O GANCHO

ANO II - NUMERO 10
OUTUBRO/88

NESTE NUMERO:

DOMINANDO O DB MASTER V5.1 PRO 1

DOMINANDO O PROSEL V3.3 8

O AVENTUREIRO ELETRONICO 10



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

Acervo André Vianna
arquivianna@bol.com.br

DOMINANDO DB MASTER V5.1 PRO

por IVAN - O TERRIVEL (São Paulo)

Introdução: O DB MASTER V5 PROFESSIONAL é, em termos de programa para manipulação de bancos de dados, o que há de mais recente e completo para microcomputadores Apple IIe "Enhanced" ou equivalentes (TK 3000, ED, Exato IIe), porém, com uma única restrição: o usuário não pode ser totalmente leigo, como acontece quando se utiliza corretamente o dBASE II que permite apresentar uma interface "homem-máquina" mais amistosa. Mesmo assim, os recursos do DB MASTER superam em muito o dBASE II.

Esta matéria visa preparar o futuro usuário a responder a certas questões básicas pertinentes ao programa: por que, quando e como usar o DB MASTER? Indicaremos também algumas de suas características, necessidades, limitações e um roteiro geral para a construção de um banco de dados. Apresentaremos também alguns macetes importantes, como a conversão de arquivos do APPLEWORKS para o DB MASTER (e vice-versa), bem como a conceituação da terminologia específica por ele utilizada.

Desde já cabe observar que é imprescindível o uso do manual através de uma leitura bastante atenta nas partes correspondentes às notas iniciais e à execução dos exemplos abordados no tutorial (no G-141/B), para se familializar um pouco com o método de trabalho do programa. A parte correspondente às referências e glossário deverão ser consultadas conforme forem surgindo as necessidades. Senão, tudo parecerá excessivamente confuso, atrapalhando o aprendizado.

Como o programa ainda está sendo aperfeiçoado, o manual não aborda todos os tópicos já disponíveis nele, principalmente no tocante às funções de importação e exportação de dados, usadas nos arquivos relacionais. Para os mais, preocupados com segurança, sigilo, etc., um recado: o uso da senha ("password") ainda não foi implementado na versão atual (pre-release 5.1). Para compensar as falhas na documentação, o fabricante fornece apoio pelo telefone.

Motivos para usar o programa: Para a maioria das aplicações de pequeno vulto em banco de dados, dá-se preferência ao APPLEWORKS 2.0. Trata-se de um programa integrado que permite trocar informações de forma trivial, com editor de texto e planilhas. Dispõe também de um excelente "Mail-merge", comandos fáceis de usar e a criação ou definição de um banco de dados extremamente simples.

Muitas vezes porém, em situações mais complexas, esbarramos em uma série de limitações que tornam inviável o uso do APPLEWORKS

- permite um máximo de 30 categorias (campos) por arquivo, com até 76 caracteres por campo.
- não executa as funções ditas relacionais, isto é, importação ou exportação de dados com outros arquivos.

- suas funções matemáticas são muito pobres, não executando operações com datas.
- estão limitados a 3 os critérios para pesquisa e seleção de registros.
- os tipos de relatórios ("reports") são inflexíveis: não imprime etiquetas lado a lado e não há jeito de explorar as facilidades das impressoras, etc.
- o tamanho do arquivo é limitado pela memória disponível, já que ele deve estar inteiro na memória e por lá ser manipulado.

Estas são as razões pelas quais, em se inviabilizando o APPLEWORKS 2.0, indica-se o uso do DB MASTER V5 PROFESSIONAL, pois este apresenta as seguintes características principais:

- trabalha com arquivos baseados em disquete, com até 10 Megabytes por arquivo, seja em disco rígido, /RAM ou ainda em até 50 disquetes de 5,25 ou 3,5 polegadas.
- permite até 200 campos com um máximo de 250 caracteres alfanuméricos por campo, até 2000 bytes por registro e um máximo de 30 telas em cada um.
- é relacional, permutando informações com outros arquivos.
- pode ter um máximo de 255 relatórios diferentes para cada arquivo, onde o usuário tem a possibilidade de distribuir os campos onde e como quiser, utilizando à vontade as características e estilos de impressão, podendo imprimir até 9 etiquetas lado a lado.
- tem um grande potencial de cálculos numéricos e lógicos entre os campos, manipula datas de convenientemente, tem campos que podem ser pré-definidos pelo usuário ("user"), como por exemplo: CGC, CPF, números de telefone, etc.; campos do tipo sim ou não ("Yes/No"), etc.
- trabalha com arquivos DIF, ASCII, ou APPLEWORKS (ADB).
- permite optar pelo preenchimento obrigatório de alguns campos ou verifica se uma certa entrada é válida, estando numa série de "ranges" numéricos ou alfanuméricos.

O DB MASTER PRO exige um Apple IIe "Enhanced" ou similar, com pelo menos 128K de RAM, um disco rígido ou 2 drives. A necessidade do segundo drive existe quando é preciso trabalhar ou converter arquivos de tamanho grande, maiores que um disquete. Se não houver um segundo drive, pode-se usar um Ramdrive (/RAM) de capacidade suficiente para funcionar como drive.

Mãos à obra! Em situações normais, "bootando" o sistema através de disquetes de 5,25, coloque o G-140/A no drive e proceda de acordo com as instruções da tela. Caso deseje o armazenamento do programa em memória do tipo RAMWORKS (/RAM), inicie o "boot" pelo G-141/A (preparado pelo Clube), seguindo as determinações da tela. Coloque os disquetes na sequência solicitada e no final do processo aparecerá o menú principal com 33 opções.

A partir deste ponto, vamos supor que será criado um novo arquivo (escolher opção 32). Antes de mais nada, deveremos definir

a estrutura do arquivo, indicando nome, tipo, tamanho e localização na tela de cada um dos campos. Recomendamos planejar o layout do arquivo com antecedência, pois a sequência de criação será a sequência de preenchimento depois. O primeiro campo deverá ser algo que possa definir o registro de uma forma única. Por exemplo, num arquivo de clientes, comece pela razão social ou algum apelido curto e único. No final do processo você será solicitado a definir o campo chave ("primary-key") a partir do primeiro campo. Se um campo não for suficiente para identificar unicamente cada registro, pode-se extender a chave para abranger outros campos, sempre na sequência da criação do arquivo. A chave primária pode ter um comprimento de até 50 bytes, mas sempre deveremos definir a menor chave possível. Se no meio do processo de criação você esqueceu um campo, utilize a opção de inserção de campos para organizar os dados e não simplesmente a posição do campo na tela. A sequência dos campos é determinada pela ordem de criação e não pela colocação física na tela.

Consulte o manual e veja a variedade de tipos de campos disponíveis: numéricos inteiros, numéricos de ponto flutuante, alfanuméricos, data, etc.. Observe que um campo numérico inteiro tipo 0-255 ocupa 1 byte e um campo numérico tipo ponto flutuante preenche 8 bytes. Use o bom senso para não desperdiçar espaço e tempo. Por exemplo, não tem sentido definir o andar de um edifício de forma numérica em ponto flutuante.

Caso tenha cometido algum erro, edite-o através de CTRL-E ou elimine-o ("delete") pelo CTRL-D: as opções são mostradas no rodapé da tela. Neste ponto ou na reestruturação do arquivo, pode-se fazer uso de "columns/grids". A idéia é a seguinte numa nota fiscal existem vários campos repetitivos como código, preço unitário, descrição, etc.. Definí-los um a um seria muito trabalhoso. Pressione CTRL-C quando da criação ou edição dos campos e copie a definição de um ou mais campos (como quando se copia células de uma planilha). Serão criados vários campos de estrutura idêntica.

Uma vez definidos os campos, é hora de indicar as fórmulas de cálculo. Aparecerá na tela o código de cada um deles, com o nome correspondente. Siga os exemplos do tutorial para pegar o jeito. Concluída mais esta etapa, é hora de criar efetivamente o arquivo. O programa solicitará os campos que irão formar a chave primária, o nome a ser dado ao arquivo e finalmente irá gravar esta estrutura em disquete, voltando ao menu principal.

Para preencher o arquivo, use a opção 1 do menu e digite os dados. Lembre-se no final de cada registro de pressionar CTRL-A para adicionar o registro ao arquivo. Através da opção 2 do menu principal ou de CTRL-F quando se adiciona registros, tem-se acesso à pesquisa de dados no arquivo. Tecle as informações de comparação (veja a lista no rodapé da tela) e digite CTRL-F. Caso o registro em questão seja encontrado, ele será mostrado na tela para poder ser editado, deletado ou simplesmente visualizado.

Cuidado! - caso você seja meio "prá-frente" e esteja utilizando a opção 8 do menu (Global Editor), todos os registros encontrados na pesquisa serão tratados como um único; isto é, se você mandar apagar o registro, o "Global Editor" eliminará todos aqueles que estiverem selecionados pelo critério informado. As outras funções do primeiro bloco do menu (1 a 8) trabalham da maneira esperada, sem surpresas.

Relatórios e Cia. Ltda.: Através da opção 11 do menu principal são criados (ou editados) os relatórios a serem impressos na tela, na impressora (opção 12) ou em disquete (opção 13).

Cada relatório passa por 4 etapas:
- "lay-out format": trata da disposição dos campos no papel, opções de impressão, cabeçalhos/rodapés, dimensões, cobras e lagartos.
- "sort format": determina a sequência em que os registros aparecerão no relatório.
- "select format": indica quais registros irão compor o relatório (seleção).
- "printer format": informa qual padrão de impressora deverá ser usado pelo programa no relatório.

No final aparece o "Master Format", onde serão informadas as definições dadas nas etapas anteriores.

Cabe aqui um parênteses importante à semelhança da função "Maça-Aberta H" no APPLEWORKS, CTRL-SHIFT 2 ou CTRL-2 no DB MASTER proporciona um "dump de tela" (em computês!) na impressora; isto é, imprime tudo o que estiver na tela. Para tal finalidade, o "printer format" usado é o de número 1 e caso haja problema de "line-feed", a solução é criar ou editar este "printer format", indicando a condição correta de avanço do papel e abrir o arquivo novamente! Somente assim eliminaremos um salto incontrolado de papel.

Funções de Manutenção: A opção de número 22 (File Statistics) mostra uma tabela com toda a estrutura de definição do arquivo, tal como nome, tipo e tamanho dos campos, fórmulas e formatos "user". As outras indicações mais à direita da tabela explicaremos depois.

A função 23 possibilita a cópia ou mistura de arquivos. Observe que as cópias podem ser de vários tipos, conforme a previsão de se adicionar muitos registros, deixando no disquete um espaço já destinado à expansão.

Através da Reestruturação do Arquivo (opção 24), pode-se mudar a definição (estrutura do arquivo) em 2 níveis. O nível mais simples é o chamado limitado, onde certas características não poderão ser alteradas (o programa e o manual informam quais são!) e no final tudo estará corretamente acomodado no mesmo arquivo, sem

perder os relatórios, como acontece com o APPLEWORKS. Na reestruturação plena ("full") poderão ser adotadas mudanças mais abrangentes. Assim, como produto final, teremos um novo arquivo (com outro nome) na forma desejada, porém vazio. Para preenchê-lo basta copiar os registros. Assim, o velho arquivo não se perde, porém, as "listas" (ver adiante), relatórios, funções relacionais e "browse" do original não estarão incorporados ao novo arquivo, sendo necessário criá-los novamente. Como o nome do arquivo foi alterado, este deverá ser informado nos outros bancos de dados que exportem dados para ele.

"Field Options" é a opção 26, que apresenta uma tabela onde podem ser definidas certas características dos campos, mostradas na tabela da opção 22 ("Field Statistics"):

- "tab fields": marca os campos para facilitar os movimentos do cursor durante a busca, edição ou adição de registros.
- "required fields": determina se um certo campo deve ser obrigatoriamente preenchido ou não. Informando-se "Yes", caso seja tentada a adição de um registro com o campo vazio, o programa não aceita e coloca uma mensagem de advertência na tela.
- "field validation": em certas ocasiões é preciso que o conteúdo de um campo esteja dentro de determinados limites, numéricos ou não. Por exemplo, pode-se criar uma lista com todas as siglas dos estados brasileiros. Assim, as siglas SP, MT, RN, etc. seriam aceitas, porém SL deveria ser rejeitada porque não consta da lista. Para usufruir desta possibilidade, indique Y ("Yes") no campo em questão e a seguir informe o número da lista onde estarão os critérios de validação correspondentes.

Dentro dos programas utilitários (opção 28) apresentados, cabe inicialmente abordar o PD.EDITOR que acessa as definições e características de cada uma das impressoras, como caracteres de controle (em ASCII, decimal ou hexadecimal, vale tudo!), controle de interface (os CTRL-I da vida), etc..

Mais proveitoso ainda é o RECOVER DAMAGED FILE que tenta recuperar arquivos danificados, salvando o maior número possível de registros se a estrutura do arquivo permanecer mais ou menos intacta, ou usando um outro arquivo com estrutura semelhante. Não há garantias, pois tudo depende do tamanho do estrago!

Convertendo Arquivos:

Arquivos criados pelo DBMASTER: utilize para esta finalidade a opção 13 do menu principal e o programa "imprimirá" em disquete o relatório ("report") escolhido de 2 maneiras distintas: DIF (Data Interchange Format) ou ASCII.

O formato DIF deverá ser o escolhido caso se pretenda utilizar as informações em bancos de dados ou planilhas (inclusive APPLEWORKS). Nesta situação, o "lay-out format" utilizado pelo "report" a ser transferido deverá ser criado especificamente para

esta finalidade: não use cabeçalhos/rodapés; coloque um campo em cada linha sequencialmente e encoste-os no lado esquerdo. Para utilizar estes dados pelo APPLEWORKS, crie nele um arquivo novo a partir do formato DIF. Lembre-se que neste caso há um máximo de 30 campos por registro no banco de dados de APPLEWORKS.

O formato ASCII deverá ser usado caso se deseje aproveitar o arquivo num editor de texto ou em programas de comunicação de dados. Um banco de dados de APPLEWORKS também pode ser criado através de um arquivo ASCII.

Trazendo Arquivos para o DBMASTER: O programa pode importar vários tipos de arquivos, tais como arquivos gerados por versão anterior do DBMASTER, arquivos texto ou principalmente arquivos de banco de dados do APPLEWORKS. Este último aspecto será abordado agora com maiores detalhes.

O primeiro passo é criar um novo arquivo (vazio) no DB MASTER, de acordo com suas necessidades. No APPLEWORKS, modifique os nomes das categorias para corresponder exatamente aos nomes dados no DB MASTER. Tome cuidado para evitar nomes de categorias iguais ou similares no mesmo registro, pois isto poderia provocar equívocos. Nomes inconvenientes sempre podem ser alterados depois no DB MASTER. Serão transferidos apenas os dados de campos cujo nomes são idênticos entre APPLEWORKS e DB MASTER. Outros campos no APPLEWORKS serão ignorados e os campos sem correspondência no DB MASTER ficarão em branco. DB MASTER não aceita criar 2 ou mais registros com a mesma chave primária e se o arquivo no APPLEWORKS tiver algum equívoco nesse particular, alguns dados serão perdidos. No final, indique a localização do arquivo do APPLEWORKS e o programa começará a funcionar, convertendo os registros automaticamente. O processo é demorado. Se houver um único drive e o arquivo não for muito grande, coloque o arquivo em uso pelo DB MASTER no RamDrive e tudo dará certo.

Importando e Exportando Informações: Trata-se de uma das mais poderosas possibilidades do programa, definida pela opção 27 ("File Options"), onde são definidas as regras para a troca de dados entre vários arquivos, efetuada ao se teclar CTRL-X, CTRL-A ou CTRL-S na adição de registros.

Para **importar** os dados, informe 1 para o "File Options Menu" e aparecerá uma tabela para definição das regras:

- "fill in field": indique o número do campo do arquivo em uso, no qual deverá ser colocada a informação importada.
- "with information from ...": coloque aí o nome correto do campo do arquivo a ser pesquisado ou o número da linha no caso de listas (ver adiante).
- "from the record whose key matches ...": informe um ou mais campos do arquivo em uso, cujas informações servirão de base para a pesquisa no outro arquivo. Lembre-se que neste caso os campos base em ambos os arquivos deverão ser exatamente do

mesmo nome e tipo.
- "in the field or list called": coloque o nome do arquivo ou lista a ser pesquisado, sempre com o sufixo .01 (em caso de arquivo), para que a busca possa ser feita desde o começo do arquivo fonte. Através deste tipo de sufixo é que o programa segmenta os arquivos em vários disquetes automaticamente. Caso sejam usados arquivos e listas como fontes de importação, coloque antes as regras referentes aos arquivos e depois às listas. Caso contrário, a coisa não funcionará bem.

Exportar os dados é um processo análogo. Coloque 2 no "Field Options Menu" e lá vem outra tabela:
- "post field": é para indicar o número do campo do arquivo em uso a ser exportado.
- "to the field called": informe o nome do campo do arquivo destino onde deverão ser colocadas as informações da transação.
- "in the record whose key matches ...": análogo a "from the record ..." da função de importação.
- "in the file called": pede-se o nome do arquivo destino seguido do sufixo .01.
- "= + -": diz se o dado exportado vai substituir, somar ou subtrair com o valor já existente no campo do arquivo destino, exemplo: estoque, valor acumulado, etc ... .

Depois da definição das transações de dados é hora de estabelecer a **sequência** com que as tarefas deverão ser executadas (opção 3 do "File Options Menu"), pois, por exemplo, não teria sentido executar algum cálculo ou exportação se houvesse dependência de dados importados. Aí está o segredo do bom funcionamento das funções relacionais: a consistência das informações.

Listas: Nem sempre é necessário criar arquivos para trazer algumas informações simples. Por exemplo, fornecida a sigla de um estado, queremos importar seu nome, capital e mais algumas informações (num máximo de 5 dados, com até 40 caracteres em cada). Neste caso podem ser utilizadas as listas ("lists") que num máximo de 15 para cada arquivo, funcionam como tabelas ou arquivos auxiliares embutidos no arquivo em uso. Veja "Technical Notes" do manual.

Saindo do programa: Finalmente, ao sair do programa (ou desistir de usá-lo), seja cortês. Faça-o sempre através da função 33 - "Exit to ProDOS". Não desligue o micro antes, senão o arquivo em uso não será fechado (atualizado) e poderá não mais funcionar satisfatoriamente.

Conclusão: DB MASTER V5 PRO é um programa ainda em desenvolvimento pelo fabricante. Mesmo assim, ele oferece recursos inéditos no Apple, os quais proporcionam um banco de dados completo para qualquer atividade profissional. Futuramente exploraremos outros recursos mais avançados do programa.

DOMINANDO O PROSEL 3.3

por VULCANO (São Paulo)

O PROSEL já esteve presente por 2 vezes no" O GANCHO" em DOMINANDO O PROSEL (dezembro/88) e em OTIMIZAR/RAM COM PROSEL (maio/88). São tantos os recursos deste seletor de programas e conjunto de utilitários que vale a pena comentar sobre as novidades desta nova versão.

Tornou-se familiar para mim ver o menu do PROSEL na tela de meu monitor, após um boot em PRODOS. A partir dele, posso rodar qualquer dos meus programas e na saída destes, sempre reencontrar o velho PROSEL. Mesmo no caso de um programa sair do ar, um CONTROL- RESET me traz geralmente de volta ao menu do PROSEL. Gosto, em particular, do acesso fácil a qualquer volume em qualquer slot: basta teclar os números "1" ou "2" para selecionar esse drive do slot atual. Já uma tecla de "3" a "7", seguida de "1" ou "2", seleciona aquele slot e drive. Em todos estes casos são lidos e listados na tela os arquivos SYS do volume para que você escolha qual deseja rodar. Os subdiretórios são listados em letras minúsculas, podendo ser selecionados para leitura.

Nesta versão mais recente do PROSEL foram efetuadas mudanças interessantes e úteis. No Seletor de Programas em si, há uma nova facilidade na movimentação do cursor: pela teclagem de uma letra ele se move para o próximo ítem que começa com aquela letra. Entre os outros utilitários, há versões atualizadas do CAT.DOCTOR, BLOCK.WARDEN, INFO.DESK, FIND.FILE, MISTER.FIXIT, além de outros novos como o PROSEL.CYCLER, o QUEUEP e um programa de CACHE para disco rígido ou disquete de 3,5 polegadas.

Um pequeno programa em BASIC chamado MODIFY.BACKUP faz patches em BACKUP e RESTORE para que apresentem na tela como default os slots e drives que você usa normalmente no processo de backup. Por exemplo, restaurar um volume como /RAM fica ainda mais automatizado, já que a indicação de slots e drives é substituída por uma simples série de RETURNS. Há uma nova versão do RAM.DRV que não apresenta blocos ilegais e, por isso, permite que se copie um floppy diretamente para o pseudo-disco através do programa COPY. Esta nova versão de RAM.DRV é incompatível com as anteriores: se você já tem backups de um volume /RAM, terá que continuar usando o driver antigo para restaurá-los. Para usar o novo RAM.DRV, será necessário copiar temporariamente todos os arquivos de /RAM para disquetes, dar um boot e rodar o novo RAM.DRV, copiar os arquivos dos disquetes para o novo volume /RAM e aí fazer novos backups.

O PROSEL.CYCLER serve para manipular diferentes cópias de PROSEL no mesmo volume. Isto é útil para quem trabalha com volumes grandes (disco rígido ou FatDisk), pois habilita organizar os programas em várias listas, segundo seus próprios critérios, tendo fácil acesso a cada uma delas.

O QUEUEP é um sequenciador automático de programas. Você prepara uma lista de programas, como se fosse uma lista normal do PROSEL e eles serão rodados nessa sequência, um após o outro. Com ele você pode automatizar procedimentos que são executados com frequência como, por exemplo, a restauração de um volume /RAM. Pode-se também determinar o horário em que cada programa será rodado se tivermos uma placa relógio no micro.

Dos utilitários antigos, um que traz muitas novidades é o CAT.DOCTOR V5.7, um "filer" cada vez mais fantástico. Entre os novos recursos estão: "Type Files" (ver na tela o conteúdo de arquivos), "Format a Disk" (formatar um disquete com opção do número de trilhas, entre 35 e 40) e "Move Files". Este último permite mover um arquivo de um diretório para outro (dentro do mesmo volume) com muita rapidez porque o programa não copia o arquivo, apenas move o ponteiro do arquivo para o novo diretório. Pode-se também mover diretórios inteiros de uma vez só. "Exhume files" permite a recuperação de arquivos apagados, mas funciona unicamente sob PRODOS 8 V1.4 ou posterior. O manual adverte que não se deve tentar recuperar arquivos apagados sob uma versão anterior do PRODOS ou que tenham sido apagados por COPY II+, pois pode haver perda de arquivos. Algumas das novas rotinas situam-se num segundo arquivo chamado CD.EXT. Se este arquivo não estiver presente no mesmo diretório do CAT.DOCTOR, a opção "W" indica apenas "Wipe a Volume" (apagar um volume). Se o CD.EXT existir no diretório, a opção "W" indicará "Window" (janela), levando a um segundo menu, que inclui "Wipe a Volume", além das novas opções

O CAT.DOCTOR melhorou também em seus recursos de edição na teclagem dos pathnames. Na seleção de diretórios para copiar, deletar, listar, etc., os 2 últimos pathnames utilizados ficam como default e podem ser alternados por um CONTROL-X. A tecla TAB agora move o cursor para depois do próximo "/" ou para o final do pathname. Além disso, se posicionarmos o cursor após o nome de um volume ou diretório e teclarmos "7", é feita uma busca em árvore apenas naquele volume ou diretório. Outra novidade é que em várias rotinas, teclando-se a "Maçã-Fechada" abrimos a opção de uma procura em árvore por slot e drive.

O PROSEL 3.3 é constituído de 3 faces de disquete e permite imprimir o manual (muito indicado para quem lê inglês), instalar um novo PROSEL ou atualizar um PROSEL antigo já instalado, preservando assim a sua lista de aplicativos. Um cuidado deve ser observado na atualização: E' preciso haver no mínimo 14K livres no disquete a ser atualizado, pois no processo são feitos backups intermediários dos arquivos PROSEL.SYSTEM (1K) e PROSEL (13K). A não observância deste ponto pode resultar na destruição dos 2 arquivos citados (aconteceu comigo); por isso, só trabalhe com backups. Se você atualizar um PROSEL antigo, não esqueça de copiar para o disquete de aplicativos a nova versão de CAT.DOCTOR (com o CD.EXT) e de outros utilitários do seu interesse.

Vale lembrar que o PROSEL funciona (não experimentei) num APPLE II+, mas alguns dos utilitários são exclusivos do IIe, IIc e IIgs. Para o APPLE II+, estão incluídos nos disquetes o BACKUP.PLUS e o RESTORE.PLUS (40 colunas), mais o CAT.DOCTOR.UT e o PROSEL.ED.UT, que necesitam de cartão de 80 colunas, tipo Videx.

Uma curiosidade: O PRODOS que acompanha o PROSEL 3.3 é a versão "8 1.4-B" que, segundo o manual, corresponde ao PRODOS 8 V1.4 com um patch para corrigir um bug (não especificado) desse PRODOS, além de vir já com patch para 40 trilhas.

O AVENTUREIRO ELETRONICO

Wizard's Crown: Este jogo da SSI, que já tem sua continuação no ETERNAL DAGGAR, pode ser definido como um RPG com alguns traços de estratégia. Como na maioria dos RPG, a única forma de progredir é de lutar contra uma infinidade de monstros e ganhar ouro e experiência para os mais diversos usos. A diferença é que, desta vez, ao invés de ser apenas um mero observador, recebendo um relatório do que ocorre no combate, é possível manipular as personagens num campo de batalha, assumindo formações de batalha para ataque, defesa, fuga, etc. e tendo sempre em mãos todas as decisões possíveis para cada personagem.



CAPITÃO SAFARI

Outra característica interressante é a forma de criar as personagens e o jeito de gastar a experiência. Ao criar a personagem deve-se dividir um certo número de pontos entre características como Força, Inteligência, Agilidade, etc.. Desta vez, porém, a influência de cada característica em relação às atividades subsequentes no jogo é dada. Por exemplo, a Inteligência serve para adquirir profissões e influi na capacidade dos magos de usar seus feitiços (todos os feitiços estão sempre disponíveis aos magos, devendo estes desenvolver a capacidade de "lançá-los" e o poder para tal). Já a Força intervém na capacidade de usar um item ou de vestir uma armadura: cada item do jogo tem um valor mínimo de força necessária para usá-lo. A Força também intervém na potência aplicada num golpe durante o combate. E' bom ter o manual para saber quais as características mais importantes e necessárias e quais as inúteis: por exemplo, um guerreiro pode usar qualquer arma e tem as características de todas elas. Entretanto, desde que se tenha escolhido uma, não vale mais a pena melhorar as demais. Além disso, certas profissões têm alguns atributos especiais muito importantes, conforme segue:

- os "Priests" têm o poder da cura, pelo uso de primeiros-socorros ou rezando aos deuses, sendo este segundo método mais eficiente e seguro. Para tal, necessitam de "Karma", gasto na medida da gravidade dos ferimentos.
- os magos tem a capacidade de avaliar itens, especialmente os mágicos, nos espólios dos inimigos mortos em combate.

Isso é muito importante para poder escolher os itens mais valiosos para serem vendidos no mercado da cidade
- os "Thieves" tem o dom da barganha ("Haggle") e quanto menor for este dom, pior será o preço obtido no mercado
- a "Moral Lost" afeta todos as personagens e aparece após os combates, acumulando-se. Ela é subtraída da característica que cada personagem for usar e pode ser eliminada lentamente, dormindo no Inn ou totalmente, após uma passada na taberna mais próxima.

De um modo geral, em qualquer parte do jogo as opções disponíveis aparecem na forma de um menu, seja no rodapé ou em tela cheia, sendo aconselhável testá-las todas.

O universo desta aventura é uma cidade ao sul da qual se encontram as ruínas de uma metrópole destruída por um mago maldoso que se apoderou da "Wizard's Crown". Estas ruínas são povoadas por monstros e nelas se encontram estruturas interessantes.

Desta vez não vou dar um roteiro, mas sim algumas dicas: antes de se aventurar nas ruínas é bom limpar a cidade, explorando-a toda, inclusive uma taberna de má fama no setor leste da cidade. Nesta taberna convém mandar um ladrão na frente, pois só ele conseguirá algumas dicas. No depósito examine os barrís e encontrará uma porta secreta para a sala do chefe dos bandidos que lhe dará a posição do próximo local a ser explorado. De um modo geral, nos "dungeons" é bom examinar tudo que for diferente: mesas, estantes, lareiras, cofres e até mesmo o chão. Algumas coisas só podem ser lidas pelo mago, sendo bom mantê-lo por perto. Em campo aberto, os encontros são gerados aleatoriamente pelo programa. Depois de muita luta, estabelecemos alguns padrões:
- quanto mais se lutar num mesmo local, menores as chances de novos encontros no mesmo local. Isto é interessante, pois permite criar trilhas mais usadas e menos perigosas, o que é muito conveniente quando, após alguns combates, as personagens já estão bem maltratados.
- os tipos de monstros são distribuídos geograficamente pelo mapa: em cada área encontram-se alguns poucos tipos de monstros, sendo então possível e aconselhável evitar áreas com monstros muito poderosos e/ou resistentes.

Evidentemente, quanto mais longe se adentrar nas ruínas, mais poderosos serão os monstros e melhores serão os objetos encontrados. Um item muito importante é uma chave especial que pode ser encontrada numa cela no sub-solo das ruínas da taberna, na posição dada pelo chefe dos ladrões.

Existem muitos detalhes interessantes neste jogo, os quais não mencionamos aqui para não estragar o efeito surpresa. Os quebra-cabeças não são muito difíceis ou complexos e, geralmente, necessitam apenas que se tenha o objeto certo ou que se fale com a pessoa certa. Boa caçada!

Acervo André Lanna
andrevlanna@bol.com.br