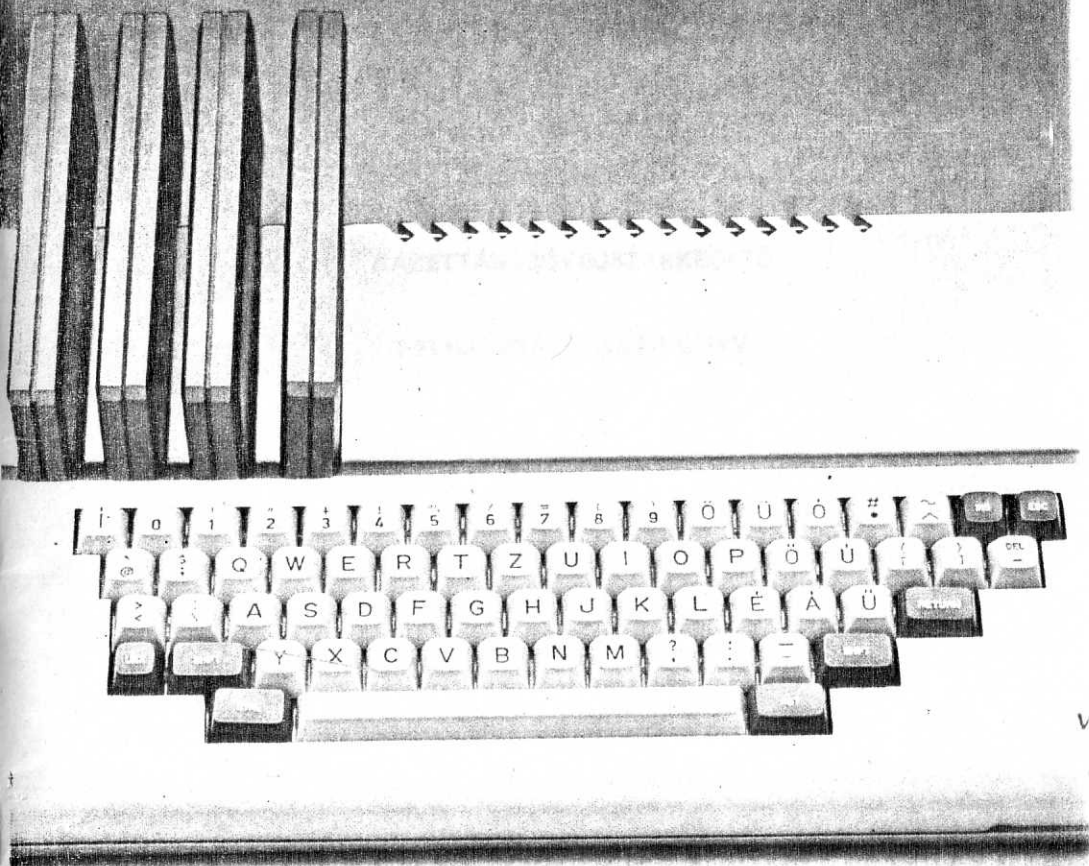


Szövegszerkesztő program



VIDEOTON

TV-Computer

TV COMPUTER

KAZETTÁS SZÖVEGSZERKESZTŐ

FELHASZNÁLÓI KÉZIKÖNYV

TARTALOMJEGYZÉK

1.	Bevezetés	5
1.1.	A szövegszerkesztő célja	5
1.2.	Betöltés és indítás	5
1.3.	Az állapot kijelző sorok	6
1.4.	A szöveg ablak	6
1.5.	Írási módok	7
2.	A szövegszerkesztő parancsai	8
2.1.	Kurzor mozgató parancsok	8
2.2.	Szöveg törlő parancsok	12
2.3.	Blokkra vonatkozó parancsok	13
2.4.	Gyors kurzor mozgató parancsok	15
2.5.	Keresés és helyettesítés	16
2.6.	Kapcsolók	17
2.7.	Egyéb funkciók	18
2.8.	Periféria kezelés, szöveg kimentés, listázás és olvasás	22
3.	Néhány szó a soros vonalról	25
4.	Kérdések és üzenetek	27
4.1.	Kérdések	27
4.2.	Üzenetek	29
5.	Parancs táblázat	31

1. BEVEZETÉS

1.1. A szövegszerkesztő célja

Minden munkahelyen és sok háztartásban megtaláljuk az írógépeket, melyeken leveleket, leírásokat, kimutatásokat, dokumentációkat, cikkeket gépelnek több-kevesebb sikerrel. A hagyományos írógépeken rendkívül nehézkes a hibajavítás, sokszor újra kell gépelni az elrontott lapot vagy lapokat, ha hibátlan eredményt akarunk. A legélt szöveg több jó minőségű példányban való előállítására is sok nehézségbe ütközik.

A TV Computer a kazettás szövegszerkesztő programmal olcsó megoldást kínál az említett problémák megoldására, a gépelési munka mennyiségének és minőségének nagyfokú emelésére.

A szöveg gépeléséhez, javításához elég egy TV Computer, egy TV és egy magnó. A kész, javított anyagok kinyomtatására célszerű egy központi helyen működtetni egy nyomtatóval kiegészített számítógépet. Így a nyomtató viszonylag magasabb költsége sok munkahely között oszlik meg.

1.2. Betöltés és indítás

A program a kazettáról a LOAD <RETURN> begépelése után automatikusan betöltődik és elindul. Betöltődés után a képernyő törlődik, átvált 64 karakteres üzemmódba és a kép legfelső és legalsó sorában megjelennek az állapot kijelző sorok. A képernyő második sorának bal szélén pedig egy kis villogó téglalap, a kurzor látható. Ezzel a program betöltődött és üzemkész állapotban van.

A program betöltése után állítsa le a magnót, mielőtt a magnó fejet elérné a kazettán levő "PÉLDA" szöveg file. Javasoljuk, hogy a kézikönyv átolvasása után olvassa be a "PÉLDA" file-t és tanulmányozza azt a 2.6. pont szerint.

1.3. Az állapot kijelző sorok

A legfelső sor 5 részből áll:

VIDEOTON SOR:1 OSZL:1 INSERT "üzenet"

A bal szélen, ahol most a VIDEOTON szöveg látható, valójában az éppen érvényes file neve jelenik meg. Ezt majd később még részletesebben elmagyarázzuk. Mellette látható annak a sornak és oszlopnak a száma, ahol pillanatnyilag a kurzor található.

A jobb szélen az éppen érvényes üzemmód (lásd később) neve olvasható.

Ugyanebben a sorban fognak megjelenni a legkülönbözőbb féle üzenetek, amelyek működés közben előfordulhatnak, mint például a hibaüzenetek, kérdések.

A legelső, másik üzenetsor 4 részre osztható:

ÜRES: 16874 \$Fördös A. \$NOVOTRADE RT. XXXXX

A bal szélen a még szabad memória mennyisége van kiírva. Ez természetesen függ a számítógép összes memóriájától és az éppen a memóriában lévő szöveg mennyiségétől. A kiírt szám körülbelül azonos a még beírható betűk számával, mielőtt a szövegszerkesztő megtelne.

Az első \$ jel és az utána következő szöveg a megkeresendő string jele és maga a string, míg a második \$ jel és az utána következő szöveg a helyettesítő string jele és maga a string.

Ez utóbbtól jobbra, ahol most öt darab X-et írtunk, valójában a szövegszerkesztőnek utoljára adott parancs látható. Ezt könnyen kipróbálhatjuk. Nyomja meg felfelé a joystick kart és meg fog jelenni az ~E kiírás.

1.4. A szöveg ablak

A szövegszerkesztő a számítógép 64 karakteres (két színű) üzemmódjában dolgozik. A kész szövegek nyomtatásához használt nyomtatók általában ennél hosszabb sorok nyomtatását teszik lehetővé (pl. 80, 132 karakter), ezért a szövegszerkesztő is megengedi "hosszú" sorok gépelését. A "hosszú" sorok azonban nem jeleníthetők meg egyszerre a képernyőn.

A szövegszerkesztő megjelenítése olyan, mintha egy kis ablakon keresztül néznénk az egész szövegre. Az ablak mérete 22 sor és 61 oszlop. Ez az ablak a szövegen négy irányban mozgatható, illetve automatikusan mozog. Ha az ablak lefelé mozog, úgy tűnik, hogy a szöveg felfelé gördül, illetve hasonló módon, ha az ablak jobbra mozog, úgy tűnik, hogy a szöveg balra mozdul.

A szöveg ablak a 61. pozíció elérése után akkor mozdul el, ha a kurzorral a beállított TAB méret kétszeresével megyünk jobbra vagy balra. Ha pl. a TAB méret 5, akkor az ablak a következő oszlop számok átlépésekor mozdul el: 61–62, 71–72, 81–82, stb.

1.5. Írási módok

A szövegszerkesztő három féle üzemmódban dolgozik:

INSERT, I/AUTO (automatikus insert) és CHANGE.

Az első, vagyis az INSERT mód az alapállapot. Ebben az üzemmódban lehet új szöveget beírni. Egy karakter beírásakor a sorban a kurzortól jobbra lévő karakterek egy hellyel jobbra lépnek, és az így keletkezett helyre íródik be a karakter. A <RETURN> billentyű leütésére a kurzor a következő sor elejére kerül, vagyis egy új sort szúr be (insertál) a szövegbe. Ekkor az esetleg a sor alatt lévő további sorok egy sorral lejjebb csúsznak.

A második, vagyis az automatikus insert üzemmód ugyanaz, mint az insert, azzal a különbséggel, hogy a <RETURN> billentyű leütésének a hatására nem az új sor legelejére kerül a kurzor, hanem abba az oszlopba amelyikben az előző sor legelső betűje van. Ebben az üzemmódban lehet könnyen bal oldali margót tartani.

A harmadik, vagyis a CHANGE üzemmód esetén a begépelte karakter felülírja azt a karaktert, ahol éppen a kurzor áll. Ebben az üzemmódban lehet a szövegben előforduló hibákat kijavítani, átírni.

Egy szövegsor maximális hossza 255 karakter lehet. A jobb margó állítási paranccsal (lásd később) beállított jobb oldali margó elérésekor és utána a szövegszerkesztő hangjelzést ad figyelmeztetésül.

2. A SZÖVEGSZERKESZTŐ PARANCSAI

A következőkben röviden ismertetjük a programban használható parancsokat. Ezek három alap csoportra oszthatók a parancs kiadásához szükséges billentyűk szerint.

Az első csoport az egyetlen control billentyűs parancsok, amelyek a <CTRL> billentyű és egy másik billentyű egyidejű lenyomásával aktiválhatók.

A második, amelyek az <ALT> billentyű és egy másik billentyű egyidejű lenyomásával aktiválhatók.

A harmadik, amikor az <ESC> billentyű lenyomása után külön még egy billentyűt le kell nyomni a parancs aktiválásához.

A továbbiakban a

<CTRL>M a <CTRL> és az (ebben az esetben) M billentyű együttes lenyomását jelenti

<ALT>B az <ALT> és az (ebben az esetben) B billentyű együttes lenyomását jelenti

<ESC> T az <ESC> és a T billentyű egymás utáni különálló lenyomását jelenti

2.1. Kurzor mozgató parancsok

Egy karakter balra : <CTRL>S vagy a joystick kar balra

A kurzort egy karakter pozícióval balra mozdítja. Ha a kurzor a sor legelején volt, akkor a felette lévő sor jobb szélére kerül, vagyis "körbejár".

Egy karakter jobbra : <CTRL>D vagy a joystick kar jobbra

A kurzort egy karakter pozícióval jobbra mozdítja. Ha a kurzor a sor jobb széle után volt, akkor a következő sor bal szélére kerül, vagyis "körbejár".

Egy szó balra : <CTRL>A

A kurzort az előző szó legelejére mozdítja, "körbejárással". A következő karakterek jelentenek szóhatárt:

<RETURN>, <TAB>, <SZÓKÖZ>, ", (,), [,], {, }, =, +, -, *, /, <, >, ~, .., ;, ' , ? , ! , \$, % , _ , \ , #, és a vessző

Egy szó jobbra : <CTRL>F

A parancs funkciója hasonló az előzőhöz, de értelemszerűen jobbra.

Egy tabulátornyit balra : <ALT>S

A kurzort az előző tabulátor pozícióba viszi. A tabulátor méretét állítani lehet (lásd később).

Egy tabulátornyit jobbra : <ALT>D

A kurzort a következő tabulátor pozícióba viszi.

Kurzort a sor elejére : <ALT>A

A kurzort a sor legelejére viszi.

Kurzort a sor végére : <ALT>F

A kurzort a sor legvégére viszi.

Egy sorral fel : <CTRL>E vagy a joystick kar fel

A kurzort egy sorral feljebb viszi. A kurzor oszlop pozíciója nem változik meg, így előfordulhat, hogy úgy tűnik, mintha a kurzor jóval a sor vége után lenne. Ha ebben az esetben továbbra is felfelé vagy lefelé mozdítjuk, akkor a kurzor úgy mozog, mint fentebb leírtuk. Azonban ha bármilyen más parancsot adunk, akkor úgy viselkedik, mintha a kurzor a sor legvégén lett volna.

Egy sorral le : <CTRL>X vagy a joystick kar le

A kurzort egy sorral lejjebb viszi. Egyébként ugyanazok érvényesek, mint a kurzor felfelé mozgásakor.

Kurzort a kép tetejére : <ALT>E

A kurzort a szöveg-képernyő bal felső sarkába viszi.

Kurzort a kép aljára : <ALT>X

A kurzort a szöveg-képernyő jobb alsó sarkába viszi.

Egy lappal fel : <CTRL>Q

A szöveg az ablakot felfelé mozgatja 21 sorral úgy, hogy a régi legfelső szöveg-sor az új kép legalsó szövegsora lesz.

Egy lappal le : <CTRL>C

A szöveg ablakot lefelé mozgatja 21 sorral úgy, hogy a régi legalsó szövegsor az új kép legfelső szövegsora lesz.

Kurzort a file elejére : <ALT>Q

A kurzort a szöveg legelső karakterére viszi.

Kurzort a file végére : <ALT>C.

A kurzort a szöveg legutolsó karaktere utáni pozícióba viszi.

Megjegyzések:

Első látásra úgy látszik, mintha a felsorolt parancs kódok összeviszsa lennének kitalálva és nincs remény arra, hogy meg lehessen jegyezni őket. A kódoknál használt billentyűk elhelyezkedése azonban segít a tanulásban. A balra-jobbra mozgatáshoz az egymáshoz képest balra-jobbra elhelyezkedő AS–DF billentyűket, a fel-le mozgatáshoz a fent-lent elhelyezkedő E–X billentyűket kell használni.

Ezeket a billentyűket a CTRL vagy az ALT billentyűkkel együtt kell használni.

A tanulás megkönnyítése érdekében a parancsokat táblázatban foglaltuk össze:

	A	S	D	F
CTRL	szó balra	kar. balra	kar. jobbra	szó jobbra
ALT	sor eleje	tab balra	tab jobbra	sor vége

CTRL		ALT		CTRL		ALT
lap fel	Q	file eleje		sor fel	E	kép teteje
lap le	C	file vége		sor le	X	kép alja

2.2. Szöveg törlő parancsok

Egy sor törlése : <CTRL>Y

Kitörli a kurzor sorát. A kitörölt sor mindaddig visszahozható, amíg egy másik sorban nem csináltunk bármilyen változtatást.

A kitörölt sor visszahozása : <ESC> Y

A <CTRL>Y paranccsal kitörölt sor visszahozása a kurzor helyére, illetve az éppen szerkesztett sor eredeti állapotának a visszaállítása.

A fenti két parancs segítségével 1 sornyi szöveget könnyen át lehet helyezni vagy másolni valahová.

Az utolsó karakter törlése : vagy <CTRL>H

A kurzortól balra levő karaktert kitörli és a sor maradékát egy karakterrel balra viszi. Ha a sor legelején adjuk ki, akkor az előző sor záró <RETURN> karakterét törli, így a két sorból egy sort csinál.

A kurzornál levő karakter törlése : <SHIFT> vagy <CTRL>G

A kurzor "alatt" lévő karaktert törli és a sor maradékát egy karakterrel balra viszi.

Egy szó törlése balra : <ESC> S

A kurzornál lévő szó elejéig kitörli a karaktereket.

Egy szó törlése jobbra : <ESC> D

A kurzortól a következő szó elejéig kitörli a karaktereket.

Törlés a sor elejéig : <ESC> A

A kurzortól a sor elejéig kitörli a karaktereket.

Törlés a sor végéig : <ESC> F

A kurzortól a sor végéig kitörli a karaktereket.

Összefoglalás:

	Y
CTRL	sor törlés
ESC	sor vissza

	DEL
-	utolsó kar.
SHIFT	kurzor kar.

	A	S	D	F
ESC	sor eleje	szó balra	szó jobbra	sor vége

2.3. Blokkra vonatkozó parancsok

A blokk elejének megjelölése : <ESC> B (Begin)

A blokk végének megjelölése : <ESC> L (Last)

A blokk kijelölő parancsok megjegyzik a kurzor pozícióját, mint a blokk kezdetét vagy végét. A megjegyzés érvényét veszti, ha azt a sort, amelyik a blokk elejének vagy végének a jelzését tartalmazza megváltoztatjuk.

Blokk áthelyezése : <ESC> M (Move)

Kitörli a szövegből a megjelölt blokkot, eltárolja a blokk pufferben és beírja a kurzor pozíciójától kezdve. Tehát áthelyezi a blokkot.

Blokk másolása : <ESC> C (Copy)

Átmásolja a megjelölt blokkot a kurzor pozíciójára.

Blokk törlése : <ESC> E (Erase)

Kitörli a szövegből a megjelölt blokkot és eltárolja a blokk pufferben. Ha a blokk pufferben nincs elég hely (kevesebb, mint 256) akkor megkérdezi, hogy elveszse-e a blokk tartalma. Ha "Y" a válasz, akkor a blokk nem kerül a pufferbe, de a törlést végrehajtja. Ha "N" a válasz, akkor nem hajtja végre a törlést.

Kitörölt blokk visszahozása : <ESC> P (Paste)

A blokk pufferben lévő szöveg visszahozása a kurzor helyére. A blokk puffer tartalma változatlan marad. Mintegy visszarágasztjuk a kiradírozott szöveget.

Megjegyzés:

A blokkra vonatkozó parancsok mind az ESC és egy másik billentyű segítségével adhatók ki. A kódok megjegyzésében segítséget jelent az, hogy a kódok a funkcióra utaló angol szavak kezdőbetűi:

B	– Begin	– kezdet kijelölés
L	– Last	– vég kijelölés
M	– Move	– áthelyezés
C	– Copy	– másolás
E	– Erase	– törlés
P	– Paste	– visszahozás (visszarágasztás)

2.4. Gyors kurzor mozgató parancsok

Menjen a sorra : <ESC> J (Jump)

Beírása után a program vár egy számot, amit be kell írni. A beírást a billentyűvel lehet javítani. A <RETURN> billentyű megnyomása után a kurzor a megadott számú sorra megy. A legnagyobb megadható sorszám 9999.

Menjen a blokk elejére : <CTRL>B (Begin)

A kurzort a megjelölt blokk elejére viszi.

Menjen a blokk végére : <CTRL>L (Last)

A kurzort a megjelölt blokk végére viszi

Jegyezze meg a kurzor pozíciót : <ESC> K (Kurzor)

Megjegyzi a kurzor jelenlegi pozícióját. A jelölés elvész, ha ezt a sort megváltoztatjuk.

Menjen a megjegyzett pozícióra : <CTRL>K (Kurzor)

A kurzort visszaviszi a korábban megjegyzett pozícióra.

Megjegyzés:

A gyors kurzor mozgató parancsok kódjai szintén a funkciókra utaló szavak kezdőbetűi.

2.5. Keresés és helyettesítés

Gyakran előfordul, hogy a korábban legépelte szövegben ugyanazt a szót (string-et) több helyen meg kell keresni és ki kell cserélni egy másikra. Ezt és az ehhez hasonló feladatokat könnyítik meg az ebben a fejezetben ismertetett parancsok. (Olvassa el az alsó üzenetsor leírását az 1.3. pontban.)

Keresse meg az elsőt : <ESC> ?

A jelenleg tárolt keresendő, maximum 32 karakter hosszú string látható az alsó sorban. Ha a <RETURN> billentyűt megnyomjuk, továbbra is ez marad a keresendő string, egyébként egyszerűen be kell írni a keresendő stringet, betűről betűre és a végén megnyomni a <RETURN> billentyűt.

A billentyűvel lehet javítani (törölni az utolsó karaktert). A <CTRL>R billentyű hatására visszajön az eredeti keresendő string, a <CTRL>U billentyű hatására pedig ki lehet lépni a parancsból annak végrehajtása nélkül.

Különböző kontrol karaktereket is be lehet írni a stringbe a "kontrol-karakter-beíró" (<CTRL>P) billentyű megnyomásával (lásd Egyéb funkciók) és utána a megfelelő kontrol karakter megnyomásával. Például a <CTRL>P után a <RETURN> beírja a stringbe a <CR> vagy másképpen a <CTRL>M kódot, vagyis az ASCII 13 -t.

A "kontrol-karakter-beíró" billentyű megnyomása után, ha a ? billentyűt nyomjuk meg, akkor a stringbe egy úgynevezett "wild-card" karaktert írunk, ami egy JOLLY-JOKER vagyis bármilyen karaktert helyettesíthet.

Az utolsó <RETURN> megnyomása után az eljárás megismételhető a helyettesítő string esetén és utána a kurzor a keresendő string első előfordulásának az elejére áll.

A keresés mindig a kurzor pozíciójától a szöveg vége irányában történik.

Keresse meg a következőt : <CTRL>N (Next)

A szövegben megkeresi a kurzor utáni karaktertől kezdve, a string következő előfordulását.

Helyettesítés és keresés : <ALT>N

A kurzor pozíciótól kezdve megkeresi az első, keresendő string előfordulást és ha megtalálta, kicseréli a helyettesítő stringre, majd megkeresi a következő előfordulását a keresendő stringnek és a kurzort ennek az első karakterére pozicionálja.

Helyettesítse az összeset : <ESC> N

A kurzor pozíciójától kezdve megkeresi az összes előfordulását a keresendő stringnek, és mindegyiket kicseréli a helyettesítő stringre. A kurzort az utolsónak helyettesített string utáni karakter pozícióra viszi.

2.6. Kapcsolók

Üzem mód váltás : <INS> vagy <CTRL>V

Az INSERT üzemmódról átvált a CHANGE üzemmódra és vissza.

Insert mód váltás : <ESC> <INS> vagy <ESC> V

Átkapcsol az INSERT és az I/AUTO (automatikus insert) üzemmód között és vissza.

Megjegyzés:

Az írási üzemmódok meghatározását, jellemzőit az 1.5. fejezet tartalmazza.

Szabad hely kijelzés : <ALT>V

Az eredeti alsó sorban lévő ÜRES:XXXXX kiírás után egy * jelzi, hogy van blokk a blokk pufferben. Az átkapcsolás után ugyanitt a BLOKK:XXX kiírás jelenik meg, ami megadja a blokk hosszúságát. Ugyanezzel a paranccsal lehet visszakapcsolni az eredeti kiírást.

2.7. Egyéb funkciók

TAB karakter beírása : <CTRL>I

Egy TAB kódot (ASCII 9) helyez el a szövegben.

TAB távolság megváltoztatása : <ALT>I

A TAB pozíciók egyforma távolságra vannak egymástól. A távolságot az <ALT>I paranccsal lehet változtatni. Alapállapotban ez 4, legfeljebb 16 lehet.

A tabulátor pozíciókra az <ALT>S és <ALT>D parancsokkal állhatunk rá, mely megkönnyíti a táblázatok gépelését. A TAB távolság megváltoztatása hatással van a szöveg ablak mozgatására is (lásd az 1.4. fejezetet).

A parancs kód beírása után a program megkérdezi, hogy mekkora legyen a TAB mérete. Ugyanolyan módon lehet válaszolni, mint a "Menjen a sorra" parancsnál már leírtuk, de maximum 2. számjegyet lehet beírni és a legnagyobb érték mindenképpen 16 lesz. Ha 0-t vagy semmit sem írunk, akkor nem változik meg a TAB mérete.

Jobboldali margó állítása : <ALT>M (Margó)

Beírás után megkérdezi a jobboldali margó méretet (oszlop szám). A program 3 számjegyet fogad el, de maximum 255 lehet A beírásra ugyanazok vonatkoznak, mint a "Menjen a sorra" parancsnál már leírtuk.

Hatására ettől kezdve az új jobboldali margó elérésekor, vagy utána fog hangjelzést adni a szövegszerkesztő, de csak abban az esetben ha beírunk vagy átírunk egy karaktert. A kurzor mozgatásakor nem.

Az egész szöveg törlése : <ESC> vagy <ESC>H

Kitörli a memóriában lévő szöveget, vagyis egy újat lehet kezdeni. A parancs kiadása után a program először megkérdezi, hogy valóban kitörölje-e a szöveget. Ha a válasz "I", akkor kitörli és üresen újra indul, míg ha a válasz "N", akkor megmarad a szöveg és nem történik semmi.

Kontrol-karakter-beíró billentyű : <CTRL>P

A kész szöveg nyomtatására a TV Computerhez csatlakoztatott nyomtatók különböző vezérlő (kontrol) parancsokat és ESCAPE sorozatokat tudnak értelmezni. Ezek segítségével sok fontos szerkesztő funkciót valósíthatunk meg. Megadhatjuk azokat a helyeket a szövegben, ahol új lapon kell folytatni a nyomtatást, kérhetjük a szöveg bizonyos részeinek eltérő karakter mérettel, eltérő sortávolsággal való nyomtatását; kérhetjük bizonyos szavak aláhúzását, stb.

A vezérlő parancsokat a nyomtató leírásában találja meg.

A szövegszerkesztő <CTRL>P parancsa lehetőséget ad arra, hogy a nyomtató által értelmezhető parancsok kódjait elhelyezhessük a begépelte szövegben. Megjegyezzük, hogy a program felépítése nem engedi meg néhány ritkán használt kód megadását.

A <CTRL>P után megnyomott bármilyen kontrol billentyűnek az ASCII értéke beíródik a szövegbe. Tehát például a kontrol-karakter-beíró billentyű után az <INS> billentyűt megnyomva a <CTRL>V ASCII kódja, vagyis ASCII 22 kerül a szövegbe. A képernyőn ezeket a szövegben lévő kontrol karaktereket a <TAB> (ASCII 9) és a <CR> (ASCII 13) kivételével a ^ és utána egy nagybetű kiírásával jeleníti meg a program. Tehát például a (ASCII 8) kódot ^H-ként jeleníti meg.

Példaként felsoroljuk a VT 21200 típusú nyomtató legfontosabb vezérlő kódjait:

Parancs	Kód (HEX)	Funkció	<CTRL>P után gépelendő
BACK SPACE	BS (08)	Visszalépés	
LINE FEED	LF (0A)	Soremelés	<CTRL>J
FORM FEED	FF (0C)	Lapemelés	<CTRL>L
SHIFT OUT	SO (0E)	Dupla széles karakter	<CTRL>N
SET 10 cpi	ESC – (1B) (2D)	10 karakter/inch	<ESC> –
SET 13,3 cpi	ESC* (1B) (2A)	13 1/3 karakter/inch	<ESC> *
SET 16,6 cpi	ESC + (1B) (2B)	16 2/3 karakter/inch	<ESC> +
SET 12 lpi	ESC L (1B) (4C)	12 sor/inch sortávolság	<ESC> L
SET 8 lpi	ESC M (1B) (4D)	8 sor/inch sortávolság	<ESC> M
SET 6 lpi	ESC N (1B) (4E)	6 sor/inch sortávolság	<ESC> N
UNDERLINE	ESC U (1B) (55)	aláhúzás kezdet/vég	<ESC> U

A program kazettán a 'SZÖVED' program után található a "PÉLDA" nevű adat file, mely megmutatja a vezérlő kódok használatát. Olvassa be az adat file-t a kazettáról az <ESC> R paranccsal, keresse meg a képernyőn a szövegben a vezérlő kódokat. Ehhez segítségül felsoroljuk, hogy melyik képernyő sorban milyen kódot talál:

1. sor: <ESC> N <CTRL>N <CTRL>J <CTRL>N DEL DEL.
 3. sor: <ESC> -
 8. sor: <ESC> *
 13. sor: <ESC> M <ESC> U <ESC> U
 22. sor: <CTRL>L

A ":PÉLDA" file nyomtatásakor a következő listát kapjuk VT 21200 típusú nyomtatón. Természetesen a -2- jeltől új lapon lesz nyomtatva a szöveg második része. Javasoljuk, hogy hasonlítsa össze a képernyőn levő szöveget és a nyomtatási képet a vezérlő kódok szerepének, használatának megismeréséhez.

Kazettás szövegszerkesztő

Minden munkahelyen és sok háztartásban megtaláljuk az írógépeket, melyeken leveleket, leírásokat, kimutatásokat, dokumentációkat, cikkeket gépelnek több-kevesebb sikerrel.

A hagyományos írógépeken rendkívül nehézkes a hibajavítás, sokszor újra kell gépelni az elrontott lapot vagy lapokat, ha hibátlan eredményt akarunk. A legépelte szöveg több jó minőségű példányban való előállítására is sok nehézségbe ütközik.

A TV Computer olcsó megoldást kínál az említett problémák megoldására, a gépelési munka mennyiségének és minőségének nagyfokú emelésére.

A szövegek gépeléséhez, javításához elég egy TV Computer, egy TV és egy magnó. A kész, javított anyagok kinyomtatására célszerű egy központi helyen működő egy nyomtatóval kiegészített számítógépet. Így a nyomtató viszonylag magasabb költsége sok munkahely között oszlik el.

- 2 -

A program a magyar ékezetes betűkészletet használja.

A szerkesztés screen-editor jellegű, tehát a kurzor szabadon mozoghat a képernyőn.

A program a számítógép 64 karakteres (két színű) üzemmódjában működik.

2.8. Periféria kezelés, szöveg kimentés, listázás és olvasás

Magnóra való kivitel kétféleképpen történhet

1. Blokkos formában, amikor a kiírandó adathalmazt 256 byte hosszúságú blokkokban visszük ki úgy, hogy minden <RETURN> (kocsi vissza ASCII 13) után kiírnunk egy <LF> (soremelés ASCII 10) karaktert is, és a file legvégére a <CTRL>Z (ASCII 26) zárókaraktert tesszük.
2. Egybefüggően, amikor az adathalmazt egyetlen hosszú blokkban visszük ki. Ekkor a <RETURN> kódok után nem kerül <LF> kód, és a végére nem kerül <CTRL>Z zárókarakter. (A program ugyanilyen formában tárolja a memóriában is a szöveget.)

A második módszer előnye, hogy rövidebb és ezért gyorsabb, míg az első illeszkedik egy általánosan használt szöveg file formátumhoz, viszont lassúbb. Kivitelnél és beolvasásnál az első módszert nevezzük a továbbiakban szekvenciálisnak, míg a másodikat nem szekvenciálisnak.

Blokk beolvasása : <CTRL>R (Read)

A parancs kiadása után a program megkérdezi a beolvasandó file nevét. A beolvasás a kurzor pozíciójától kezdődően történik és a beolvasás végén a beolvasott adathalmaz eleje lesz a blokk eleje, a vége pedig a blokk vége. A kurzor a blokk elejére áll.

A file neve kérdésre több válasz adható:

1. Egyszerűen lenyomjuk a <RETURN> billentyűt. Ekkor a szalagon levő első szekvenciálisan kivitt file-t fogja a program beolvasni.
2. Befrjuk a file nevét (maximum 16 karakter) úgy, hogy az első karaktere ne " : " legyen. Ekkor a megadott nevű szekvenciálisan kivitt file-t fogja beolvasni.
3. Egy " : " karakter után a <RETURN> billentyűt nyomjuk meg. Ekkor a szalagon lévő első nem szekvenciálisan kivitt file-t fogja beolvasni.
4. Olyan file nevet írunk be, amelyik legelső karaktere a " : ". Ekkor a kettőspont utáni névvel rendelkező nem szekvenciálisan kivitt file-t fogja beolvasni.

5. Beírjuk a "SER:" szót, akár kis, akár nagy betűkkel. Ekkor a soros vonalról fogja beolvasni az ott érkező adatokat. Ebben az esetben ugyanolyan formában várja a program az adatokat, mintha szekvenciális file lenne (lásd még a soros vonalról szóló fejezetet).

A beolvasás a <CTRL><ESC> billentyűk együttes lenyomásával megszakítható. Megjegyezzük még, hogy a szalagon, a ":név" és a "név" néven kivitt file-ok mindegyike "NÉV" néven fog szerepelni, vagyis a ":" nem kerül ténylegesen a file névbe, csak jelezzük vele a beolvasandó vagy kiírandó file típusát.

Blokk kiírás : <CTRL>W (Write)

A program a korábban kijelölt blokkot fogja kiküldeni a megfelelő perifériára. A parancs kiadása után a program megkérdezi a file nevét.

A következő válaszok lehetségesek:

1. Csak a <RETURN> billentyűt nyomjuk meg. Ekkor név nélkül szekvenciális formában kiírja a file-t a kazettára.
2. Megadunk egy nevet (maximum 16 karakter), amelyik nem ":" karakterrel kezdődik. Ekkor a megadott néven szekvenciális formában kiírja a file-t a kazettára.
3. Egy ":" után a <RETURN> billentyűt ütjük le. Ekkor név nélkül nem szekvenciális formában kiírja a file-t a kazettára.
4. Megadunk egy nevet, amelyik legelső karaktere ":". Ekkor a kettőspont utáni néven kiírja a file-t nem szekvenciális formában a kazettára.

A kiírás a <RETURN> billentyű megnyomása után azonnal, minden figyelmeztetés nélkül megindul, ezért a magnót még előtte el kell indítani.

5. File névként a "SER:" szót írjuk be, ekkor a file a soros vonalra kerül szekvenciális formában.
6. File névként az "LST:" szót írjuk be. Ekkor a file a printerre kerül, vagyis itt a kijelölt blokk kiíródik a printerre.

Új file beolvasás törléssel : <ESC> R (Read)

Ebben az esetben a program először megkérdezi, hogy biztosan ki akarjuk-e törölni a memóriában lévő szöveget. Ha "N"-el válaszolunk, akkor kilépünk a parancsból. Ha "I"-vel válaszolunk, akkor a program megkérdezi tőlünk a file nevét.

Ettől kezdve az eljárás ugyanaz, mint a "Blokk beolvasás" parancsnál, csak ebben az esetben a memóriában lévő szöveg elvész és egy újjal töltődik fel.

A felső üzenősor bal szélén látható lesz a kérdésre megadott file neve mindaddig, amíg újra végre nem hajtunk egy <ESC> R parancsot. Ez az éppen a memóriában lévő file neve (legelső betöltéskor VIDEOTON).

Az egész szöveg kiírása : <ESC> W (Write)

Ebben az esetben ugyanazok a lehetőségek, mint a "Blokk kiírás"-nál, csak a memóriában lévő egész szöveget kiírjuk. A file neve kiírás után megjelenik a legutóbbi "Új file beolvasása" parancs során beírt file név, vagyis az aktuális file neve.

3. NÉHÁNY SZÓ A SOROS VONALRÓL

Ahhoz, hogy a soros vonalon történő adatátvitel jól működjön, néhány paramétert még a szövegszerkesztő program betöltése előtt meg kell adni a számítógépnek. Ezek a BASIC-ből három POKE utasítással megtehetőek, ha az alapértékük nem megfelelő. Meg kell adni az adatátvitel sebességét (amit BAUD RATE-nek neveznek) és a formátumot.

Az átvitel sebességét egy számnak az \$BAUD nevű változóba való beírásával állíthatjuk.

Baud	szám	Tehát például ha 1200 Baud-os átviteli sebességet akarunk, akkor a következő utasítást kell kiadni BASIC-ből
110	0	POKE 2921,0
150	1	POKE 2921,1
300	2	POKE 2921,2
600	3	POKE 2921,3
1200	4	POKE 2921,4
2400	5	
4800	6	
9600	7	
19200	8	

Az adatátvitel formátumát egy számnak az \$FORMAT nevű változóba való beírásával változtathatjuk. A számot az alábbi táblázatban találhatjuk meg:

		Even Parity	Odd Parity	No Parity
1 stop bit	8 data bits	126	94	78
	7 data bits	122	90	74
2 stop bits	8 data bits	254	222	206
	7 data bits	250	218	202

Tehát ha a formátumra 8 data bits, No Parity, 2 stop bits a kívánalom, akkor a következő utasítást kell kiadni a BASIC-ben

POKE 2922,206

Majd ha a fenti két POKE utasítás közül bármelyiket kiadtuk, befejezésül még a POKE 2929,255 utasítást is ki kell adni.

Ezután betölthetjük a szövegszerkesztőt, ami az általunk megadott formátumot és sebességet fogja használni.

4. KÉRDÉSEK ÉS ÜZENETEK

A szövegszerkesztő program 6 kérdést tud feltenni, amelyek a felső üzenősorban jelennek meg. Ezek közül kettőre egyszerűen az "I" vagy az "N" billentyű megnyomásával kell válaszolni, a többire pedig valamilyen karakter sorozattal, amit a <RETURN> billentyű lenyomásával kell lezárni.

4.1. Kérdések

1. Vesszen el a blokk: BIZTOS?

Erre a kérdésre egyetlen billentyű lenyomásával lehet válaszolni. Ez a kérdés akkor jelenik meg, ha kiadtuk a "Blokk törlése" parancsot és 256 byte-nál kevesebb szabad memóriánk maradt. Ha ekkor "I" a válaszuk, akkor a blokk törlődik és elvész (megjegyzendő, hogy alap esetben a kitörölt blokk a blokk pufferbe kerül, így nemvész el) míg ha "N" a válasz, akkor a törlési parancs nem hajtódik végre.

Ugyanez a kérdés jelenik meg, ha olyan parancsot adunk ki, amely felülírná a blokkot a blokk pufferben.

2. Vesszen el a szöveg: BIZTOS?

Ez a kérdés és még két sornyi üzenet jelenik meg abban az esetben, ha

"Az egész szöveg törlése" <ESC> parancsot vagy az "Új file beolvasás törléssel" <ESC> R parancsot adtuk ki.

Ha a kérdésre "I" a válasz, akkor további kérdés következik a második parancsnál, míg az elsőnél kitörlődik a memóriában lévő szöveg.

Ha a kérdésre "N" a válasz, akkor a parancs nem hajtódik végre, vagyis kilépünk a parancsból. Ugyanilyen hatása van a <CTRL>U billentyű megnyomásának is.

3. Filenév:

Erre a kérdésre egy karakter sorozattal kell válaszolni, amit a <RETURN> billentyű lenyomásával kell befejezni. A kérdés akkor jelenik meg, ha olvasni vagy írni akarunk a magnóról vagy más perifériáról illetve perifériára. A válasz egy file név lehet, ami maximum 16 karakterből állhat. Javítani a billentyűvel lehet, illetve a parancsból végrehajtás nélkül ki lehet lépni a <CTRL>U billentyű segítségével.

A filenevet vagy "'-al vagy akármilyen más karakterrel kezdetjük attól függően, hogy milyen típusú file-t akarunk beolvasni vagy kírni:

Filenév: akármi

"akármi" névvel rendelkező szekvenciális file

Filenév: :akármi

"akármi" névvel rendelkező nem szekvenciális file

Filenév: lst:

a PRINTERRE kerül a file

Filenév: ser:

a SOROS vonalra kerül a file

Bármelyik input vagy output művelet megszakítható a <CTRL><ESC> billentyűk együttes lenyomásával.

A nem szekvenciális formában (vagyis egybefüggően) a magnóra kerülő szöveg file-ok header részében a név utáni első két byte megadja a file hosszát byte-okban.

4. Hányadik sorra:

Erre a kérdésre egy maximum 4 számjegyből álló számmal lehet válaszolni, amit a <RETURN> billentyűvel kell lezárni. A kérdés a "Menjen a sorra" <ESC> J parancs kiadása után jelenik meg.

A billentyűvel lehet javítani, míg ha csupán a <RETURN> billentyűt nyomjuk meg, akkor a parancs végrehajtása nem történik meg.

5. Jobb oldali margó mérete:

A kérdés a "Jobb oldali margó állítása" <ALT>M parancs kiadása után jelenik meg és maximum 3 számjegyből álló számmal lehet rá válaszolni.

A továbbiakat lásd fentebb.

6. TAB mérete:

A kérdés a TAB távolság megváltoztatása <ALT>I parancs kiadása után jelenik meg és maximum 2 jegyből álló számmal lehet rá válaszolni.

A továbbiakat lásd fentebb.

4.2. Üzenetek

Nincs elég memória

Jelzi, hogy nincs elég szabad memória a gépben a parancs végrehajtásához.

A sor túl hosszú

Akkor jelentkezik, ha egy sor hossza meghaladja a megengedett maximális 255 karakteres hosszúságot. Jelentkezhet egy egyszerű karakter beírásakor vagy egy <CR> karakter kitörlése után.

Ismeretlen parancs

Jelzi, hogy bár a parancs első karaktere helyes, a második már nem egy létező parancsot mutat.

A blokk kezdete jelöletlen

Bármilyen blokkra vonatkozó műveletnél jelentkezik, ha a blokk kezdete nem lett megjelölve, vagy a jelölés elveszett.

A blokk vége jelöletlen

Ugyanaz mint fent, csak a blokk végére vonatkozik.

A blokk jelzések felcserélve

Bármilyen blokkra vonatkozó parancsnál jelzi, hogy a blokk kezdete jelzés a blokk vége jelzés után van.

Érvénytelen a célhely

A "Blokk áthelyezés" vagy a "Blokk átmásolás" parancs kiadásánál jelzi, hogy a célhely (a kurzor pozíciója) a blokk kezdete és a blokk vége között van.

A blokk túl nagy .

A "Blokk beolvasása" parancs kiadása után jelenhet meg jelezve, hogy a beolvasandó blokk túl nagy ahhoz, hogy beférjen a memóriába.

Nincs blokk a pufferben

A "Kitörölt blokk visszahozása" <ESC> P parancs kiadása után jelentkezhet és jelzi, hogy nincs blokk a pufferben.

Nincs file, vagy rossz filenév

Minden olyan parancs után jelentkezhet, amelyik megkérdezi a file nevét és jelzi, hogy valami hiba történt az olvasás vagy írás során.

A jelölés hiányzik

A "Menjen a megjegyzett pozícióra" <CTRL>K parancs kiadása után jelzi, hogy a kurzor pozíció jelölése hiányzik vagy elveszett.

Nincs ilyen sor

A "Menjen a sorra" <ESC> J parancs után jelzi, hogy a megadott sorszám nagyobb mint a file-ban lévő legnagyobb sorszám.

PARANCS TÁBLÁZAT

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

PARANCS TÁBLÁZAT

Kurzor mozgató parancsok

Karakter balra	<CTRL>S
Karakter jobbra	<CTRL>D
Szó balra	<CTRL>A
Szó jobbra	<CTRL>F
TABnyit balra	<ALT>S
TABnyit jobbra	<ALT>D
Sor elejére	<ALT>A
Sor végére	<ALT>F
Egy sorral fel	<CTRL>E
Egy sorral le	<CTRL>X
A kép tetejére	<ALT>E
A kép aljára	<ALT>X
Lapozás felfelé	<CTRL>Q
Lapozás lefelé	<CTRL>C
File elejére	<ALT>Q
File végére	<ALT>C

Szöveg törlő parancsok

Egy sor törlése	<CTRL>Y
Kitörölt sor visszahozása	<ESC> Y
Utolsó karakter törlése	<CTRL>H v.
Kurzornál lévő karakter törlése	<CTRL>G v. <SHIFT>
Egy szó törlése balra	<ESC> S
Egy szó törlése jobbra	<ESC> D
Törlés a sor elejéig	<ESC> A
Törlés a sor végéig	<ESC> F

Blokkra vonatkozó parancsok

Blokk eleje	"Begin"	<ESC> B
Blokk vége	"Last"	<ESC> L
Blokk áthelyezés	"Move"	<ESC> M
Blokk másolás	"Copy"	<ESC> C
Blokk törlés	"Erase"	<ESC> E
Kitörölt blokk vissza	"Paste"	<ESC> P

Gyors kurzor mozgató parancsok

Menjen a sorra	"Jump"	<ESC> J
Menjen a blokk elejére	"Begin"	<CTRL>B
Menjen a blokk végére	"Last"	<CTRL>L
Jegyezze meg a kurz. pozíciót	"Kurzor"	<ESC> K
Menjen a megjegyzett pozícióra	"Kurzor"	<CTRL>K

Keresés és helyettesítés

Keresse meg az elsőt		<ESC> ?
Keresse a következőt	"Next"	<CTRL>N
Helyettesítse és keresse a következőt		<ALT>N
Helyettesítse az összeset		<ESC> N

Kapcsolók

Üzem mód váltás (Insert/Change)		<CTRL>V v. <INS>
Insert mód váltás (Insert/Autoinsert)		<ESC> V v. <ESC> <INS>
Szabad hely kijelzés váltás		<ALT>V

Egyéb funkciók

TAB beírás		<CTRL>I
TAB távolság változtatás		<ALT>I
Jobb margó állítás	"Margo"	<ALT>M
Kontrol karakter beíró billentyű		<CTRL>P
Egész szöveg törlése		<ESC> H v. <ESC>

Periféria kezelés, szöveg kimentés, listázás és olvasás

Blokk beolvasás	"Read"	<CTRL>R
Blokk kiírás	"Write"	<CTRL>W
Új file olvasás.	"Read"	<ESC> R
Egész file kiírás	"Write"	<ESC> W

VIDEOTON

ELEKTRONIKAI VÁLLALAT
SZÁMITÁSTECHNIKAI GYÁRA