

O GANCHO

ANO III - NUMERO 5

MAIO/89

NESTE NUMERO:

IMPORTAR DADOS NO DB MASTER 1

MANUTENÇÃO PRVENTIVA (I) 8



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

IMPORTAR DADOS NO DB MASTER V5

por MACA (Cruz Alta RS)

INTRODUÇÃO:

Depois de pesquisar no DB Master como importar dados de arquivos ou listas para que o programa torne-se realmente fantástico e muito útil, tentei reunir num roteiro tipo passo-a-passo as informações para conseguir fazê-lo.

Para importação de dados ou relacionamento entre arquivos, cuja importância é fundamental em contabilidade, controle de estoque, conta corrente, folha de pagamento, lista de preços, faturamento, etc., deve-se ter sempre à mão uma tabela de códigos de referência. Para exemplificar melhor, dentro de minha profissão usamos muito tabelas de descontos de unidade em grãos. Um determinado lote de cereais é entregue pelo produtor no depósito de sua cooperativa ou outro qualquer, com por exemplo 15% de umidade. Este cereal deverá ser seco para poder suportar estocagem. O processo de secagem, obviamente reduzirá o peso do lote em percentagens já previamente definidas. No caso, um quilograma do cereal trigo com 15% de umidade sofre uma quebra de 2.299%. Fica fácil descobrir a utilidade do DB Master para se fazer uma planilha de entrega de produtos em graneleiros de compradores, por exemplo.

PARTE I:

Inicialmente vamos criar uma tabela, mais ou menos como a seguinte, que será básica para trabalharmos com a importação de dados:

ESTADO	CAPITAL	POPULACAO	CODIGO
RS	PORTO ALEGRE	8.500	1
SC	FLORIANOPOLIS	1.500	2
PR	CURITIBA	2.500	3
SP	SAD PAULO	3.000	4
MS	CAMPO GRANDE	2.300	5
MG	BELO HORIZONTE	4.000	6
DF	BRASILIA	1.500	7
ES	UITORIA	500	8
AM	MANAUS	350	9
CE	FORTALEZA	1.000	10

Devemos lembrar inicialmente que o DB MASTER possibilita 2 maneiras para se importar dados. Uma, através de pequenas LISTS, dentro do próprio arquivo (que também possibilita validar entradas) e outra que importará informações de outros arquivos, sendo estes do tamanho que o programa comporta.

01. Vamos criar um arquivo no DB MASTER. Boote o programa e quando surgir o menu principal digite 32 e tecle RETURN 2 vezes. Escolha uma saída para o arquivo, D1, D2 ou RAM com o comando 'C', que tenha no mínimo 60 blocos livres e tecle RETURN.

02. O primeiro campo a ser digitado sera o CODIGO -, sendo muito importante que este campo seja sempre Primary Key. Para tanto, escolha o tipo de campo '2', numérico, tecle RETURN; digite CODIGO, RETURN; display mode '2', RETURN; tipo de campo numérico '2' (inteiro), RETURN; número de dígitos '2', RETURN; coloque o campo acima e à esquerda de sua tela.

03. Agora escolha o tipo de campo '1', digite ESTADO -, display mode '2', tamanho '30' caracteres e coloque o campo 2 linhas abaixo do campo CODIGO -.

04. Escolha o tipo de campo '1', digite CAPITAL -, display mode '2', tamanho '15' caracteres e coloque o campo 2 linhas abaixo do campo ESTADO -.

05. Escolha o tipo de campo '1', digite POPULACAO -, display mode '2', tamanho '15' e coloque o campo 2 linhas abaixo do campo CAPITAL -.

06. Encerramos a formatação da ficha ou record. Tecle Maçã-Aberta D; '3', RETURN; 'Y', escolha o campo CODIGO como Primary Key e tecle RETURN.

07. O programa solicita um nome para o arquivo. Digite TESTE e RETURN.

08. De volta ao menu principal, escolha a opção '27' e RETURN.

09. Dentro do File Options Menu, escolha a opção '7', RETURN, digite '0' para iniciar uma nova lista e RETURN.

10. Agora é muito importante o seguinte: o cursor está

solicitando o tipo de campo que servirá de Match Value para a lista. Este campo deverá ser igual ao campo da ficha onde digitaremos os códigos que você convencionou para a importação de seus dados. Em nosso exemplo, criamos o campo CODIGO, tipo numérico inteiro, isto é, no caso a opção '2'. Digite em Match Value '3' e RETURN.

11. Agora o DB Master está pedindo o tamanho do Match Value, isto é, quantas casas numéricas (ou caracteres se o campo for alfanumérico) tem o campo. Digite '2', que foi nossa opção inicial e RETURN.

12. Agora o negócio começa a esquentar. Se você desejar, digite na 'line 1' a palavra ESTADO, na 'line 2' a palavra CAPITAL e POPULACAO na 'line 3'. Dê RETURNS até chegar a 1-line prompt e digite aí um título qualquer, como ESTADOS, CAPITAIS E SUAS POPULACOES e RETURN.

13. Digite agora um nome para a lista que você está criando. Digite lista 1 e RETURN.

14. A seguir, tecle Maçã-Aberta S para salvar o trabalho. O DBM dominará automaticamente a lista como LIST 1, que é o nome que será reconhecido oficialmente para sua lista. Tecele RETURN e Maçã-Aberta Q.

15. Voltamos para File Options Menu. Escolha a opção '8' e tecele RETURN. O programa perguntará agora se você quer adicionar, editar ou revisar qual lista. A nossa tem o número '1'; digite '1' e RETURN.

16. A tela que surge mostra o título que escolhemos e 5 lines, numeradas de line 1 a line 5, sendo que as 3 primeiras trazem, respectivamente, Estado, Capital e População, para sua comodidade. Em cada line destas, podemos colocar até 40 caracteres.

17. Tomemos nossa tabelinha e mãos à obra. Convençionamos que o código '1' significa Rio Grande do Sul, capital Porto Alegre e população 8.500. Digite '1' onde o programa pede MATCH VALUE FROM e tecele RETURN. Tecele RETURN novamente e você está agora na 'line 1 Estado'. Digite aí Rio Grande do Sul, tecele RETURN; digite Porto Alegre, RETURN; digite 8.500, RETURN.

18. Tecele Maçã-Aberta S para salvar esta série. Note que o cursor voltou para 'match value from'. Tecele '2',

RETURN, RETURN e vá digitando e salvando série por série até a última, '10'. Teclle Maçã-Aberta S, teclle Maçã-Aberta Q, teclle 'Y'.

19. Voltamos ao File Options Menu. Escolha a opção '1', RETURN. A tela que surgiu nos mostra os 4 campos que criamos em nosso arquivo e algumas questões que devemos responder.

20. O cursor está piscando na posição 'Fill in Field' que quer dizer 'preencha o campo' e você deverá informar ao programa qual o campo de sua ficha que deverá ser preenchido com informações importadas. Em nosso caso, o primeiro campo a ser preenchido é o '2', ESTADO. Digite '2' e RETURN.

21. Agora o programa pede para informar o campo fonte (no caso em que estivermos importando informações de outro arquivo) ou a line fonte (nosso caso). Lembre-se que há pouco tempo atrás você convencionou a 'line 1' para ESTADO. Teclle 'E' e digite LINE 1, RETURN.

22. A seguir, o programa solicita o número do campo de sua ficha onde você irá digitar os códigos que servirão para o programa se basear ao importar as informações. Digite '1', CODIGO no caso e RETURN. Teclle RETURN novamente.

23. Agora você deve dizer ao programa de qual arquivo ou lista deverão ser importadas as informações. Lembre-se que o DBM automaticamente denominou nossa lista de 'LIST 1' e a denominação que demos de 'LISTA 1' só serve para futuras opções de visualização, edição ou reformatação da lista criada. Teclle 'E' e digite LIST 1, RETURN.

24. A pergunta seguinte é se você quer substituir informações ou conteúdo previamente existentes no campo que irá receber os dados. Teclle sempre 'Y' para essa opção e RETURN para continuarmos.

25. Teclle RETURN para posicionar o cursor na linha seguinte e digite '3', referente a CAPITAL, RETURN. O DBM repetiu que as informações devem ser importadas da LINE 1, mas é só cortesia. Em nosso caso, teclle 'E' e digite LINE 2, RETURN. Teclle '1', para informar o campo onde você irá digitar os códigos em seu record.

26. Tecele RETURN até voltar ao 'Fill in Field', pois o DBM já colocou que você irá importar os dados da LIST 1.

27. Digite '4', referente a POPULACAO e RETURN. Altere LINE 1 para 3, tecele RETURN; tecele '1', RETURN, RETURN e siga dando RETURNS até voltar ao 'Fill in Field' na linha seguinte.

28. Tecele Maçã-Aberta F e o programa voltará à tela do File Options Menu.

29. Tecele ESC para voltarmos ao menu principal. Caso nada tenha ocorrido de errado em nossas instruções, o programa retornará incólume ao menu principal. Caso tenha havido algum erro, este será mostrado e o programa dirá que as instruções não serão obedecidas. Neste caso, a solução é reiniciar todo o processo, teclando a opção '27' do menu principal. Geralmente quando ocorrem erros, são na escolha do campo em Match Value ou no seu tamanho, que não combinam com os campos que irão receber os dados na ficha.

30. Se tiver dado certo, escolha a opção 1 do menu e tecele RETURN.

31. Estamos agora em condições de testar nosso trabalho. Para tanto, procure em nossa tabelinha inicial um código qualquer que servirá para testarmos o programa. Escolha o '1', tecele '1' e agora cruze os dedos e tecele Maçã-Aberta X. Maravilha! Que tecnologia! Uá trocando os códigos e teclando Maçã-Aberta X para testar.

PARTE II:

Vamos agora experimentar importar dados de um outro arquivo. Lembre-se que os campos da ficha do arquivo exportador de dados devem ser exatamente iguais aos do arquivo que irá recebê-los para o negócio funcionar.

Para apressarmos a tarefa, vamos duplicar o arquivo TESTE que criamos. Assim, teremos rapidamente um arquivo 'export' idêntico ao 'import'.

32. Tecele Maçã-Aberta Q para voltar ao menu principal. Tecele '23', RETURN; tecele '1', RETURN; tecele 'C' para

informar ao DBM onde você quer criar o arquivo ou duplicar, no caso. Teclle RETURN novamente e o programa pedirá então para escolher outro nome para seu arquivo. Digite TESTE1 e RETURN. Espere a criação da cópia. Teclle RETURN e voltamos ao menu principal, ainda dentro do arquivo TESTE.

33. Agora vamos para o arquivo TESTE1. Teclle '31', RETURN. Teclle Maçã-Fechada O para abrir o arquivo TESTE1 depois que o cursor estiver posicionado em cima de seu nome. No menu principal teclle '1' e RETURN.

34. Agora use novamente a nossa velha tabelinha e vá criando fichas à vontade. Pode colocar todos os ESTADOS, CAPITAIS e POPULACOES do Brasil, mas não se esqueça de anotar o CODIGO de referência que você dará para cada série. Lembre-se de teclar Maçã-Aberta A toda vez que acabar de digitar uma série.

35. Quando encerrar, teclle Maçã-Aberta Q e no menu principal teclle '31', RETURN, para voltarmos ao nosso arquivo anterior, o TESTE.

36. Dentro do TESTE, escolha a opção '27', RETURN. Teclle '1', RETURN.

37. Devemos apagar as informações contidas para importar dados da lista. Para isso, posicione o cursor em 'Fill in Field' e vá digitando '0' e RETURNS no 'Fill in Field' até limpar todas as informações contidas.

38. Digite no 'Fill in Field' o campo '2', ESTADO, RETURN. No local com informações do campo ou line apareceu o campo ESTADO. Como os campos são idênticos, devemos deixar como está e teclar RETURN.

39. No local 'From the Records' digite o campo '1', o CODIGO, RETURN 2 vezes.

40. No local 'In the File', teclle 'E' e digite o nome do arquivo onde estão as informações a serem importadas, no caso, TESTE1, sem esquecer de digitar o sufixo 01: TESTE1.01.

41. Teclle RETURNS até chegar novamente ao 'Fill in Field'. Repita a operação para os campos '3' e '4'. Quando concluir, teclle Maçã-Aberta F para voltar ao

menu do File Options Menu.

42. Teclle ESC. Se estiver tudo correto você vai para o menu principal. Caso contrário, você irá da mesma forma, mas será informado de que suas instruções não serão obedecidas e o que está errado.

43. No menu principal, teclle '1', RETURN e digite o código de sua preferência, que esteja presente no arquivo TESTE1, no campo CODIGO. Acerte teclando '1'. Digite Maçã-Aberta X e veja o que acontece.

Observação 1 - Quando estiver usando a importação/exportação de dados de listas ou arquivos fontes, uma boa sugestão antes de partir para a opção File Options (27) é usar a File Statistics (22). Ela dará a você todos os dados referentes aos campos existentes em sua ficha. Imprima uma amostra e use-a quando estiver trabalhando com File Options.

Observação 2 - Dentro do File Options Menu há uma opção, a '3', Change Orders for Performing Rules. Experimente chamá-la e note que a importação ou exportação de dados deve seguir uma sequência lógica para o programa funcionar corretamente. Se você tem uma ficha grande, com diversos campos e necessitar importar alguns dados para eles, o roteiro para essa importação deverá ser uma sequência ascendente e não desordenada.

CONCLUSÃO:

Com isso, procurei dar uma idéia do que é o DB MASTER V5 Professional. Ele possui ainda muitas outras funções poderosas, como a construção de relatórios, o que é relativamente fácil e a função BROWSE, que leva o usuário a ir acompanhando a digitação de fichas ou records, inclusive com estatísticas, possibilitando editar qualquer ficha a qualquer momento, etc.. Sem dúvida, este programa é muito superior ao DBASE III e não há necessidade de cursos para operá-lo e, pela simples razão de rodar em nosso APPLE IIe, proporciona a nós, pequenos usuários, a possibilidade de realmente profissionalizar nosso micro. Existe para ele uma versão chamada Multi-user que funciona com até 16 micros, usando o mesmo arquivo do programa e, ao mesmo tempo, podendo cada usuário ler ou teclar no arquivo.

MANUTENÇÃO PREVENTIVA (I)

INTRODUÇÃO

Alguns sociólogos futuristas acreditam que em breve as pessoas farão, durante suas vidas, 3 grandes investimentos obrigatórios: a casa própria, o automóvel e o computador pessoal. Com o custo atual dos equipamentos de informática e em especial dos microcomputadores, é de fundamental importância que o usuário lhes dedique alguma manutenção preventiva (MP) para que obtenha deles bons serviços, sem a necessidade de assistência técnica muito frequente, que por vezes fica mais cara do que o próprio aparelho, sem contar com o tempo fora de uso e os prejuízos que isso acarreta.

Fazendo suas MP com frequência, com certeza você vai evitar muitos problemas e quando não os puder evitar, vai, no mínimo, detectá-los precocemente, ganhando tempo e dinheiro. São 6 os fatores que influem no bom desempenho e funcionamento do seu Apple.

- 1- temperatura / super-aquecimento
- 2- poeira / sujeira
- 3- ruídos de interferência
- 4- problemas de corrente elétrica
- 5- corrosão
- 6- campos magnéticos

Se forem adotados alguns cuidados simples com eles, o seu amigo Apple lhe dará muito mais horas de satisfação, alargando o "tempo médio entre falhas" (TMEF) e o "tempo médio entre consertos" (TMEC).

Vamos então examinar o primeiro problema: temperatura e super-aquecimento.

TEMPERATURA E SUPER-AQUECIMENTO

Aqui no Brasil não existem grandes problemas com o frio, portanto não vamos nos estender sobre isso. A regra básica é: se a temperatura ambiente está confortável para você, então estará boa para o Apple também.

Já com o calor é diferente. Como todos sabem, os chips e outros componentes eletrônicos dos micros são sensíveis às temperaturas altas. Durante o funcionamento normal do seu Apple, há liberação de calor que, em princípio, deve ser tolerada pelos circuitos. Entretanto, se você já preencheu os slots com mais de 3 placas (disk control, 80-colunas tipo RamWorks, CP-M, impressora, etc.), a carga exigida é maior e aí é gerada uma quantidade de calor na fonte de alimentação e nas placas, que não consegue se dissipar através das fendas de arejamento superiores e posteriores do gabinete, levando ao super-aquecimento e às falhas intermitentes de soft ou até o bloqueio total do equipamento.

Além disso, o aquecimento constante provoca um desgaste maior dos componentes, fazendo com que haja uma diminuição do TMEF e do TMEC; automaticamente, o seu rico dinheirinho vai para o bolso da assistência técnica. Também por causa desse calor, os chips tendem a se soltar dos soquetes de encaixe, causando mau contato e provocando mais calor e falhas de circuito aberto. Um outro acessório que sofre demasiado com o calor são os disquetes. Eles entortam, exatamente como os LP's, se forem submetidos à altas temperaturas e perdem a sua qualidade magnética de registro, indo para o espaço qualquer coisa que eles contenham ou causando erros ao se gravar.

MEDIDAS DE MP QUE DEVEM SER TOMADAS

* Reencaixe os chips nos soquetes a cada 6 meses ou antes, se acontecerem falhas intermitentes. Cuidado para não entortar demais as placas ou a main board. Isto pode quebrar os circuitos impressos.

* Instale um exaustor se tiver mais de 3 placas.

* Mantenha as saídas de arejamento (aberturas traseiras e laterais) desobstruídas.

* Mantenha o seu equipamento livre de poeira, dentro e fora.

* Mantenha os disquetes longe de fontes de calor ou de exposição direta ao sol e longe de lugares úmidos.

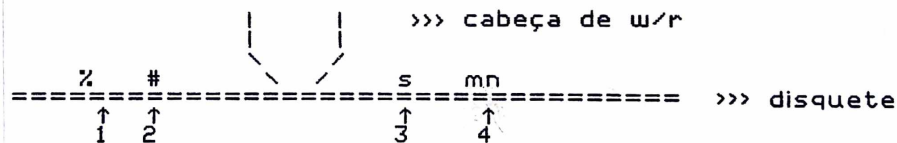
* Faça regularmente suas MP.

POEIRA E SUJEIRA

O pó e outras partículas tem uma atração especial por computadores. Isto acontece pela maior concentração de eletricidade estática que envolve a tela do monitor e as próprias CPU e drives. Quando o pó se acumula em volta dos componentes eletrônicos, impede a dispersão do calor, fazendo com que este aumente até o superaquecimento, com as consequências já conhecidas. Além disso, quanto maior o calor, maior será a atração de poeira, fechando o ciclo.

Sob a tela do monitor a poeira ainda cria o inconveniente de diminuir a nitidez da imagem, podendo até riscar a tela na hora da limpeza. Também os contatos dos chips e das placas são afetados pela interposição de partículas de poeira e sujeira. As impressoras estão sujeitos a avarias se houver acúmulo de detritos (papel, tinta etc.), quer nas partes mecânicas quer nas eletrônicas.

De todos os equipamentos do sistema Apple, os mais sensíveis à poeira e à sujeira são os drives e os disquetes. É fácil entender o porque. Repare na figura abaixo.



1- poeira 2- cinza 3- cabelo 4- impressão digital

É preciso dizer mais?

A interposição de detritos entre a cabeça de leitura / gravação do drive e o disquete estraga o drive e destrói qualquer informação contida nas trilhas do disquete, além de aumentarem os riscos de dano definitivo por corrosão química.

O próprio cigarro (fumo) se deposita sob a forma de uma "meleca" no disquete, causando erros de soft. Estudos recentes mostram que o fumo acelera a oxidação dos conectores. Não é à toa que os ambientes de fabricação de drives e discos rígidos são iguais aos

de um centro cirúrgico quanto a pureza do ar. Seguem algumas medidas que podem ser tomadas na limpeza dos equipamentos e em toda a área onde eles se encontram.

* Limpe semanalmente a parte externa dos equipamentos e toda a área em volta (mesa, estante etc.) com um pano umedecido em uma mistura de água e sabão neutro.

* Depois passe um outro pano, também umedecido, com uma solução de 5 partes de água para 1 de amaciante de roupa. Esta solução é anti-estática, tão boa quanto os sprays e líquidos anti-estáticos que existem no mercado e bem mais barata. Deve ser passado em toda a área de trabalho e em todos os componentes do seu sistema (externamente), inclusive na tela do monitor.

* Muita atenção para que o equipamento esteja desligado da tomada e que os panos ou esponjas se limitem a estar umedecidos. Não permita nunca que as soluções escorram para dentro do equipamento, entrando em contato com a parte eletrônica. Isto causaria um desastre.

* Para a limpeza interna use um pincel macio e um aspirador de pó com ponta plástica fina (do tipo para automóvel). Use a solução de amaciante de roupa para passar na ponta do aspirador; isso diminui a estática.

* Um pincel ou um spray de ar comprimido deve ser usado no monitor antes de passar o pano úmido para retirar as partículas maiores que podem riscar a tela.

RESUMO

- * Use capas protetoras para o seu equipamento.
- * Mantenha as janelas fechadas.
- * Não fume na sala de computação (se possível não fume nunca, é melhor para a saúde).
- * Não leve alimentos que produzam detritos para a área do computador (bolachas, pipocas etc.).
- * Não deixe cair líquidos sobre o computador
- * não toque na superfície magnética dos disquetes (especial atenção nos 2D/2S).
- * aspire semanalmente toda a parte externa do equipamento e as áreas vizinhas.
- * aspire mensalmente dentro do equipamento.
- * Use soluções antiestáticas para limpeza.