

O GANCHO

ANO II - NUMERO 6
JUNHO/88

NESTE NUMERO:

DOMINANDO O CADDRAW	1
PERGUNTE A ANALISTA	7
DOMINANDO OS DESKTOP ACCESSORIES ..	8
ASTRO-SCOPE	10



O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP, CEP 01296

DOMINANDO O CADDRAW

por PERRY MASON (São Paulo)

Infelizmente, ainda existem poucos programas no Apple que permitem criar e imprimir desenhos mecânicos, aproveitando os excelentes recursos gráficos do micro. O CADDRAW (D-202/A) é uma ótima ferramenta para um desenhista de Engenharia Civil ou Arquitetura. O programa é bastante poderoso e cheio de recursos, mas um pouco lento, por trabalhar em Applesoft BASIC. A quantidade de comandos existentes (embora haja boas telas de "help" facilmente acessíveis) exige que se tenha alguma referência à mão. Resolvemos oferecer uma explicação dos recursos do programa para promover um melhor aproveitamento dele.

O CADDRAW trabalha simultaneamente com 3 telas: 2 gráficas e 1 de texto. Para passar da tela de texto (que aparece após o "boot") para a tela gráfica e vice-versa, basta teclar ESC. Os comandos não diretamente envolvidos com operações de desenho são números e precisam ser invocados a partir da tela de texto.

Na verdade, o programa monta algo parecido com um tabuleiro de xadrez, digamos com a tela gráfica 1 (HGR) nas casas brancas e a tela gráfica 2 (HGR2) nas casas pretas. Com os comandos de "scroll" (rolagem), podemos percorrer este tabuleiro, cobrindo a área de 1 tela por vez. Em outras palavras, podemos até centrar o cruzamento das bordas das telas no vídeo.

Vamos agora ver os comandos, pela respectiva ordem de aparição nas telas de "help", entremeados com as mesmas. As telas de "help" são ativadas por números de 1 algarismo (1 a 6), seguidos de <RTN>. Os demais comandos, de 2 algarismos, não precisam de <RTN>.

- 1 **PRIMARY OPERATIONS ("help"):** Chama a própria página 1 do "help", que aparece logo após o "boot".
- 10 **CADDRAW SYSTEM:** Provoca "reboot" do CADDRAW, a partir do drive 1
- 11 **CENTERING/BORDER:** Permite definir uma série de parâmetros relativos à "folha de desenho" (e pede o disquete do programa no drive 1):
 - a) **Página:**
 - 1 = usa a página 1 (HGR)
 - 2 = usa a página 2 (HGR2)
 - 3 = usa ambas as páginas - formato 8" x 23 1/4"
 - 4 = usa ambas as páginas - formato 16" x 11 5/8"
 - 5 = usa ambas as páginas para 2 desenhos separados.
 - b) **Margens:**
 - 1 = margem simples, em toda volta
 - 2 = margem com legenda vertical (à direita)
 - 3 = margem com legenda horizontal (embaixo)
 - 4 = margem com legenda padrão (canto inferior direito)
 - 5 = sem margem

c) Centragem e escolha das vistas (projeções):

- 1 = topo + frente + lado direito
- 2 = topo + frente + lado esquerdo
- 3 = topo + frente
- 4 = frente + lado direito
- 5 = frente + lado esquerdo
- 6 = só frente ou planta
- 7 = topo + lado direito
- 8 = topo + lado esquerdo
- 9 = perspectiva isométrica
- 10 = sem centragem

d) Outras informações (depende das escolhas anteriores) em polegadas decimais

- Largura do objeto ("width")
- Altura do objeto ("height")
- Profundidade do objeto ("depth")
- Distância entre vistas
- Tipo de traço: 1 = contornos (outlines)
ou 2 = arestas (corners only)

- 12 **LOAD DRAWING PG 1:** Carrega um desenho (do disquete) na página 1. O programa trabalha com o drive 1, a menos que seja reconfigurado pelo comando 66 (veja mais adiante).
- 13 **LOAD DRAWING PG 2:** Carrega um desenho na página 2.
- 14 **SAVE DRAWING PG 1:** Grava um arquivo (34 setores) da página 1 no disquete.
- 15 **SAVE DRAWING PG 2:** Idem, da página 2.
- 16 **CATALOG:** Faz um CATALOG do disquete de dados (se estiver configurado para 2 drives, este sempre será o drive 2), sem sair do programa.
- 17 **SCALE:** Escala gráfica, para que haja correspondência numérica com os valores indicados na tela. As opções são:
 - 1 - Full = escala natural 1:1
 - 2 - 1 1/2 = 1, ou seja 1,5 vezes o tamanho natural
 - 3 - Métrica
 - 4 - 1 pol = 24 ft, ou seja, 1:288
 - 5 - 1 pol = 8 ft, ou seja, 1:96
 - 6 - 1 pol = 4 ft, ou seja, 1:48
 - 7 - 1 pol = 2 ft, ou seja, 1:24
 - 8 - 3 pol = 4 ft, ou seja, 1:16
 - 9 - 1 pol = 1 ft, ou seja, 1:12Para os aficionados do sistema métrico, isso é um abacaxi de primeira. É melhor fazer as conversões antes e usar a escala 1.
- 18 **COMPLEX? (Y/N):** O comando muda entre uma e outra (nada de teclar Y ou N), mas não conseguimos descobrir a diferença. Só notamos que quando COMPLEX? = "N", os comandos da série 60 não funcionam.
- 19 **QUIT:** Sai do programa (antes, pede confirmação Y/N).
- 2 **SYMBOLS TABLE ("help"):** Dá um índice dos "shape tables" disponíveis:
- 20 **STANDARD SYMBOLS:** 43 símbolos variados, tais como pontos,

- linhas (sólidas e tracejadas), hachuras, setas, polígonos, círculos, escalas etc.
- 21 **ARCH. SYMBOLS 1/4:** 93 símbolos arquitetônicos diversos na escala número 6 (1:48).
- 22 **FURNITURE SYMBOLS:** 80 símbolos de mobiliário para lay-outs na escala número 6 (1:48).
- 23 **LANDSCAPE SYMBOLS:** 43 símbolos variados para paisagismo (árvores, paredes de tijolinhos, plantas etc.)
- 24 **ARCH. SYMBOLS 1/8:** igual ao 21, mas na escala número 5.
- 25 **FURNITURE SYMBOLS:** igual ao 22, mas na escala número 5.
- 26 **TYP. SECTION 1°:** 40 símbolos para desenhos estruturais em corte.
- 27 **ELECTRICAL:** 21 símbolos para diagramas de instalação elétrica predial.
- 28 **PLUMBING:** 48 símbolos para diagramas de instalação hidráulica predial.
- 29 **ARCS/ELLIPSES:** 32 tipos diversos de arcos e elipses. Para fazer concordâncias, é melhor usar uma função específica, apresentada mais adiante.
- 30 **ELECTRONIC:** 70 símbolos de eletrônica industrial.
- 31 **FLOW CHART SYMBOLS:** 21 símbolos para fluxogramas de processos industriais (não diagramas de blocos para computação).
- 32 **RAILROAD:** 63 símbolos para diagramas ferroviários.
- 33, 34, 35, 36, 37 **USER DEFINED:** Nestes, você pode usar os seus próprios "shape tables", por exemplo criados com o PIXIT (D-131/A) ou com o Nibble Illustrator (Coletânea Junho/87), desde que estejam num disquete, gravados como "ST33", "ST34", etc.
- 38 **3RD PARTY TBL:** Permite carregar um "shape table" qualquer, pelo nome. Ao ser ativado, o programa pede para por o respectivo disquete e entrar com o nome do "shape table".
- 39 **3RD PARTY TEXT:** Permite carregar uma fonte em forma de "shape table", como por exemplo as encontradas em D/012-A e D-012/B. A única desvantagem é que não se pode digitar o texto diretamente: é preciso chamar letra por letra.
- 3 **CONVERSION CHART ("help):** Dá apenas tabelas de conversão entre polegadas fracionárias e decimais, e entre polegadas e pés decimais (que nome bonito! Nossos pés são decimais, porque têm 10 dedos; se fossem hexadecimais, teriam 16. Haja sapato!) Além disso, avisa que as leituras no sistema métrico são feitas em milímetros.
- 4 **COLOR ("help"):** Apresenta as cores disponíveis para desenhar, em 2 grupos. Sempre é bom lembrar que não convém colocar cores de grupos diferentes "encostadas" ou sobrepostas. A fronteira entre uma e outra fica um pouco confusa. Para os que não trabalham com cores, convém ficar sempre no "default", que é a cor 43, WHITE 1.

GRUPO 1: 40 - BLACK 1/PRETO 42 - VIOLET/LILAS
 41 - GREEN /VERDE 43 - WHITE 1/BRANCO PADRAO
 GRUPO 2: 44 - BLACK 2/PRETO 46 - BLUE/AZUL
 45 - ORANGE/LARANJA 47 - WHITE 2/BRANCO

- 48 **COLOR DW6. P6 1:** "Pinta" a página 1 inteira com a cor selecionada.
 49 **COLOR DW6. P6 2:** Idem, para a página 2.

Escolhendo o PRETO com as funções 48 e 49, limpa-se a tela. Há uma maneira mais fácil de apagar tudo nos comandos de desenho, mas este comando pode ser útil para preparar o fundo com BLACK 2, por exemplo, quando se for usar as cores do grupo 2.

- 5 **SPECIAL FUNCTION (*help*):** Dá uma lista dos comandos de 50 a 67, que passamos a descrever.
- 50 **QUICK SAVE:** Grava o desenho enquadrado na tela no disquete, acrescentando o sufixo ".N", onde "N" é o número da vez que se dá um QUICK SAVE com o mesmo nome. Antes, pergunta qual a página e qual o nome do arquivo.
- 51 **Q.S. PAGE:** Permite definir a página do QUICK SAVE.
- 52 **QUICK SAVE NAME:** Permite definir o nome do arquivo para o QUICK SAVE.
- 53 **CREATE FILE DISK:** Inicializa um disquete em DOS 3.3 um pouco modificado e sem DOS. Pode-se usar disquetes normalmente inicializados em DOS 3.3 para arquivar desenhos. O programa pede confirmação (RTH), pois esta função apaga o que houver no disquete.
- 54 **DELETE FILES:** Permite apagar arquivos do disquete. O programa oferece a possibilidade de fazer um CATALOG antes. Se isto for solicitado, ele passa direto ao comando 16. Para deletar, basta teclar 54 novamente e não pedir o CATALOG, para deletar.
- 55 **MOVE P61 -> P62:** Transfere o desenho da página 1 para 2.
- 56 **MOVE P62 -> P61:** Transfere o desenho da página 2 para 1.
- 57 **LAYER DR. P6S:** Sobre põe as 2 páginas (elas ficam piscando, uma sobre a outra).
- 58 **CREATE GRID:** Cria uma escala pontilhada sobre a tela, com a distância entre os pontos que se indicar, em pixels (pontos na tela). Para apagar, escolha distância (-1). Se colocar mais de um grid em sobreposição, só será possível apagar o último que tenha sido criado. Obs.: O grid só aparece na tela de vídeo enquadrada. Se fizer um "scroll", você perceberá.
- 59 **SNAP:** Algo relativo ao Mouse, não testado.
- 60 **MIRROR FULL:** Vira toda a página ao avesso, na horizontal.
- 61 **MIRROR LEFT:** Coloca na metade direita da tela o avesso da metade esquerda, como se houvesse um espelho no meio da tela. Só age sobre a parte "enquadrada" no vídeo, com o "espelho" colocado bem no centro, na vertical.
- 62 **RUBBER BAND:** Mantém uma linha "piscante" antes de ela ser traçada. Caso não esteja ativado, vê-se apenas as 2 extremidades.

- 63 PREVIEW LINES:** Parecida com a anterior, permitindo que se veja a linha antes de traçá-la. Ao se dar o comando de traçar (SPC), o programa pede confirmação, através de mais um SPC, ou qualquer outra tecla para cancelar.
- 64 LINE TYPE:** Permite mudar o tipo de linha.
- 65 MOUSE CALIB.:** Ajuste do mouse, que não testamos.
- 66 FORMAT CADDRAW:** Permite modificar alguns "defaults" do programa permanentemente. Convém experimentar com uma cópia primeiro. Ao ser invocado, permite 4 operações:
- 1 Reconfigurar o disquete com as opções como estão sendo usadas.
 - 2 Mostrar e alterar os parâmetros atuais (e gravar)
 - 3 Mostrar e alterar os parâmetros no disquete (e regravar)
 - 4 Sair da função, sem alterar nada.
- Os parâmetros modificáveis são:
- Número de drives (1 ou 2 - o programa vem configurado para 1). Se for configurado para 2 drives, o programa deverá ficar no drive 1 e os disquetes de arquivos no 2.
 - Symbol table (o "shape table" é carregado automaticamente ao se chamar o modo SHAPE).
 - Scale (a escala que estará ativada se não for alterada)
 - Color (a cor que será usada, se não for alterada)
 - Movement input device (0=teclado 1=paddles/joystick)
 - Dwg. page used (a página em que se irá desenhar, normalmente 0)
 - Title block - Não descobrimos em que influi.
 - Drawing type - Idem.
 - View plot - Como se vê o cursor no modo PLOT.
 - Distance between views - distância entre as vistas. Não há default. Cada vez que se invocar a função 66, será preciso especificá-la. Se não quiser fazê-lo, proteja o disquete contra gravação (ou abra o drive) e tecle "RUN" após a saída do programa.
 - Complexity switch (estabelece o default p/o comando 18)
 - Line preview (vide comandos 62 e 63)
 - Input device snap (relativo ao Mouse, não testado)
 - Quick save page (estabelece o default do comando 51)
 - First drawing mode - Modo de desenho ativado primeiro (0=1=PLOT 2=SYMBOL 3=TEXT)
 - Mouse sensitivity (ajusta a sensibilidade do mouse)
- 67 QUICK PRINT:** Imprime o desenho. Pede os comandos de impressão gráfica após o CTRL-I (por exemplo, "G", "GD", "GR" etc.). Veja o manual da sua interface para impressora. Atenção: Não ponha o CTRL-I! O programa já faz isso.
- 6 COMMANDS CHART ("help"):** Fornece uma lista dos comandos utilizados na tela gráfica. Repetimos: todos os comandos numéricos apresentados até aqui precisam ser solicitados com a página de texto ativa. Os que passamos a descrever só funcionam com a página gráfica ativa. Para mudar entre uma e outra, basta teclar <ESC>. Os comandos são:

DRAWING PG - Permite uma consulta rápida à outra página do desenho. Qualquer tecla desativa e volta à anterior. Se quiser mudar sua área de desenho, "role" a figura com o scroll.

ERASE DRAW - Apaga, ao invés de desenhar.

FUNC F-SCREEN - Muda entre tela gráfica completa e parcial.

SKETCH MODE - Ativa o modo de esboço (linhas facilmente apagáveis).

MEASURE RESET - Muda o ponto de referência das medidas para a posição do cursor.

NO FIXED AXIS - Cancela a fixação dos eixos de referência.

PLOT MODE - Ativa o modo de traçado de ponto a ponto.

QUIT KEYBOARD - Desativa o teclado, passando a receber comandos do mouse ou joystick/paddles, se ativados pela função 66).

SYMBOL MODE - Passa a desenhar os símbolos do "shape table" que tiver sido chamado por último (se nenhum tiver sido chamado, será o fixado nos parâmetros do comando 66 - default = 20).

TEXT MODE - Invoca o modo texto (vide comandos específicos mais adiante)

UN-SKETCH - Apaga a última linha desenhada no modo sketch (esboço).

X - fixa o eixo X na abscissa do cursor.

Y - fixa o eixo Y na ordenada do cursor.

Z - no Apple II+, troca a direção de comando das setas entre vertical e horizontal. Atenção: No IIe, ativando-se o sentido vertical (para as setas horizontais), as setas verticais são desativadas. Se teclar Z acidentalmente num IIe, tecler Z novamente para reativar.

! (exclamação) - Limpa a tela. O programa pede confirmação (Y/N). Só limpa a parte "enquadrada" no vídeo.

<ESPAÇO> - Traça uma linha do último ponto até o cursor.

<ESC> - Volta para a página de texto.

<SHIFT>-> ("maior que") - "rola" (scroll) a tela para a direita (supõe-se as páginas 1 e 2 emendadas pelas extremidades, formando um cilindro vertical).

<SHIFT>-< ("menor que") - faz o mesmo, para a esquerda.

^ (ponto) - "rola" (scroll) a tela para cima (supõe-se as páginas 1 e 2 emendadas pelas extremidades, formando um cilindro horizontal).

~ (vírgula) - faz o mesmo, para baixo.

COMANDOS EXCLUSIVOS PARA O MODO "SHAPE" (ativado por "S")

ROTATE - gira o símbolo (= comando ROT) de 90 em 90 graus.

SHAPE - permite escolher (mostra) o shape da tabela. ("+" e "-" mudam o "shape" na sequência, para mais ou menos).

<SHIFT>-* (asterisco) - amplia o shape (= comando SCALE).

Q a **9** (algarismos) - permitem "adotar" um shape para trabalhar com ele.

COMANDOS EXCLUSIVOS PARA O MODO TEXTO (ativado por "T")

BEGIN WRITING - Permite começar a escrever na posição do cursor.

<CTRL>-END WRITING - Desativa o modo texto.

<CTRL>-LOWER CASE - Letras minúsculas.

<CTRL>-UPPER CASE - Letras maiúsculas.

Obs.: O programa aceita o destravamento do "CAPS LOCK" do Iie para as letras minúsculas.

COMANDOS EXCLUSIVOS PARA O MODO PLOT (ativado por "P")

ARC/CIRCLE/ELLIPSE - Indicando-se o centro e 2 pontos, traça um arco unindo-os. O programa pede o ângulo de visão (ASPECT AGL.) para determinar a forma da curva (90 graus = círculo).

BOX - Traça um polígono regular, definindo-se o centro, o raio da circunferência circunscrita, o número de lados e o ângulo de visão (ASPECT AGL.) para determinar a forma (90 graus = polígono regular plano).

HIDDEN LINE - Traça linhas "interrompidas" (tracejadas), inclusive ao desenhar curvas e polígonos.

POINT SET - Estabelece um ponto de partida (se não houvesse isso, todas as linhas teriam de sair emendadas umas nas outras).

SOLID LINE - Traça linhas contínuas (em oposição a "I").

VERT MOVE - Muda o passo dos movimentos no eixo X, mantendo o passo em Y constante.

WEIGHT LINE - Permite definir a espessura da linha, em pixels, de 1 a 9.

<RETURN> - Muda o passo dos movimentos do cursor, indicado por "JP" na tela (jump). "&" equivale a 1 ft na escala adotada; "6" equivale a 0,25 ft na escala e "1" move de 1 em 1 milímetro na escala métrica. O comando muda ciclicamente de um para outro.

PERGUNTE À ANALISTA

por LADY SOFTWARE (São Paulo)

PATCHWORKS: Este mês não sobrou muito espaço para mim e também não deu tempo para passar no cabeleiro. Resolvi dispensar a foto este mês. Fiquei preocupada porque um dos patches do mês passado saiu errado. Segue a versão correta do "patch". No próximo mês voltarei com mais respostas para suas dúvidas.

1. No processador de textos as opções de Boldface, Underline, Superscript e Subscript sempre se desligam no final de cada linha. Para evitar isto, coloque PROGRAM no drive e tecle:

BLOAD SEG.M1,T\$00,A\$2400,L\$1000,B\$871B

POKE 12574,44: POKE 12154,44: REM BOLDFACE

POKE 12579,44: POKE 12157,44: REM UNDERLINE

POKE 12550,44: POKE 12160,44: REM SUPERSCRIP

POKE 12555,44: POKE 12163,44: REM SUBSCRIPT

BSAVE SEG M1,T\$00,A\$2400,L\$1000,B\$871B

DOMINANDO OS DESKTOP ACCESSORIES DO MULTISCRIBE 2.0

por PERRY MASON (São Paulo)

O MULTISCRIBE é um programa fantástico. Ele é tão completo e versátil que os concorrentes estão tendo trabalho para chegar perto. Como não sobrou muito em que melhorá-lo, a Styleware resolveu tirar alguns objetos da mesa do usuário e colocá-los dentro do micro, ou melhor, do programa. Aproveitando a ocasião, colocou também alguns utilitários que faltavam ao MULTISCRIBE. O resultado disso foi um disquete auxiliar, que não funciona sem o MULTISCRIBE (6-030/A e 6-030/B).

Os acessórios consistem de um calendário, uma calculadora científica, um "painel de controle", um relógio (que não anda, como os de brinquedo, mas que pode ser "acertado") e um quebra-cabeças. Vamos detalhá-los:

Calendário - O primeiro objeto removido da mesa do Applemaníaco e jogado no micro foi uma agenda para anotar seus compromissos. Ela pode apresentar calendários mensais de novembro de 1901 a dezembro de 2156 !!! A partir daí, vale a pena transformar avós, pais, filhos e netos em Applemaníacos. Para cada data, o programa dispõe de um "folhinha" para anotar recados. Cabem 10 linhas de texto em cada folhinha, só que ela tem metade da largura da página "default" do MULTISCRIBE. Não é possível escolher as fontes na agenda: tudo sai em Hemingway Bold e não há acentos. Além disso, não se pode imprimir diretamente o conteúdo da folhinha, se bem que todos os comandos "Edit" (Select/Copy/Paste) funcionam entre a folhinha e o texto do MULTISCRIBE. Assim, pode-se colocar trechos da agenda, por exemplo, numa carta e vice-versa. O programa armazena os textos no mesmo volume (diretorio) em que estiver instalado o programa do calendário. Atenção usuários de placas RAM: Se o programa estiver instalado numa placa, quando esta for desligada (ou seja, se o Apple for desligado e não houver uma fonte externa tipo RamCharger para a placa RAM), o conteúdo da agenda vai irremediavelmente para o espaço.

Calculadora - Trata-se de uma ótima calculadora científica de 19 dígitos (ou 12 mais o expoente, em notação exponencial), que lembra muito as da Texas Instruments, só que aceita até 64 pares de parênteses. O usuário habituado a calculadoras desse tipo não terá a menor dificuldade em usar a do MULTISCRIBE. Para usuários mais exigentes, as únicas restrições são: não tem funções estatísticas, tem uma única memória e não é programável. Pensando bem, num processador de texto ela oferece até demais.

Relógio - O MULTISCRIBE permite colocar data e hora no cabeçalho ou no rodapé de cada página. Para quem tem uma placa-relógio, isso não será mais problema. Com o relógio dos DESKTOP ACCESSORIES, pode-se "acertar" uma data e hora, como se houvesse

uma placa-relógio, mas com o relógio parado. É como um relógio de brinquedo (daqueles que se pode acertar a hora) Uma ressalva: este acessório não grava o dia e a hora em lugar algum, apenas o mantém na memória até que o Apple seja desligado.

Painel de Controle - O painel de controle não tira nada da mesa, apenas acrescenta alguns controles ao MULTISCRIBE. Apesar do programa ser dos menos barulhentos (é raro tocar o bip do CTRL-G), o painel permite mudar o timbre do "bell". Um pouco mais interessante é a possibilidade de mudar a frequência das piscadas do cursor. O painel também permite inverter a tela (colocar tudo em negativo). Embora isso possa ser feito através do menu, as alterações feitas no painel de controle podem ser gravadas em disquete. A parte mais interessante do painel de controle é a possibilidade de se fazer (e gravar) um conjunto de até 8 macros, que podem ser séries de comandos ou pedaços de texto muito usados, de até 31 caracteres cada. Depois, eles podem ser invocados com apenas duas teclas closed-apple e um número de 1 a 8. Conseqüentemente, podemos programar o MULTISCRIBE para carregar um arquivo, acrescentar acentuação em Português e gravar o arquivo de volta, tudo com somente 8 toques no teclado.

Quebra-cabeças - O manual sugere que às vezes, é preciso relaxar um pouco (meu oculista diz que ficar horas a fio diante do monitor pode estragar a vista, mas, pelo que ele entende de computadores, o cérebro se deteriora antes). Para descansar, há um quebra-cabeças daqueles de 16 quadradinhos numerados que devem ser colocados em ordem, movendo-se um de cada vez. A posição em que eles aparecem é aleatória; isto é, cada vez é diferente. Quando você conseguir colocá-los na ordem correta, o programa comemora discretamente.

Observações:

Como o manual é bem claro, cobrindo amplamente a utilização de disquetes de 5 1/4", 3,5", teclado e Mouse, não achamos necessário detalhar as instruções de operação. No manual dos Desktop Accessories são repetidas todas as instruções de instalação e "desinstalação" de acessórios. O único ponto que vale a pena frisar bem é: use sempre uma cópia. Como o programa grava o conteúdo da agenda e as alterações e macros do painel de comando, convém evitar acidentes. A capacidade de armazenagem da agenda depende do espaço livre no disquete em que se encontra o programa. Se for o caso, talvez valha a pena copiar apenas este acessório, sozinho, num disquete. Por outro lado, quando se tem uma placa RAM, talvez o calendário e o painel de controle não devam ser passados para a placa, assim, tudo o que for colocado neles irá para um disquete e não será perdido ao se desligar o micro. Caso se coloque estes no lado 2 do próprio MULTISCRIBE, o espaço ocupado pelos dados dos acessórios diminuirá o espaço disponível para o "clipboard" do programa.

ASTRO-SCOPE

Consulente! Lembre-se: a Astrologia não determina, ela apenas inclina. Neste programa você será alertado sobre seus relacionamentos, personalidade, metas, finanças, carreira, filosofia, dificuldades, trabalho, amor e lar. Isso não tem nada a ver com os horóscopos de jornal diário. É algo mais exato e completo. O texto é um pouco sofisticado e sintético, entretanto, não deixa de ser claro.



CAPO SCARLATTI

Conferi minha Carta Natal, feita por um astrólogo profissional, com a do ASTRO-SCOPE e constatei que elas são praticamente idênticas. É claro que este programa não substitui a sensibilidade e a experiência de interpretação alcançada por um astrólogo.

Carregue o programa. Surge um display de apresentação e depois o Menu de Dados entra em ação. Ponha o NOME, até 54 caracteres. Para quem gosta de espaço, cabe o RG, CIC, fone, cor do cabelo, idade em algarismos romanos, número de dentes, etc...

Entre com a data de nascimento digitando MES, DIA, ANO. Por exemplo 2,25,1988 separados por vírgulas. O limite de cálculo vai de 1880 ao ano 2000. Se sua hora de nascimento é 21:31, você deve digitar: 9,31 "RETURN" e depois PM (em horário de verão, reduza uma hora). Para horários até meio-dia: 0,0 AM - 11,59 AM; depois até meia-noite: 12,00 PM - 11,59 PM. A "meia noite" é sempre considerada como o início de um novo dia, portanto 0,0 horas é AM.

TIME ZONE NUMBER: O Brasil tem fusos de 2, 3, 4 e 5 horas (veja almanaque Abril "Geografia"). No estado de São Paulo o fuso é 3 horas. Talvez você não ache o do seu estado. Entretanto, há um outro jeito de se conseguir o "Time Zone Number": Pegue a longitude, por exemplo a de São Paulo: (46,37,59,0), onde vamos usar só 46,37. Multiplique os graus por 4 ($46 \times 4 = 184$). Depois, multiplique os minutos por 4 e divida por 60 ($37 \times 4 : 60 = 2.46$). Some os resultados ($184 + 2.46 = 186.46$). Divida essa soma por 60 ($186.46 / 60 = 3.107$). Não precisa digitar tudo, apenas 3, pois o programa ignora o "extra".

LATITUDE e LONGITUDE: Esses dados você pode conseguir no almanaque Abril. A latitude real de São Paulo é (23,32,36,S). No ASTROSCOPE você deve digitá-la assim: (23,S,32). Agora a longitude, apenas: (46,W,37). Pronto! O programa vai computar os dados e as telas se sucederão, uma a uma, a cada vez que você teclar RETURN ou SPACE.

Você verá uma tabela com os planetas, graus e respectivas casas. Exemplo: Sol...5.7 Capricórnio...Casa 11. A tela seguinte mostra: Ascendente, Descendente, Meio do Céu, e o I.C. (oposto ao Meio do Céu), com graus de localização das casas.

Depois aparece uma tabela "ASPECTOS PLANETARIOS" com Conjunções, Trigonos, Quadraturas, Sextil, Oposição dos planetas, Signos e Casas. Com esses dados você pode montar o seu próprio Mapa Natal, usando o modelo do manual que traz um capítulo especial para tal tarefa.

As telas seguintes mostrarão textos de mais ou menos 16 linhas, analisando as características do seu ASCENDENTE (casa 1 - AGIR); SIGNO SOLAR (signo sob o qual você nasceu - PENSAR); de algum planeta na casa 10 (carreira, metas, trabalho) e suas influências. Enfim, todos aqueles dados da tabela ASPECTOS PLANETARIOS, analisados um a um, objetivamente, que é sem dúvida, o ponto alto do programa.

O ASTRO-SCOPE é um programa muito bom, mas tudo chega ao seu fim. Depois da última tela ele pergunta: Você deseja continuar? Se SIM ele voltará à tela do display; Se NAO, ele entra em Applesoft.

DICAS

1. Se durante a apresentação das telas dos ASPECTOS PLANETARIOS você quiser parar ou voltar ao MENU DE DADOS, é só teclar ESC.
2. Não use 80 colunas. Fica uma "Screen ZONE Medley".
3. Se você está no Menu de Dados e "errou", mas só descobriu isso depois de teclar RETURN, não se descabele! Dê um CTRL+RESET (RUN) e o MENU DE DADOS volta à tela. O ESC não funciona.
4. Se você chamar PR#1, o ASTRO-SCOPE imprime. No entanto, a impressora que experimentei (Praxis 20 com placa Graph Plus da Unitron) o resultado não foi muito interessante. Após imprimir todo o conteúdo da primeira tela o programa fica "limpando" linha por linha dessa mesma tela para depois imprimir a tela seguinte e continua assim enquanto você não der um "fulminante" CTRL+RESET.

O manual tem: Datas de Aniversário de gente famosa (Muhammad Ali, Jane Fonda, Bob Dylan Ted Kennedy, Walt Disney e outros); Tabelas de Planetas, Signos, Casas e Aspectos; Definição de Termos Astrológicos (pequeno glossário); Tabela de Latitudes e Longitudes (no Brasil só Rio de Janeiro); Time Zone Number; Bibliografias e dicas para quem não sabe a hora exata do nascimento. O programa analisa os dados de uma pessoa por vez e NAO SALVA. Você pode pôr os dados no "Disco Modelo" do manual, se quiser.

Nas Coletâneas do Clube, você encontrará um disquete ("ASTROLOGIA") preparado por mim com muito mais informações (em português), sobre Astrologia. Inclui artigos de revistas e trechos de livros especializados como por exemplo: Cauda e Cabeça do Dragão, Lua, Vênus, Mercúrio, Mapa Astral, Carma de cada Signo e o Livre Arbítrio. Há também um Glossário e muitos outros dados.