O GANCHO

ANO III - NUMERO 8
AGOSTO/89

NESTE NUMERO:

APPLEWORKS 3.0 1

MANUTENÇÃO PREVENTIVA (IV) 4

O AVENTUREIRO ELETRONICO 10



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

APPLEWORKS 3.0

Em 20/6 a Claris Corporation anunciou na National Educational Computing Conference em Boston o lançamento da versão 3.0 do APPLEWORKS, o maior "best-seller" de todos os tempos para o Apple IIe. Surpreendentemente, o autor não é Rupert Lissner, criador das versões anteriores. A Claris encomendou a nova versão a 3 dos melhores programadores da empresa Beagle Bros.: Alan Bird, Randy Brandt e Rob Renstrom. Como consequência, a nova versão é um "avião" e ainda cabe em apenas 128K de memória.

PROCESSADOR DE TEXTO: Este módulo permite criar documentos com até 16.000 linhas, com opção de verificação de ortografia (em inglês), que é uma versão melhorada do TIMEOUT QUICKSPELL da autoria de Alan Bird. O sistema de tabulação foi modificado para funcionar de modo similar ao MULTISCRIBE. Em vez de embutir espaços no texto, a tecla TAB insere um símbolo especial no texto, visível com Zoom (OA-Z). Sendo assim, as posições correspondentes às tabulações são relativas e não absolutas e a definição é fornecida através de "réguas" colocadas estrategicamente no documento. Basta mudar as posições dos indicadores de tabulação na régua e o texto que segue (até a próxima régua) será reajustado automaticamente.

Nas versões anteriores, os cabeçalhos e rodapés permitiam apenas 1 linha cada. Na versão 3.0 é possível dimensionar cabeçalhos e rodapés com qualquer número de linhas, mas os autores recomendam se limitar a um número razoável (menos de meia página).

Foram acrescentados 6 comandos novos, acionados através da tecla CONTROL, para ativar os comandos de justificação de texto diretamente dentro do documento, sem precisar chamar a tela de opções com OA-O. Um desses comandos é reservado para ser utilizado por software auxiliar, que será lançado por terceiros (tipo TIMEOUT). Existem também muitos novos comandos na tela de opções. O usuário pode definir até 6 comandos novos para aproveitar recursos da sua impressora. Agora é possível colocar símbolos para hora e data dentro do documento, que serão substituídos pela hora e data atuais (da placa-relógio) durante a impressão. A

melhor notícia é que na configuração é possível estipular datas na sequência DIA/MES/ANO, como usamos aqui no Brasil.

BANCO DE DADOS: Meu maior desejo foi satisfeito na versão 3.0. Na tela de múltiplos registros agora é possível mover o cursor lateralemente para expor todos os dados. Um novo recurso permite fixar algumas variáveis no lado esquerdo da tela para que estas não desapareçam na hora de mover o cursor para a direita. O número de relatórios por arquivo foi aumentado de 8 para 20 e estes layouts podem ser chamados facilmente para serem usados na tela de múltiplos registros. A data e hora da placa-relógio podem ser inseridas com apenas uma tecla e agora é possível imprimir mais de uma fileira de etiquetas na horizontal.

Há uma nova opção para fazer classificações com até 3 categorias ao mesmo tempo. Você seleciona as categorias por ordem de importância (decrescente) mas, de fato, as classificações são efetuadas em ordem inversa para sair certo. A opção de pesquisa (OA-F) também foi ampliada para pesquisar um string apenas em uma categoria específica. Finalmente, no layout de fichas individuais os títulos das categorias podem ser colocadas em vídeo inverso.

Com um Apple IIe equipado com uma expansão de memória de pelo menos 256K, é possível colocar mais de 16.000 registros em um único arquivo. O Press Release não menciona se a nova versão permite mais do que 30 campos por registro ou se existe agora uma forma para delimitar os campos ou extendê-los além da margem direita da tela.

PLANILHA: Imagine uma planilha com 9.999 fileiras e 127 colunas! Foram acrescentadas 5 novas funções aritméticas, incluindo @LOG e @MOD, 9 novas funções trigonométricas, 6 novas funções financeiras, incluindo @IRR e @PV e 6 novas funções lógicas. Se selecionarmos para imprimir a planilha inteira, o programa imprimirá as primeiras 80 colunas, em seguida o próximo bloco de 80 colunas e assim por diante até completar. Finalmente, a nova versão tem a capacidade de mover um bloco de células via "clipboard".

OUTRAS NOVIDADES: O APPLEWORKS 3.0 é fornecido em 4

lados de disquete no formato 5,25" ou em 1 disquinho de 3,5". A única diferença entre as 2 versões é o tamanho do dicionário (em inglês), que ocupa 402 blocos em 3,5" e 254 blocos em 5,25". Na versão de 5,25" o primeiro lado tem ProDOS, o programa principal, módulos para gerenciar os diferentes tipos de memória, um arquivo de configuração, um arquivo com dados sobre as impressoras e o gerenciador de cálculos no padrão Apple (SANE).

O segundo lado tem os módulos para o processador de texto e o banco de dados. O terceiro lado tem a planilha e o último lado tem os dicionários.

A nova versão reconhece automaticamente uma placa de expansão no slot auxiliar e não há limite no tamanho do clipboard, além da memória disponível. O clipboard reformata os dados automaticamente, permitindo assim mover dados, por exemplo, da planilha para o processador de textos sem a necessidade de "imprimir" para o clipboard ou para um arquivo em disquete. Também é possível mover dados entre os 3 módulos livremente. No processador de textos, as tabulações são utilizadas para indicar a separação dos campos de dados.

E' possível indicar na configuração que você prefere, por exemplo, carregar apenas o módulo do banco de dados para a memória, poupando assim tempo no boot e espaço na memória. Os outros módulos podem ser carregados posteriormente, sem perder nada, mas somente se ainda sobrar espaço na memória.

O acesso a diretórios e subdiretórios para carregar e salvar arquivos foi simplificado. Basta levar o cursor até o item desejado. Devido aos novos recursos, a formatação dos arquivos foi alterada, mas de uma forma bastante inteligente. Se utilizarmos um recurso novo, o programa utilizará a nova formatação. Se não usarmos nenhum recurso novo, o programa gravará o arquivo na formatação antiga. O APPLEWORKS 3.0 consegue identificar e trabalhar com os 2 tipos de arquivos.

NOVOS COMANDOS: Em geral, quem já conhece o APPLEWORKS não terá nenhuma dificuldade para operar a versão 3.0. Futuramente, deveremos publicar um resumo dos comandos novos para facilitar a implantação de APPLEWORKS 3.0 nos seus equipamentos.

MANUTENCAO PREVENTIVA (IV)

por DOC MARVEL (São Paulo)

DISK-DRIVE E DISQUETES

Um periférico indispensável no sistema Apple II é o disk drive, onde se encaixa o disquete para guarda dos arquivos que irão ser usados posteriormente. Os mais comuns são os drives e disquetes de 5 1/4 polegadas. E' preciso que se cuide bem deles para não acabar com dores de cabeçote (deles) e de cabeça (sua).

Trata-se de um sistema eletromagnético de leitura e gravação. Os dados introduzidos no computador são transformados em sinais elétricos que passam a sinais magnéticos na cabeça do drive e são gravados na superfície magnética do disquete, numa determinada ordem e orientação. O processo inverso acontece quando se faz a leitura do disquete. Estes são feitos de uma base sintética de mylar ou polietileno, recoberta de óxido de ferro magnético e protegida por uma capa de polivinil. Então é possível desde já adivinhar o que pode danificar os disquetes:

* Campos magnéticos e elétricos
* Calor e altas temperaturas
* Pressão e torção
* Poeira e sujeira

A influência dos campos magnéticos e elétricos é desarranjarem a ordem das partículas magnéticas da superfície do disquete. O calor, a pressão e a torção podem estragar a base sintética. A poeira e sujeira podem impedir uma gravação/leitura correta por parte da cabeça do disk drive.

Existe uma grande variação de preços de disquetes no mercado. A razão é a qualidade. Quanto mais baratos, menor será a camada de óxido de ferro e mais fácil ela se soltará, depositando-se na cabeça do drive. Se você usa disquetes de boa qualidade não precisa preocupar-se com sua duração: ela é de aproximadamente 15 anos de tempo real de uso. Se usa disquetes muito baratos, então o risco é todo seu. Também não há razão para se preocupação se o seu disk drive faz barulho ao rodar os disquetes. Isso é normal e depende do tipo de drive utilizado.

As Medidas Preventivas (MP) para disquetes são:

* Compre disquetes de qualidade, cuja fábrica garanta o produto e o revendedor seja responsável. Lembre-se de que "o barato sai caro".
* Nunca toque a superficie magnética dos disquetes.
* Não deixe o disquete dentro do drive com a porta fechada se o disquete não estiver em uso. Ele pode empenar.
* Mantenha os disquetes dentro das capas. Não os deixe soltos na mesa.
* Nunca escreva etiquetas diretamente sobre o disquete. Escreva-as antes e cole-as depois.
* Guarde os disquetes em lugares frescos e sem umidade.
* Faça back-up de tudo, guarde os originais em local diferente das cópias e use estas últimas.
* Não deixe disquetes expostos ao sol e ao calor intenso. Eles podem empenar.
* Não fume na área do computador.
* Nunca deixe disquetes em cima de TV, monitores, rádios, caixas de som ou outras fontes de magnetismo.
* Não torça os disquetes.
* Guarde os disquetes na vertical. Empilhando-os eles empenam e o contacto da capa com a superfície pode riscá-los.
* Não submeta os disquetes aos Raios-X de aeroporto.
* Se comprar disquetes de face simples (1S/2D), use só uma face. Só use as duas faces se for (2S/2D). Isto porque nos de face simples não há garantia da qualidade ou teste da face não utilizável, além de que os fabricantes transformam em face simples os disquetes que apresentam defeito numa das faces. Existem outros motivos para não usar as duas faces do disquete, mas me parece muito mais serem motivos dos fabricantes do que verdadeiros.

Manutenção Preventiva (MP) para Disk Drives:

Vou abordar só a limpeza das cabeças de gravação com disquetes de limpeza. Não vou falar sobre regulagem de velocidade, alinhamento, etc.. Quem quiser saber sobre isso deverá estudar e tornar-se um expert sobre o seu drive antes de abrí-lo. Consulte a bibliografia para isso.

A cabeça do drive deve ser limpa periodiamente para se eliminar as partículas de óxido e a sujeira acumulada. Existem 2 formas de fazê-lo: através da abertura do drive, limpando com cotonete e a limpeza com disquete e/ou solvente. Vou abordar só a segunda pelos motivos expostos acima.

Apesar dos fabricantes afirmarem que os drives não necessitam de MP alguma, a verdade é que é preciso verificar regularmente o funcionamento deles. A limpeza dos drives deve ser feita de acordo com tempo de uso.

USO	INTERVALO
mais de 6 horas por dia	semanal
diário	mensal
moderado	quinzenal
ocasional	semestral

Também deve-se levar em consideração se o local habitado por você tem muita poluição ou fica perto do mar. Se assim for, esses intervalos devem ser menores.

Existem à venda kits de limpeza de 2 tipos:

* Abrasivos
* Não abrasivos mais solventes.

Os abrasivos, como o próprio nome diz, atuam sobre os resíduos depositados como uma lixa. Devem ser usados com cautela e particularmente não os recomendo.

Os não abrasivos mais solventes atuam também com ação de atrito, mas são menos abrasivos e um líquido dissolve a gordura e as partículas de óxido.

Se você comprou um kit de limpeza a seco, então ele é abrasivo. Proceda assim para usá-lo:

1) Desligue o computador.
2) Introduza o disquete no drive e feche.
3) Ligue o computador. Com isso você fará rodar o disquete.
4) Deixe-o rodar de 10 a 20 segundos.
5) Desligue o computador.
6) Retire o disquete.
7) Anote a data da MP

Se você comprou um kit com solvente, então proceda da seguinte maneira:

1) Desligue o computador.
2) Coloque o solvente nas aberturas do disquete conforme as instruções.
3) Coloque o disquete no drive e feche.
4) Ligue o computador. O sistema vai procurar carregar o DOS, mas como ele não existe, o disquete fica rodando.
5) Deixe-o rodar de 20 a 30 segundos.
6) Desligue o computador.
7) Retire o disquete.
8) Deixe a cabeça do drive secar por 15 minutos antes de começar a usá-lo.
9) Anote a data da MP.

SOFTWARE PARA TESTE

Existem vários programas para teste de hardware. Alguns deles são específicos e outros fazem parte de programas com outras finalidades.

E' importante que se testem os componentes do sistema periodicamente. Recomendo um teste completo a cada 3 meses ou antes se apresentar algum defeito.

Todos os computadores apresentam em suas ROM uma rotina de auto teste. Isso é feito seguindo-se as orientações que vem no manual. E' um teste rápido e fácil de ser feito e após executado deverá aparecer na tela um "OK" ou outra indicação de normalidade.

Entre os softwares com outras finalidades, mas que contem testes, temos:

- Os copiadores LOCKSMITH e COPY II PLUS com teste de velocidade de drives.
- O Expander v.3.0 para AW 2.0 com um teste de memória RAM das placas de expansão 80 colunas.

Para fins de MP é melhor usar programas específicos. Existem vários, mas os mais conhecidos entre nós são:

- APPLE CILLIN II
- MASTER DIAGNOSTICS IIe
- DISK DRIVE ANALYZER

O APPLE CILLIN II é um programa de teste desenvolvido para o II+ e por isso mesmo alguns testes não funcionam nos IIe. Os testes de ROM por exemplo, dão erro nos clones nacionais por causa das diferentes

informações contidas nesses chips, sem contudo os mesmos apresentarem problemas. Também o reconhecimento de placas de expansão não é total por diferença de configuração entre o II+ e o IIe (slot auxiliar).

Os testes de monitor, impressora, disk drive, teclado e controlador de jogos são bastante bons. Eles são abordados por um menu principal deste tipo:

1) RAM memory
2) ROM memory
3) Disk II system
4) Other tests
5) Link group of tests
6) Set/clear result print out
7) End test session

Para o teste de drives tecle 3. Deve ser usado um disquete que não contenha nenhuma gravação e não esteja protegido contra escrita. Este teste escreve no disquete ao mesmo tempo em que faz uma formatação destruindo todos os arquivos que existam nele. Ele testa a velocidade, o alinhamento da cabeça e os erros de W/R e mostra no monitor se algum defeito existe e em que ponto.

No grupo 4 há um submenu interessante com:

O) Peripheral cards
P) Keyboard
Q) CRT
R) Printer
S) Tape system
T) Game controls
U) CPU

Ao teclar as letras há explicações para suas utilizações. Vou me referir às que mais uso:

Q- CRT Test: Este é o teste do monitor. Ele apresenta um submenu para a verificação de cor, resolução, distorção, etc., sendo auto-explicativo. Use-o no seu monitor e acerte o brilho, contraste e alinhamento H/V.

R- Printer: O teste da impressora, também auto explicativo, fará com que a impressora escreva toda uma série de caracteres.

T- Game controls: Este serve para testar Joysticks

e Mouse. Ao entrar neste submenu, você terá um display no monitor que indicará a esquerda de 0 a 255 os impulsos de entrada do movimento do Joystick e a direita em "open"/"closed" o dos botões. Para testar os botões é só apertar e ver a mudança "open"/"closed" para saber que está OK. Para calibrar o Joystick, proceda assim:

1) Puxe a haste para trás totalmente (sentido sul); o display deverá apresentar:
   127
   255
2) Puxe a haste para a direita totalmente (sentido este). O display deverá apresentar:
   255
   127
3) Solte a haste no meio. O display deverá apresentar:
   127
   127

com 10 % de tolerância para mais ou para menos.

Se isto não acontecer é porque o Joystick está descalibrado, sendo esta a razão pela qual é tão difícil controlar os seus jogos. No Joystick CLONE ou Mach III, você pode tentar regular através daqueles 2 botões reguladores até os valores ficarem nesse limite, mas muito cuidado por causa da sensibilidade e fragilidade deles. Se tiver dúvidas, leve-o a uma assistência técnica.

O MASTER DIAGNOSTICS IIe foi feito para o Apple IIe. Nos clones ele apresenta problemas nos testes de RAM e ROM, chegando a travar no meio. O teste de monitor é excelente. O da placa 80 colunas tem todas as variações; use-o para testar a sua placa de expansão. Ele também é auto-explicativo e deve ser usado conforme as instruções que aparecem na tela.

O DISK DRIVE ANALYZER (analisador de drives) como o nome diz, serve para teste dos drives. Ele é auto explicativo e apresenta gráficos em alta resolução. O DDA faz todos os testes dos drives: velocidade, alinhamento, prensagem e leitura/escrita, sem precisar mudar o disquete. E' o que eu mais uso pela sua simplicidade. Teste os seus drives pelo menos de 3 em 3 meses. Se apresentarem qualquer defeito, faça as MP ou mande verificar em uma assistência técnica.

O AVENTUREIRO ELETRONICO



CAPITÃO SAFARI

BELOW THE ROOT: O seu objetivo é encontrar Rammo, o espírito perdido das árvores e cumprir uma profecia. Esta profecia diz que se o espírito das árvores não for encontrado e salvo, todas as árvores irão morrer. Por aí se pode ter uma idéia de como é a aventura: você vive o papel de um personagem, escolhido no começo do jogo. Sugiro que você escolha o primeiro que aparece, o Neric. O desenrolar da aventura simula a vida real: seu personagem deve dormir, comer, etc. Quando entrar na casa de alguém, sempre peça antes de pegar algo, etc. O espírito perdido está em algum lugar numa gigantesca caverna abaixo das árvores. Daí o nome BELOW THE ROOT (Abaixo das Raízes). Os objetos não são muitos. Segue uma descrição de cada um deles:

- FRUITS & NUTS: Comida. Você deve comer toda vez que o seu nível de comida estiver chegando a zero.
- PAN BREAD: Comida.
- ROAST LAPAN: Comida.
- TOKEN: Ficha, usada para fazer compras no Shopping.
- SHUBA: Camisa. Serve para você planar quando cair de algum galho de árvore.
- VINE ROPE: Corda. Serve para atravessar os obstáculos que você não conseguir pular.
- HONEY LAMP: Tipo de lamparina. Serve para você clarear a caverna quando for salvar o espirito.
- TRENCHER BEAK: Tipo de tesoura de jardim. Serve para cortar espinhos.
- WISSENBERRIES: Jabuticabas. Você não deve comê-las de forma alguma.
- STRANGE ELIXIR: Estranho elixir. Quando bebido, aumenta o tempo que você aguenta sem comer/dormir.
- WAND OF BEFAL: Espada Mágica. Chega uma certa hora em que o Trencher Beak quebra. Isso acontece muitas vezes em lugares onde há muito espinhos, fazendo você ter que voltar e arrumar outra tesoura. Esta espada é inquebrável. Recomendo achá-la antes de ir para a caverna.
- TEMPLE KEY: Chave do templo.
- D'OL FALLA'S KEY: Chave do Forgothem.
- SPIRIT LAMP: Lâmpada Espírito. Nunca apaga, ao contrário das Honey Lamps que só aguentam umas 5

telas.
- SPIRIT BELL: Tipo de sino. Quando você passa por uma passagem secreta que você não vê, o sino começa a tocar. Esse aviso é indispensavel.

O nível de espírito varia de 0 a 30. Veja abaixo o quadro do número de espírito e o que se faz com cada um:

* 0: Você não faz nada.
* 5: Você adquire o poder de sentir emoções.
* 10: Você adquire o poder de pensar mensagens.
* 15: Você adquire o poder de ser Cura. Tendo este nível, você pode dispensar comidas, sono, etc...
* 20: Com esse nível você adquire o poder de fazer crescer galhos nas árvores e, desta forma, dispensar cordas.
* 25: Com esse nível você pode transportar objetos.
* 30: Com esse nível você pode transportar seu corpo de um lugar para outro.

Há 7 árvores: SKI GRUND, GARDEN GRUNDS, BROAD GRUND, GRAND GRUND, SILK GRUND, STAR GRUND e TEMPLE GRUNDS.

ALGUMAS DICAS IMPORTANTES

1. Para ter sucesso na aventura é indispensavel você atingir o nível de espírito 30.
2. Os espíritos são conseguidos conversando com pessoas em lugares aleatórios nas árvores. Procure vasculhar todas as árvores de cima até em baixo, não esquecendo os galhos.
3. Entre em todas as casas, pegue os objetos oferecidos e converse com todas as pessoas que encontrar. Mas, cuidado com uma organização que existe. Eles não querem que você encontre Rammo. Quando encontrar alguma casa abandonada, faça tudo que puder nela. Sempre ande com uma corda ou uma camisa adicional, para evitar problemas no final e lembre-se sempre: Você é um ser humano na aventura e pode "sonhar" ao dormir e descobrir coisas interessantes, que muito tem a ver com a sua vida na aventura. Sempre olhe o seu Status. Muitas vezes, você está em algum lugar interessante e de repente, você se encontra na sua casa. Isto deveu-se ao seu nível de comida e de sono que chegou a zero. Mais uma coisa: Quando partir para as cavernas, leve sempre com você 1 ou 2 cordas ou camisas. Boa sorte!