAS, MSX MSX DISCO E FITA COM DAKASOFT TRAVATILIO MADELA 53 JAÚ - SP - 17207210 - FONE: (014) 622-1492 - MSX MSX MSX MSX MSX

 **Software**
SUPER CATÁLOGO EM DISCO => MILHARES DE JOGOS E APLICATIVOS PARA PC/XT/AT. ENVIE 1 DISCO OU R\$ 1,00 PARA DOS OU R\$ 5,00 PARA WINDOWS. ESC SOFT, CAIXA POSTAL 11531 - CEP: 05090-970 - SÃO PAULO - SP

 **Software**
JOGOS E PROGRAMAS DE LIVRE DISTRIBUIÇÃO, VERSÕES PARA DOS E WINDOWS, SOLICITE CATÁLOGO GRATIS. CAIXA POSTAL 25131 - RIO DE JANEIRO - RJ - CEP: 20551-970 - SP INFORMÁTICA - TEL: (021) 288-5364

 **Software**
JOGOS/APLICATIVOS - ENVIE R\$ 1,00 E RECEBA CATÁLOGO + 1 JOGO (GRATIS). DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL. SABA INFORMÁTICA. CX. POSTAL 221 - CEP: 94000-970 - GR - AVATAI - RS.

RAPIDINHAS

Este é o novo espaço de Micro Sistemas, dedicado ao pessoal que adora uma boa "DICA". Nesta seção mostraremos dicas, truques e rotinas, abrindo espaço para que mandem material. Haverá também DESAFIOS para que vocês quebrem a "cuca", concorrendo a diversos brindes e prêmios.

Serão abordados vários assuntos, desde que a DICA seja breve e sem longas listagens. Deve ser algo pequeno, rápido e MORTAL!!! Participe, enviando suas dúvidas e contribuições para:

- CORREIO: Rua Lourenço Ribeiro, 124-A, Rio de Janeiro.
- FAX: (021) 280-1086.
- E-MAIL: microsistema@ax.ibase.org.br

ESCONDENDO O MOUSE EM VISUAL BASIC

Se você fez um programa que utiliza intervalos de tempo (TIMER) e quer desaparecer com o incômodo MOUSE POINTER, use a seguinte função da API:

- SHOWCURSOR (TRUE/FALSE).

Se o parâmetro for TRUE, o mousepointer é exibido, caso contrário é escondido. Atenção: a API usa um contador para controlar a visibilidade do Mousepointer, caso você chame a função mais de uma vez para ocultar o Mouse, terá que chamar o mesmo número de vezes para mostrá-lo.

Declare a função na seção DECLARATIONS assim:

```
Declare Function ShowCursor% Lib "User" (ByVal bShow%)
```

E utilize assim:

- Para ocultar o MousePointer: a% = ShowCursor(false)

- Para mostrar o MousePointer: a% = ShowCursor(true)

Ele retorna em "a%" o valor do contador. A opção TRUE incrementa, e a FALSE decrementa.

FAZENDO SOMBRAS DIFUSAS NO COREL DRAW

É possível fazer sombras difusas no COREL, para dar a impressão de que um objeto está "flutuando" sobre

outro. Por exemplo: uma foto sobre uma folha de papel. Para isto devemos traçar um retângulo do tamanho da foto. Depois, com a ferramenta de nós, deslizamos sobre os cantos do quadrado até fazermos seus cantos ficarem arredondados. Duplicamos este quadrado, reduzindo seu tamanho. Colocamos o fundo do quadrado maior como BRANCO, e o do menor como PRETO. Com o MENU MÓVEL MISTURAR (BLEND), escolhemos o pequeno como INICIAL e o grande como FINAL, aplicando a mistura. Depois deslocamos o quadrado menor para o centro do MAIOR. Agora basta colocar a figura sobre os outros dois, deslocando um pouco para cima e esquerda. Pronto!

Não se esqueça de tirar os contornos de ambos os quadrados e coloque o menor um nível à frente do maior, antes de misturá-los.

PROBLEMAS COM DISCAGEM EM MODEM DE 14400 BPS

Você instalou seu super modem de 14400, que custou uma pequena fortuna e longas explicações para sua esposa. Aí, quando você tenta a primeira ligação ele não reconhece o sinal de discagem, apesar de você e todos os presentes estarem escutando. Isto acontece porque os modems são configurados de acordo com o padrão Norte-Americano, no qual você tira o fone do gancho e imediatamente escuta o sinal de discagem. Este problema pode ser

resolvido aumentando o tempo de espera de sinal de discagem do modem, através do SWITCH 6, presente nos modems padrão Hayes. Basta aumentar o tempo, cujo default é 2 segundos, para 5 segundos: S6=5. Meu modem é um US Robotics 14.400, e meu string de inicialização é:

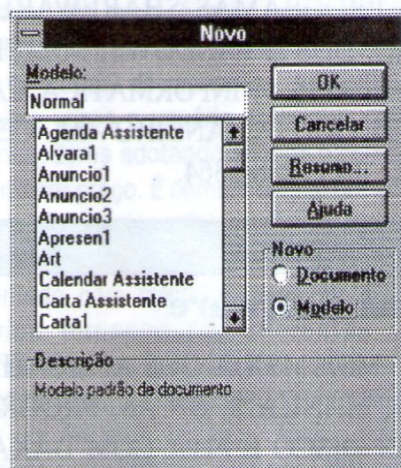
- "AT&F1S6=5"

MACROS NO WORD

Colaboração de Rubem L. Vilela Filho

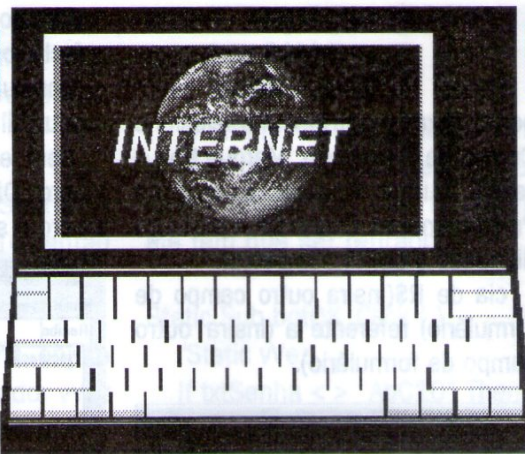
Para quem está automatizando seu escritório e nunca criou uma macro no WORD, aqui vai um exemplo de construção, passo a passo, de uma macro simples que preenche um formulário de recibo.

Através do menu Arquivo, abra um arquivo Novo e marque Modelo.



"Criando o modelo."

Digite o texto do recibo, seguindo as instruções entre os parênteses



As Redes fazem parte da nossa vida, hoje em dia. Existe a Rede do Banco, que usamos para sacar dinheiro, a Rede do Caixa do Supermercado, que passa nossas compras pelo leitor óptico, a Rede do Nosso Escritório, com a qual trabalhamos e as Redes que acessamos, como BBS's e INTERNET.

Um computador que não está ligado a uma Rede, mesmo via Modem, é uma máquina isolada, e seu usuário idem. Praticamente todos possuem placas Faxmodem, e acessam BBS's, VIDEOTEXTO, Home Bank e INTERNET.

Podemos concluir que não existem mais computadores isolados, pois quase todos fazem parte de uma imensa Rede. A SUN, empresa de computadores americana, tem o slogan: "The Network IS The Computer" ou: "A Rede É o Computador", e chegamos a conclusão de que é verdade.

Por isto, Micro Sistemas abriu este espaço totalmente dedicado a Redes. Sejam BBS's, WAN'S ou INTERNET. Aqui procuraremos tratar de vários aspectos de Rede, como: Conectividade, Interoperabilidade etc.

Desta vez, trazemos para vocês a continuação do assunto INTERNET, iniciado no número anterior. Esperamos que gostem e contribuam, seja com dúvidas, matérias ou dicas.

CRIE SUA HOME-PAGE NA INTERNET

Criar HOME-PAGES é fácil e lucrativo, sendo um poderoso meio de divulgação de produtos e serviços.

A World Wide Web é o meio mais fantástico de comunicação já inventado. Ele traz para a Internet recursos de imagem, sons, animação e Hipertexto, permitindo a criação de verdadeiros empreendimentos virtuais. Se você já acessa a Internet em modo PPP (ou SLIP), certamente já navegou por diversas HOME-PAGES pelo mundo afora. Existem HP's (Home-Pages) pessoais, profissionais e empresariais. Algumas são bizarras, outras cômicas e muitas interessantes.

Home-Pages são o meio de comunicação na WWW (World Wide Web). Elas são páginas virtuais conectadas através de HYPERLINKS (ligações em hipertexto). Geralmente acessamos a página inicial de uma determinada empresa (por isto o nome "Home Page") e vamos navegando através das escolhas que fazemos. As Home-Pages estão gravadas em SERVIDORES WWW, aos quais podemos acessar através de endereços URL (Universal Resource

Locator), por exemplo: "http://www.ax.ibase.org.br".

E o que você está esperando para criar sua própria Home-Page? É fácil, relativamente barato e VENDE!!! Ao colocar sua HP na Internet, você está disponibilizando informações para o Brasil e o Mundo e seus possíveis clientes poderão encomendar seus serviços ou mercadorias através de E-MAIL. É possível até disponibilizar transferência de arquivos (via FTP) para os usuários que acessarem sua HP.

PROTOCOLOS DA INTERNET

Para compreender melhor o funcionamento de uma Home-Page, é necessário entender os níveis de protocolos existentes na Internet. Um protocolo é um conjunto de regras para transferência de dados.

A Internet é uma Rede baseada no sistema UNIX, sendo estruturada de acordo com o modelo de camadas

OSI - Open Systems Interconnect. Este modelo revolucionou a interligação de computadores, através da independência entre os fornecedores de software, pois prevê um padrão rígido para conexão de computadores em vários aspectos, desde a ligação física até a ligação de aplicações.

MODELO OSI

APLICAÇÃO
APRESENTAÇÃO
SESSÃO
TRANSPORTE
REDE
LIGAÇÃO
FÍSICA

No Modelo OSI, existem 7 camadas de ligação entre dois computadores. Em ordem:

- Camada Física: Aqui tratamos de ligação física entre dois sistemas. Pode ser através de Cabos comuns, fibra ótica, ondas de rádio ou via satélite.

- Camada de Ligação (Data Link): Regula a comunicação física. Qual é a voltagem para sinalizar mudanças

de estado? e qual a frequência destas alterações? Estes são tópicos estudados nesta camada.

- Camada de Rede:

Esta camada identifica as máquinas conectadas, assinalando os endereços na Rede. Ela também regula o "empacotamento" das mensagens a serem enviadas.

- Camada de Transporte:

Os pacotes enviados podem chegar em ordem diferente da que foram enviados. A camada de Transporte cuida da reordenação e checagem dos pacotes de mensagens.

- Camada de Sessão:

Podemos estar conectados a diversos outros computadores. Cada conexão é uma "sessão" diferente. Nesta camada os pacotes são destinados as sessões apropriadas.

- Camada de Apresentação:

Aqui os pacotes são "abertos" e a mensagem montada exatamente como foi transmitida.

- Camada de Aplicação:

Esta camada é tratada pelo programa que originou ou recebeu mensagem. Cada programa "sabe" o que fazer com as mensagens recebidas.

Alguns protocolos de Rede englobam várias camadas em uma ou duas camadas genéricas. Na Internet utilizamos o protocolo TCP/IP, que é composto pelo: TRANSMISSION CONTROL PROTOCOL e o INTERNET PROTOCOL.

MODELO OSI

MODELO INTERNET

APLICAÇÃO	WWW,FTP,MAIL...
APRESENTAÇÃO	
SESSÃO	TCP
TRANSPORTE	
REDE	IP
LIGAÇÃO	MODEM
FÍSICA	RS-232

"O modelo de camadas da Internet"

Na Internet, supondo que você está acessando via Modem, as camadas FÍSICA e de LIGAÇÃO são deixadas a cargo da RS-232-C e do

Modem. A camada de REDE é controlada pelo IP, que designa o endereçamento dos computadores e regula o formato dos pacotes de mensagens. Os endereços IP são formados por quatro números, separados por pontos. Cada servidor da Internet tem seu próprio endereço IP. Você não tem um endereço fixo, pois o Servidor lhe emprestará um endereço quando você conectar.

O TCP se ocupa das camadas de TRANSPORTE, SESSÃO e APRESENTAÇÃO. Existe outro protocolo, utilizado em alguns serviços da Internet: o UDP (User Datagram Protocol), mas ele não interessa ao nosso escopo.

Finalmente, vem o que nos interessa: os protocolos de APLICAÇÃO. Como vimos, eles são tratados pelo programa aplicativo que gerou/recebeu as mensagens. Como existem vários aplicativos na Internet, existem também vários protocolos de APLICAÇÃO: MAIL, TELNET, FTP, ARCHIE, GOPHER, WAIS e WWW (HTTP).

O UNIVERSAL RESOURCE LOCATOR - URL

Esta é a forma dos protocolos de APLICAÇÃO da Internet localizarem os documentos ou recursos que precisamos acessar. Ele é composto por:

<aplicação>://<servidor>/<diretório(s)>/<documentos>

Para File Transfer Protocol - FTP, podemos ter URL's assim:
ftp://ax.ibase.org.br/pub/prgs/cello.zip

Para E-MAIL, usamos o URI - Universal Resource Identifier:

mailto:<usuario>@<servidor>, por exemplo: mailto:cleutonjr@ax.apc.org.

Finalmente, para WWW, que usa o protocolo de APLICAÇÃO HTTP:

http://<servidor>/<diretório(s)>/<home-page>.

Assim você pode entender os nomes que aparecem identificando serviços na Internet.

O PROTOCOLO HTTP E A LINGUAGEM HTML

As comunicações na World Wide Web são reguladas pelo protocolo de APLICAÇÃO HTTP - Hypertext Transfer Protocol. Ele possui uma série de comandos que são transparentes para quem usa programas de visualização, como: CELLO, MOSAIC e WEB EXPLORER.

O HTTP, basicamente trata de transferência de arquivos entre duas máquinas. Estes arquivos são codificados em uma linguagem de hipertexto, chamada HTML - Hypertext Markup Language. Estes arquivos são as Home-Pages que estão cadastradas na Internet.

Para você criar sua Home-Page, tem que saber programar arquivos HTML, utilizando os recursos de Hyperlinks para encadear várias páginas da WEB.

A principal característica da HTML é a independência de fornecedor. Ela não segue padrão algum de hardware ou software. Qualquer visualizador pode abrir arquivos HTML. Ela é baseada no padrão de documentos hipertexto da ISO - International Standards Organization, chamado: SGML - Standard Generalizes Markup Language. A linguagem HTML é um subconjunto do SGML que, sendo um padrão internacional, não está preso a fabricante algum.

COMO DISPONIBILIZAR HOME-PAGE'S

Para ter sua bela HP exibida na Internet, você precisa primeiro criar o(s) arquivo(s) HTML. Depois, deverá incluir os arquivos de imagem e som que utiliza, e entregar o pacote ao Provedor de Acesso, no qual está cadastrado.

Os Provedores cobram quantias diferenciadas para cada tipo de usuário. Como estamos trabalhando com o Alternex, colhemos os requisitos para cadastramento e cobrança de espaço para HP's

daquela instituição.

Os preços são diferenciados por categoria de usuário:

- A) PESSOAL: Somente pessoa física, sem uso comercial.
- B) PROFISSIONAL LIBERAL: Pessoa física, prestação de serviços.
- C) EMPRESARIAL: Qualquer uso.

Preços para seis meses:

- A) - R\$ 60,00.
- B) - R\$ 120,00.
- C) - R\$ 240,00.

Atenção: a categoria PESSOAL, não pode conter teor comercial. A categoria PROFISSIONAL LIBERAL somente pode conter anúncio de serviços prestados pelo dono da conta.

O que colocar na Home=Page? Como estruturá-la? É preciso observar outras HP's antes de criar a sua. Uma HP é um "folheto" vivo, que permite ao usuário navegar pelas opções. Normalmente uma HP é constituída de várias páginas HTML interligadas.

Analise o propósito de sua HP, levando em consideração tudo o que deseja que os usuários façam. Supondo uma empresa que vende produtos de informática e pretende fazê-lo usando cartão de crédito, a HP poderia ser estruturada assim:

1) Página Inicial:

Nome, logomarca e breve descrição da empresa. Menu de opções de produtos, cada uma chamando uma Página HTML com sua descrição e preço.

Link para cadastramento do usuário na Mala direta da empresa.

Link para outras páginas interessantes na WEB.

2) Páginas dos produtos:

Foto, nome e características do produto. Incluir preço e condições de pagamento. Link para E-MAIL, de modo que o usuário possa encomendar o produto, informando seus dados. Link para voltar.

Eis um exemplo de Home-Page em HTML:

```
<html>
<head>
<title>Cleuton Network - Produtos de Informática</title>
<body>
<h1><u>Cleuton <i>Network</i></u></h1>
<br>
<p>Somos a melhor empresa de vendas de produto de informática via Internet<br>
Aqui você encontra produtos de alta qualidade, por preço acessível.<br>
se desejar <a href="http://www.ax.apc.org/cnetwk/info2.html">maiores informações</a>
procure acessar nossas outras páginas.</p>
<hr>
<h2><i>COMO VENDEMOS</i></h2>
<br>
<p>Você escolhe o produto, encomenda via<emp><i>E-MAIL</i></emp> para
nós,<br>
mandando junto o número do seu cartão de crédito, autorizando o débito
do preço. Em três dias receberá a encomenda em sua casa.</p>

<h2><i>Nossa lista de produtos:</i></h2>

<ul>
<li><a href="modem.htm"><emp><i>Modems de alta velocidade</i></emp></a></li>
<li><a href="multi.htm"><emp><i>Kits de multimídia</i></emp></a></li>
<li><a href="soft.htm"><emp><i>Vários softwares CDRom</i></emp></a></li>
</ul>

<p><a href="http://www.ax.ibase.org.br"><b><i>Retornar</i></b></a></p>
</body>
</html>
```

*PROGRAMAÇÃO EM HTML

Vamos iniciar aqui um estudo de criação de Home-Pages, utilizando o formato HypertextMarkup Language, usado na World Wide Web. Vamos ver o formato de uma página HTML, comandos a nível de Documento e de Texto.

Veremos também como utilizar opções avançadas, como: Links de E-MAIL e Formulários.

Um arquivo HTML é de formato texto comum, ou seja, não precisamos de softwares especiais para criar uma Home-Page. A do exemplo anterior foi feita no NOTEPAD do Windows. Existem vários softwares para criação de Home-Pages, como: HOTMETAL e HOTDOG, mas não é necessário utilizá-los. Para fins deste artigo, estamos usando apenas o NOTEPAD.

Para visualizar a Home-Page da forma como irá aparecer na Internet,

você precisa de um software visualizador HTML, como: MOSAIC, CELLO, WEB EXPLORER (do OS/2) ou o pacote Internet do MICROSOFT PLUS, que estamos utilizando.

O FORMATO DO DOCUMENTO HTML

Um documento HTML possui comandos de formatação embutidos no texto. Eles ficam entre caracteres: "<" e ">", semelhante ao Carta Certa. Tais comandos são chamados de TAGs. As TAGs podem ter uma marca de início e outra de fim, ou apenas uma só, por exemplo:

- Comandos de uma só marca:

- Comandos de duas marcas: <P></P>, <BODY></BODY>

Dividimos uma página HTML em duas partes: CABEÇALHO e CORPO. Na seção de Cabeçalho, definimos parâmetros que afetam as propriedades de toda a página. E na seção Corpo temos comandos de formatação dos elementos que

PRA QUEM TEM FOME DE TECNOLOGIA.



NBK

V Feira de Informática e Telecomunicações de Campinas e Região

III Ciclo de Palestras "Informática e Sociedade"
I Ciclo de Debates "Brasil e Desenvolvimento"

<http://dglnet.com.br/infoc95/home.htm>
E-mail: sucesu@dglnet.com.br

PROMOÇÃO E REALIZAÇÃO:



de 22 a 25 de Novembro, das 14 às 22h,
no Espaço de Eventos do Colégio
Sagrado Coração de Jesus.

PATROCÍNIO:



Apoio: ACRE, ABJC, ADAF, ANCS, ANPEI, ASSESPRO, CIESP, CSCJ, COTUCA, CPFL, CTI, EMBRATTEL, EMBRAPA, GÊNESE, GRHUS, HOTEL ERMITAGE, IBEF, IMA, III'Sis, LNLS, PMC, PUCCAMP, RNP, SEBRAE, SOFTEX 2000, SENAC, SENAI, TRADE POINT, UNICAMP, UNIMEP, USF, VC TV A CABO.

compõem o documento, como: textos, imagens e objetos. Resumindo, em Cabeçalho temos informações sobre o documento; e em Corpo, o documento em si.

Todo documento em HTML deve iniciar com um descritor de versão, que informa ao software visualizador (MOZILLA, CELLO, WEB EXPLORER) qual a versão do padrão HTML que foi utilizada em sua confecção. Para utilizar o "default", simplesmente inclua o Tag:

<HTML>. A seguir, defina a seção Cabeçalho, criando os TAGs de início e fim:

<HTML> - Tag default HTML

<HEAD> - Tag de início de Cabeçalho

</HEAD> - Tag de fim de Cabeçalho.

É importante lembrar que alguns TAGs, que determinam blocos de texto, possuem TAG de início e TAG de fim.

Agora, podemos iniciar o Corpo do documento, através do TAG <BODY>:

<HTML>

<HEAD>

</HEAD>

<BODY> - Tag de início do Corpo do documento

</BODY> - Tag de fim do Corpo do documento

PARÂMETROS E COMANDOS DO CABEÇALHO DO DOCUMENTO

Na seção de Cabeçalho definimos ou alteramos parâmetros que afetarão todo o documento HTML. Tais parâmetros somente serão alterados se formos para outra Home-Page.

Existem vários TAGs que podem ser incluídos no Cabeçalho. Entre eles:

TITLE - Determina o título do documento. O visualizador normalmente mostra este texto como título da Janela, mesmo que o documento role por várias telas. Use os TAGs: <TITLE> para iniciar e </TITLE> para finalizar.

ISINDEX - Se o documento for utilizado para pesquisa em Bancos de Dados. Normalmente o Servidor WWW designa este valor. Não deve ser utilizado por nós.

NEXTID - Utilizado por geradores automáticos de páginas HTML. Identifica o documento atual. Não deve ser utilizado por nós.

LINK - É uma característica do HTML que ainda não está sendo muito utilizada. Muitos visualizadores, como o CELLO ignoram este TAG. Ele especifica outros documentos relacionados com o atual. É possível até informar qual é o relacionamento: PAI, PRÓXIMO, ANTERIOR e ÍNDICE. Usa-se assim:

<LINK HREF="endereço URL do documento" REL="relacionamento">

Em REL colocamos: PARENT, para documento PAI, NEXT, para próximo documento na seqüência, PREVIOUS, para documento anterior e INDEX, para documento índice geral. Podemos usar este recurso, mas devemos lembrar que nosso usuário pode estar usando um visualizador que não trabalhe com LINKS.

BASE - Identifica o endereço original URL do documento HTML. Aqui podemos colocar o endereço URL de nossa página, de modo que o programa visualizador o utilize para recarregar o documento. Caso não especificarmos o BASE, o programa visualizador associará o caminho utilizado para chegar até a nossa página, como se fosse nosso endereço real. Para utilizar o BASE: <BASE HREF="endereço URL de nossa Home-Page">

Podemos codificar uma típica Home-Page assim:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Minha Home Page</TITLE>
<BASE HREF="http://
www.ax.ibase.org.br">
</HEAD>
```

Atenção: o endereço URL de seu documento HTML será fornecido pelo seu provedor de acesso.

CRIANDO O CORPO DO DOCUMENTO

A seção Corpo é marcada pelos TAGs: <BODY> e </BODY>. Na seção Corpo temos os elementos:

- Parágrafo de texto.
- Cabeçalhos (não confundir com a seção Cabeçalho).
- Âncoras de hipertexto.
- Imagens.
- Listas.
- Glossários.
- Formulários.
- Auxiliares.

Vamos descrever cada elemento possível. Não aconselhamos que use todos eles em suas primeiras experiências. Tente fazer documentos simples, acrescentando sofisticação aos poucos. Eis os elementos:

PARÁGRAFOS - Estes separam blocos de texto. É importante observar que o salto de linha será de acordo com o tamanho da Janela do visualizador. O formato utilizado hoje em dia é: <P>início do parágrafo</P>

Porém, na versão 1.0 do padrão HTML, usava-se apenas <P> ao final do parágrafo, forçando a quebra de linha. Para evitar problemas, visualize o seu documento em vários programas, para ver se eles estão colocando seus parágrafos de maneira correta.

Outro fator importante é o tipo de letra utilizado, que será o padrão do visualizador, a não ser que você use TAGs auxiliares de formatação, para mudar a aparência de algumas palavras.

CABEÇALHOS - São usados para marcar trechos do texto. Se comportam como uma estrutura de título/subtítulo/subsubtítulo. No padrão HTML existem até seis níveis de títulos, cada um com formato de letra próprio. Podemos usar assim:

```
<H1>Assunto Principal 1</H1>
<H2>Subtítulo 1</H2>
<H3>Ítem 1</H3>
<P>Texto do ítem 1</P>
<H3>Ítem 2</H3>
```



```

<P>Texto do ítem 2</P>
<H2>Subtítulo 2</H2>
<H3>Ítem 1</H3>
...
<H1>Assunto Principal 2</H1>

```

Após um cabeçalho, o visualizador sempre inclui quebra de linha, por isto não podemos inseri-los em parágrafos.

ÂNCORAS - São pontos de ligação com outros documentos hipertexto, ou outros serviços da Internet, como FTP e E-MAIL. Podemos acionar, com o clique do mouse, a transferência de arquivos ou o envio de correio para nós. O usuário pode receber arquivos ou encomendar produtos e serviços através disto. Uma Âncora pode conter um texto ou uma imagem, tornando-os sensíveis ao clique do mouse. Outro uso é para acessar partes do próprio documento, funcionando com índice. Veremos as duas formas de utilização:

```

<A HREF="http://www.ax.ibase.org.br/msist/pag2.html">Página seguinte</A>

```

- A frase "Página seguinte" aparecerá diferente, e, quando clicarmos sobre ele, será chamada a página HTML que está no servidor "www.ax.ibase.org.br", no diretório "msist", com o nome "pag2.html" (o servidor roda UNIX).

```

<A HREF="#Observ">Vá para Observações</A>

```

- Quando o usuário clicar em "Vá para Observações", o visualizador irá procurar o ítem "Observ", onde definimos nosso índice. A diferença para a forma anterior é que acessamos parte do nosso próprio documento. No local onde está o texto desejado, deve haver uma outra Âncora, indicando o nome do índice:

```

<A NAME="Observ"><H3>Observações:</H3><P> Não use o programa...

```

Podemos ainda permitir que o usuário envie mensagens de E-MAIL para nós ou para qualquer outra pessoa. Basta usar no campo HREF:

```

<A HREF="mailto:nome.usuario@servidor">

```

Suponha que queremos que o usuário se cadastre em nossa empresa, podemos possibilitar a ele o envio de um correio para nós:

```

<H2>Cadastre-se já!</H2>

```

```

<P>Para receber nossa fabulosa mala direta, com artigos quentes, e ainda ter acesso à nossa conferência exclusiva, mande E-MAIL contendo seu NOME, ENDEREÇO e ENDEREÇO NA INTERNET</P>

```

```

<A HREF="mailto:nossafirma@ax.ibase.org.br">TECLE AQUI PARA ENVIAR</A>

```

IMAGENS - Podemos colocar imagens nos nossos documentos. Os formatos permitidos dependem da capacidade do visualizador utilizado, porém quase todos aceitam: GIF, PCX e BMP. O formato GIF é quase um padrão na Internet. Porém, dois outros formatos são aceitos por alguns visualizadores: XBM do X-Windows e JPG. Considere seriamente o tamanho da figura que você quer inserir, pois o tempo de transmissão pode ficar crítico para o usuário. O melhor formato é o JPEG (JPG), que comprime as imagens com pequena perda de qualidade, porém, como nem todos os visualizadores o aceitam, use o GIF com compressão LZW. As imagens que você criar, deverão ser enviadas para o seu Provedor de acesso, que lhe dará o endereço URL para incluir em seu documento. Para usar imagens:

```

<IMG SRC="endereço URL" ALIGN=Opção ALT=texto>

```

- Quando estamos testando nossa HP, não usamos endereços URL, mas diretórios e nomes de arquivos em nosso próprio computador. Depois, temos que alterar todas as referências aos arquivos locais pelos seus endereços URL. A opção ALIGN informa o alinhamento da imagem: LEFT, RIGHT, MIDDLE. A opção ALT informa um nome a ser utilizado, quando o usuário desativar a exibição de gráficos. Veja alguns exemplos:

```

<IMG SRC="http://www.ax.ibase.org.br/msist/teste.gif" ALIGN=RIGHT ALT="TESTE">

```

- Este exemplo exibe a imagem TESTE.GIF, alinhando a direita.

```

<A HREF="http://www.ax.ibase.org.br/msist/pag3.html"><IMG SRC="http://www.ax.ibase.org.br/msist/imagem.gif"></A>

```

- Este exemplo usa a imagem IMAGEM.GIF como Âncora para a página HTML PAG3.

LISTAS - As listas contêm pequenos tópicos, podendo ser ORDENADAS ou NÃO ORDENADAS. Nas listas Ordenadas, é exibida a numeração de tópicos e nas Não Ordenadas apenas uma marca. Para listas Ordenadas, usamos os TAGs e , para as Não Ordenadas usamos e . Para cada elemento da lista, usamos o TAG :

```

<H3>Quando nada mais der certo:</H3>
<OL>
<LI>Experimente outras opções</LI>
<LI>Fale com amigos</LI>
<LI>Leia o manual</LI>
</OL>

```

```

<H3>Características do produto:</H3>
<UL>
<LI>É caro</LI>
<LI>Não funciona</LI>
<LI>É uma porcaria</LI>
</UL>

```

Podemos, ainda, incluir Âncoras nas listas, de modo a fazer um Menu de chamadas de documentos HTML:

```

<H3>Minhas páginas favoritas:</H3>
<UL>
<LI><A HREF="http://info.cern.ch">CERN</A></LI>
<LI><A HREF="http://www.ax.ibase.org">ALTERNEX</A></LI>
<LI><A HREF="http://www.ibm.com">IBM</A></LI>
</UL>

```

GLOSSÁRIOS - São definições de termos. Consistem do TERMO e do texto explicativo, um exemplo:

HOME PAGE

Página de documento HTML, colocada em um Servidorda Internet. HOME PAGE é o Termo, e o texto: "Página de documento..." é a sua

explicação. Para utilizar glossários, usamos os TAGs: <DL> e </DL>. Para cada termo usamos os <DT> e </DT> e para a definição do termo o <DD> e </DD>. No HTML versão 1.0, usávamos <DT> sem o </DT> e <DD> sem o </DD>. Teste sua página em vários visualizadores, antes de decidir qual forma usar. Veja um exemplo:

```
<H2>Pessoas que acessam a Internet:</H2>
<DL>
<DT>NERDS</DT>
<DD><P>Usam grossos óculos de tartaruga e sabem tudo sobre qualquer coisa. São uns chatos</P></DD>
<DT>ESPERTOS</DT>
<DD><P>Usam a Internet para fins de lucro pessoal. Estão a cata de qualquer oportunidade comercial.</P></DD>
<DT>TARADOS</DT>
<DD>Procuram qualquer coisa que tenha sexo, desde figuras até textos.</P></DD>
</DL>
```

A finalidade do glossário é apenas organizacional. O visualizador irá mostrá-lo devidamente indentado. No HTML versão 1.0, o texto seria feito assim:

```
<DL>
<DT>NERDS<DD>Usam grossos óculos de tartaruga e sabem tudo sobre Qualquer coisa. São uns chatos<DT>ESPERTOS<DD>Usam a Internet para fins de lucro pessoal. Estão a cata de qualquer oportunidade Comercial.<DT>TARADOS<DD>Procuram qualquer coisa que tenha sexo, desde figuras até textos.
</DL>
```

FORMULÁRIOS- Esta é uma opção avançada de HTML, que não está disponível na versão 1.0. Podemos definir formulários com elementos que podem ser digitados pelo usuário. Estes dados podem ser utilizados para diversas finalidades, desde iniciar uma seção ARCHIE ou enviar E-MAIL formatado para nós. Para usar formulários, entre em contato com o seu provedor de acesso, pois cada Servidor trata de maneira diferente os formulários. Considere também que muita gente usa visualizadores antigos, ou em formato caracter, que não possuem esta característica. O uso principal de Formulários é o envio de E-MAIL, o que pode ser feito com Âncoras.

Um formulário pressupõe uma ação, ou seja, o usuário digitará dados e estes servirão para alguma coisa. Como dissemos, o uso mais comum é enviar um E-MAIL já formatado para nós. Além disto,

um formulário é composto de elementos, como:

- CAMPOS
- BLOCOS DE TEXTO
- CHECKBOXES
- BOTÕES DE AÇÃO

Definimos um Formulário com os TAGs <FORM> e </FORM>:

```
<FORM ACTION="mailto:nossafirma@ax.ibase.org.br">
<P>Por favor digite seus dados e ao final clique no botão "SUBMIT" para enviar ou no botão "RESET" para cancelar o envio.</P>
<P>Seu nome? <INPUT NAME="NOME" SIZE=30></P>
<P>Seu endereço? <INPUT NAME="ENDER" SIZE=50></P>
<P>Velocidade de seu Modem?</P>
<UL>
<LI>14400 BPS <INPUT NAME="MO DEM" TYPE="CHECKBOX" VALUE="14400"></LI>
<LI>28800 BPS <INPUT NAME="MO DEM" TYPE="CHECKBOX" VALUE="28800"></LI>
</UL>
<P>Descreva seus principais interesses:</P>
<P>Áreas: <TEXTAREA NAME="INTERE" COLS="30" ROWS="4"></TEXT AREA></P>
<P><INPUT TYPE="submit"> <INPUT TYPE="reset"></P>
</FORM>
```

Infelizmente, nem todos os visualizadores usam Formulários. E alguns ainda o interpretam de maneira errada... Se você pretende pedir informações ao usuário, faça-o através de Âncoras com E-MAIL, pois certamente conseguirá com qualquer visualizador que ele estiver rodando.

AUXILIARES - São TAGs que permitem embelezar o texto. Os principais são:

- LINHAS HORIZONTAIS
- QUEBRAS DE LINHA
- ENFATIZADORES
- NEGRITO
- ITÁLICO
- SUBLINHADO

Podemos inserir Linhas Horizontais em nosso documento, de modo a separar seções. Basta utilizar o TAG <HR>. Para quebrar linhas, sem ter que bater espaços (que seriam transmitidos também), use a Quebra de Linha com o TAG
.

Os Enfatizadores mudam o estilo de letra da frase ou palavra. Seus TAGs são: e . Exemplo:

```
<P>O que está esperando? <EM>Cadastre-se já</EM></P>
```

Negrito, itálico e sublinhado alteram estas características do texto que envolvem:

```
<B>Negrito</B>
<I>Itálico</I>
<U>Sublinhado</U>
```

Podemos usar estes TAGs combinados entre si e com os TAGs de Cabeçalhos:

```
<B><I><U>Negrito, Itálico e Sublinhado</B></I></U>
<U><EM>Sublinhado e Enfatizado<EM>
<I><U>Sublinhado e Itálico</I></U>
<U><H2>Título 2 sublinhado</H2></U>
```

O QUE FAZER PARA COLOCAR NA INTERNET?

Após criar o texto da sua página HTML, teste-o exaustivamente nos principais visualizadores:

- MOSAIC (incluindo versão 2 de 32 bits).
- CELLO (versão 1.0 e mais recente).
- WEB EXPLORER (OS/2).
- WINDOWS 95 INTERNET EXPLORER (Microsoft Plus).

Leve o disco com os arquivos HTM e as figuras para o seu provedor de acesso. Cadastre-se e veja qual é o diretório que você vai ocupar no disco do Servidor. Obtenha o URL completo de cada arquivo que você vai deixar lá:

```
http://servidor/diretorio/arquivo.extensão.
```

Altere os seus documentos HTML, para substituir as referências a arquivos locais por endereços URL. Finalmente, entregue a versão final para o Provedor de acesso.

Alguns Provedores estão implementando a alteração das Home-Pages via FTP. Veja se o seu fornece esta opção.

Acesse sua Home-Page e veja se está tudo OK. Não esqueça de verificar sua caixa de correio, a fim de saber se alguém acessou. Se você pretende deixar arquivos para os usuários, coloque-os no seu diretório no Servidor.

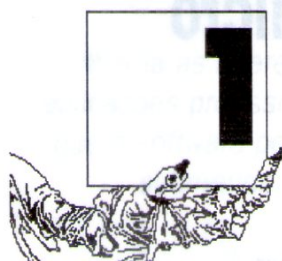
O Assunto de criação de páginas HTML não acabou. Vamos mostrar nas próximas edições exemplos práticos de criação de páginas com diversos propósitos, incluindo Formulários. Se você tem alguma dúvida, escreva para cá que teremos imenso prazer em responder.

JÁ SAIU!

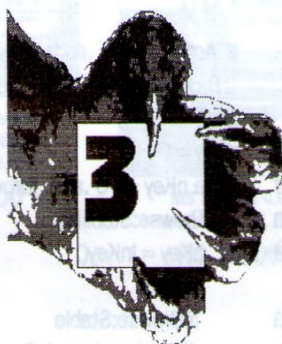
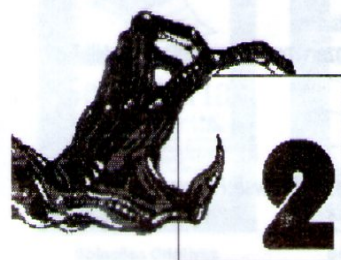
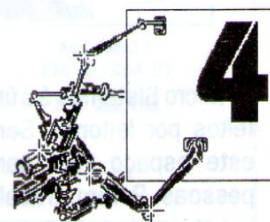
5

Bitmap

by Bob Pixel



Uma nova, incrível, fácil e divertida forma de aprender técnicas sobre computação gráfica, animação, arte no computador, etc, etc, etc.....



Bitmap (cada disco).....	R\$4,50
Pacotão Bitmap (1, 2, 3, 4 e 5).....	R\$20,00
GRAPHOS III SuperVGA.....	R\$35,00
TOPVIEW SuperVGA.....	R\$12,00
Jogos & Aventuras (ADV-01).....	R\$4,50
(ADV-02).....	R\$4,50
(ADV-03).....	R\$4,50
Curso Assembler SuperVGA (completo).....	R\$98,00
Biblioteca SuperVGA (256 cores).....	R\$12,00
ASM 86 (disco1 - rotinas Assembler).....	R\$4,50
ASM 86 (disco2 - Interrupções do PC).....	R\$4,50

ASM 86

Para quem gosta de programação inteligente, usando a linguagem preferida pelas maiores feras da criação de softs, o disco 1 da série ASM86 contém tudo o que já foi publicado na revista Micro Sistemas sobre SuperVGA, incluindo os fontes completos do sistema de animação Topview.

E, do disco 2 em diante, o ASM86 é apresentado com o mesmo sistema funcional, responsável pelo sucesso dos discos

Bitmap. Mais interatividade e facilidade de manuseio é impossível.

No disco 2 estão listadas as mais importantes INTs do PC e, a partir do disco 3, estaremos incorporando ao sistema de navegação do ASM86 um compilador Assembler pré-ajustado para as rotinas da biblioteca SuperVGA. Você poderá testar os exemplos enquanto lê o texto.

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.

Veja aqui a correção da listagem do programa "POWER EDIT", apresentado em Micro Sistemas número 152.

Micro Sistemas é a única revista que publica programas feitos por leitores. Sempre demos e sempre daremos este espaço vital para a formação profissional das pessoas. Porém, trabalhar com listagens é um processo ingrato, pois temos que "espremer" em poucas páginas o conteúdo de programas inteiros. É difícil editar as listagens e este processo acaba provocando erros.

O referido programa, publicado em MS 152, possui cinco listagens:

- POWLIB.CH
- POWLIB1.PRG
- POWLIB2.PRG
- CAD1.PRG
- CAD2.PRG

Ele foi impresso nas páginas 42 a 53, em duas colunas. Para facilitar a correção, vamos mostrar por páginas onde deve haver alteração. Dividimos a página em duas colunas: primeira, à esquerda, e segunda, à direita.

Para aplicar as correções, numere as linhas de cada página, antes de aplicar as correções, pois algumas implicam em acréscimo de linhas.

LISTAGEM POWLIB1.PRG, PÁGINA 43, SEGUNDA COLUNA

- Linha 13: "if BColor(7) NIL" fica: "if BColor(7) <> NIL"
- Linha 43: "if ArrColumns NIL" fica: "if ArrColumns <> NIL"
- Linha 81: "if UserFunction NIL" fica: "if UserFunction <> NIL"

PÁGINA 44, PRIMEIRA COLUNA

- Linha 5: "if ActionKeys NIL" fica: "if ActionKeys <> NIL"
- Linha 45: "if OldCond NIL" fica: "if OldCond <> NIL"
- Linha 52: "if MoldType NIL" fica: "if MoldType <> NIL"
- Linha 54: "if BColor(7) NIL" fica: "if BColor(7) <> NIL"
- Linha 61: "if BColor(7) NIL" fica: "if BColor(7) <> NIL"
- Linha 75: "Browse:HeadSep =" fica: "Browse:HeadSep = chr(205)+chr(203)+chr(205)"
- Linha 76: "Browse:ColSep =" fica: "Browse:ColSep = chr(186)"
- Linha 79: "Browse:HeadSep=" fica: "Browse:HeadSep=if(TableBar(1) =

- NIL,chr(205)+chr(203)+chr(205),TableBar(1))"
- Linha 81: "Browse:ColSep =" fica: "Browse:ColSep = if(TableBar(2) = NIL,chr(186),TableBar(2))"
- Linha 86: "if RecBlock NIL" fica: "if RecBlock <> NIL"

SEGUNDA COLUNA

Linha 11: Retirar a linha "if !AccessFrozen .and. Browse:ColPos NIL" e inserir o seguinte trecho de código:

```
if !Accessfrozen .and. Browse:ColPos <= Browse:Freeze
  Browse:ColPos = Browse:Freeze + 1
Endif
nKey = 0
while nKey = 0 .and. !Browse:Stable
  Browse:Stabilize
  nKey = InKey()
enddo
if Browse:Stable
  if CanInsert .and. Browse:hitBotton .and. !IsAppend(Browse)
    LightAppend(Browse)
    FileBottom := RecNumber := recno()
  nKey = K_DOWN
  else
    if Browse:hitTop .or. Browse:hitBottom
      FileTop = if(Browse:hitTop, recno(), FileTop)
      FileBottom = if(Browse:hitBottom .and. ; !IsAppend(Browse),
        recno(), FileBottom)
      if UserFunction <> NIL
```

- Linha 21: "if UserValue NIL" fica: "if UserValue <> NIL"
- Linha 29: "if UserValue NIL" fica: "if UserValue <> NIL"
- Linha 49: "if UserFunction NIL" fica: "if UserFunction <> NIL"
- Linha 57: "if UserValue NIL" fica: "if UserValue <> NIL"
- Linha 60: "if ExecBlock NIL" fica: "if ExecBlock <> NIL"
- Linha 70: "if ExecBlock NIL" fica: "if ExecBlock <> NIL"

PÁGINA 45, PRIMEIRA COLUNA

- Linha 29: "if ActionKeys NIL" fica: "if ActionKeys <> NIL"
- Linha 31: "if Position 0" fica: "if Position <> 0"

Linha 33: "if UserFunction NIL" fica: "if UserFunction <> NIL"
 Linha 39: "if UserValue NIL .and." fica "if UserValue <> NIL .and."
 Linha 47: "if UserValue NIL .and." fica "if UserValue <> NIL .and."
 Linha 82: "if RecBlock NIL" fica: "if RecBlock <> NIL"

SEGUNDA COLUNA

Linha 13: "if RecBlock NIL" fica: "if RecBlock <> NIL"
 Linha 30: "if DefaultOrder indexord()" fica: "if DefaultOrder <> indexord()"
 Linha 40: "if RecBlock NIL" fica: "if RecBlock <> NIL"
 Linha 57: "if DefaultOrder indexord()" fica: "if DefaultOrder <> indexord()"
 Linha 66: "if RecBlock NIL" fica: "if RecBlock <> NIL"
 Linha 83: "if DefaultOrder indexord()" fica: "if DefaultOrder <> indexord()"

PÁGINA 46, PRIMEIRA COLUNA

Linha 5: "if RecBlock NIL" fica: "if RecBlock <> NIL"
 Linha 22: "if DefaultOrder indexord()" fica: "if DefaultOrder <> indexord()"
 Linha 30: "if RecBlock NIL" fica: "if RecBlock <> NIL"
 Linha 71: "if DefaultOrder indexord()" fica: "if DefaultOrder <> indexord()"
 Linha 77: "if RecBlock NIL" fica: "if RecBlock <> NIL"

SEGUNDA COLUNA

Linha 7: "if UserFunction NIL" fica: "if UserFunction <> NIL"
 Linha 13: "if UserValue NIL" fica: "if UserValue <> NIL"
 Linha 16: "elseif UserValue NIL .and." fica: "elseif UserValue <> NIL .and."
 Linha 39: "if UserFunction NIL" fica: "if UserFunction <> NIL"
 Linha 45: "if UserValue NIL" fica: "if UserValue <> NIL"
 Linha 48: "elseif UserValue NIL .and." fica: "elseif UserValue <> NIL .and."
 Linha 75: "if RecBlock NIL" fica: "if RecBlock <> NIL"
 Linha 82: "ArrFields[Browse:ColPos]NIL" fica: "ArrFields[Browse:ColPos] <> NIL"

PÁGINA 48, PRIMEIRA COLUNA

Linha 5: "if RecBlock NIL" fica: "if RecBlock <> NIL"
 Linha 29: Substituir as linhas 29, 30 e 31 "if nKey >= 32..." pelo seguinte trecho de programa:

```
if nKey >= 32 .and. nKey <= 255 .and. ;
  ArrFields[Browse:ColPos] <> NIL .and. ;
  (IsAppend(Browse) .or. !JustEnterEdit)
```

Linha 40: "if RecBlock NIL" fica: "if RecBlock <> NIL"
 Linha 50: "if UserFunction NIL" fica: "if UserFunction <> NIL"
 Linha 56: "if UserValue NIL .and." fica: "if UserValue <> NIL .and."
 Linha 59: "elseif UserValue NIL .and." fica: "elseif UserValue <> NIL .and."

LISTAGEM POWLIB2.PRG, PÁGINA 49, PRIMEIRA COLUNA

Linha 14: "endif" inserir após esta linha o seguinte trecho de programa:

```
while Count < RegstoSkip
  dbSkip()
  if leval(Condition) .or. MyEof()
  if IsAppend(Browse)
```

```
if !MyEof()
  dbgoBottom()
  dbSkip()
  endif
  Count++
  else
  dbSkip(-1)
  endif
  exit
  endif
  Count++
  enddo
```

```
elseif RegstoSkip < 0
  dbSkip(RegstoSkip)
  if leval(Condition) .or. bof()
  dbgoto(OldRecno)
  else
  return RegstoSkip
  endif
```

Linha 15: "while Count RegstoSkip" fica: "while Count > RegstoSkip"
 Linha 23: "Count-" fica: "Count-"
 Linha 35: "if DirectAccess .and. FileBottom NIL" fica: "if DirectAccess .and. FileBottom <> NIL"
 Linha 53: "if DirectAccess .and. FileTop NIL" fica: "if DirectAccess .and. FileTop <> NIL"

SEGUNDA COLUNA

Linha 55: "if UserFunction NIL" fica: "if UserFunction <> NIL"
 Linha 60: "if UserValue NIL .and." fica: "if UserValue <> NIL .and."
 Linha 63: "elseif UserValue NIL .and." fica: "elseif UserValue <> NIL .and."
 Linha 80: "if UserFunction NIL" fica: "if UserFunction <> NIL"

PÁGINA 50, PRIMEIRA COLUNA

Linha 1: "if UserValue NIL .and." fica: "if UserValue <> NIL .and."
 Linha 3: "elseif UserValue NIL .and." fica: "elseif UserValue <> NIL .and."
 Linha 31: "if GetField NIL" fica: "if GetField <> NIL"

SEGUNDA COLUNA

Linha 9: "if DefaultOrder indexOrd()" fica: "if DefaultOrder <> indexord()"
 Linha 28: "if DefaultOrder 0" fica: "if DefaultOrder <> 0".
 Linha 55: "if DefaultOrder indexOrd()" fica: "if DefaultOrder <> indexord()"
 Linha 82: Substituir linhas 82 e 83 "if IsAppend" pelo seguinte trecho de programa:

```
if IsAppend(Browse) .and. Browse:rowPos < Browse:rowCount
  BacaRec = recno()
  for Count = Browse:rowPos to Browse:rowCount - 1
  dbSkip()
  if MyEof()
  exit
  endif
  next
  BacaFlag = MyEof()
  dbgoto(BacaRec)
```


**Central
SOFT**

R. Barão de Itapetininga, 86
7º and. cnj. 708
Centro - São Paulo - SP
Cep 01043-903

TELE - VENDAS (011) 256-2544 * tel/fax: (011) 259-8430

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
ITAU - 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 INCLUIDO)**

5 1/4 DD R\$ 2,00
5 1/4 HD R\$ 2,50
3 1/2 DD R\$ 3,00
3 1/2 HD R\$ 3,50

TAXA DO CORREIO R\$ 3,00
PARA CADA 30 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 PYROTECHNICA (386/4Mb)
- J1359 07 HD THE FORTRES OF DR RADIACKI

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(VGA/386)
- 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 NIETOOON (386)
- J1343 08 HD DOMINUS (386/4Mb)
- J1354 07 HD RAVENLOFT (MOUSE/386/4Mb)

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 PINBALL 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

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 LESSE 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)
- J1224 05 HD STREET FIGHTER II TURBO
- J1326 04 HD THE ULTIMATE BODY BLOWS

Desconto Progressivo de verdade

5 a 9 discos - desc. 5%

10 a 19 discos - desc. 7%

20 a 29 discos - desc. 10%

30 a 39 discos - desc. 15%

40 a 49 discos - desc. 20%

Acima de 50 discos - desc. 25%

PROGRAMAS SHAREWARE NACIONAIS

ABACUS LITE	FLANILHA ELETRONICA	01HD A0729	FLASH	vr.1.0	CONTROLE DE ESTOQUE	01DD A0650
ARCHEQUE	IMPRIME CHEQUE POLHA SOLTA	01HD A0711	FLOKCON	vr.1.0	SIST. DE FLUXO DE CAIXA	01DD A0701
ARDETO	ADMINISTRADOR DE ESTOQUES	01HD A0725	GER-CAR	vr.1.0D	GERENCIAMENTO DE VEICULOS	01DD A0714
ARMS	SIST. DE ADM. DE EMPRESAS	01HD A0669	GERCON		CONTROLE DE CONDOMINIOS	01DD A0649
ADV-MASTER	AGENDA PARA ADVOGADOS	01HD A0722	HOFRO	vr.1.0	AUTOMACAO DE NOTAS	01DD A0698
ADVEL	ADMINISTRADORA DE VEICULOS	01HD A0723	HOROS CONTAS A PAGAR		SISTEMA DE CONTAS A PAGAR	01DD A0256
APC	ADM. FIM. DE CHEQUES	01HD A0734	IMOBPROG	vr.2.0	SIST. COMPL.F/ IMOBILIARIA	01DD A0447
AGENDA ELETRONICA	AGENDA, CALENDARIO, BLOCO DE NOTAS	01HD A0456	QUAKE	vr.1.5	PROTOCOLO F/ BBS, VIDEOTEXTO	01DD A0659
AGENDA TIMING vr.2.1	AGENDA DE COMPROMISSOS	01HD A0517	RCPROG	vr.2.0	RECIPOS ON LINE	01DD A0514
AMIGO	CODIGO DE DEFESA DO CONSUMIDOR	01HD A0710	RL ADMINISTRA		F/ ADM. DE ESCOLAS, ACADEMIAS	02DD A0410
ATLAS DE ANATOMIA	ESTUDO DA CABECA	01HD A0173	RL ADM. CLINICA		F/ ADM. DE CADSTRO DE PACIENTES	02DD A0412
BIBLIA	ESTUDO DOS EVANGELIOS	01HD A0730	RL CONTROLE DE ESTOQUE		SISTEMA DE CONTROLE DE ESTOQUE	02DD A0456
C.A.T	CONTROLE DE ASSIS. TECNICA	01HD A0485	RL FOLHA DE PAGAMENTO		COMPLETO SIST. DE FOLHA DE PAG.	02DD A0411
CASH FAST vr.4.0	SIST. CONTAS A PAGAR/RECEBER	01HD A0721	RL VIDEO LOCADORA		F/ CONTROLE DE VIDEO LOCADORA	02DD A0413
CEPROG vr.2.0	SIST. DE CONTROLE BANCARIO	01HD A0486	SAPRO		SIST. DE ATEND. DE CLIENTES	01DD A0658
CCLI	CADASTRO DE CLIENTES	01HD A0511	SCPR		SIST. CONTAS A PAGAR/RECEBER	01DD A0667
CREDEPROG vr.2.0	SIST. DE CONTROLE DE CREDIARIO	01HD A0573	SCM	vr.3.1	SISTEMA DE CORRECAO DE BALANCO	01DD A0272
CHEQUE WRITE JR	IMPRIME CHEQUE POLHA SOLTA	01HD A0712	SENA 91		MONTA JOGOS POR PROBABILIDADE	01DD A0655
CONSTITUCAO	CONSTITUICAO INTEGRAL DE 1988	04DD A0080	SIGSEV	vr.2.00	GERENCIAMENTO DE VENDAS	01DD A0656
CONSULTAS MEDICAS	GERENCIA CONSULTAS MEDICAS	01HD A0719	SIGSEV	vr.1.30	GERENCIAMENTO DE PREÇOS	01DD A0657
CONTAS CORRENTES	SIST. DE CONTROLE BANCARIO	03DD A0705	SIGSEL	vr.2.00	GERENCIAMENTO DE LOCADORA	01DD A0657
CONTAS A PAGAR/RECEBER	SISTEMA DE CONTAS E PAGAR/RECEBER	01DD A0399	SISTEMA BANCA		DISTR. DE JORNAL/REVISTA	01DD A0476
COMPUT.DIC	DICIONARIO DE INFORMATICA	01HD A0710	SFFRO		CADASTRO CHEQUE S/PUNDO	01DD A0693
COSMICO CONTABILIDADE	SISTEMA DE CONTABILIDADE	02DD A0445	SFFRO		SIST. AUTOM. AG. DE TURISMO	01DD A0694
CTLIV vr.1.0	AUTOMACAO DE LIVRARIAS	01HD A0697	SMALL O.CASH MANAGER		FLUXO DE CAIXA	01DD A0665
DARF vr.2.0	EMISSAO DE DARF	01HD A0718	SHD	vr.2.0R	SISTEMA DE MALA DIRETA	01DD A0615
DECII	DICIONARIO INGLES-PORT.	01HD A0653	SOFTLOGIC HOME FAST		SISTEMA DE ORCAMENTO DOMESTICO	01DD A0478
ECONOMICO vr.1.0	INDICADORES ECONOMICOS	01HD A0683	SOFTLOGIC NOTE FAST		AGENDA DE COMPROMISSOS	01DD A0479
ELETRO	ORCAMENTO PROJETO ELETRICO	01HD A0583	SOFTLOGIC STOCFAST		SISTEMA DE CONTROLE DE ESTOQUE	01DD A0480
ELECTROCEP vr.3.2a	F/ CONSULTAS DE CEP	01HD A0473	SOFTLOGIC BANK FAST		SISTEMA DE CONTROLE BANCARIO	01DD A0481
FACIL vr.6.0D	EDITOR DE TEXTO	01HD A0727	TRADTOR		TRADZ TEXTO F/ VARIOS IDIOMAS	01DD A0045
FASTFOOD	GERENCIA RESTAURANTES	01HD A0720	TUTOR LOTUS		ENSINA A USAR O LOTUS 123	01DD A0079
FICHIARIO ELETRONICO	AGENDA, CADASTRO DE PROGRAMAS	01DD A0472	ZOD REVISAO SOLAR		TRACA E IMPRIME SEU MAFA 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



TODOS OS NOSSOS PROGRAMAS SÃO GARANTIDOS CONTRA VIRUS

Confira! Preços Promocionais + descontos Progressivos

CENTRAL SOFT MULTIMÍDIA

SEMPRE OS MELHORES LANÇAMENTOS EM CD'S


PREÇOS
ESPECIAIS
PEÇA CATALÓGO
E COMPROVE
!!!

- JOGOS DE AÇÃO
- JOGOS DE SIMULAÇÃO
- JOGOS ADVENTURES
- JOGOS DIVERSOS


EDUCATIVO E INFANTÍLS

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.**


- CLIP-ART, DESENHOS E FOTOS
- DIVERSOS
- ENCICLOPÉDIAS
- ERÓTICOS



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



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



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







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



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.




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.



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

Qualquer destes CD's
Apenas R\$ 54,00



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 ícones de programas.

APLICATIVOS SHAREWARE EM INGLÊS (em disquete)

- UTILITÁRIOS P/ GERENCIAMENTO DE ARQUIVOS -----
- 2272 AEDIT EDITOR P/ DESCRIÇÃO DE ARQUIVOS 4DOS 1DD
 - 3510 ACTM AUTOCHECK.BAT - CONFIG.SYS - FILE.MANAGER GERENCIADOR DE ARQUIVO SEGURO 1DD
 - 2667 ACTIACON GERENCIADOR COM INTERFACE GRÁFICO 1DD
 - 1619 ANALYZE VERIFICA E FORMATA ARQUIVOS 1DD
 - 3654 AUTOREAD VISUALIZADOR DE ARQUIVO DE TESTE 1DD
 - 800 BAKERS DOZEN TREZE UTILITÁRIOS MANUAIS 1DD
 - 1331 CIRCLE SOFTWARE UTILITIES UTILITÁRIOS ÚTEIS 1DD
 - 3083 CMFILER GERENCIADOR DE ARQUIVOS, MUITO RÁPIDO 1DD
 - 1101 CUSTOM DIRECTORY (FORMELY DISKSIGN) ACRESCENTA MENSAGEM NA LISTAGEM DIR* 1DD
 - 2626 DABUTIL 6 UTILITÁRIOS DE WINCHESTER VALIOSOS 1DD
 - 2979/3012 DCOM THE DIRECTOR: COMMANDER GERENCIADOR DE ARQUIVO 2DD
 - 908 DREDIT EDIA, CLASSIFICA E CONECTA DIRETÓRIOS DOS 1DD
 - 1914 DISKUTILITIES 02 PROGRAMAS PARA CÓPIAS E FORMATAR DISCOS 1DD
 - 1267 DISK WIZ GERENCIADOR DE DISCO, EDITOR DE TEXTO E MAIS 1DD
 - 2830 DOO-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 CLIPWAVE FOR WINDOWS FERRAMENTAS DE RÁPIDO ACESSO, FÁCIL 1DD
 - 4290 CLYSMIC ICON BAR CRIA ÍCONES PARA PROGRAMAS 1DD
 - 2325 COMMAND POST GERENCIAMENTO DE ARQUIVOS 1DD
 - 3798 DIRECTOR CLIMBER NAVEGA ATRAVÉS DE DIRETÓRIOS 1DD
 - 3379/4287 DRAG AND VIEW VAREDEADE DE ARQUIVOS EM WINDOWS 2DD
 - 3378 DRAG AND ZIP UM ÍCONE PARA COLOCAR NO ARQUIVO ZIP 1DD
 - 3427 DROPPER FOR WINDOWS DRAG E DROPPER P/ WINDOWS DESKTOP 1DD
 - 3636 THE DUMPSITER 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 3DD
 - 3315 FILEMAN - FILE MANAGER FOR WINDOWS - GERENCIADOR DE ARQUIVOS PARA WINDOWS 1DD
 - 3418 INFOTAG COLOQUE UMA LINHA DE TEXTO EM QUALQUER ARQUIVO 1DD
 - 3364/3450 IBCOOK 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. 1799/97/2139/40
 - SILICON UNIVERSE - Simulador cósmico e tutor astronômico - 01 DD COD. 3913
 - STARSLIDE - 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 - Constrói 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 - Desenhos 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 ELECTRICAL DBS DISK - Database p/ eletricitistas, 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 CONDOMÍNIOS	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
CONTABILIDADE 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
EMIÇÃO DE CHEQUES	38,00
EMIÇÃO DE DARF'S	48,00
EMIÇÃO 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

Análise de Horóscopos personalizados por computador
Mapa Astral, numerologia, chinês, indígenas, carma, indiano, profissões, atlântida, saúde e erótico/namoro. Analise para casais e ainda prognóstico e biorritmos.
Ligue e peça: Tel: (011) 256-2544
Tel/Fax: (011) 2598430 Central Soft Análise PegaStar

Ligue Agora ...
TEL/FAX: (011) 259-8430
TEL: (011) 256-2544
...e faça seu pedido!

Atendemos todo o Brasil


```

if BacaFlag
  dbgoto(RecNumber)
  dbSkip()
  if Ival(Condition) .or. MyEof()
    dbgoto(RecNumber)
  else
    RecNumber = recno()
  endif
  StrBacalhau = ""
  while recno() <> OldRecno

```

PÁGINA 51, PRIMEIRA COLUNA

Linha 12: "if xNewKey NIL" fica: "if xNewKey <> NIL"
 Linha 57: Substituir as linhas 57 e 58 "if IAccessFrozen..." pelo seguinte trecho de programa:

```

if IAccessFrozen .and. Browse:ColPos <= Browse:Freeze
  Browse:ColPos = Browse:Freeze + 1
Endif
HardStabilize(Browse)
SetCursor(SC_NORMAL)
while (nKey := InKey()) = 0
  if ExecBlock <> NIL

```

Linha 84: "ArrFields[Browse:ColPos]NIL" fica: "ArrFields[Browse:ColPos] <> NIL"

SEGUNDA COLUNA

Linha 2: Substituir as linhas 2,3,4 e 5 "if ArrFields[Browse:ColPos..." pelo seguinte trecho de programa:

```

if ArrFields[Browse:ColPos] = NIL .and. ;
  ((nKey >= 32 .and nKey <= 255) .or. nKey = K_ENTER)
  Invalid = .F.
  if UserFunction <> NIL

```

Linha 11: "if UserValue NIL" fica: "if UserValue <> NIL"

Linha 14: "elseif UserValue NIL .and." fica: "elseif UserValue <> NIL .and."

Linha 32: Substituir as linhas 32 e 33 "if IInvalid .or. (nKey)" pelo seguinte trecho de programa:

```

if IInvalid .or. (nKey >= 32 .and. nKey <= 255) .or. ;
  nKey = K_ESC
  Invalid = .F.
  if ArrFields[Browse:ColPos] <> NIL

```

PÁGINA 52, PRIMEIRA COLUNA

Linha 15: "if ArrValid[Count] NIL" fica: "if ArrValid[Count] <> NIL"
 Linha 17: "if UserFunction NIL" fica: "if UserFunction <> NIL"
 Linha 22: "if UserValue NIL" fica: "if UserValue <> NIL"
 Linha 45: "if RightOrder NIL" fica: "if RightOrder <> NIL"
 Linha 59: "if Status[5] indexord()" fica: "if Status[5] <> indexord()"

LISTAGEM CAD1.PRG, PÁGINA 52, SEGUNDA COLUNA

Linha 8: "if XIndex NIL" fica: "if XIndex <> NIL"

LISTAGEM CAD2.PRG, PÁGINA 53, PRIMEIRA COLUNA

Linha 23: substituir as linhas 23,24, 25 e 26 "CAD->..." pelo seguinte trecho de programa:

```

CAD->(PowerEdit(5,10,17,69, ArrCol, ArrLab,1,,f., ;
  {|| CAD->Nome >= "C" .and. CAD->Nome <= "E"}, ;
  "PowUserCad", ArrColors, 1, .t.,,t.,t., ArrPie, ;
  ArrPic,,ArrVal,,f.,f.,{||datetime()}, ;
  {||CAD->(dbseek("E"))} ))

```

Estas são as correções necessárias. Caso haja algum problema, entre em contato conosco.

Obrigado.

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 incluído despesas postais. Tel./Fax: (021) 571-5903

PREÇOS

(válidos até a próxima edição de Micro Sistemas)

R\$

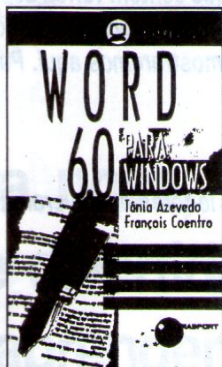
Int. à Informática MS-DOS até 6.2	38,00
Windows 3.1	44,00
Paint Brush dos 8 aos 80 anos	27,00
Word 6.0 para Windows	44,00
Excel 5.0 para Windows	45,00
Programação em Visual Basic	44,00
WordStar 5.0/6.0	27,00
Lotus 1-2-3	27,00
Quatro Pro 3.0	27,00
dBase III Plus Interativo	27,00
Programação em bBase III Plus	27,00
Programação em Clipper 5.0x - Básico	35,00

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

Apresenta seus lançamentos!

Série Simplificando o Word for Windows 6.0

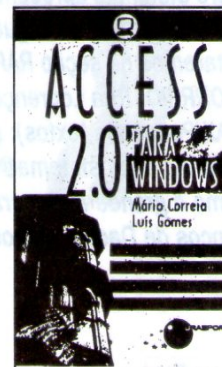
Aborda as diferentes aplicações profissionais a que o software pode ser submetido.



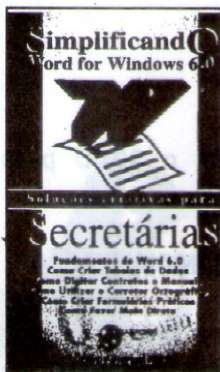
WORD 6.0
200 pp./Cód. 01
R\$ 29,00

Série Fundamental

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



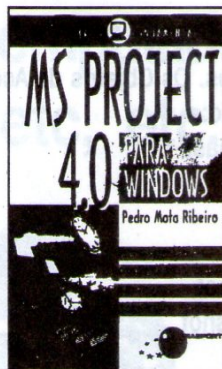
ACCESS 2.0
180 pp./Cód. 02
R\$ 21,00



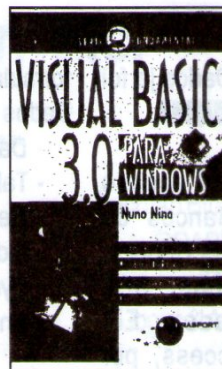
Soluções Criativas para Secretárias
324 pp./Cód. 06
R\$ 29,00



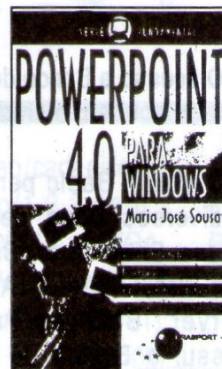
Soluções Criativas para Universitários
394 pp./Cód. 07
R\$ 35,00



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

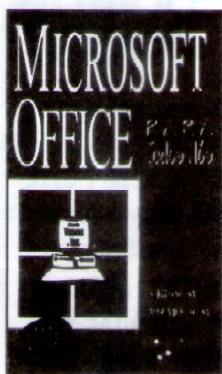


Visual Basic 3.0
Inclui disquete!
318 pp./Cód. 04
R\$ 38,00



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: _____

Micro Sistemas apresenta sua nova seção: PROGRAMANDO, que contém vários aspectos relativos a esta arte. Aqui veremos não somente novas linguagens de programação, como também rotinas, procedimentos e pesquisas. Coisas simples e rápidas, trataremos na seção RAPIDINHAS, matérias mais complexas mostraremos aqui. Participe! Mande dúvidas, rotinas etc para:

- CORREIO: Rua Lourenço Ribeiro, 124-A, Rio de Janeiro.

- FAX(Pequenos textos): (021) 280-1086.

- E-MAIL: microsistema@ax.ibase.org.br.

Como é grande a procura pelo assunto VISUAL BASIC (vários leitores escreveram), principalmente no aspecto de acesso a Bancos de Dados, vamos mostrar como utilizá-los no VB.

ACESSANDO DADOS NO VISUAL BASIC

O acesso a Banco de Dados já foi tratado aqui em outras edições.

O Visual Basic permite acesso a diversos tipos de Bancos de Dados. Entre eles: dBASE, Clipper, Fox Pro, Oracle, Access, SQL Server, Btrieve, Paradox. Ele possui o Engine do Access, por isto pode acessar diretamente os Bancos de Dados com este formato. Para os outros tipos, ele necessita de drivers ODBC.

DATA CONTROL

Para acessar Bancos de Dados, o Visual Basic utiliza um Custom Control chamado Data Control, que permite a conexão com o BD. Especifica-se no Data Control o BD e a Tabela a ser acessada. Os campos são associados com controles do formulário, chamados de Bound Controls. Através do próprio Data Control podemos navegar no Banco de Dados.

DATA ACCESS OBJECTS

A versão Professional permite que criemos Objetos para acesso a dados. Estes objetos se comportam como Controles, mas não tem ligação com

formulários. Os Objetos de Acesso a Dados são:

- Database
- Table
- Field
- Index
- Dynaset
- Snapshot

Utilizando os Objetos de Acesso a Dados, temos maior flexibilidade no desenvolvimento de aplicações de Banco de Dados, podendo até utilizar SQL.

ODBC

Significa "Open Data Base Connectivity" ou Conexão com Bancos de Dados Abertos. É uma estratégia criada pela Microsoft para prover a independência entre linguagem e SGBD. Vários softwares para Windows utilizam o ODBC, entre eles: PowerBuilder, Access, dBASE V, Visual Objects, Visual Realia etc. Para acessar um SGBD, é necessário possuir o DRIVER ODBC instalado e uma FONTE DE DADOS criada no gerenciador de ODBC. Existem drivers STAND ALONE, que não necessitam do SGBD para acessar os Bancos de Dados e drivers CLIENTE-SERVIDOR, que se

comunicam com o SGBD para solicitar os Dados.

ARQUIVOS DE INICIALIZAÇÃO

A maioria dos programas oferece aos usuários opções de configuração e uso. Por exemplo: parâmetros, diretórios etc. O Windows oferece um padrão de arquivos de configuração, conhecido como ARQUIVO INI. Ele é um arquivo texto, estruturado em seções e opções:

```
[seção 1]
opção = valor
opção2 = valor2
```

```
[seção 2]
opção = valor
...
```

O VB necessita de algumas informações para executar seu programa. Enquanto você está rodando-o em modo interpretado, ou seja: dentro do VB, ele vai utilizar o arquivo VB.INI, que fica no diretório C:\WINDOWS. Eis o VB.INI:

```
[Visual Basic]
vbpath=C:\VB
ReportDesign=1
DataAccess=1
```



```

DebugWindow=320 283 320 166 0
MainWindow=0 0 630 72 1
ToolBar=0
PropertiesWindow=134 240 289 236
9
ToolBox=8 114 0 0 1
ProjectWindow=402 152 248 215 9
ColorPalette=102 186 0 0 0
CustomColors=16777215 16777215 16777215
16777215 16777215 16777215
16777215 16777215 16777215
16777215 16777215 16777215
16777215 16777215
RecentFile1=F:\USUARIOS\CLEUTON\PROJ
ETOS\INTERFO2.MAK
RecentFile2=F:\USUARIOS\CLEUTON\PROJ
ETOS\INTERFO1.MAK
RecentFile3=F:\USUARIOS\CLEUTON\PROJ
ETOS\GLOBAL5.MAK
RecentFile4=F:\USUARIOS\CLEUTON\PROJ
ETOS\GLOBAL4.MAK
TabStops=4
InsOptExplicit=0
SyntaxChecking=0
DefSaveFormat=0
SaveBeforeRun=0
SelectText=15
SelectBkgnd=1
NextStatementText=0
NextStatementBkgnd=15
BreakPtText=15
BreakPtBkgnd=4
CommentText=2
CommentBkgnd=15
KeywordText=1
KeywordBkgnd=15
IdentifiersText=0
IdentifiersBkgnd=15
CodeWinText=0
CodeWinBkgnd=15
DebugWinText=0
DebugWinBkgnd=15
GridWidth=120
GridHeight=120
ShowGrid=1
AlignToGrid=1
[Installable ISAMs]
Btrieve=X:\SOFT\WINDOWS\btrv110.dll
FoxPro 2.0=X:\SOFT\WINDOWS\
xbs110.dll
FoxPro 2.5=X:\SOFT\WINDOWS\
xbs110.dll
dBASE III=X:\SOFT\WINDOWS\
xbs110.dll
dBASE IV=X:\SOFT\WINDOWS\
xbs110.dll
Paradox 3.X=X:\SOFT\WINDOWS\
pdx110.dll

```

```

[dBase ISAM]
Deleted=On

```

A seção VISUAL BASIC contém parâmetros para o ambiente VB. Não é recomendável que se altere os

parâmetros diretamente, utilize as opções dos menus do VB.

As outras seções se referem as opções de acesso a outros tipos de Bancos de Dados, que o engine do VB utiliza. Caso seu programa utilize outros Bancos de Dados diferentes do Access, será necessário criar um arquivo INI com as seções: [installable ISAMs] e [dBase ISAM]. Nesta última podem ser colocadas as opções presentes no dBASE.

ARQUIVOS CONVENCIONAIS

O VB dá suporte ao uso de arquivos convencionais, seqüenciais ou randômicos. Não existe acesso indexado. Para utilizar estes arquivos, usamos os comandos convencionais para abrir, ler, atualizar e fechar arquivos.

OPEN

Open arquivo [modo] [acesso] [lock] As [#]numarquivo [Len = tamregistro]

- **Arquivo** - Arquivo a ser aberto (incluir path).
- **modo** - Modo do arquivo: Append, Binary, Input, Output, Random.
- **Acesso** - Operações permitidas: Read, Write, Read Write.
- **lock** - Tipo de lock utilizado: Shared, Lock Read, Lock Write, Lock Read Write.
- **numarquivo** - Número do arquivo. Os outros comandos irão se referir a este número.
- **tamregistro** - Para arquivos randômicos. Tamanho do registro.

PUT

Put [#] numarquivo, [numregistro], variável

- **numarquivo** - Número do arquivo aberto em um Open.
- **numregistro** - Número do registro. Para arquivos Randômicos, é o número físico do registro. Para arquivos Binários, é o número do byte, a partir do qual será gravado.
- **variável** - Variável onde estão os

dados a serem gravados.

Existe uma série de restrições. Consulte o Help do VB.

GET

Get [#] numarquivo, [numregistro], variável

CLOSE

Close #<numarquivo>

EXEMPLO DE ACESSO A ARQUIVOS CONVENCIONAIS

```

Sub Form_Click ()
Dim Clientname As String * 20 '
Declaração de variáveis
Dim Indx, Max, Msg, NL
NL = Chr(10) ' Caracter NEWLINE
' Criando um arquivo randomico
com PUT
Msg = "Digite um nome." & NL & NL
Msg = Msg & "Tecle 'Enter' sem
nome para finalizar."
Open "TESTFILE" For Random As
#1 Len = Len(ClientName)
ClientName = InputBox(Msg) ' Get
user input.
Do While ClientName <> String(20,
" ")
Put #1, ClientName 'Grava no
arquivo
ClientName = InputBox(Msg) '
Obtem entrada
Loop
' Le o arquivo criado com o GET
Max = Loc(1)
If Max = 0 Then ' Verifica se tem
registros
Msg = "Seu arquivo esta vazio."
& NL
Else
Msg = "Seu arquivo contem os
nomes:" & NL & NL
End If
For Indx = 1 To Max
Get #1, Indx, ClientName 'Le do
arquivo
Msg = Msg & ClientName & NL
Next Indx
Close #1 ' Fecha o arquivo
Msg = Msg & NL & "Escolha OK
para apagar arquivo."
MsgBox Msg ' Mosta
mensagem.
Kill "TESTFILE" ' Apaga o arquivo
End Sub

```


O DATA CONTROL

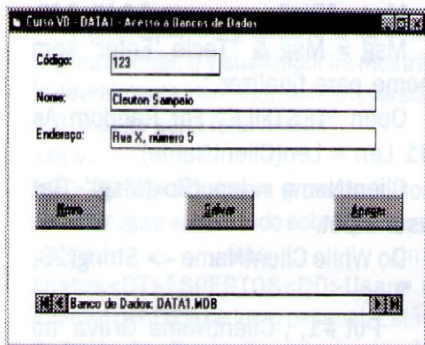
O Data Control permite o acesso a Bancos de Dados, dos formatos: Access, dBASE, Paradox, Btrieve, Oracle, SQL Server etc.

Podemos ter mais de um Data Control por formulário, porém um Data Control somente pode acessar uma Fonte de Dados.

Para utilizar um Data Control, devemos seguir os passos:

- Desenhar o Data Control no formulário.
- Especificar suas propriedades.
- Desenhar os Controles Associados no formulário.
- Associá-los com os campos do Data Control.

Este pequeno projeto mostra um exemplo de acesso a Bancos de Dados:



VERSION 2.00

Begin Form Form1

```
Caption = "Acesso a Bancos de Dados"
ClientHeight = 4020
ClientLeft = 1095
ClientTop = 1485
ClientWidth = 7365
Height = 4425
Left = 1035
LinkTopic = "Form1"
ScaleHeight = 4020
ScaleWidth = 7365
Top = 1140
Width = 7485
```

Begin CommandButton Command3

```
Caption = "&Apagar"
Height = 495
Left = 5760
TabIndex = 8
Top = 2040
Width = 1215
```

End

Begin CommandButton Command2

```
Caption = "&Salvar"
Height = 495
```

```
Left = 3120
TabIndex = 7
Top = 2040
Width = 1215
```

End

Begin CommandButton Command1

```
Caption = "&Novo"
Height = 495
Left = 480
TabIndex = 6
Top = 2040
Width = 1215
```

End

Begin TextBox Ender

```
DataField = "Endereço"
DataSource = "Data1"
Height = 285
Left = 1800
TabIndex = 4
Top = 1200
Width = 4695
```

End

Begin TextBox Nome

```
DataField = "Nome do cliente"
DataSource = "Data1"
Height = 285
Left = 1800
TabIndex = 2
Top = 720
Width = 4695
```

End

Begin TextBox Codigo

```
DataField = "Código do cliente"
DataSource = "Data1"
Height = 285
Left = 1800
TabIndex = 0
Top = 240
Width = 1935
```

End

Begin Data Data1

```
Caption = "Banco de Dados:
DATA1.MDB"
Connect = ""
DatabaseName =
"F:\USUARIOS\CLEUTON\PROJETOS\DATA1.MDB"
Exclusive = 0 'False
Height = 270
Left = 480
Options = 0
ReadOnly = 0 'False
RecordSource = "Clientes"
Top = 3360
Width = 6495
```

End

Begin Label Label3

```
Caption = "Endereço:"
Height = 255
```

```
Left = 480
TabIndex = 5
Top = 1200
Width = 1215
```

End

Begin Label Label2

```
Caption = "Nome:"
Height = 255
Left = 480
TabIndex = 3
Top = 720
Width = 1215
```

End

Begin Label Label1

```
Caption = "Código:"
Height = 255
Left = 480
TabIndex = 1
Top = 240
Width = 1215
```

End

End

Sub Command1_Click ()

On Error Resume Next

Data1.Recordset.AddNew

If Err Then

```
MsgBox "Erro " + Str$(Err) + " ao acessar
DATA1.MDB", 48, "Novo Registro"
```

End

End If

End Sub

Sub Command2_Click ()

On Error Resume Next

Data1.Recordset.Update

If Err Then

```
If Err = 3022 Then
MsgBox "Cliente já cadastrado", 48,
"Salvar"
```

Else

```
MsgBox "Erro " + Str$(Err) + " ao acessar
DATA1.MDB", 48, "Salvar"
```

End If

End If

End Sub

Sub Command3_Click ()

On Error Resume Next

Data1.Recordset.Delete

Data1.Recordset.Update

If Err Then

```
MsgBox "Erro " + Str$(Err) + " ao acessar
DATA1.MDB", 48, "Apagar"
```

End

End If

End Sub

O OBJETO DATA CONTROL

Para acessar um Banco de Dados, podemos utilizar o Controle "DATA CONTROL". Suas principais propriedades são:

CONNECT

Parâmetros para conexão com o Banco de Dados. Para Access não é necessário. Para outros Bancos use:

- dBASE: "dbase III;" ou "dbase IV;"
- FoxPro: "FoxPro 2.0;" ou "FoxPro 2.5;"
- Paradox: "paradox; pwd=senha;"
- ODBC: "odbc; dsn=nome_do_servidor; uid=usuário; pwd=senha;"

DATABASENAME

Nome do arquivo, para Bancos de Dados locais (não ODBC) ou nome do Banco de Dados, para ODBC. Ex:

- Access: "DATA1.MDB"
- dBASE: "C:\DADOS" - Use apenas o nome do diretório

EXCLUSIVE

Abre o Banco de Dados com acesso exclusivo. Nenhum usuário poderá ter acesso a ele, enquanto estiver aberto como Exclusive.

OPTIONS

Opções de acesso. É a combinação binária dos valores:

DENYWRITE (&H1) - Proíbe outros usuários de gravar.

DENYREAD (&H2) - Proíbe outros usuários de ler.

READONLY (&H3) - Permite apenas leitura.

Exemplo: data1.options = &H1+ &H2

READONLY

Abre o Banco de Dados apenas para leitura.

RECORDSOURCE

Esta propriedade define qual será a fonte de dados para o Data Control. Pode ser:

- nome de uma tabela.
- nome de uma consulta Access.
- o texto de uma consulta SQL.

Para utilizar corretamente o DATA CONTROL, é necessário saber usar alguns de seus métodos:

REFRESH

- Fecha/Reabre o Data Control.

UPDATECONTROLS

- Posiciona o registro corrente novamente, atualizando os valores dos Controles Associados.

UPDATERECORD

- Atualiza o registro atual com os valores dos Controles Associados.

Além dos métodos, aqui estão os EVENTOS que podemos interceptar:

REPOSITION

- Ocorre após um registro se tornar o Registro Corrente.

VALIDATE

- Ocorre antes de um registro se tornar o Registro Corrente, antes de um Update ou antes de um Close.

ESTRUTURA DO OBJETO DATA CONTROL

O Data Control possui uma estrutura que mapeia os componentes do Banco de Dados:

Objeto DATABASE:

Coleção TABLEDEFS:

Objeto TABLEDEF:

Coleção FIELDS:

Objeto FIELD

Coleção INDEXES:

Objeto INDEX

Objeto RECORDSET:

Coleção FIELDS:

Objeto FIELD.Value

O objeto DATABASE e seus derivados servem para fins de

MAPEAMENTO da estrutura do Banco de Dados, ou seja: Suas tabelas, campos e índices:

OBJETO DATABASE

PROPRIEDADES

- CollatingOrder, Connect, Exclusive, Name, Updatable.

MÉTODOS

- BeginTrans, CommitTrans, RollBack, Execute, Execute SQL.

COLEÇÃO TABLEDEFS

PROPRIEDADES

- Count: número de tabelas existentes.

OBJETO TABLEDEF

PROPRIEDADES

- Name, LastUpdated, SourceTable, Updatable, Connect, DateCreated, Attributes.

ATTRIBUTES DO OBJETO TABLEDEF

DB_ATTACHEXCLUSIVE &H00010000
Indica que a tabela Access é externa e anexada.

DB_ATTACHSAVEPWD &H00020000
Indica que o user-id e a password deverão ser salvas na tabela Access.

DB_SYSTEMOBJECT &H80000002
Indica que é uma tabela de sistema.

DB_ATTACHEDTABLE &H40000000
Indica que é uma tabela anexada de um banco de dados não-ODBC.

DB_ATTACHEDODBC &H20000000
Indica que é uma tabela anexada de um banco ODBC.

COLEÇÃO FIELDS

PROPRIEDADES

- Count - Número de campos da tabela.

OBJETO FIELD

PROPRIEDADES

- Name, Size, Type, Attributes.

PROPRIEDADE TYPE DO OBJETO FIELD

Estes são os tipos de campos permitidos no Banco de Dados. Nesta

propriedade você indica o tipo de campo, através do seu NÚMERO ou da Constante. Estas constantes estão no arquivo DATACONS.TXT, que você pode carregar como MÓDULO:

Constante	Valor	Descrição	Tipo do Visual Basic
DB_BOOLEAN	1	True/False	Integer (0 or 1)
DB_BYTE	2	Byte	Integer (0 255)
DB_INTEGER	3	Integer	Integer
DB_LONG	4	Long	Long
DB_CURRENCY	5	Currency	Double
DB_SINGLE	6	Single	Single
DB_DOUBLE	7	Double	Double
DB_DATE	8	Date/Time	VARIANT
DB_TEXT	10	Text	String
DB_LONGBINARY	11	Long Binary	String
DB_MEMO	12	Memo	String

ATTRIBUTOS DOS CAMPOS

Constante	Valor	Descrição
DB_FIXEDFIELD	1	tamanho fixo
DB_AUTOINCRFIELD	16	valor auto-incrementável
DB_UPDATABLEFIELD	32	pode ser atualizado.

COLEÇÃO INDEXES

PROPRIEDADES

- Count - Número de índices no Banco de Dados.

OBJETO INDEX

PROPRIEDADES

- Name, Fields, Unique, Primary.

O Projeto MAPEAR mostra o uso destas propriedades para mapear um Banco de Dados.

RECORDSET

Enquanto o DATABASE nos permite mapear a estrutura de um Banco de Dados, o RECORDSET permite o acesso aos dados do mesmo. Somente através das propriedades e métodos do RECORDSET podemos acessar os valores dos campos das tabelas.

O Recordset se comporta como uma propriedade, em relação ao Data Control, mas é um Objeto para os seus derivados.

PROPRIEDADES DO RECORDSET

-RECORDCOUNT-Número de registros no RECORDSET.

MÉTODOS DO RECORDSET

-AddNew, BeginTrans, Close, CommitTrans, Delete, Edit, Execute, FindFirst, FindLast, FindNext, FindPrevious, MoveFirst, MoveLast, MoveNext, MovePrevious, Refresh, Update.

COLEÇÃO FIELDS DO RECORDSET

Na coleção Fields do Recordset temos acesso a propriedade VALUE. Eis um exemplo de acesso ao valor de um campo do Recordset:

```
Data1.DataBaseName = "TESTE.MDB"
Data1.RecordSource = "Select * From Clientes, Pedidos where Clientes. NumCli = Pedidos.NumCli"
Data1.Refresh
```

Várias maneiras de acessar o primeiro campo: NumCli

```
Debug.Print Data1.Recordset(0)
Debug.Print Data1.Recordset("NumCli")
Debug.Print Data1.Recordset!NumCli
Debug.Print Data1.Recordset.Fields("NumCli").Value
```

Pode-se utilizar o "!" antes do nome do campo. Se tiver espaços, use entre chaves:

```
Debug.Print Data1.Recordset![Nome do Cliente]
```

CRIAÇÃO DOS BANCOS DE DADOS

O Banco de Dados deve ser criado com o SGBD a que pertence. Por exemplo:dBASE, Access etc. Na versão Professional temos comandos para criação de Bancos de Dados diretamente pelo VB.

Um Banco de Dados XBASE (dBASE, Clipper, FoxPro) é composto pelas Tabelas, os arquivos DBF, pelos

Índices, arquivos NDX, e pelos arquivos de informação de Índices, os INF gerados pelo VB.

Se você vai acessar um Banco de Dados XBASE, precisa criar os arquivos INF, informando quais são os arquivos índice para os campos. Veja um exemplo:

```
[dbase]
NDX1=teste2p.NDX
NDX2=teste2x.NDX
```

É necessário criar um arquivo INF para cada Tabela, sendo que o nome deve ser igual ao do DBF.

Quando for acessar Bancos de Dados XBASE, informe apenas o nome do diretório onde estão os DBFs, NDXs e INFs.

Para criar Bancos de Dados Access, basta fazê-lo no MS-ACCESS.

Outra maneira de criar Bancos de Dados, fornecida junto com o VB, é o programa DATA MANAGER. Ele permite criar Bancos de Dados de vários formatos, inclusive ODBC.

Para criar Bancos de Dados Access, escolha CREATE DATABASE, para criar Bancos de Dados dBASE, escolha OPEN DATABASE, escolhendo o diretório onde irá trabalhar.

NAVEGAÇÃO USANDO O DATA CONTROL

Navegar em um Banco de Dados é movimentar-se através das Tuplas de uma ou mais Tabelas.

A navegação no VB pode ser feita de duas formas:

- Pelo próprio usuário, através do Data Control.

- Por eventos do programa, utilizando os métodos do Recordset.

Na segunda opção podemos dar uma aparência mais profissional ao programa, e pode ser a única solução quando temos mais de um Data Control no mesmo formulário. É possível, inclusive, esconder o Data Control colocando-se "false" em sua propriedade VISIBLE.

Você deve testar sempre se Current Record é válido. Para isto pode testar as propriedades BOF e EOF.

MOVE

Data1.Recordset.MoveFirst - Move para o primeiro registro.
Data1.Recordset.MoveLast - Move para o último registro.
Data1.Recordset.MoveNext - Move para o próximo registro.
Data1.Recordset.MovePrevious - Move para o registro anterior.

Ao mover para um registro, deve-se testar o ERR (On error resume next) e o BOF ou EOF.

FIND

Data1.Recordset.FindFirst <critério> - Encontra o primeiro registro que atenda ao critério.
Data1.Recordset.FindLast <critério> - Encontra o último registro que atenda ao critério.
Data1.Recordset.FindNext <critério> - Encontra o próximo registro que atenda ao critério.
Data1.Recordset.FindPrevious <critério> - Encontra o registro anterior que atenda ao critério.

Ao usar o Find, teste se a propriedade NoMatch é verdadeira. Isto significa que o registro não foi encontrado.

O critério é qualquer expressão de teste válida, envolvendo os campos do Recordset.

BOOKMARK

É uma maneira de se marcar qual é o registro corrente, de modo a retornar a ele se necessário. Usa-se assim:

Dim bm as variant

bm = Data1.Recordset.bookmark:
'guarda a posição do registro.

...

Data1.Recordset.bookmark = bm :
'retorna ao registro marcado.

ATUALIZAÇÃO

Para atualizar registros no Banco de Dados, utilizamos os métodos: ADDNEW - Adiciona registros em branco.

UPDATE - Atualiza registros do Banco de Dados.

DELETE - Apaga registros do Banco de Dados.

EDIT - Prepara o registro para atualização.

O Update copia os dados do buffer (ou dos Controles Associados) para o registro físico. Quando inserimos um registro, damos o Addnew, preenchemos os dados e damos o Update:

BD.Recordset.Addnew

....

BD.Recordset.Update

Se estivermos utilizando Controles Associados, é necessário dar o Addnew. O usuário preencherá os dados nos controles. Se ele mover para um outro registro, ou fechar o programa, os mesmos serão atualizados na base. Porém, se desejarmos atualizar os dados sem mover o registro, basta usar o método Update.

Para atualizar registros, podemos simplesmente escrever sobre os Controles Associados e mover para outro registro, ou dar o método Update.

Porém, se desejarmos alterar os dados no código, devemos primeiramente liberar o registro com o método Edit:

BD.Recordset.Edit

BD.Recordset(0) = "Teste"

BD.Recordset.Update

Bem, isto é o suficiente para você escrever programas em Visual Basic que acessem Bancos de Dados. Porém, existe uma maneira mais flexível e poderosa, através do uso dos DATA ACCESS OBJECTS. Eles só podem ser usados com a versão PROFESSIONAL do VISUAL BASIC 3.0.

Na próxima edição trataremos deste assunto.

Cursos de MS-Access em vídeo

Excelente cursos básico de MS-Access 2.0 em fita de vídeo. Com as bem elaboradas instruções ministradas nessa fita, o usuário aprenderá, com facilidade, a utilizar este poderoso banco de dados. Aprenderá a criar banco de dados, de acordo com suas necessidades. A título de exercício, o vídeo ensina a criar um programa de mala direta com emissão de etiquetas de endereçamento. O vídeo orienta ainda o usuário na criação de formulários e diversos outros recursos. R\$ 30,00. Envie cheque nominal a SELF Assessoria e Comércio Ltda., caixa postal 4551, São Paulo, SP, 01061 970, pague através de depósito bancário ou utilize cartão de crédito VISA. Tels. (011) 259-8169 e 259-6399.

CURSOS DE INFORMÁTICA

POR CORRESPONDÊNCIA

Clipper 5.2, Windows 3.11, Ms-Word 6.0 for Windows MS-DOS 6.2, Introdução, Lotus 123.

E mais, programas Shareware / domínio público. Todas as áreas. DOS / Windows.

Informações grátis.
Todo o Brasil

Favor informar o nome da revista

CME - Cx. Postal 37791
Cep: 22.642-970 - RJ

Cursos em Vídeo

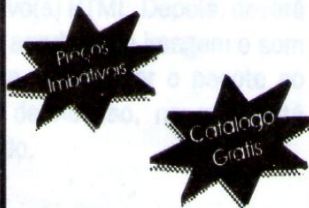
Montagem de Computadores
Conserto de Computadores
Matemática Básica
Curso de Alfabetização

Preço de cada curso R\$ 30,00
Formas de Pagamento:

* Envio de cheque nominal a INFODATA Informática Ltda, caixa postal 1224, São Paulo, SP, 01059 970
* Depósito Bancário, ou
* Cartão de Crédito VISA
Tels.: (011) 259-8169 e 259-6399

officium
informática

JOGOS E APLICATIVOS



Shareware e Domínio Público

FONE/FAX:

(011) 266-9905














(ate às 21:00hs)









Valores Padrão dos Controles e Dicas sobre a Ferramenta Seleccionador Criando Senha de Acesso ao Aplicativo

Ricardo Flores

VALORES PADRÃO DOS CONTROLES DO VB 3.0

Você pode omitir as propriedades listadas a seguir para obter o valor padrão de um objeto.

Objeto	Descrição	Valor Retornado	Propriedade
 PictureBox	Caixa de Figura	A figura	Picture
 Label	Rótulo	O texto da legenda	Caption
 TextBox	Caixa de Texto	O texto da caixa	Text
 Frame	Moldura	O texto da legenda	Caption
 Command Button	Botão de Comando	0 - se não selecionado -1 - se selecionado	Value *
 CheckBox	Caixa de Seleção	Valor	Value
 Option Button	Botão de Opção	Valor	Value
 ComboBox	Caixa de Combinação	Texto selecionado	Text
 ListBox	Caixa de Lista	Texto selecionado	Text
 HScrollbar	Barra de Rolagem Horizontal	Valor	Value
 VScrollbar	Barra de Rolagem Vertical	Valor	Value
 Timer	Temporizador	Habilitado	Enabled
 Drive ListBox	Caixa de Lista de Unidade	Unidade	Drive *

	DirListBox	Caixa de Lista de Diretório	Caminho	Path *
	FileListBox	Caixa de Lista de Arquivo	Nome do arquivo	FileName *
	Shape	Formas	Tipo de Forma	Shape
	Line	Linha	Visível	Visible
	Image	Imagem	Figura	Picture
	Data	Dados de Uma Tabela	Legenda	Caption
	Grid	Grade	Texto	Text *
	Common Dialog	Quadro de Diálogo Comum	Ação	Action *

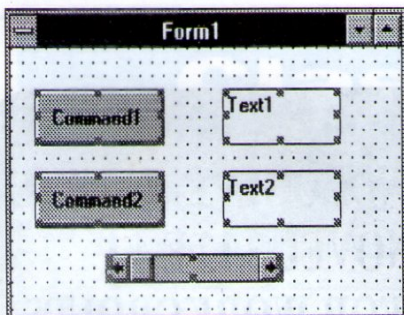
(*) Propriedade existente apenas em tempo de execução.

O código: `Picture1.Picture = LoadPicture("c:\windows\arches.bmp")`

pode ser escrito por você, omitindo a propriedade Picture como segue:

Picture1 = LoadPicture("c:\windows\arches.bmp")

SELECIONADOR DE OBJETOS



Você pode selecionar diversos objetos de um formulário com esta ferramenta ativada:

- prenda <Shift> e clique os diversos objetos OU
- arraste o mouse para enquadrar os diversos objetos.

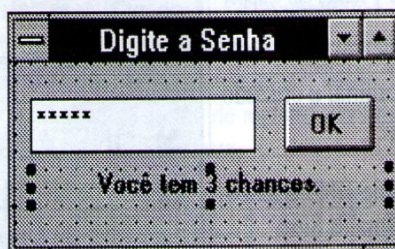
As vantagens de selecionar vários objetos são:

1. Teclando <F4> a janela de Propriedades exibirá as propriedades comuns dos objetos selecionados. A alteração do valor de uma propriedade afetará todos os objetos selecionados.

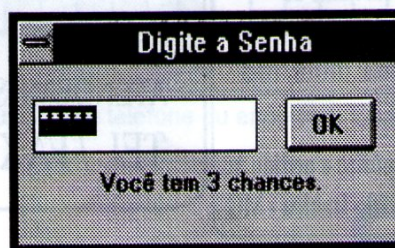
2. Você pode arrastar todos os objetos selecionados dentro do formulário para reposicioná-los.

3. Usando <Ctrl>+<C> você copia os objetos selecionados para Área de Transferência. Depois, em outro formulário, use <Ctrl>+<V> para colar tais objetos.

CRIANDO SENHA DE ACESSO AO APLICATIVOS



É muito simples criar um formulário que permita o uso de senha.



INICIANDO UM NOVO PROJETO

Menu File \ New Project \ Encontre e mude as propriedades de Form1:

Name: frmSenha \ Caption: Digite a Senha \ Height: 1650 \ Width: 3195

MaxButton e MinButton: False \ BackColor: &HOOCOCOCO& (Cinza clarinho.)

Clique o botão "Gravar Projeto Corrente" e digite:

senha (Para nome do formulário) \ OK \ senha (Para nome do projeto) \ OK

CRIE, REPOSICIONE, REDIMENSIONE E ALTERE AS PROPRIEDADES DOS OBJETOS:

Objeto	Name	Alignment	BackColor	Caption
TextBox	txtSenha	D/P	N/A	N/A
CommandButton	botOK	N/A	N/A	OK
Label	msg	2-Center	0-Transparent	Você tem 3 chances.

N/A = Não Aplicável, ou seja, o objeto não possui esta propriedade. D/P = Deixar no Padrão.

Altere a propriedade BackColor do botOK para o mesmo valor da BackColor do frmSenha (Isto evita pequenos pontinhos brancos nos vértices do botOK.)

PROPRIEDADE PASSWORDCHAR [= CARACTERE USADO COMO MÁSCARA]

Altere a propriedade PasswordChar da txtSenha, digitando apenas um asterístico ou qualquer caractere de seu gosto (A txtSenha será preenchida com 5 caracteres repetidos que funcionarão como máscara.)

CÓDIGO DO FORM_LOAD - FRMSENHA

Somente quando o formulário for carregado, o texto da txtSenha será selecionado. Note que estamos usando o valor padrão da txtSenha, não escrevendo: `Len(txtSenha.Text)`

Sub Form_Load ()

'Centraliza o formulário na tela (screen)
Left = Screen.Width / 2 - Width / 2 :


```

Top = Screen.Height / 2 - Height / 2
txtSenha.TablIndex = 0
txtSenha.SelLength = Len(txtSenha)
1stofunçiona porque txtSenha.TablIndex
= 0
End Sub

```

CÓDIGO DO BOTOK_CLICK - FRMSENHA

O usuário terá 3 chances para digitar a senha correta e clicar OK.

A variável vVez sendo local (dentro do procedimento) não pode ser reinicializada (zerada) a cada chamada deste procedimento, porque ela faz o papel de contador das 3 chances. Para que vVez retenha o valor e não seja reinicializada a cada chamada deste procedimento usamos o termo Static. Da forma que está o código, todas as variáveis dentro deste procedimento seriam estáticas. É que neste exemplo temos

apenas uma variável, a vVez. Outra forma de declarar esta variável como estática seria: Static vVez.

Se [= If] o texto de txtSenha for diferente [< >] de "AbC10" então [= Then]:

apresente o texto no objeto msg, incremente o contador vVez de uma unidade e devolva o foco para txtSenha;

se vVez = 3 então, faça um Bip, envie uma caixa de mensagem [= MsgBox] para tela e termine [= End] o aplicativo.

Caso contrário [= Else], exibe o formulário principal. No procedimento Form_Load () do formulário principal, você deve colocar a linha: Unload frmSenha. (Tenha em mente que formulários não usados durante a execução de um aplicativo

devem ser descarregados da memória RAM.)

O End foi colocado nesta linha apenas para permitir a explicação desta rotina. Em seu frmSenha ele tem que ser retirado.

```

Static Sub botOK_Click ( )
'Static vVez
If txtSenha < > "AbC10" Then
msg = "Senha errada. Tentativa
" & vVez + 1 & " de 3"
vVez = vVez + 1
txtSenha.SetFocus
If vVez = 3 Then Beep : MsgBox
"Bye, Bye...", , "Senha Errada" :
End
Else
FormulárioPrincipal.Show
End
End If
End Sub

```

INCRÍVEL

Super Gerador de programas Clipper profissional tão bom quanto os melhores do mercado, totalmente desenvolvido em Clipper: (Não é pirataria não!). É semelhante ao GAS-PRO, você não vai se Arrepende! Executável + fontes do gerador de programas clipper por apenas R\$ 25,00 (FONTES DO GERADOR EM CLIPPER).

Programa que combina nº para sena, super sena e loto, executável + fontes em Pascal, clipper ou C, por apenas R\$ 7,50.

Programa de Controle de Estoque (ótimo), executável + fontes em Clipper

Formas de Pagamento:

CHEQUE NOMINAL: Envie Cheque nominal e cruzado a SIDNEY PALAURO ROSA DA SILVA

DEPÓSITO: Caixa Econômica Federal - Agência: 0143 Oper:001 Conta: 24043-1 - em nome de Sidney Palauro Rosa da Silva

Bradesco - Agência: 081-7 - Conta: 7298269-P - em nome de Sidney Palauro Rosa da Silva

Nacional - Agência: 0292 - Conta: 103143-9 - em nome de Ercílio Rosa da Silva

Banco Mercantil do Brasil - Agência: 0032 - Conta: 01018710-5 em nome de Ercílio Rosa da Silva

Envie cheque nominal ou comprovante de depósito e pedido à:
FISH INFORMÁTICA Cx. Postal 77 - 35900-970 - Itabira - MG

TECNOLOGIA EM REDE NOVEL 3.12 E 4.1 WINDOWS FOR WORKGROUPS

- INSTALAÇÃO E CONFIGURAÇÃO
- MANUTENÇÃO
- CABEAMENTO E CONECTORIZAÇÃO
(PAR TRANÇADO E COAXIAL)

ATENDEMOS APENAS O RIO DE JANEIRO
TEL / FAX : 280-1086 (MARCELO)

SOFTPACK PLUS



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

Um lançamento de **LVC - LAÉRCIO VASCONCELOS COMPUTAÇÃO LTDA.**

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 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
GNUCHES	WCHECK	WEMPIRE	WINFAQ	DAUB15
FMASTER	RAMGAUGE	WFB20	CQMWIN	HELPEP19
WINZIP	WOLFSAVE	WOLFLITE	CONVER20	WINMINDR
WINWALL	FONTMOST	WONSIB	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 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	FONTMNA	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 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 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	HEROHR	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 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 transmitindo 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

Como montar seu próprio PC

Este artigo é um extrato do capítulo 3 do livro "Como montar, configurar e expandir seu PC 486/PENTIUM". Com ele você aprende MESMO a montar e configurar seu próprio PC.

Laércio Vasconcelos

Uma vez que já estudamos nas três edições anteriores da MICRO SISTEMAS a anatomia do micro e conhecemos cada um dos seus módulos, estamos aptos a realizar a sua montagem. A grosso

modo a montagem é relativamente simples, e consiste em conectar e aparafusar todos os módulos ao gabinete e realizar a conexão de alguns cabos. É claro que apesar da idéia ser simples, existe um grande número de pequenos detalhes que devem ser conhecidos. Vamos então ao trabalho.

O QUE PODE SAIR ERRADO

Quando você decide montar seu próprio micro, deve saber que existem riscos. Diversos fatores negativos podem fazer com que a montagem não tenha sucesso. Neste livro procuraremos dar o maior número possível de orientações para que você evite os problemas mais comuns. Mesmo assim, podem ocorrer problemas imprevistos que coloquem tudo a perder. Uma das causas de insucesso mais comum é quando o usuário compra material em uma viagem que faz ao exterior e ao usá-lo no Brasil, descobre que existem defeitos. Qualquer revendedor de equipamentos fornece garantia por um determinado prazo. Ao comprar o material no Brasil fica fácil acessar o revendedor para usar a garantia. Entretanto, quando o revendedor está em outro país, muitas vezes fica inviável usar a garantia. Desde que foi lançada a primeira edição deste livro, tenho aconselhado os leitores a procurarem adquirir o material no Brasil, em fornecedores confiáveis. De preferência, deve-se comprar tudo em um

único fornecedor. Milhares de pessoas montaram seus próprios micros usando os ensinamentos deste livro e de suas edições anteriores, mas algumas não conseguiram colocar o micro em funcionamento. Em todos os casos de insucesso dos quais tivemos notícia, o usuário deixou de seguir algum dos conselhos aqui apresentados. O mais comum foi a compra de material no exterior. Portanto, recomendo mais uma vez que sejam seguidos os conselhos aqui apresentados.

RECOMENDAÇÕES IMPORTANTES

Siga à risca os conselhos aqui apresentados. Fazendo isto, o seu sucesso na montagem do micro estará praticamente garantido.

O FORNECEDOR

A pior forma de comprar as peças para montar um micro é abrir um jornal de informática e procurar fornecedores entre as centenas de anúncios existentes. Muitas vezes o usuário seleciona seus fornecedores adotando apenas o critério do menor preço. É comum o caso em que o usuário seleciona diversos fornecedores diferentes, e o micro acaba sendo montado com material proveniente de vários fornecedores diferentes. O conselho a ser apresentado aqui é que você deve tentar comprar todo o material em um único fornecedor. Assim, caso alguma coisa não funcione, você não terá dor de cabeça na hora de fazer uma troca. Você deve evitar adquirir material em um fornecedor desconhecido. Procure referência de seus amigos sobre fornecedores confiáveis. Preste atenção

na questão da garantia. Existem fornecedores que dão garantia de 3, 6 e até 12 meses sobre o material vendido.

Outra vantagem de adquirir as peças para a montagem do micro em um único fornecedor é que muitas vezes é fornecido um bom desconto sobre o preço total do equipamento.

Comprar o material no Brasil é um pouco mais caro que adquiri-lo no exterior. Normalmente os preços são de 10 a 30% mais altos. Em compensação, você terá direito a garantia e poderá acessar o fornecedor com facilidade em caso de falhas.

MANUAIS E DISQUETES

Todas as placas, o gabinete, o disco rígido e o monitor são acompanhados dos seus respectivos manuais. Sem esses manuais é provável que você tenha muita dificuldade, e talvez fique impossibilitado de colocar os equipamentos em funcionamento. Em alguns casos, usuários teimosos conseguem colocar os equipamentos para funcionar mesmo sem as instruções dos manuais, através de adivinhações. Esta prática não é nada recomendável, e em muitos casos chega a ser perigosa. Digamos que você deseje instalar 8 MB de memória em uma placa de CPU, e depois de um ano resolva aumentar

a memória para 16 MB, através da instalação de um segundo módulo de 8 MB. Em certos casos basta conectar o segundo módulo de memória, mas é muito comum ter que habilitar o segundo módulo de memória através de um STRAP. Obviamente as instruções para esta habilitação são encontradas no manual da placa de CPU. Na ausência deste manual, pode ficar inviabilizada a expansão da memória. O mesmo ocorre quando desejamos fazer um UPGRADE do microprocessador. Uma placa de CPU pode conter um microprocessador 486DX-33 mas permitir a futura instalação de um 486DX2-80. Para que essa instalação seja feita, não basta trocar o microprocessador. É necessário alterar o posicionamento de diversos

STRAPS da placa de CPU. O UPGRADE do microprocessador é portanto, mais uma das muitas expansões que ficam inviabilizadas caso o usuário não possua os manuais das placas.

ELETRICIDADE ESTÁTICA

O corpo humano acumula cargas elétricas que danificam os chips caso sejam tocados. O dano pode ser total e imediato, ou pode ser parcial. Um chip que já foi tocado com as mãos pode não estar totalmente danificado, mas pode passar a ficar em um próximo toque. Pode também passar a funcionar de forma errática. Para que esse problema não aconteça, o usuário deve tomar duas precauções.

a) Descarregar a sua eletricidade estática antes de manusear as placas. A descarga é feita tocando-se uma janela metálica, não pintada, com as duas mãos. Pode também ser feito um toque em um fio TERRA ou no NEUTRO da tomada. Se o usuário está andando sobre um carpete durante a montagem (deve ser evitado trabalhar em áreas com carpete) ou se o usuário está sentado sobre uma cadeira de plástico ou fórmica, a descarga deve ser feita várias vezes, por exemplo, a cada 10 minutos. Uma outra forma de se descarregar, não tão boa mas aceitável, é tocar a parte metálica (não pintada) do interior do gabinete do computador.

b) Não tocar nas partes metálicas dos chips. Ao segurar uma placa, não devem ser tocados os circuitos. As placas devem ser seguras pelas suas bordas laterais.

CALMA E ATENÇÃO

Não seja rápido na montagem. Este é o primeiro computador que você monta. Lembre-se que trata-se de uma máquina sofisticada. Reserve um horário tranquilo, de preferência um dia inteiro. Evite crianças por perto. Faça tudo com calma, verifique se todas as peças estão completas. Com pressa, a montagem provavelmente será um fracasso e você poderá inclusive danificar as peças.

PROCEDÊNCIA DO MATERIAL

Normalmente as placas fabricadas nos Estados Unidos são mais caras que as fabricadas na Ásia. Por isso, a grande maioria das placas e demais peças usadas nos micros são provenientes do Japão, Taiwan (Formosa), Coréia, Hong-kong, Cingapura, etc. Quase sempre o material produzido nos Estados Unidos é de qualidade superior, mas ao contrário do que muitos pensam, o material produzido nos países asiáticos é em geral de excelente qualidade, com raríssimas exceções. Portanto, a procedência asiática do material eletrônico não é um fator desabonador. A maioria das fábricas existentes nos países asiáticos pertencem a empresas americanas ou japonesas.

O problema que pode ocorrer é a aquisição de material no Paraguai. Assim como lá existem cigarros, bebidas e eletrodomésticos falsificados, existem também equipamentos de informática de qualidade inferior. Normalmente são módulos reconicionados, ou então que não passaram no controle de qualidade dos fabricantes e foram vendidos como sucata eletrônica. Alguns espertos compram o material defeituoso e vendem como bom no Paraguai. Já o material proveniente dos Estados Unidos, mesmo de fabricação asiática, é de qualidade melhor. É claro que é possível encontrar material ruim nos Estados Unidos, mas isso raramente ocorre. Digamos que a chance de comprar material reconicionado ou defeituoso nos Estados Unidos é de 1%. A chance desses problemas ocorrerem com material vindo do Paraguai é bem maior, digamos 20%. Muitas empresas que operavam com revenda de material proveniente do Paraguai deixaram de operar desta forma, devido ao alto índice de devoluções.

É muito fácil reconhecer uma placa, drive ou winchester proveniente do Paraguai. Os vendedores paraguaios escrevem no verso das placas, sobre o drive e sobre o winchester, um número que os identifica. É escrito à mão com tinta preta ou prateada. Se

você encontrar algo parecido pode ter certeza de que é procedente do Paraguai. Não significa que o material é ruim, mas existe a chance de ser.

PREÇOS

Falar em preços é algo muito complexo. Primeiro porque à medida que o tempo passa, certos módulos ficam cada vez mais baratos. É o caso das placas de CPU e dos winchesters. Em segundo lugar, você poderá encontrar preços muito discrepantes:

Preço nos Estados Unidos

Preço no Brasil, incluindo impostos de importação

Preço no Brasil, incluindo impostos de importação, ICMS e demais impostos

Muitas vezes encontramos preços aparentemente baixos nos jornais, mas esses preços não estão com todos os impostos incluídos. Por exemplo, um produto pode custar nos Estados Unidos 260 dólares, mas incluindo os impostos de importação chega a 330 dólares. Incluindo outros impostos este preço pode chegar a até 500 dólares. Existem ainda lojas que vendem material sem nota fiscal, o que é considerado uma irregularidade. Na verdade é considerado crime. Podemos concluir então que a grande maioria dos usuários de informática é formada por criminosos. Mas não cabe a este livro perder tempo discutindo aspectos de ordem tributária. Por convenção, todos os preços citados neste livro são aqueles que incluem apenas os impostos de importação. São exatamente os preços praticados pelos "executivos de fronteira" e pelas lojas que vendem sem nota fiscal. Saiba você que o preço definitivo, com nota fiscal, é cerca de 50% superior.

Já chamamos a atenção sobre a dificuldade de citar preços em um livro, já que muitos desses preços sofrem diminuição com o passar dos meses. Para ilustrar isso, vejamos os preços de alguns módulos tomados em fevereiro/93, fevereiro/94 e fevereiro/95. Esses preços

foram apurados como as médias dos valores observados em vários anúncios da revista americana COMPUTER SHOPPER.

Apesar desses preços serem válidos nos Estados Unidos, dão uma idéia clara de como sofrem quedas acentuadas. Por exemplo, observe como caíram os preços das placas de CPU 486 e dos discos rígidos.

Produto	fev/93	fev/94	fev/95
1 MB de memória DRAM	\$ 35	\$ 45	\$ 40
Drive de 1.44 MB	\$ 65	\$ 50	\$ 35
Drive de 1.2 MB	\$ 65	\$ 60	\$ 50
Placa SVGA de			
16 bits com 1 MB	\$ 100	\$ 70	\$ 55
Placa de CPU 486DX-33	\$ 640	\$ 390	\$ 170
Placa de CPU 486DX2-50	\$ 760	\$ 450	\$ 220
Placa de CPU 486DX2-66	\$ 940	\$ 590	\$ 240
Monitor Samsung			
SyncMaster 3	\$ 300	\$ 260	\$ 240
Disco rígido de 100 MB	\$ 240	-	-
Disco rígido de 130 MB	\$ 270	\$ 200	\$ 150
Disco rígido de 240 MB	\$ 540	\$ 240	\$ 180
Disco rígido de 340 MB	\$ 690	\$ 310	\$ 190
Disco rígido de 420 MB	\$ 830	\$ 430	\$ 200
Disco rígido de 540 MB	\$ 1100	\$ 620	\$ 230
Disco rígido de 1 GB	\$ 2000	\$ 950	\$ 400
Unidade de fita,			
250 MB, externa	\$ 350	\$ 250	\$ 230
Drive de CD-ROM			
double speed	\$ 610	\$ 410	\$ 170

Observe como certos módulos tiveram quedas menores, como os drives e os monitores. As memórias chegaram a ter aumento de preços em 1994 e voltaram a ficar mais baratas em 1995. Mesmo assim ainda custam um pouco mais que em 1993.

Sempre que necessário este livro citará preços de determinados módulos, mas deve ser entendido que os preços são válidos na época de sua publicação (julho/95). Os preços verdadeiros sofrerão diminuição com o passar dos meses. Para saber preços atualizados você deve consultar sempre as edições mais recentes de revistas especializadas como a COMPUTER SHOPPER, que pode ser adquirida nas principais livrarias especializadas em informática.

O QUE ACOMPANHA CADA MÓDULO

Antes de montar um micro você precisará comprar todo o material,

como placas, drives, monitor, etc. Você deve saber que a maioria desses módulos é acompanhado de um manual, e muitos deles são também acompanhados de um disquete. Alguns são acompanhados de outros acessórios como cabos e conectores. Vejamos então o que acompanha cada um desses módulos. Esses manuais, disquetes e acessórios devem ser também exigidos quando o micro é comprado já pronto. Sem esses manuais, disquetes e acessórios, você poderá ter muitas dores de cabeça no futuro.

PLACAS

Normalmente, um microcomputador possui três placas: placa de CPU, placa de vídeo e placa IDEPLUS. Todas essas placas são acompanhadas dos respectivos manuais. Esses manuais devem (ou deveriam) ser entregues ao usuário, pois fazem parte da documentação técnica do computador. Sem esses manuais, o usuário ficará impossibilitado ou terá imensas dificuldades para fazer expansões e alterações no hardware. Além dos manuais, outros acessórios são fornecidos. As placas de CPU 486DX, DX2 e DX4, e as placas de CPU PENTIUM devem ser acompanhadas do ventilador para ser acoplado ao microprocessador. A placa SVGA é acompanhada de um disquete com DRIVERS SVGA. Este disquete será descrito mais adiante. A placa IDEPLUS é acompanhada de um cabo FLAT para os drives, um cabo FLAT para o disco rígido e um par de conectores para a segunda interface serial e para a interface de joystick. Muitas placas IDEPLUS são também acompanhadas de um programa que habilita a transferência de dados do disco rígido em alta velocidade.

DISCO RÍGIDO

Em uma instalação inicial, normalmente este manual não chega a ser necessário, mas o usuário poderá precisar consultá-lo em caso de perda do "CMOS SETUP", que pode ocorrer em caso de problemas com a bateria existente na placa de CPU. Após resolver o problema, será

preciso fornecer novamente os parâmetros do disco rígido, como o número de cabeças, o número de setores e o número de cilindros. Essas informações são encontradas no manual do disco rígido. Uma outra situação na qual é necessário o manual é quando é feita a instalação de um segundo disco rígido. Caso o usuário deseje manter os dois discos rígidos trabalhando simultaneamente, seja de forma permanente, ou apenas em caráter temporário (para copiar o conteúdo do disco antigo para o novo), precisará realizar algumas alterações na configuração de hardware dos dois discos. Isto só será possível com a ajuda das instruções existentes nos manuais. Deve ser lembrado também que os discos IDE de 700 MB, 1080 MB e de capacidades superiores são acompanhados de um disquete que contém um programa que faz com que o MS-DOS possa reconhecer sua elevada capacidade. Isso é necessário pois o MS-DOS normalmente só pode reconhecer discos IDE com no máximo 504 MB.

MONITOR

Para que um monitor funcione, basta que esteja conectado na placa de vídeo. Entretanto, os modernos monitores SUPER VGA possuem características avançadas que precisam ser ativadas pelo usuário, de acordo com as instruções do seu manual. Por exemplo, se um monitor pode operar com uma frequência de sincronismo horizontal de 60 KHz, o usuário poderá configurar a placa de vídeo para também utilizar esta frequência, o que resultará em uma imagem mais nítida e estável. Os monitores SUPER VGA mais simples operam com frequências de apenas 35,5 KHz, e por essa razão, as placas SUPER VGA são ajustadas na fábrica para esta frequência. Isto faz com que um monitor SUPER VGA de melhor qualidade apresente uma imagem de qualidade inferior. Cabe ao usuário consultar o manual do monitor, checar qual é a sua máxima frequência horizontal e ajustar a placa de vídeo. Esse ajuste é feito com a ajuda de um programa que é fornecido juntamente com a placa de vídeo.

Os modernos monitores possuem também controles digitais para regular a imagem. Através desses controles, podemos deslocar a imagem para cima e para baixo, para a esquerda e direita, podemos esticar ou encolher a imagem no sentido vertical e horizontal. Em muitos desses monitores, podemos fazer um tipo de regulagem para cada uma das resoluções que o monitor suporta. Para realizar todas essas regulagens, é preciso consultar as instruções existentes no manual do monitor.

O monitor é ainda acompanhado de um cabo para a conexão na placa de vídeo e um outro para conexão na rede elétrica.

SOFTWARE QUE ACOMPANHA A PLACA DE VÍDEO

Este é um dos problemas mais comuns encontrados por quem compra um computador. As placas de vídeo VGA operam com uma resolução máxima de 640x480, com apenas 16 cores. Já as placas SUPER VGA, que são utilizadas nos micros modernos, chegam a resoluções mais altas como, por exemplo, 1024x768 com 256 cores. Entretanto, para utilizar essas resoluções, é preciso utilizar um software que acompanha a placa de vídeo, chamado de DRIVER SVGA. Por exemplo, para fazer com que o Windows opere com resoluções de SUPER VGA, é preciso instalar o DRIVER SVGA PARA WINDOWS, que está presente em um dos disquetes que acompanha a placa de vídeo SUPER VGA. Sem esse disquete, o usuário poderá ter uma excelente placa e um excelente monitor SUPER VGA mas ficar condenado a utilizar apenas as resoluções VGA, tais como 640x480 com apenas 16 cores.

O usuário que inadvertidamente adquiriu um computador sem os disquetes da placa SUPER VGA tem ainda uma chance de utilizar resoluções mais altas. Pode tentar usar os "drivers SVGA genéricos" que acompanham o Windows 3.11. Esses drivers funcionam com a maioria das placas SVGA, apesar do seu desempenho ser inferior ao obtido com o uso do driver fornecido pelo fabricante da placa.

DRIVER DO MOUSE

O Windows reconhece automaticamente o mouse instalado no computador. Para isto, basta que lhe seja indicado qual é o tipo de mouse existente. Normalmente, é utilizado o MOUSE SERIAL, conectado na porta serial COM1 ou COM2. Já os programas que operam com o MS-DOS, só podem utilizar o mouse se for declarado no arquivo AUTOEXEC.BAT um programa chamado MOUSE DRIVER. Este driver é encontrado em um disquete que acompanha o mouse.

IMPRESSORA

Todas as impressoras são acompanhadas do seu manual. São também acompanhadas de um cabo para conexão na rede elétrica. Muitas vezes, a impressora é também acompanhada de um cabo para conexão ao computador. Alguns fabricantes de impressoras não fornecem este cabo, que deve ser adquirido separadamente. Muitas impressoras, principalmente os modelos a LASER e JATO DE TINTA são acompanhadas de um disquete com um driver para utilizá-las com o Windows.

A impressora é ainda acompanhada de um cabo para conexão no computador e outro para ligação na rede elétrica.

GABINETE

O gabinete é vendido juntamente com a fonte de alimentação devidamente aparafusada. Todo gabinete é acompanhado de um pequeno manual que explica como é feita a configuração do display digital que indica o clock do microprocessador. Na verdade esse display não passa de um enfeite, e pode ser programado com qualquer valor desejado, seguindo as instruções do seu manual. É ainda fornecido um cabo para a conexão da fonte de alimentação na rede elétrica. Além disso, você encontrará também uma pequena caixa com vários acessórios, como por exemplo os parafusos usados para a fixação das placas e dos drives.

TECLADO E DRIVES

De todos os módulos usados para formar um PC, esses são os únicos que normalmente não são acom-

panhados de nenhum tipo de acessório, nem mesmo manuais. Esses módulos não necessitam de nenhum tipo de configuração para que comecem a funcionar. Basta conectá-los e estarão prontos para funcionar.

Antes de começar a montar o computador...

A princípio você pode montar o computador sem fazer nenhum tipo de configuração prévia. Provavelmente o computador funcionará logo na primeira tentativa. Nos raros casos em que o computador não funciona, existe a possibilidade da causa ser uma conexão errada. Para evitar este problema você deverá ler atentamente este artigo antes de realizar a montagem. Se mesmo assim não funcionar, significa que algo não está corretamente configurado. Nesse caso você deve ler o restante deste livro para realizar uma checagem geral. Para que as chances de funcionamento imediato sejam maiores, apresentamos a seguir uma lista de tópicos a serem verificados antes do início da montagem. A lista é apresentada como uma espécie de "receita". Mas no momento, a "receita" é muito útil, oportuna e de fácil aplicação.

Cheque o seguinte:

- * Separe os manuais de todas as placas, do gabinete e do winchester.
- * Localize no manual da placa de CPU onde são explicadas as conexões no painel do gabinete.
- * Localize no manual da placa de CPU onde está explicado o SETUP.
- * Procure na sua placa de CPU um strap com o nome de DISPLAY SWITCH, DISPLAY TYPE ou DISPLAY SELECT. Toda placa de CPU AT possui este strap, que pode ser posicionado de dois modos: MONO ou COLOR. Este strap deve ficar na opção COLOR. O único caso em que esse strap fica na posição MONO é quando é instalada uma placa de vídeo HERCULES (que diga-se de passagem, caiu em desuso).
- * Verifique se sua placa de CPU já está com a memória instalada. Muitos

vendedores já entregam a placa de CPU com a memória instalada. Se não estiver, você deverá fazer a instalação. Para tal você poderá consultar o item "Instalando memórias SIMM", no final deste artigo.

* Verifique no manual da placa de CPU se existe algum strap que habilita o funcionamento da bateria. Normalmente esse strap tem o nome de ENABLE BATTERY RECHARGE ou ENABLE INTERNAL BATTERY. Habilite então a bateria para que seja possibilitado o funcionamento do relógio permanente e os dados do SETUP, que são mantidos pela bateria. Quase sempre esse strap já vem habilitado de fábrica, mas mesmo assim convém conferir.

* Se seu fornecedor já entregou a placa de CPU com as memórias instaladas, faça uma inspeção visual nessas memórias para checar se todos os módulos estão corretamente encaixados.

* No caso de placas de CPU 486DX, 486DX2, 486DX4 e PENTIUM, acople o ventilador para a refrigeração do microprocessador.

* Em cada conector onde será encaixado um cabo flat, verifique onde está o pino número 1. Esta orientação evita que o cabo flat seja encaixado de forma invertida.

* Identifique cada cabo flat e onde cada um deverá ser ligado. Isso é muito mais fácil de verificar nessa hora do que durante a montagem.

* Alguns teclados possuem uma chave XT-AT. Caso o seu possua esta chave, verifique se está na posição correta, que é "AT".

* Identifique os conectores que partem da fonte de alimentação. Existirão dois conectores de 6 pinos para ligar na placa de CPU e outros de 4 pinos para ligar nos drives e no winchester.

* O gabinete é acompanhado de uma caixa cheia de parafusos. Separe esses parafusos e verifique quais serão usados para aparafusar os drives, o winchester, as placas de expansão e a placa de CPU.

* Identifique os fios que partem do painel do gabinete. Anote qual deles está ligado no alto-falante, na chave de TURBO, etc. É muito mais fácil checar isso antes de começar a

montagem.

* Se você quer que o display do seu gabinete mostre o clock do microprocessador, você terá que retirá-lo do gabinete, e com as informações existentes no seu manual, programar o valor desejado para o clock. Lembre-se que esse display é um enfeite, e não altera em nada o funcionamento do computador. Você também poderá programar este display depois que o micro já estiver montado. Veja o item "Programação da display" no final deste artigo para obter mais detalhes sobre o assunto.

* Cuidado para não cortar a mão nas partes metálicas do interior do gabinete.

* Verifique nos drives e no disco rígido qual é a posição do pino 1, que deverá corresponder ao fio vermelho do cabo flat.

* Coloque a chave seletora de "110/220 volts", localizada na parte traseira da fonte de alimentação, na posição correta, de acordo com a voltagem da sua rede elétrica.

A montagem deve ser feita com a fonte desligada da tomada, pois o usuário pode acidentalmente esbarrar no interruptor e ligar a fonte. Antes de fazer ou desfazer qualquer conexão de chips, placas ou cabos, o computador deve estar desligado.

O usuário deve também tomar cuidado durante o manuseio das placas. As placas devem ser seguras por suas extremidades laterais, da mesma forma como seguramos um disco musical. Deve ser evitado tocar nas partes metálicas dos chips e nos conectores das placas de expansão.

Caso exista disponível na instalação elétrica um fio de TERRA, o usuário deve, antes de iniciar a montagem, tocar este fio para que sua eletricidade estática seja descarregada. O corpo humano acumula cargas elétricas que podem ser prejudiciais a certos tipos de chips, danificando-os permanentemente ao menor contato. Com o toque no fio terra essas cargas elétricas são neutralizadas. Caso não haja a disponibilidade de um fio TERRA, você poderá tocar uma janela de alumínio, ou então tocar a parte metálica do interior do gabinete.

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.

Este cuidado com a descarga elétrica é muito importante em locais secos, como Brasília. Em locais mais úmidos como no Rio de Janeiro, o problema é menos crítico mas mesmo assim recomenda-se a descarga da eletricidade estática.

MONTAGEM EM GABINETE HORIZONTAL

A montagem em um gabinete vertical (tipo torre) é parecidíssima com a montagem em um gabinete horizontal. Na verdade quando um gabinete torre é colocado na posição deitada, fica praticamente idêntico a um gabinete horizontal. Veremos agora como é feita a montagem do micro, tomando como exemplo um gabinete horizontal. Este tipo de gabinete é mais "didático", pois tem uma mecânica mais simples. Depois de explicada a montagem no gabinete horizontal, veremos como montar um micro utilizando um gabinete vertical. Vejamos então quais são os passos a serem seguidos. Mesmo que você realize a montagem em um gabinete tipo torre, é importante ler sobre a montagem em gabinete horizontal, pois encontrará muitas informações úteis.

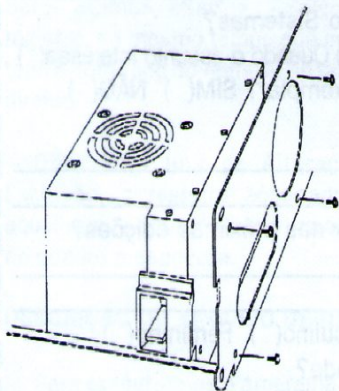


Figura 1 - aparafusando a fonte no gabinete

1) Aparafusar a fonte de alimentação no gabinete. A fonte de alimentação é fixa ao gabinete por parafusos que são localizados normalmente em sua parte traseira (figura 1). Na maioria das vezes a fonte já é comprada aparafusada no gabinete. É comum nas fontes modernas a ausência da chave liga-desliga na sua parte traseira. Essa chave fica no caso localizada na parte

frontal do gabinete (POWER ON). Você encontrará então um fio grosso que parte da fonte que se separa em 4 fios menores. Esses 4 fios devem ser encaixados na chave POWER ON que fica na parte frontal do gabinete. Normalmente esses fios já vem encaixados adequadamente na chave de liga-desliga. Entretanto, em alguns casos é possível que a fonte esteja desconectada desta chave, e você terá que realizar a ligação. Quase sempre a explicação desse encaixe está em um papel colado na própria fonte. Caso você encontre dúvidas sobre esta conexão, consulte a explicação no item "Conectando a chave de liga-desliga", no final deste artigo. Em caso de dúvida você pode fazer uma consulta técnica na loja onde comprou o gabinete e a fonte. Não fique impressionado se você encontrar fontes e gabinetes com fios e encaixes diferentes dos descritos aqui. Lembre-se que existem centenas de fabricantes e nem todos seguem um padrão. Entretanto, a informação específica relativa ao modelo que você adquiriu pode ser obtida no manual do gabinete ou com o seu fornecedor.

2) Fixar os drives e o winchester no gabinete. Os drives são encaixados pela frente do gabinete, como mostra a figura 2. O winchester é colocado por dentro. Os drives e winchesters possuem orifícios laterais para fixação ao gabinete através de parafusos. Os gabinetes normalmente são acompanhados dos parafusos necessários à fixação dos drives e do winchester. A figura 3 mostra como exemplo os furos laterais existentes em um disco rígido.

3) Fixar a placa de CPU no gabinete através de espaçadores. O gabinete vem sempre acompanhado de vários espaçadores plásticos utilizados para fixar a placa de CPU (figura 4). Os espaçadores devem ser instalados no gabinete e a placa de CPU é presa aos mesmos. Normalmente os gabinetes horizontais possuem apenas os espaçadores indicados como (1) na figura 4. Gabinetes tipo torre apresentam espaçadores

indicados como (2) e (3). Para fixar a placa de CPU através de espaçadores do tipo (1), basta encaixá-los nos furos existentes no gabinete e depois encaixar a placa de CPU. Antes de colocá-los é preciso checar quais furos serão usados. Você deverá verificar quais são os furos existentes no gabinete que têm correspondência na placa de CPU. Caso o seu gabinete, mesmo sendo do tipo horizontal, apresente espaçadores e parafusos indicados como (2) e (3) na figura 4, consulte as explicações do item "Montagem em gabinetes tipo torre".

Após a colocação da placa de CPU, drives e disco rígido, seu computador deverá estar como o indicado na figura 5.

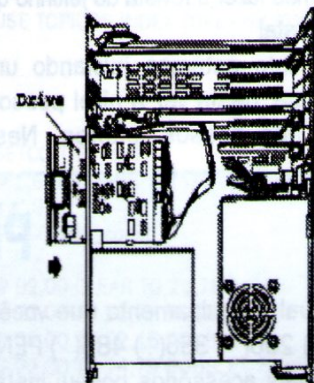


Figura 2 - acopiando um drive ao gabinete

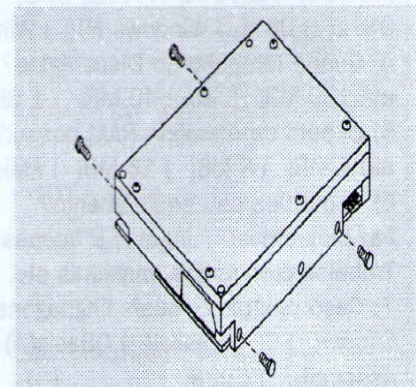


Figura 3 - furos laterais para a fixação no gabinete

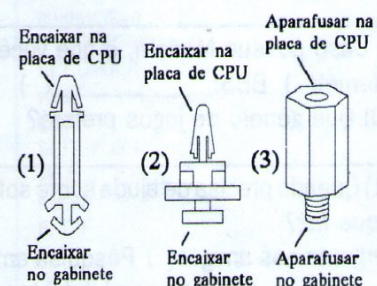


Figura 4 - espaçadores para fixação da placa de CPU no gabinete.

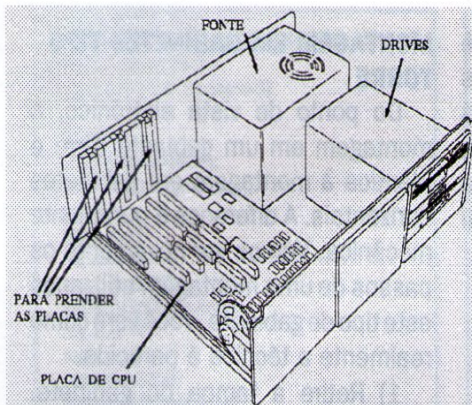


Figura 5 - gabinete com fonte, placa de CPU e drives

4) Conectar a fonte de alimentação na placa de CPU, exatamente como mostra a figura 6. Siga rigorosamente a figura. Caso esta conexão seja feita de forma errada, todas as placas serão danificadas no instante em que o computador for ligado. Observe que os quatro fios pretos devem ficar juntos.

5) No caso de micros 486DX, 486DX2, 486DX4 e PENTIUM, deve ser feita a conexão do micro-ventilador na fonte de alimentação.

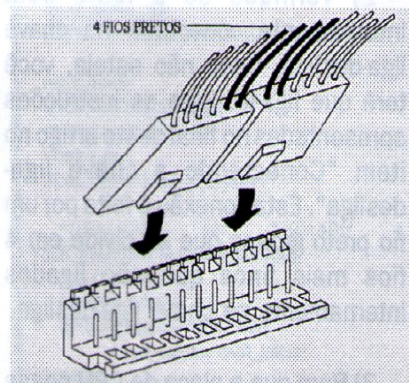


Figura 6 - ligação da fonte na placa de CPU

6) Conectar a fonte de alimentação nos drives e winchester através dos seus conectores apropriados. Lembre-se que os conectores para alimentação dos drives de 5 1/4" e winchester são todos iguais, e qualquer um deles pode ser ligado em qualquer conector deste tipo. Apenas o drive de 3 1/2" deve ser ligado no seu conector específico, de tamanho menor.

7) Conectar e fixar a placa de vídeo. As placas devem ser convenientemente encaixadas nos SLOTS. Qualquer SLOT pode ser usado para

qualquer placa. Depois de encaixada, a placa de vídeo deve ser aparafusada ao gabinete (figuras 7 e 8), que vem sempre acompanhado dos parafusos necessários à fixação das placas de expansão. Observe porém um detalhe muito importante. Qualquer placa pode ser conectada em qualquer SLOT, com uma exceção.

Nas placas de CPU com barramento VLB, existe um SLOT VLB reservado para a instalação da placa SVGA VLB. Encontramos esta informação indicada na placa de CPU, e também no seu manual. Normalmente esse SLOT VLB é o que fica localizado mais à esquerda de quem olha o computador de frente, mas nem sempre esta regra é seguida.

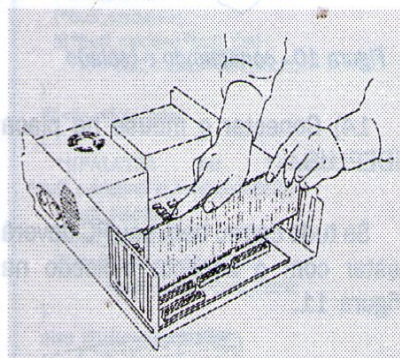


Figura 7 - encaixando uma placa de expansão

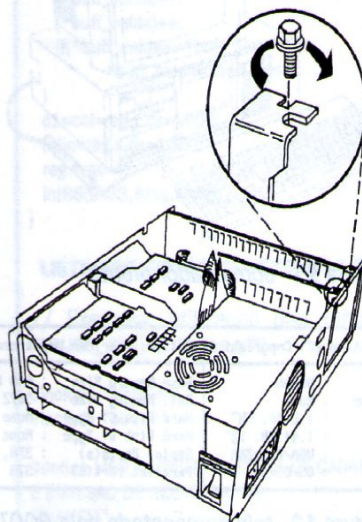


Figura 8 - prendendo as placas de expansão por parafusos

Tome muito cuidado quando encaixar placas VLB. Devido ao seu tamanho relativamente longo e seus três conectores, normalmente esse encaixe é muito apertado. O problema que pode ocorrer é a flexão da placa de CPU, o que poderá danificá-la. Se

o encaixe estiver muito difícil, você deverá usar uma mão para encaixar a placa de expansão e a outra mão para apoiar por baixo a placa de CPU. Não toque diretamente a placa de CPU com as mãos. Use algum tipo de plástico macio, como o plástico de bolhas que normalmente é usado para embrulhar as placas.

8) Conectar a placa IDEPLUS na placa de CPU, da mesma forma como foi encaixada a placa de vídeo. Conecte também essa placa nos drives, através do cabo flat apropriado. Não esqueça da regra do fio vermelho e do pino 1: O fio vermelho do cabo FLAT deve ficar ao lado do pino 1 de cada conector. A placa IDEPLUS é acompanhada de conectores extras para as interfaces seriais e/ou de jogos. Esses conectores devem ter uma de suas extremidades ligadas no ponto adequado da placa e a outra extremidade convenientemente aparafusada no gabinete.

9) Conectar o monitor por seus dois cabos, conforme indicado na figura 9:

A) Cabo de alimentação, que possui uma tomada que pode ser de dois ou de três pinos. Deve ficar conectada na saída de 110 (ou 220) volts da fonte de alimentação na parte traseira do computador. Deve ser verificado se o monitor e a fonte estão na voltagem correta. O monitor pode assim ficar com sua chave "liga/desliga" permanentemente ligada, e passará a ser ligado e desligado juntamente com o computador.

B) Cabo de vídeo. As placas VGA e SVGA possuem um conector de 15 pinos próprio para a ligação do monitor.

10) Conectar o teclado na parte traseira da placa de CPU (figura 10)

11) Conectar o alto-falante, na placa de CPU. Você encontrará no manual da placa de CPU as instruções para realizar as conexões do alto-falante e dos demais dispositivos do

painel. Como o computador funciona perfeitamente sem essas ligações, você pode deixá-las por último. Entretanto, é interessante ligar pelo menos o alto-falante. O PC sempre emite um BEEP ao ser ligado, indicando que está tudo OK. Se forem emitidos dois ou três BEEPS, ou uma seqüência de BEEPS, ou um BEEP contínuo, significa que algo está errado. Muitos manuais de placas de CPU trazem uma tabela que indica o tipo de erro que corresponde a cada código de BEEPS (BEEP ERROR CODE).

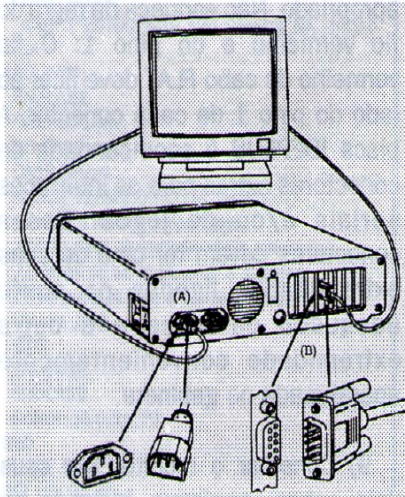


Figura 9 - acopiando o monitor

12) Conectar a fonte à rede elétrica e ligá-la. A partir de então o computador estará funcionando normalmente. Após a contagem de memória apresentada na tela, deverá ser apresentada uma tela muito parecida com a que está indicada na figura 12. É importante providenciar uma instalação elétrica adequada, ou seja, uma tomada de três pinos (FASE, NEUTRO e TERRA).

13) Faça as outras ligações do painel do gabinete na placa de CPU. Conecte a chave de turbo (turbo switch), a chave que tranca o teclado (keyboard lock), o botão de reset, o TURBO LED e o POWER LED. Todos esses dispositivos devem ser ligados na placa de CPU. Em seu manual você encontrará as instruções necessárias a essas ligações. O único LED que não é ligado na placa de CPU é o hard disk LED, que deve ser ligado no winchester ou na placa

IDEPLUS. No final deste artigo você encontrará explicações mais detalhadas sobre as conexões dos leds e chaves do painel do gabinete, bem como as instruções para a programação do display digital indicador de clock.

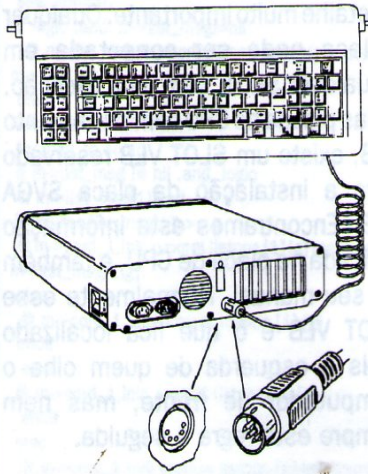


Figura 10 - conectando o teclado

14) Conectar o mouse na placa IDEPLUS.

Se tudo correu bem seu PC deverá estar com o aspecto indicado na figura 11.

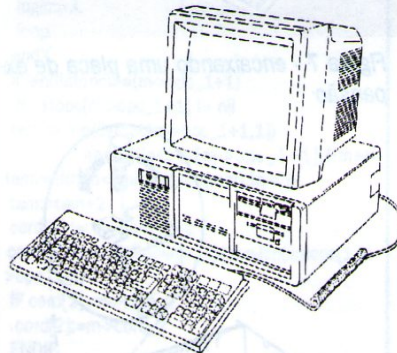


Figura 11 - computador pronto

System Configuration (C) Copyright 1985-1990, American Megatrends Inc..			
Main Processor	: 80386	Base Memory Size	: 640 KB
Numeric Processor	: None	Ext. Memory Size	: 3872 KB
Floppy Drive A:	: 1.2 MB, 5¼"	Hard Disk C: Type	: None
Floppy Drive B:	: 1.44 MB, 3½"	Hard Disk D: Type	: None
Display Type	: VGA/PGA/EGA	Serial Ports(s)	: 3F8, 2F8
ROM-BIOS Date	: 05/05/91	Parallel Port(s)	: 378

Figura 12 - tela apresentada pelo BOOT

A montagem não termina aqui. Até o momento fizemos apenas a parte mecânica. É preciso realizar o SETUP, inicializar o disco rígido, instalar o sistema operacional, etc. Mais adiante vamos explicar como isto tudo é feito, mas antes, vejamos como é feita a montagem utilizando um gabinete tipo TORRE.

MONTAGEM EM GABINETES TIPO TORRE

Do ponto de vista eletrônico, a montagem em um gabinete torre é idêntica à montagem em gabinetes horizontais. A diferença é puramente mecânica. Vamos ver novamente os passos de uma montagem utilizando este tipo de gabinete. Você verá como realmente a técnica é parecida.

1) Retire a tampa do gabinete. Normalmente isto é feito pela remoção de parafusos localizados em sua parte traseira (Figura 13).

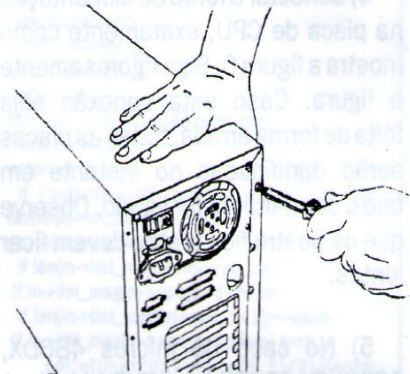


Figura 13 - abrindo o gabinete torre

2) Verifique se a fonte está internamente conectada na chave liga-desliga. Caso não esteja, você terá que ligá-la. Siga as instruções apresentadas no final deste artigo no item "Conectando a chave liga-desliga". Esta conexão é feita por um fio preto grosso que se divide em 4 fios mais finos que são ligados internamente na chave liga-desliga.

3) Para que a placa de CPU possa ser encaixada, normalmente será necessário remover uma tampa lateral interna, ou uma tampa localizada no fundo do gabinete. Normalmente esta remoção é feita através da retirada de parafusos. A figura 14 mostra um gabinete que tem a tampa lateral interna removível. Já a figura 15 mostra um caso em que a tampa do fundo é removível.

4) Prenda o drive de 1.2 MB no gabinete. O drive deve ser colocado pela frente e depois aparafusado ao gabinete pelas suas partes laterais (figura 16) Devem ser colocados no mínimo dois parafusos em cada lateral.

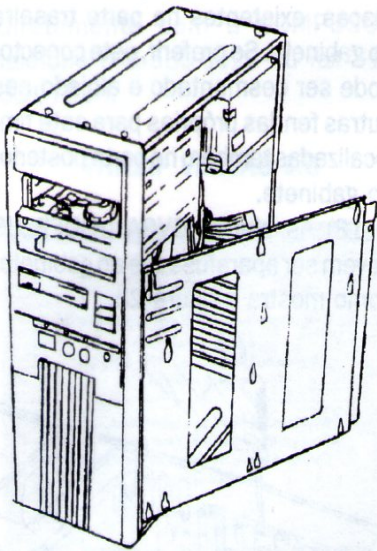


Figura 14 - gabinete torre com tampa lateral interna removível

5) Prenda também o drive de 1.44 MB. Sua colocação é idêntica ao do drive de 1.2 MB. Entretanto, aqui vai uma dica importante. Muitas vezes é difícil conectar o drive de 1.44 MB no cabo flat depois que o drive já está preso no gabinete. A melhor coisa a fazer é conectar o cabo flat neste drive, prestando atenção na sua orientação correta (fio vermelho alinhado com o pino 1) e só depois colocá-lo no gabinete. Quase sempre os drives de 3 1/2" podem ser colocados por dentro do gabinete, além de também poderem ser introduzidos pela parte frontal.

6) Coloque o disco rígido no seu lugar. Deve ser introduzido pela parte interna do gabinete e aparafusado pelas suas partes laterais. Devem ser usados dois parafusos de cada lado.

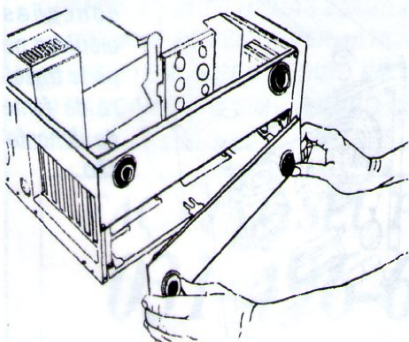


Figura 15 - gabinete torre com tampa do fundo removível

7) Conectar os drives e o disco rígido na fonte de alimentação.

8) Chegou a hora de fixar a placa de CPU no gabinete. Quando a tampa

lateral interna é removível, a placa de CPU deve ser fixada, e depois a tampa é colocada em seu lugar, já com a placa de CPU. Quando a tampa do fundo é removível, sua remoção abrirá caminho para a introdução da placa de CPU. Em alguns gabinetes mais espaçosos, é possível que nenhuma dessas duas tampas sejam removíveis. Sendo um gabinete mais espaçoso, podemos facilmente introduzir a placa de CPU em seu lugar sem a necessidade de remoção de tampas. Deve ser lembrado mais uma vez que a placa de CPU deve ter as memórias já instaladas e o micro-ventilador (quando for o caso) já acoplado no microprocessador.

A placa de CPU deve ser fixada na tampa lateral interna do gabinete através de espaçadores plásticos e parafusos de fixação. Esses espaçadores e parafusos já foram mostrados na figura 4 e estão repetidos na figura 18.

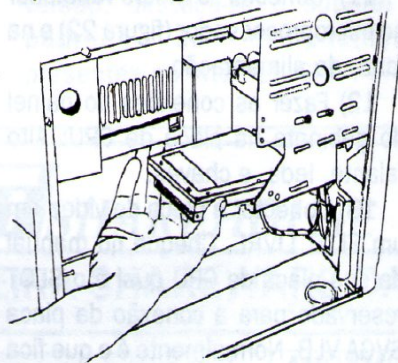


Figura 17 - acoplando o disco rígido

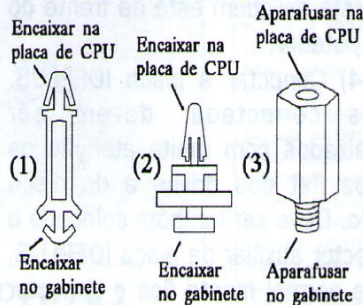


Figura 18 - espaçadores e parafusos para fixação do gabinete.

Nesta figura podemos observar o espaçador (1) que é usado principalmente em gabinetes do tipo horizontal. Nos gabinetes tipo torre é muito comum encontrar os espaçadores indicados em (2) e os parafusos hexagonais indicados em (3). Para fixar a placa de CPU você deve inicialmente fixar os parafusos

hexagonais no gabinete. Observe que o gabinete tem alguns furos em forma de rosca, próprios para esse aparafusamento. Mesmo assim, os parafusos hexagonais normalmente são acompanhados de porcas para prender na sua parte inferior, caso o gabinete não possua furos com rosca. Você observará que no gabinete existem diversos furos para fixação dos parafusos hexagonais. Você observará também que na placa de CPU existirão furos para serem fixados com este tipo de parafuso. Muito cuidado que alguns furos da placa de CPU devem ser usados apenas para fixação por espaçadores plásticos. Observe a figura 19. Os furos que não possuem uma metalização ao seu redor devem ser usados apenas para a fixação pelos espaçadores plásticos. Já os furos com metalização podem ser usados tanto para fixação por espaçadores plásticos como por parafusos hexagonais.

PLACA DE CPU

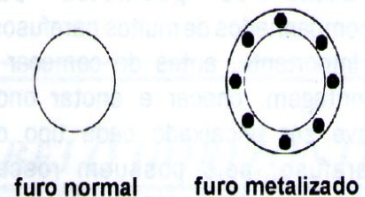


Figura 19 - furos na placa de CPU: Normal e metalizado

Quantos parafusos hexagonais devem ser usados para fixar a placa de CPU? Tantos quanto forem possíveis. Você deverá checar quais são os furos próprios para parafusos hexagonais no gabinete, e quais são os furos metalizados existentes na placa de CPU. Em todos os pontos onde houver correspondência, você poderá usar o parafuso hexagonal. Tente colocar ao todo dois ou três desses parafusos para fixar a placa de CPU.

Os furos restantes são usados para a conexão através de espaçadores plásticos. Encaixe os espaçadores plásticos (indicados como (2) na figura 18) na placa de CPU. A figura 20 mostra uma placa de CPU já com os espaçadores plásticos encaixados. Antes de

colocar os espaçadores plásticos na placa de CPU, você deverá checar quais são os furos disponíveis no gabinete e na placa de CPU. Use os espaçadores nos pontos onde houver correspondência. Tente utilizar no mínimo 4 espaçadores plásticos.

Fixe a placa ao gabinete. Para isto, encaixe as partes inferiores de todos os espaçadores, simultaneamente ao gabinete, como mostra a figura 20. Verifique se todos os espaçadores plásticos ficaram acomodados nas respectivas fendas do gabinete. Feito isto, coloque parafusos prendendo a placa de CPU sobre os parafusos hexagonais. Na figura 21 é mostrada esta fixação.

Os parafusos que prendem a placa de CPU sobre os parafusos hexagonais são acompanhados de um arruela isolante, normalmente de cor vermelha. Esta arruela evita que o parafuso faça contato com algum componente eletrônico localizado próximo ao furo de fixação.

Como os gabinetes são acompanhados de muitos parafusos, é importante, antes de começar a montagem, checar e anotar onde deve ser encaixado cada tipo de parafuso, pois possuem roscas diferentes. Assim você não ficará perdido em um mar de parafusos durante a montagem.

9) Colocar o gabinete (caso ainda não esteja) na posição horizontal para poder fazer as conexões na placa de CPU, bem como instalar a placa SVGA e a placa IDEPLUS.

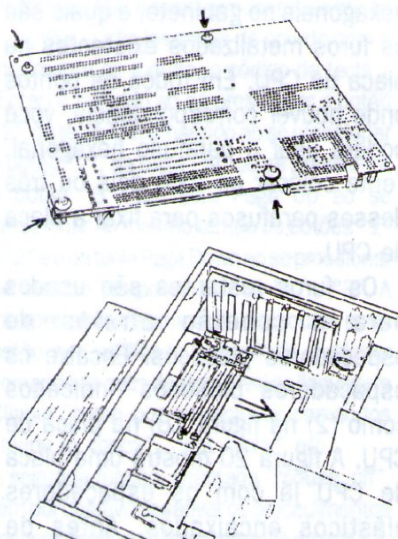


Figura 20 - fixação da placa de CPU

10) Conectar a fonte de alimentação na placa de CPU, conforme já foi explicado na montagem com gabinete horizontal.

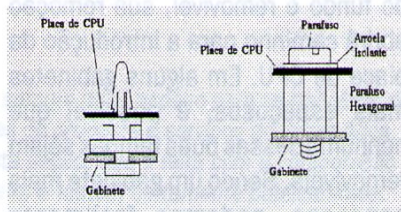


Figura 21 - fixação da placa de CPU ao gabinete

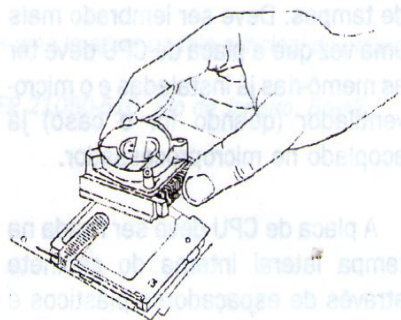


Figura 22 - acoplando o micro-ventilador no microprocessador

11) Conectar o micro-ventilador no microprocessador (figura 22) e na fonte de alimentação.

12) Fazer as conexões do painel do gabinete na placa de CPU: Alto falante, leds, e chaves.

13) Conectar a placa de vídeo em um SLOTT LIVRE. Cheque no manual da sua placa de CPU qual é o SLOTT reservado para a conexão da placa SVGA VLB. Normalmente é o que fica localizado mais à esquerda, do ponto de vista de quem está na frente do computador.

14) Conectar a placa IDEPLUS. Após conectada, devem ser encaixados com muita atenção os cabos flat dos drives e do disco rígido. Deve ser também colocado o conector auxiliar da placa IDEPLUS, onde normalmente fica o conector da COM2 e da interface de jogos.

15) Conectar no disco rígido o seu cabo flat, prestando muita atenção na orientação do fio vermelho com o pino 1 do conector do disco rígido.

16) Conectar nos drives o seu cabo flat, prestando atenção na orientação do fio vermelho e no pino 1 dos conectores dos drives.

17) O conector auxiliar da placa IDEPLUS pode ser colocado em uma das oito fendas para a fixação de

placas, existentes na parte traseira do gabinete. Se preferir, este conector pode ser desmontado e alojado nas outras fendas próprias para este fim, localizadas também na parte posterior do gabinete.

18) As placas SVGA e IDEPLUS devem ser aparafusadas ao gabinete, como mostra a figura 23.

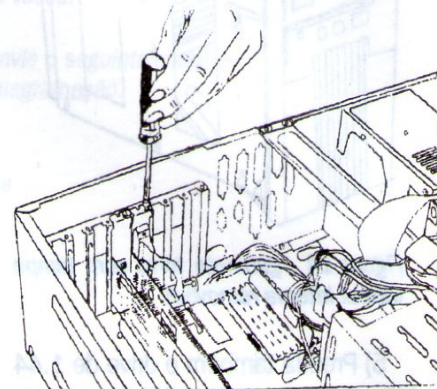


Figura 23- aparafusando as placas SVGA e IDEPLUS no gabinete

19) Lembre que normalmente computadores PENTIUM não utilizam placas IDEPLUS. As conexões do cabo flat para os drives, cabo flat do disco rígido, interfaces seriais e interface paralela são localizadas na própria placa de CPU.

20) Conectar o teclado na parte traseira da placa de CPU.

21) Conectar o monitor na placa SVGA e na rede elétrica. Esta rede elétrica pode ser suprida por uma tomada existente na parte traseira da fonte de alimentação, própria para a ligação do monitor. Veja a figura 24.

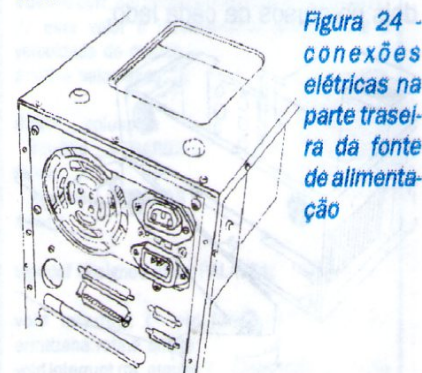


Figura 24 - conexões elétricas na parte traseira da fonte de alimentação

22) Conectar o mouse na placa IDEPLUS.

23) Agora falta apenas ligar a fonte de alimentação na rede elétrica e ligar o computador. Deverá aparecer na tela uma contagem de memória e uma tela similar à mostrada na figura 12.



Yes
temos
home
page

Micro na
Sistemas **Internet**

Home-page: <http://www.ibase.org.br/~microsistema/>

E-mail: microsistema@ax.ibase.org.br

Neste espaço, estaremos analisando para você os jogos mais quentes do momento. Além disto, daremos e publicaremos dicas para diversos jogos. Você pode mandar suas dúvidas ou contribuições, que analisaremos e publicaremos. Nesta edição jogamos o PHANTASMAGORIA, da Sierra e mostraremos como foi a aventura. Não se esqueça de especificar no seu envelope: "MICRO SISTEMAS - GAMELAND". Nossos canais de comunicação:

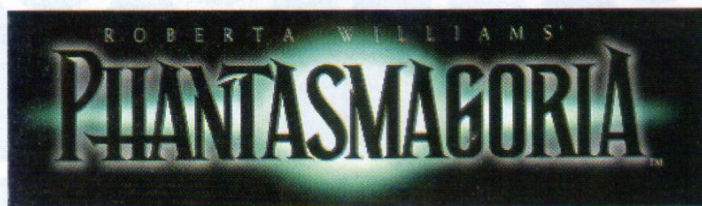
- CORREIO: Rua Lourenço Ribeiro, 124-A, Rio de Janeiro.

- FAX: (021) 280-1086.

- E-MAIL: microsistema@ax.ibase.org.br

Aguardamos sua participação!

ASSUSTE-SE COM O



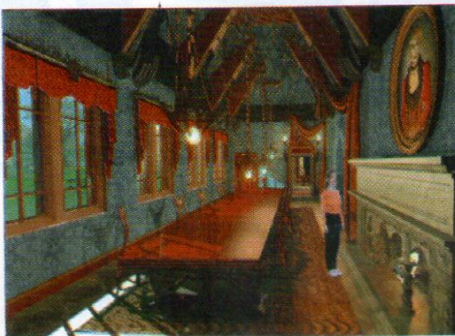
Em uma bela tarde, Don sai a campo para fotografar as redondezas de sua nova casa, onde irá morar com sua esposa Adrienne, uma famosa escritora de livros de suspense. Quando ele focaliza a Casa, imagens de um terror indescritível começam a aparecer... será apenas um sonho? Assim é o vídeo de introdução do novo jogo PHANTASMAGORIA, da SIERRA.

A embalagem do jogo é assustadora, repleta de cenas reais. Como se não bastasse, o slogan do jogo é: "PRAY IT'S ONLY A NIGHTMARE" ou "Reze para que seja apenas um pesadelo". No verso da caixa, tem o seguinte texto:

"Sinto a sua presença... dedos gelados sobre minha garganta. Ouço seus estranhos sons perturbando meus pensamentos. Em vão tento dormir, mas meus devaneios são possuídos por violento terror. Minha única salvação é o choque do despertar. Há algo muito errado aqui."

O jogo possui um enredo, escrito por Roberta Williams, uma famosa escritora de suspense. É todo feito com imagens em vídeo, como um filme, com atores, diretor, trilha sonora

etc. Possui cenários em 3D para todos os ambientes. São cenários belíssimos, que traduzem o clima de suspense e terror.



Belos cenários em 3D

A história se passa na mansão CARNOVASH, em uma ilha, próxima a um pequeno vilarejo. Esta mansão pertenceu ao famoso mágico Zoltan Carnovash, conhecido como "CARNO". Adrienne é o personagem principal, com o qual você irá jogar. Ela é uma famosa escritora de livros de suspense e junto com seu marido Don, que é fotógrafo, vão morar na Casa.

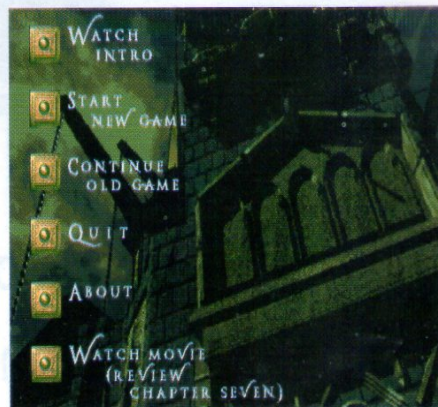
São sete capítulos, divididos entre os sete CD's do jogo. Pode-se jogar diretamente qualquer um deles, mas é altamente aconselhável começar pelo princípio. Provavelmente você

irá morrer um monte de vezes antes de vencer o jogo, não se preocupe.



"Adrienne morrendo"

A interface do jogo é bastante simples. Começamos com um Menu principal, de onde podemos ver a introdução do Jogo ou ir para os capítulos.



"O Menu principal"

O resto da ação se passa em uma Janela de Controle, a partir da qual movimentamos a personagem Adrienne. Cada capítulo possui uma breve introdução, logo após liberando o controle para o jogador. O cursor, quando está em forma de Cruz, informa que o Jogo está aguardando seu movimento. Basta mover o cursor pela cena e, quando ele ficar vermelho, você poderá andar nesta direção ou pegar o objeto que ele está apontando.



"A Janela de Controle"

Às vezes você clica sobre um ítem que possui alguma ação. Neste caso o cursor se transforma em uma mão vermelha, enquanto o filme da ação é exibido.

Na Janela de Controle existe espaço para oito objetos, os quais você deverá descobrir em cada capítulo. Eles sempre serão úteis para algumas ações, como: abrir um alçapão, destrancar uma porta etc.

Dois ítems são muito importantes no Jogo: O HINTKEEPER, uma caveira que fica à esquerda, e o EYEBALL, um olho que fica à direita. O Hintkeeper pode descrever objetos ou dar conselhos sobre qual atitude tomar. O Eyeball é um "olho" que vê os objetos, exibindo-os em detalhe em uma janela.



"O Hintkeeper"



*O Eyeball"

O objetivo do Jogo é descobrir o mistério da Casa, vencê-lo e, obviamente, sair com vida. É muito demorado. Em nossa primeira tentativa, eramos 6 pessoas e jogamos de 12:00 até as 22:00, passando por todos os CD's. É claro que morremos... Para vencer, é preciso prestar bastante atenção, e jogar diversas vezes.

Na primeira vez, eramos seis pessoas e ficamos de 12:00 até 22:00 jogando, para morrer no final. Analisamos nosso fracasso e chegamos as seguintes conclusões:

- Perguntamos demais ao HintKeeper.
- Não exploramos todas as possibilidades.
- Não saímos à noite, retornando muito rapidamente para a casa.
- Fracassamos.

Cheios de ansiedade, voltamos a jogar uma semana depois, desta vez com um grupomenor. Fomos de 22:00 de sexta-feira, parando duas horas para dormir, até 20:30 de sábado. Mas vencemos o jogo!

ESTRATÉGIAS DE JOGO:

Faça anotações em papel sobre tudo o que observou. Algo que não faz sentido em um capítulo pode ser vital em outro. Explore bem cada ambiente em que você entrar. Olhe espelhos, procure por passagens secretas, abra gavetas etc. Para isto, passe cuidadosamente o mouse sobre a cena, procurando ver se ele muda de cor. Procure voltar aos lugares, pois as coisas podem ter mudado.

ALGUNS CONSELHOS ÚTEIS:

- Não use demais o Hintkeeper, pois ele pode mentir.

- Fale com todas as pessoas que encontrar.
- Procure pessoas na cidade.
- Sempre consulte a cigana no salão principal.
- Pegue todos os objetos que puder: jornal, pregos velhos etc.
- Em certa parte do jogo, você é aconselhado a não confiar em ninguém. Siga este conselho ao pé da letra.
- Preste atenção aos espelhos. Eles mostram a verdade oculta.
- A casa é cheia de passagens secretas.
- Explore bem a ilha, pois você pode não estar sozinho.
- Salve o jogo em intervalos regulares.
- Lembre-se das cenas e dos objetos do início do jogo.
- Talvez seja necessário enganar e matar para sobreviver.
- No final do jogo, velocidade é imprescindível.
- Use o jogo em HALFSCREEN, para poder ouvir corretamente os diálogos.
- Descubra a loja de antiguidades e negocie com sua proprietária.
- Guarde os conhecimentos do HintKeeper para o final do jogo.



"O final em que vencemos"

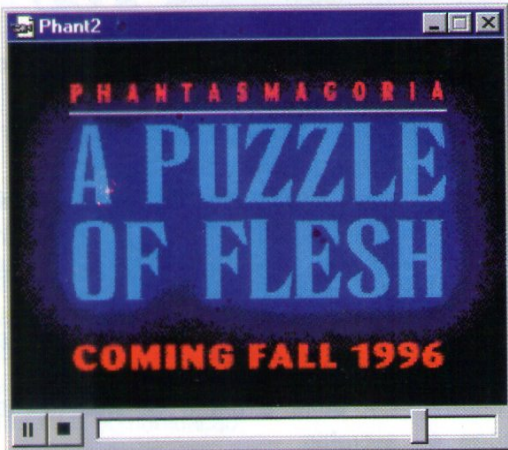
O PHANTASMAGORIA foi feito para aproveitar as características de AUTORUN do Windows 95. Basta inserir um CD do Jogo para executar o programa.

BONUS DO PHANTASMAGORIA

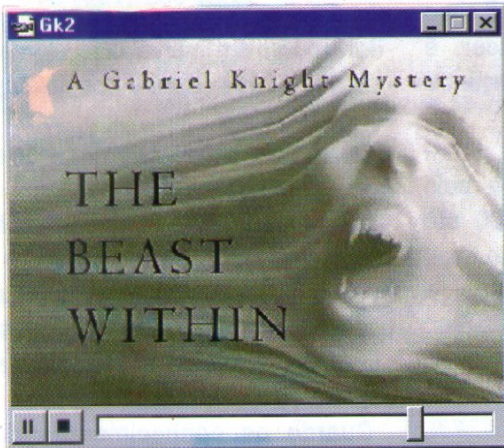
- No CD vem alguns bônus:
- Vídeo do PHANTASMAGORIA II
 - Vídeo do THE BEAST WITHIN
 - Vídeo do SHIVERS
 - Telas do MISTERY HOUSE
 - Demo do SWAT

O Mystery House foi o primeiro adventure gráfico da SIERRA, feito

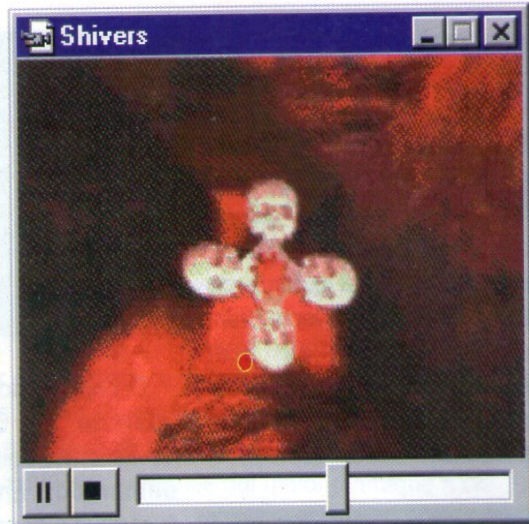
para Apple II em 1980. Vale a pena ver as telas, salvas em formato PCX, para vermos a evolução dos jogos.



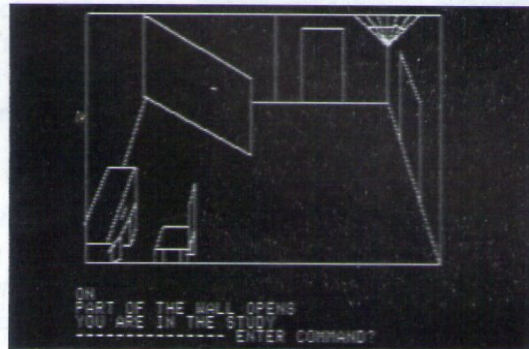
"PHANTASMAGORIA II"



"THE BEAST WITHIN"



"SHIVERS"



"MYSTERY HOUSE (Apple, 1980)"

O PHANTASMAGORIA foi cedido gentilmente pela CLASSIC SOFTWARE.

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



COMDEX CONSUMER

Computer & Electronic Expo

A maior feira de varejo de informática e eletrônicos.



NOVOCENTRO

08 DEZEMBRO
17 ANHEMBI
SÃO PAULO

promoção e organização

jornal oficial

ESTADÃO
É muito mais jornal.

SOFTBANK
COMDEX



Guazzelli Associados



SUCESU - SP

transportadora oficial



apoio

informática
EXAME
HOMEPC

Bitmap

No Bomb!

Em dia com os protestos contra a bomba nuclear francesa e com as cartas bombas, nesta edição vou mostrar uma das maneiras de se fazer uma explosão sem ferir nem o dedinho da mão esquerda. Claro que o resultado não é uma obra prima, nem era essa a idéia, mas dá para quebrar um galho.

Eu sei, eu sei, quem quebra galho é macaco gordo, mas o que mais interessa aqui é o processo. Vamos usar basicamente um filtro chamado Motion Blur. Ele produz um borrão, como se a tinta estivesse escorrendo numa direção. Pronto aí? Então lá vamos nós.....

Em primeiro lugar, partimos de um traçado delimitador. Para isso usei o GG (Grande Graphos), por duas razões: primeiro para agradar ao chefe e depois, os editores de hoje são horríveis quando a gente quer fazer uma coisa simples como essa. Veja a figura 1.

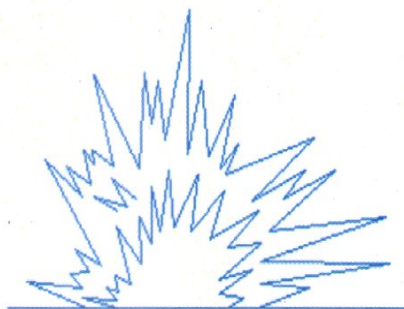


FIGURA 1



FIGURA 2

O próximo passo é pintar a parte interna com a cor amarela. Você sabe como é uma explosão, né não? Branco no centro e vermelho nas pontas, intercalando tons de amarelo. Voltando à vaca fria, preenchemos a área que delimita a explosão (figura 2) e a seguir eliminamos os contornos (figura 3).



FIGURA 3

Agora, transferindo a figura para o Photo Styler, vamos fazer uns borrões com vermelho e preto. Antes, lembre-se de converter a imagem para True Color e selecionar apenas a área amarela (varinha mágica). O resultado pode ser visto na figura 4.



FIGURA 4



FIGURA 5

Como o Motion Blur é plano e uma explosão é essencialmente em forma

radial, ou seja, parte de um ponto central e se expande, vamos fazer um pequeno ajuste na imagem: vamos usar o recurso de deformar a imagem, criando uma perspectiva na base. "Abrimos" assim a figura (figura 5).



FIGURA 6

Em seguida aplicamos o Motion Blur (figura 6), lembrando de mudar o ângulo de aplicação para 90 graus. Experimente os valores de ajuste até que a imagem lhe pareça em condições de representar a tal explosão. Repete o processo de borrões e da aplicação do filtro Motion Blur na área central da explosão, só que usando apenas as cores branco e amarelo (figura 7).



FIGURA 7

O passo seguinte é voltar a imagem ao normal, retirando a perspectiva. Retirar é só um modo de dizer. Aplicamos novamente a distorção fazendo com que haja a idéia de um ponto central, onde estavam os



FIGURA 8

explosivos (figura 8). Para dar um toque de classe, vamos incorporar um fundo céu e um chão, usando o Gradient Design do KPT. Veja só o resultado na figura 9.

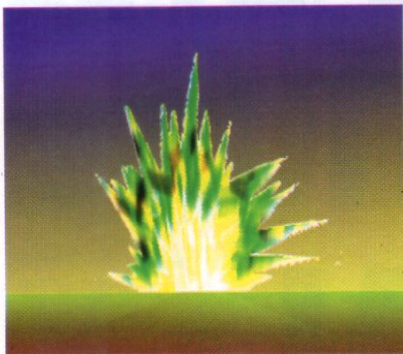


FIGURA 9

Bem, agora vamos à foto de protesto. Achei nos meus alfarrábios uma Gif (figura 10) de uma linda praia dos mares do sul (tá legal, cada um tem a mururoa que merece). Usando a seleção e a transposição de cortes, levamos a explosão até a nossa foto. Alguns retoques manuais e pimba! Aí está ela... (figura 11).

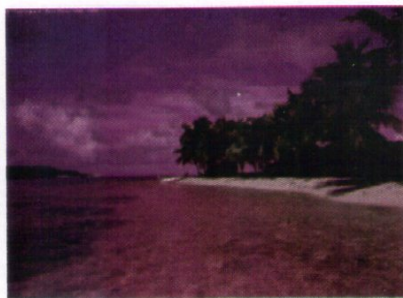


FIGURA 10



FIGURA 11

Depois de concluído a incorporação, damos uma "esquentada" na imagem, fazendo um desvio tonal para o vermelho. Isso é para dar um aspecto triste, quente e terrível à imagem.

Bem, era isso aí. Essa explosão estará em detalhes no disco Bitmap 6. E por falar nisso, no disco Bitmap 5 eu mostro como fazer um desenho à traço se tornar uma bela pintura, apenas usando o filtro Gaussian Blur (figura

12). Na próxima edição dou os detalhes. Até lá.

Bob Pixel



FIGURA 12



Laércio Vasconcelos Computação Ltda. Revenda de Livros

COMO MONTAR, CONFIGURAR E EXPANDIR SEU PC 486/PRNTIUM Volume 1 (408 páginas)
Nova edição. Agora você pode conhecer o hardware de seu micro, fazer o Setup, expandir a memória, instalar um disco rígido, gerenciar a mamória e muito mais.

COMO MONTAR, CONFIGURAR E EXPANDIR SEU PC 486/PRNTIUM Volume II (368 páginas)
Com as informações presentes neste livro você poderá realizar qualquer tipo de UPGRADE no seu PC.

COMO CUIDAR BEM DO SEU MICRO (368 páginas)
Faça você mesmo a manutenção preventiva de seu micro.

COMO COMPRAR UM MICRO SEM SER ENGANADO (130 páginas)
Toda a informação que você precisa na hora de comprar micros.

IBM PC: DICAS E MACETES DE SOFTWARE Volume I (280 páginas)
Você nunca viu tantas informações úteis em um só livro. A cada página uma nova dica para tirar maior proveito do computador. Disquete (opcional) com diversos programas interessantes e super-úteis

IBM PC: DICAS E MACETES DE SOFTWARE Volume II (368 páginas)
Mais dicas para você tirar o máximo proveito de seu micro.

AV. RIO BRANCO, 156 / 2811 - CEP: 20040-004 - CENTRO - RIO DE JANEIRO - RJ
TEL.: (021) 262-1776 PABX / FAX : (021) 240-0663

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 dos 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:.....

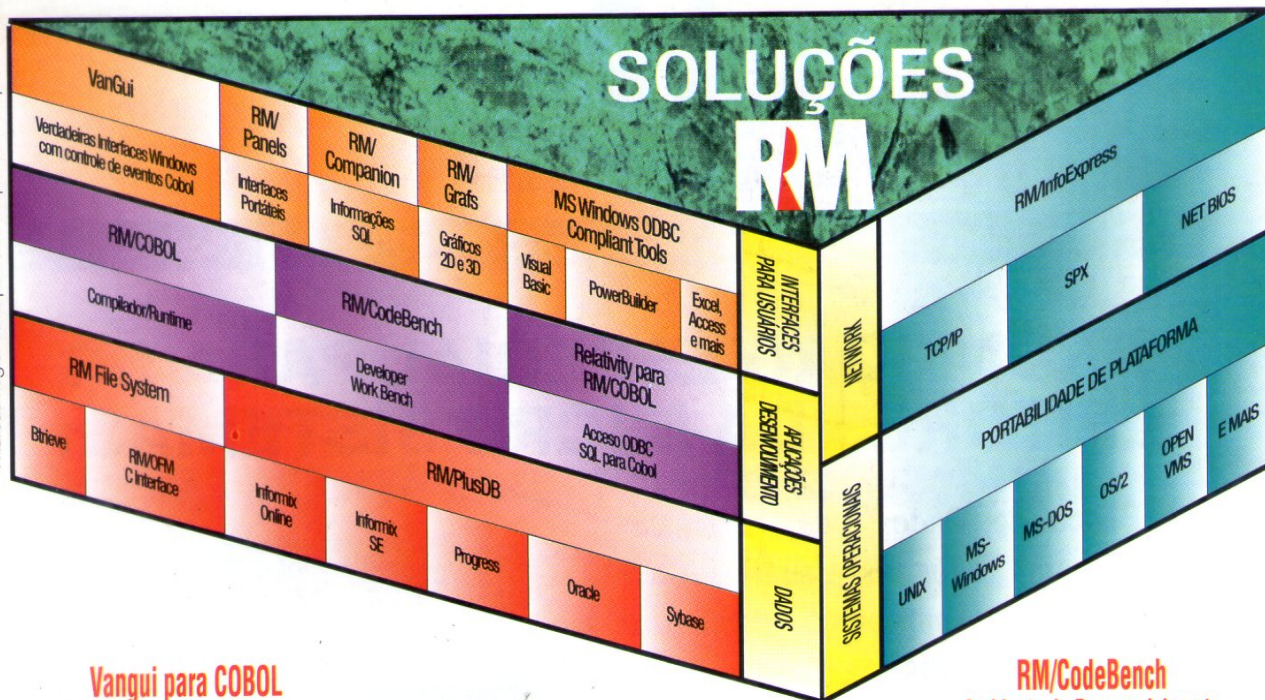
Equipamento:.....

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.



Vangui para COBOL Criador de Interfaces Gráficas

Uma ferramenta poderosa mais fácil para usar que possibilita o programador de COBOL a criar verdadeiras aplicações em Windows com controle manual de eventos e a lógica de negócio de COBOL, e ao mesmo tempo nivelando a riqueza das tecnologias de interface existentes de Windows e Visual Basic. O programador trabalha usando COBOL, sem precisar de aprender uma nova linguagem.

RM/Panels Criador de Interfaces Portáteis

No mundo de client/server, uma interface que é fácil de usar e gráfico é um requerimento chave. Com RM/Panels, o programador gera interfaces que são transportáveis a qualquer ambiente que seja apoiado pelo RM/COBOL, aquele que é baseado nas características e GUI.

RM/Grafs Gráficos de Negócios 2D/3D

Mapas, gráficos de apresentação, e outros sistemas visuais são indispensáveis nas prestações dos negócios de hoje. RM/Grafs oferece acesso a uma ampla gama de tipos de gráficos, capacidade de customização, portas de saída, e plataformas, permitindo que o programador ofereça soluções gráficas individuais ou controladas por outros programas.

RM/InfoExpress Administração e Manejo de Arquivos distantes

Típicamente, quanto mais complexa a tarefa de acesso aos dados, mais devagar a informação transfere através do LAN ou WAN. RM/InfoExpress é um novo mecanismo poderoso de transferir arquivos que otimiza acesso compartilhado aos arquivos de dados através da rede de comunicação. Desde o momento que for instalado, RM/InfoExpress aumenta transparentemente o transferir de arquivos em redes com tráfego pesado de ler/escrever, e não requer codificação especial.

RM/CodeBench Ambiente de Desenvolvimento

O compilador RM/COBOL dá à aplicação de COBOL de hoje poder sem igual a características portáteis que são aumentadas somente pelo RM/CodeBench, um ambiente inovativo de desenvolvimento que é baseado em Windows. Ao organizar o projeto completo de desenvolvimento e ao oferecer edição sem linhas, animação, e debugging, RM/CodeBench substancialmente moderniza tentência ao processo de desenvolvimento.

Relativity para RM/COBOL Acesso Relacional SQL

Relativity deixa os usuários terem acesso aos dados de COBOL de uma variedade de ferramentas populares baseadas em Windows, e aquelas que são compatíveis com ODBC. Como resultado, os dados das aplicações de COBOL podem ser simplesmente juntado com outros dados não COBOL e visto como uma base de dados relacionada e bem caracterizada.

RM/PlusDB Conexão nítida com Base de Dados Relacional

Muitas vezes, as aplicações de COBOL precisam compartilhar dados que são guardados num RDBMS. Agora, RM/plusDB toma vantagem total da arquitectura client/server do sistema sublinhado de arquivos para dar acesso às aplicações de RM/COBOL aos dados RDBMS - e o programador não precisa de aprender SQL ou reescrever o código de Cobol.



Cliente / Servidor

RM/Companion Gerador de Informação SQL

No ambiente de negócios de hoje, onde tudo é dirigido pela informação tem que ser transformado a inteligência do negócio. Com RM/Companion, os programadores e os usuários podem acessar os dados, e formatar reportagens específicas com qualidade de produção.

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 incluído 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.



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