# O GANCHO

ANO III - NUMERO 4
ABRIL/89

## NESTE NUMERO:

DOMINANDO O GEOPUBLISH ..... 1

ASTROTALK ..... 6

O AVENTUREIRO ELETRONICO ..... 9



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

# DOMINANDO O GEOPUBLISH

**por IVAN, O TERRIVEL (São Paulo)**

**Introdução:** Após o surgimento do sistema operacional GEOS em conjunto com o geoWRITE e o geoPAINT, no final do ano passado, foi lançado há pouco o geoPUBLISH, o "DeskTop Publishing" deste poderoso e fantástico sistema operacional. O GEOS foi desenvolvido nos Estados Unidos para a Aeronáutica (FAA) e os resultados em impressora matricial com o geoPUBLISH são semelhantes aos obtidos nos "DeskTop Publishing" da linha PC. Além disso, o geoPUBLISH também trabalha com impressoras a laser.

**Sistema Operacional GEOS:** Confesso que no começo me senti meio atrapalhado, nem tanto pela aparência do programa, mas com o sistema operacional em si. Porém, com um pouco de bom senso, o manual e alguma experiência, tornei-me um fã do GEOS, devido a sua interface homem-máquina bastante intuitiva, através de ícones (desenhos). Para maiores detalhes, leia a matéria sobre GEOS publicada no "O GANCHO" de setembro de 1988.

O disquete mestre de GEOS (G-203/A) traz a versão 2.1 em cópia exatamente igual à entregue pelo fabricante original: a ser configurada para uso posterior. O disquete mestre anterior (G-126/A) é uma cópia da versão 2.0, já configurada. Em princípio, não devem ocorrer problemas de incompatibilidade entre as versões, desde que sejam tomados cuidados, informando ao programa os tipos de equipamentos envolvidos.

É recomendável a utilização de vários drives, uma expansão de memória RAM de alta capacidade e um Mouse para que se possa tirar a máxima vantagem do potencial oferecido pelo sistema. Convém iniciar pela instalação, observando as informações fornecidas. Na falta de um Mouse, é preferível controlar os programas por teclado (Maçã-Aberta mais as setas ou as letras U, I, O, J, L, M, ", " e K para "click") do que por Joystick, pois este dispositivo não tem a precisão e estabilidade satisfatórias.

O manual é excelente, completo e claro, trazendo uma série de dicas sobre o sistema e o programa, sendo portanto, indispensável para um bom desempenho. Por exemplo, para se acionar um certo "drive" não é preciso

mover a seta até o seu ícone e depois "clicá-lo": Basta teclar Maçã-Fechada A, B ou C. O mesmo acontece para abrir um "folder" (subdiretório) ou um arquivo: basta teclar Maçã-Fechada 1 a 8 (dependendo da posição no "desktop") e em seguida Maçã-Fechada Z. Copiar um ou mais arquivos ou "folders" é muito fácil. Basta "clicar" o ícone correspondente 2 vezes, mover a "sombra" para o outro drive e "clicar" novamente. Todas estas dicas e muito mais você encontrará no manual.

**geoPUBLISH:**

**Conceitos básicos:** Comece a trabalhar tendo ao lado o manual "Getting Started with geoPUBLISH". Leia-o atentamente e experimente os exemplos dados no tutorial. Observe que existem 2 tamanhos (tipos) de programa: o SMALL geoPUBLISH e o geoPUBLISH pleno (normal): a diferença está no fato do SMALL não poder fazer os textos de página na hora, importando arquivos gerados anteriormente. A versão plena vem com o editor de textos embutido.

Qual é a vantagem de se usar o SMALL geoPUBLISH? Se o usuário só tiver 1 "drive" de 5,25" e pouca memória, o geoPUBLISH pleno e mais alguns acessórios básicos não caberiam no disquete. Além disso, em questão de desempenho, convém ter os textos já prontos em disquete antes de usar o geoPUBLISH. Veja no manual o conceito de "work disks" e construa os seus disquetes. Aos poucos, tudo começa se tornar familiar.

Uma vez aberto ou criado um novo documento, surge finalmente na tela o tão esperado geoPUBLISH. Procure "clicar" alguns ítens da barra de menus que fica na parte superior esquerda da tela. Muitas das funções são intuitivas e de fácil compreensão. Outras, como as presentes no "set up", parecem mais complicadas. No manual encontramos o significado de alguns nomes esquisitos como, por exemplo:

"ratchet" é simplesmente o movimento do cursor na página de trabalho, com saltos discretos de 1/2 em 1/2 polegada.

"snap" faz com que o cursor seja atraído pelas linhas-guia que delimitam as regiões de trabalho.

Experimente selecionar "files". Vamos mostrar mais um truque interessante: a função "recover", que é uma

espécie de arrependimento, pois despreza as alterações feitas nos documentos depois da última vez em que o arquivo foi atualizado via "update", "close", etc., equivalendo a uma operação do tipo "UNDO". Atenção: este recurso não pode ser utilizado em RAMdisk.

**Páginas:** No lado esquerdo, um pouco abaixo do centro da tela de trabalho normal, encontramos uma janela com 3 divisões: "Master Page", "Page Layout" e "Overlay Graphics". Aí está a chave da eficiência do geoPUBLISH. Com a compreensão destes conceitos, poderão ser obtidos resultados espetaculares. Vamos lá:

"Master Page": como diz o próprio nome, é a página mestre. Supondo o caso de um jornal com múltiplas páginas, é nesta parte que deverão ser definidas as linhas-guia ("guidelines"), que servirão como delimitadores de região em todas as páginas do jornal. Aí também deverá ser colocado ou executado todo o texto ou desenho que irá aparecer em todas as páginas de maneira repetitiva. Uma das opções do "file" é "doc setup" no menu superior, permitindo a definição de "Master Pages" diferentes para páginas ímpares e pares.

"Page Layout": é a página propriamente dita. Nela devem ser demarcadas as regiões e colocados os textos e figuras. Não é possível escrever diretamente, nem desenhar, a não ser na versão plena do geoPUBLISH.

"Overlay Graphics": Esta parte é a responsável pelos recursos gráficos, desenhos, textos especiais e outros truques para "sofisticar" o trabalho. Para que tudo isso? é simples. Cada página física do jornal equivale a um empilhamento de transparências onde a "Master Page" é a parte inferior, "Page Layout" é a camada intermediária e "Overlay Graphics" é a cobertura. Assim, qualquer objeto que for colocado no "Overlay Graphics" encobrirá, ficando por cima das outras 2 transparências, obstruindo o que estiver no mesmo local na "Master Page" e "Page Layout", a não ser que este objeto tenha o atributo de transparência.

No menu "file" existe a opção "library", com alguns tipos de "Master Page", "Page Layout" e "Overlay Graphics" pré-fabricados, que podem ser utilizados ou alterados.

No Tutorial 1, que monta um cartaz ("flyer"), foi

utilizado unicamente "Overlay Graphics". Já no Tutorial 2, que é mais abrangente, cria-se um jornalzinho (o "Late Night"), onde todo o potencial do programa vem à tona, inclusive induzindo a um aparente erro e mostrando a correção da situação. Vale a pena praticar.

**Toolbox:** Esse é uma verdadeira caixa de mágicas, de onde são tiradas todas as ferramentas de manuseio do programa. é impossível descrever um a um, a nível de detalhe, os recursos disponíveis. Porém, convém lembrar que na "Master Page" e "Overlay Graphics" alguns dos recursos são semelhantes, enquanto que no "Page Layout" estes diferem um pouco. Por exemplo, o quadradinho pontilhado no "Master Page" coloca as linhas-guia, enquanto no "Page Layout" define uma região para figura ou texto e no "Overlay Graphics" agrupa objetos para corte ou cópia ("cut-copy"). A letra T na "Master Page" ou "Overlay Graphics" coloca textos especiais com vários efeitos e posições, ao passo que no "Page Layout" coloca um determinado texto pré-existente numa região definida.

Um sinal parecido com o **V** é a chave para mudança de atributos, ou seja: dependendo da situação em que é chamado, permite alterar o padrão gráfico, espessura, transparência, fonte e outros qualificativos de linhas, desenhos, objetos ou textos especiais.

Ainda estão presentes no "Toolbox" uma quantidade de acessórios para desenho de linhas, objetos sólidos, etc., para malabarismos gráficos que, bem utilizados e com atributos adequados, permitem bons resultados. Existem também recursos para alterar o empilhamento de objetos, mas lembre-se do sanduíche de transparências: o que estiver no "Overlay Graphics" encobre tudo o que ficou por baixo e isso não dá para alterar. Bastam alguns tropeços e logo se obterá o efeito desejado, colocando os objetos na transparência correta.

Em várias oportunidades, os desenhos ou textos especiais do "Master Page" ou "Overlay Graphics" parecem não caber no espaço imaginado. Repare na existência de 2 quadradinhos pequenos: no canto superior esquerdo está o responsável pelo posicionamento na região e no inferior direito está aquele que controla o tamanho do bicho. Veja no manual "Moving and Resizing"!

**Imprimindo:** Em termos de impressão, parece não haver mistério. Algumas máquinas permitem "double strike", outras não. O manual alerta para algumas impressoras que não podem imprimir em 80 pontos por polegada na horizontal, só em 60. Neste caso, a solução é escolher uma página de trabalho um pouco mais estreita.

**Acessórios:** Abaixo listamos, de modo resumido, cada um dos acessórios do geoPUBLISH presentes nesta versão:

"geoPUBLISH Clip Art" - coleção de desenhos em vários álbuns, sobre diversos temas. Use o "Photo Manager" através do "edit" no menu, copiando o desenho para uso posterior pelo geoPUBLISH.

"Graphic Grabber" - aplicativo que converte desenhos de PRINT SHOP, PRINT MASTER PLUS, NEWSROOM e DAZZLE DRAW em fotos. Use o "Copy" (tesoura) ou "Album" para sair com o desenho escolhido. Não consegui usar este instrumento com os disquetes de Clip Art do NEWSROOM.

"Text Grabber" - converte arquivos de texto do APPLEWORKS, MULTISCRIBE, WORDPERFECT e outros processadores de texto genéricos, em arquivos reconhecíveis pelo GEOS, preservando seus atributos de estilo e formatação. Infelizmente, os caracteres acentuados não são bem digeridos, já que o processo tem como base os caracteres ASCII padrão. No caso de se aproveitar textos do MAGIC WINDOW, retire todos os caracteres de controle (os com CONTROL-B), grave como arquivo texto (não binário) e converta-o para ProDOS, utilizando COPY II PLUS.

"geoPubLaser" - ferramenta de software para utilização em impressoras laser, permitindo uma grande gama de tamanhos com altíssima qualidade final.

**Conclusão:** Tudo indica que o geoPUBLISH é o programa mais avançado em termos de DeskTop Publishing para o Apple IIe, que se iniciou com o hoje já "pobre" NEWSROOM. Com o geoPUBLISH podem ser feitas muitas coisas tidas como impossíveis até' há pouco tempo. Apenas um grande e único desafio ainda persiste, para nós aqui no Brasil: os textos não saem acentuados e até o momento não existe nenhum editor de fontes disponível para tentarmos superar esta deficiência.

# ASTROTALK



CAPO SCARLATTI

Ciao amici! Capo Scarlatti ritorna con le stelle. Hoje vamos estudar mais um programa de Astrologia. Este é tão interessante quanto os anteriores, porém tem algumas diferenças básicas. Carregue o ASTROTALK. Você verá na tela o título: MATRIX SOFTWARE e depois em vídeo inverso aparece "ASTROTALK FOR THE APPLE II". Fique observando o prompt Applesoft e espere uns 15 segundos; em seguida, responda que tem 1 drive. Se você tiver 2 drives, copie o lado B do ASTROTALK para outro disquete e coloque-o no drive 2.

Vamos supor que você só tenha 1 drive. O ASTROTALK solicitará que você coloque o lado B no drive 1. Agora tecle ESPACO para vermos uma nova tela: "INTRODUCTION". Essa tela lhe apresentará o programa. Neste ponto existem 4 teclas para apertar, ou seja:

ESPAÇO: para maiores informações
R: para ir direto ao menu "CHART OPTIONS"
?: para acionar a impressora
H (Help): para outros detalhes

Bata ESPAÇO e leia o texto que vai aparecer. Bata ESPAÇO de novo (ou H) para novos detalhes. Depois, bata ESPAÇO outra vez e você entrará no menu CHART OPTIONS com as seguintes alternativas:

(1): Carta com apenas a DATA do nascimento conhecida
(2): Carta com DATA e HORA do nascimento conhecidas
(3): Carta com DATA, HORA e COORDENADAS geográficas conhecidas
(H): Menu MATRIX DATA SCREEN para maiores informações
(S): Astro-guia do estudante
(O): Aqui há 2 opções: Sideral e Hélio.
(X): Sai do programa. Volta ao Applesoft e tchau!
(R): Volta ao menu CHART OPTIONS
(?): Aciona a impressora

**Tecle 1.** Essa opção lhe permite obter uma Carta Natal um pouco mais simples. Entre os dados na ordem em que forem solicitados (somente números). Se errar, tecle "/" para consertar. Tecle RETURN após cada informação. Agora temos na tela o PLANETS PLACES, mostrando a posição dos 10 planetas em graus e

minutos. Com esses dados é possível montar um Mapa Natal, desde que você tenha um modelo em branco do mapa: um círculo dividido em 12 casas, com 6 unidades de 5 graus (encontra-se no manual do ASTROSCOPE).

Estude a posição dos planetas e peça "?" Print, se quiser guardar os dados. Use impressora gráfica ou anote num papel. Caso contrário, tecle qualquer coisa e aparecerá um novo CHART OPTIONS com 12 novos itens que irão interpretar suas tendências; é só escolher uma dessas: Quem é Você, Circunstâncias, Imaginação, Amores, Carreira, Mente, Desafio, Ambiente, etc.. Depois vá batendo ESPAÇO e as informações surgirão uma a uma. Embaixo, em vídeo inverso, aparecerá a configuração dos planetas, que justifica a interpretação. Por fim, a telinha de textos acaba e o Menu reaparece. Então, você poderá escolher um outro item para interpretação.

DICAS: Cuidado com o item CAREER SKILLS (carreira): depois de ver a primeira tela de texto, não tecle ESPAÇO para ver a próxima, e sim, tecle M para voltar ao menu CHART OPTIONS. Caso contrário, o programa dará pau (voltará ao prompt de Applesoft).

**Tecle 2**. Proceda igual ao 1, mas acrescente a HORA do nascimento (não se esqueça de ajustar para o horário de verão). Para a pergunta TIME ZONE responda: "3". Observe que a posição dos planetas (graus e minutos) ficou mais próxima da realidade; isto é, comparando-se com uma Carta Natal profissional, a diferença é mínima. Vá teclando ESPAÇO para obter as informações.

**Tecle 3**. Aqui os 10 planetas estarão precisamente posicionados, já que você entrou com as coordenadas exatas. A cidade de São Paulo tem Latitude = 23.32.36.S e Longitude = 46.37.59.W, mas no programa entre assim: Latitude = - 23.32 e Longitude = 46.37. Observe que aparece uma outra tabela KOCH HOUSES com 6 casas e alguns signos correspondentes (veremos depois). Tecle "H" e volte à tela MATRIX DATA SCREEN com 5 novos itens que vão exigir o lado B do programa. Por exemplo:

1. Como entrar os dados de nascimento
2. O que é astrologia
3. Programas de apoio da MATRIX SOFTWARE
4. Fazendo dinheiro com um computador doméstico
5. Saindo da tela SECAO DE DADOS

Depois de brincar com os 4 itens, tecle 5 e saia!

Agora tecle S para ver STUDENT ASTROGUIDE e surgirá o menu "ASTRO QUESTIONS" com 5 novas alternativas:

(S) SIGNS OF ZODIAC
(H) HOUSE POSITION
(R) RISING SUN
(A) ASPECTS
(X) EXIT

Tecle "S" para "SIGNS OF ZODIAC" e você terá um menu com todos os planetas, mais o Meio do Céu (MC) e Ascendente. Selecione um planeta, por exemplo (1) Sol. Surgirá então, um outro menu com mais 12 signos do Zodíaco. Selecione (1) Aries e o programa começará a interpretar as posições. Isto quer dizer que você terá uma interpretação do planeta SOL no signo de ARIES em 8 linhas de texto numa única telinha. Se você quiser a interpretação de um dos planetas numa determinada CASA, basta teclar H (house) e escolher um planeta e depois a casa. Ou ainda, tecle R para voltar ao menu CHART OPTION. Lá, já foi calculado o seu Ascendente (ASC), que é o signo que ocupa a CASA 1 na tabela KOCH HOUSE. Nessa mesma tabela você encontra seu Meio do Céu (MC), procurando o signo oposto ao da CASA 4. Sendo assim, o MC estará na CASA 10. Exemplos de signos opostos: Aries-Libra, Capricórnio-Câncer, Gêmeos-Sagitário, Touro-Escorpião, Leão-Aquário, Virgem-Peixes.

O programa não fornece uma tabela das CASAS ocupadas pelos planetas, a não ser essa tabelinha com 6 casas. Você pode arriscar calculando as outras 6 na sequência dos signos. Uma dica é observar as telas de interpretação no CHART OPTIONS e anotar as posições que aparecem embaixo, em vídeo inverso. Depois, é só brincar na tela ASTRO QUESTIONS.

Se você desejar ver alguns ASPECTS, tecle A e surgirá um menu com os 10 planetas, dos quais você terá que escolher apenas 2 para poder compor uma base para interpretação. Isto é, se você tiver a LUA em OPOSIÇÃO ao SOL, tecle LUA e depois tecle SOL. Em seguida, escolha (1) OPOSICAO.

1. Conjunção
2. Oposição
3. Trígono/Sextil
4. Quadratura

Esse programa não calcula: Cauda do Dragão, Parte da Fortuna, Vórtex, etc.. Mesmo assim, ele é bastante interessante e esclarece pontos importantes para iniciar um auto-conhecimento do potencial, o que sem dúvida, é um grande passo rumo às estrelas.

# O AVENTUREIRO ELETRONICO



CAPITÃO SAFARI

**Leisure Suit Larry:** Este é um jogo com gráficos e aventura. Não é difícil, mas é muito divertido e também meio pornográfico. Você é Larry Laffer e está numa cidade chamada Lost Wages. Você começa com US$ 94, bem em frente do Lefty's Bar. O objetivo é encontrar sua mulher ideal com 222 pontos. Para conseguir esses pontos será necessário pegar objetos e fazer coisas (exemplo: dançar com alguém). Os comandos são: 1 para ver a tela de ajuda (Help screen); 2 para ligar ou desligar o volume; 5 para salvar o jogo; 7 para continuar um jogo salvo; 9 para recomeçar um jogo.

Para jogar será necessário provar que você tem mais de 18 anos. No começo do jogo serão feitas 5 perguntas de conhecimentos gerais e se você errar 2, terá que rebutar o jogo e começar de novo. Você precisa saber quem matou o presidente John F. Kennedy, qual é o maior estado nos Estados Unidos e muito mais. Se não quiser responder, aperte CTRL-X para continuar o jogo.

Os lugares para aonde você poderá se deslocar são apenas 5: Lefty's Bar, o Casino, o Quiki-Wed (ao lado direito do Casino), a Disco e o Quiki-mart (ao lado esquerdo da Disco). Segue uma descrição desses locais e uma explicação do que você deverá fazer em cada um.

**Lefty's Bar:** Neste bar você poderá pedir cerveja, whiskey ou vinho para beber. Cada drinque custa US$ 3.

**Casino:** No cassino (também chamada de Hotel) há um teatro onde há um homem contando piadas e mulheres dançando. Há também um elevador que o levará aos outros andares aonde estão os quartos do hotel. O Cassino possui 8 andares no total. No quarto andar há uma porta com um desenho de um coração. Este quarto é a Honeymoon Suite (suite nupcial). No último andar se encontra uma mulher de nome Faith. Não há nada do lado esquerdo externo do cassino.

**Quiki-Wed:** Aqui as pessoas podem se casar, mas você terá que ter US$ 100 e uma mulher (no jogo).

**Disco:** A Disco (Lugar para Dançar) é um clube particular. Para entrar nele você deverá mostrar alguma coisa ao guarda. Na Disco há vários homens sentados nas cadeiras. Em uma das mesas encontramos uma mulher sentada e uma cadeira vazia na frente dela. O nome dela é Fawn.

**Quikimart:** Neste supermercado você poderá comprar várias coisas. Quando for pagar por algo, tecle "Pay For" seguido do nome do objeto que comprou. Fora do supermercado, em frente, há um telefone público (o único que funciona no jogo).

LEISURE SUIT LARRY pode parecer muito fácil, mas não é tão fácil assim. Todos os jogos tem seus perigos e os perigos deste são:

- nunca entre em becos escuros (esses becos estão localizados à direita e à esquerda de qualquer lugar, exceto no Quikimart e no Quiki-Wed).

- nunca dê vinho ao motorista e nunca entre num taxi com uma garrafa de vinho.

- sempre pague o motorista do taxi e as mercadorias do supermercado (senão você poderá ser morto).

- não ande de camisinha na rua (mesmo na chuva).

Neste jogo, se você não tiver dinheiro não poderá ir muito longe. Para conseguir mais dinheiro você terá que jogar Blackjack ou Slot-machine (máquina caça-níqueis). Os comandos para o Blackjack são: 4 para começar a jogar; 6 para pedir outra carta; 8 para ficar e não pedir outra carta; "Change Bet" para aumentar ou diminuir o valor apostado e "Split" se você tiver um par e quiser dividir as cartas em 2 jogos.

O único meio de transporte é o taxi. No interior dos locais você poderá andar. Se você estiver perto do Quiki-Wed, poderá ir andando até lá. Se quiser, também poderá perguntar ao motorista do taxi sobre os lugares disponíveis no jogo.

Quando você estiver em frente ao Lefty's Bar, no começo do jogo, terá que entrar no mesmo. Lá dentro você terá que se sentar na cadeira em frente ao bar e

pedir um copo de Whiskey ao Lefty (o barman). Depois, você deverá se levantar e caminhar em direção à porta, (no lado esquerdo, em cima). Atrás da porta há uma sala. Nesta sala há um homem bêbado no chão, uma mesa e uma porta do lado direito. Dê seu copo de whiskey ao homem bêbado. Ele lhe dará um controle remoto em troca. Depois, examine a mesa. Em cima dela há uma rosa. Peque a rosa e vá em direção à porta, à esquerda da sala.

Abra a porta no banheiro. Lá você deve ir em direção ao vaso sanitário e sentar-se nele. Depois, tecle "GET UP" e levante-se. Vá em direção à pia. Lá há um anel de diamantes; pegue-o. é aconselhável que você não dê a ninguém a rosa e o anel, a não ser que seja solicitado. Leia o grafite até encontrar uma senha (password). Depois saia do banheiro e vá em direção ao bar.

Na sala do bar há uma porta à sua direita, sem maçaneta. Para entrar nela, bata e diga a senha que encontrou no banheiro. Neste quarto estará um homem. Fale com ele. Ele lhe dirá que você precisa de US$ 100 para passar para cima. Se você tiver os US$ 100, dê a ele e suba. Se não tiver, volte para a rua, chame um taxi e vá para o cassino.

Lá, jogue Blackjack até conseguir uns US$ 190. Depois vá para o Quikimart (diga ao motorista para ir para o "STORE"). No supermercado compre uma camisinha e volte ao Lefty's Bar. No Lefty's, entre na sala onde há um homem negro, dê a ele o dinheiro e suba as escadas. No quarto de cima há uma prostituta. Neste quarto há uma mesa com uma caixa de bombons. Peque a caixa e vá em direção à cama.

Quando chegar lá, você terá que tirar a roupa e colocar a camisinha. Depois suba na cama e transe com a protituta. Em seguida, vá para a janela e tire a camisinha. Abra a janela e passe por ela. Você deverá se encontar numa saída de emergência (Fire Escape). Há uma janela do lado esquerdo. Ao sua direita há uma escada. Vá até ela e desça. Você deverá estar numa lata de lixo. Dentro da mesma há um martelo. Pegue-o e saia da lata. Agora caminhe para a esquerda em direção à rua. Chame um taxi e vá para outro lugar. é aqui que eu o deixo. Boa sorte!