



Janusz B. Wiśniewski

bill and dependent and main weak and on any or added

wielofunkcyjny edytor tekstów

and a second state with a second outset sported to solve to a sector. Waspathe pilled a samely into doublets with be a side that on a torner brainform precised with bound and a substate pilled because and the second base with bound and a substate of a beamloorn of the second base of the bound base of the beamloorn of the second base of the bound base of the beamloorn of the second base of the bound base of the beamloorn of the base of the bound bound base of the beamloorn of the base of the bound base of the bound base of the base of the

Podręcznik użytkownika

Copyright © 1992 Laboratorium Komputerowe AVALON

Niniejszy podręcznik stanowi komplet z nośnikiem magnetycznym (kasetą lub dyskietką) zawierającym zestaw **Panther** służący do redagowania i drukowania tekstów. W skład zestawu wchodzi edytor tekstów **Panther**, program do projektowania znaków ekranowych **Font Designer**, program obsługi złącza "centronics" **JoyStar**, przykładowe pliki: znaków ekranowych i obsługi drukarek różnego typu.

Uwaga! Przed rozpoczęciem pracy z Pantherem należy sporządzić kopię roboczą zakupionego zestawu. Wszystkie pliki z kasety lub dyskietki trzeba przenieść na taśmę bądź dysk, na którym będziemy pracować. Zakupione oprogramowanie należy przechowywać w bezpiecznym miejscu jako kopię bezpieczeństwa.

Okładka podręcznika, okładka dyskietki, wkładka do kasety – Danuta Sienkowska

Spis treści

PANTHER	7	Ink	23
File	8	Paper	24
Load i Save	9	Right nnn	24
New	10	Save Setup	24
Dir	10	Version x.y	24
Quit	11	Font Designer	25
Edit	11	Ekran roboczy	25
Informacje o stanie edytora	11	Definiowanie znaku	26
Redagowanie tekstu	13	Operacje na foncie	28
Display	17	Operacje wejścia/wyjścia	28
Printer	18	Load	28
Setup	20	Merge	29
Ws mode	21	Save	29
Click	21	Spis klawiszy edycyjnych	29
Веер	22	JOYSTAR	30
Loud 1/o	22	Dla zaawansowanych	31
Eclipse	22	Mapa pamieci	31
Autoload	22	Display List	32
Default	23	Przerwania	32



Drogi Użytkowniku!

Zostałeś posiadaczem wielofunkcyjnego edytora tekstów. W skład kompletu wchodzi dyskietka lub kaseta, zawierająca programy narzędziowe i pliki danych, oraz niniejszy podręcznik.

Ponieważ z oczywistych względów drukowanie podręcznika trwa długo, należy się spodziewać w oferowanym zestawie pewnych modyfikacji zawartości, będących naturalnym skutkiem nigdy nie zamierającego postępu. Wszystkie takie zmiany, dostrzeżone błędy i uzupełnienia podręcznika są opisane bezpośrednio na dyskietce (kasecie). Należy koniecznie się z nimi zapoznać, uruchamiając na wstępie program CZYTAJ.

Programy są opisywane głównie pod kątem współpracy z napędem dysków elastycznych, ale także posladacz magnetofonu nie będzie miał z nimi kłopotów. W tych miejscach opisów, gdzie sposób postępowania istotnie się różni, będzie to omówione. Fragmenty dotyczące tylko jednego z nośników są oznaczone pionową kreską wzdłuż lewej krawędzi tekstu i literą **D** (dyskietka) lub **C** (taśma).

D Dyskietkę należy umieścić w napędzie, etykietą do góry, a następnie włączyć komputer, trzymając wciśnięty klawisz OPTION. Zostanie wówczas wczytany DOS (dyskowy system operacyjny), który zamelduje się napisem D1:. Przy pierwszym obcowaniu z dyskietką należy napisać:

CZYTAJ

i nacisnąć klawisz RETURN, co spowoduje uruchomienie programu CZYTAJ.COM, wyświetlającego najświeższe (ważne) informacje, uzupełniające niniejszy podręcznik. W szczególności zawarto tam zasady korzystania z DOS-u. C Kasetę, przewiniętą na początek strony A, należy umieścić w magnetofonie, następnie zaś włączyć komputer, trzymając wciśnięte klawisze START i OPTION. Po usłyszeniu sygnału dźwiękowego przeprowadzić operację wczytywania zgodnie z zasadami obsługi posiadanego magnetofonu. Uruchomiony wówczas zostanie COS (kasetowy system operacyjny), który zamelduje się znaczkiem >. Przy pierwszym obcowaniu z kasetą należy napisać: **

6

i nacisnąć klawisz RETURN (kaseta ustawiona w miejscu, gdzie zakończyło się czytanie COS-u), co spowoduje wczytanie i uruchomienie programu CZYTAJ.COM, wyświetlającego najświeższe (ważne) informacje, uzupełniające niniejszy podręcznik. W szczególności zawarto tam zasady korzystania z COS-u.

Uwaga: w opisach klawisz CONTROL oznaczany bywa jako "^", zaś klawisz SHIFT jako "!". Wszelkie uwagi i propozycje można nadsyłać na adres

Laboratorium Komputerowe A V A L O N 38-100 Strzyżów skr. poczt. 46

W przypadkach wymagających odpowiedzi prosimy załączyć opłaconą kopertę zwrotną.

PANTHER **D** Aby uruchomić **Panther** z oryginalnej dyskietki, należy po wyświetlonej przez DOS zachecie D1: napisać PANTHER i nacisnać RETURN. С Aby uruchomić Panther z oryginalnej kasety, należy ustawić ją w miejscu, gdzie znajduje się ten program, po wyświetlonej przez COS zachęcie > napisać ** i nacisnać RETURN. Po wczytaniu i uruchomieniu Panther przystąpi do odczytu czterech zapisanych kolejno tuż za nim plików: PANTHER.SET, PANTHER.FNO, PANTHER.FNT, PANTHER.CVN. Należy mu to ułatwić, naciskając jakiś klawisz komputera każdorazowo po usłyszeniu sygnału dźwiękowego. Uwaga: systemowy wskaźnik MEMLO (zawarty w słowie \$2E7, a możliwy do odczytania w DOS-ie lub COS-ie rozkazem MEM) nie może przekraczać \$5000!

File Display Printer Setup

Zasady komunikowania się z użytkowniklem zbliżone są do programów tego typu znanych z większych komputerów. Górny wiersz ekranu zawiera podstawowe (główne) "menu". Jedna z opcji wyróżniona jest podświetleniem, które można przemieszczać klawiszami strzałek w prawo lub w lewo, naciśnięcie zaś RETURN powoduje wywołanie podświetlonej funkcji. Innym, nie gorszym, sposobem aktywizacji opcji jest użycie pierwszej litery jej nazwy (nie trzeba już wówczas naciskać RETURN). Powrót do głównego menu umożliwia klawisz ESC. Wiele opcji głównego menu powoduje otwarcie okienka zawierającego dodatkowe menu (podmenu), gdzie kolejne możliwe do wybrania opcje ułożone są jedna nad drugą. Wyboru z takiego menu dokonuje się poprzez przesuwanie podświetlenia w górę lub w dół i akceptację przez RETURN. Można też posłużyć się metodą pierwszych liter, ale tyko w takim menu, gdzie w napisach pierwsza litera jest wielka, a pozostałe małe. Należą do nich **File** i **Setup**.

D Display i Printer natomiast są w istocie zakamuflowanymi katalogami. Ich zawartość zależy od dyskietki, wetkniętej aktualnie do napędu, nie sposób więc zagwarantować unikalności pierwszych liter.

W dalszych opisach będziemy odwoływać się do elementów podmenu pisząc nazwę opcji z menu głównego, kreskę ukośną i nazwę opcji podmenu, np. File/Load.

Wywołanie operacji WE/WY wymaga na ogół podania nazwy pliku, który chcemy odczytać (zapisać). Otwiera się wtedy podłużne okienko, w którym można wprowadzić nazwę. Klawisz ESC zawsze pozwala zrezygnować z tej operacji.

Pominięcie specyfikacji urządzenia powoduje, że **Panther** odwoła się do urządzenia "domyślnego". Jest to najczęściej to samo, z którego był wczytywany.

Pominięcie rozszerzenia nazwy pliku (wraz z kropką) powoduje przyjęcie rozszerzenia domyślnego. Standardowo jest nim **.** DOC (patrz: **Setup/Default**).

1. File

Pod tym hasłem zgrupowane są operacje dotyczące wejścia/wyjścia, w tym także wyjście do DOS-u (opuszczenie **Panthera**). Po wybraniu **File** otwiera się dodatkowe okno z opcjami. Można je aktywizować przez wskazanie ruchomym podświetleniem i naciśnięcie RETURN, bądź bezpośrednio za pomocą pierwszej litery.



9

1.1. Load i Save

Load umożliwia wczytanie tekstu z nośnika pamięci zewnętrznej, a **Save** pozwala zapisać tekst na takim nośniku. Poprzedzone jest to zapytaniem o nazwę pliku, którą wpisuje się w specjalnie do tego celu otwartym okienku. Jeżeli się poda samą tylko nazwę, nie poprzedzoną określeniem urządzenia, to **Panther** odwoła się do urządzenia, z którego został wczytany. W przypadku innego urządzenia nazwę trzeba podać jawnie, np.

C:

Oklenko zawiera "domyślną" (poprzednio użytą) nazwę, co pozwala na szybkie jej zaakceptowanie, jeśli się nie zmieniła. Gdy rozpocznie się wpisywanie nowej nazwy, stara w całości znika (nie ma potrzeby jej wymazywania), jeśli zaś użyć klawiszy edycyjnych, np. BACKSPACE, można dotychczasową nazwę poprawiać. Wprowadzanie nazwy kończy się klawiszem RETURN, Klawisz ESC natomiast pozwala przerwać operację (przywracana jest dotychczasowa nazwa pliku).

D Jeśli Save prowadzi do wymazania istniejącego już pliku o takiej samej nazwie, Panther ostrzega o tym i pozwala w porę zrezygnować z zamiaru. W przypadku, gdy nazwa zawiera znaki "*" lub "?", wyświetlone zostanie kolejne menu – spis plików, których nazwy odpowiadają podanemu szablonowi, np.

*.DOC

Można wówczas, używając ruchomego podświetlenia, wybrać plik z przedstawionej listy i zaakceptować go przez RETURN.

C Zapis i odczyt pliku na taśmie przebiega standardowo w trybie z krótkimi przerwami międzyrekordowymi. Aby wymusić długie przerwy, trzeba przy końcowym RETURN, akceptującym nazwę pliku, wcisnąć dodatkowo klawisz SHIFT.

1.2. New

Funkcji tej używa slę dla oczyszczenia bufora edytora ze znajdującego slę tam dotąd tekstu. **Panther** wymazuje przy tym dotychczasową nazwę pliku. Przy zapisle utworzonego potem tekstu należy wpisać właściwą nazwę.

1.3. Dir

Dir pozwala na obejrzenie katalogu dyskietki. Podanie szabionu (w sposób analogiczny do wprowadzania nazwy pliku) umożliwia wyłowienie tylko określonej grupy plików, np. PANTHER.*. Domyślnym urządzeniem, którego dotyczy ta operacja, jest stacja dysków, z której uruchomiono Panther. W stosunku do innej stacji trzeba określić jej symbol, np. D2:*.COM. Klawisz ESC kończy przeglądanie katalogu, a jeśli zamiast niego użyjemy RETURN, to nazwa pliku wskazanego ruchomym podświetleniem zostanie przeniesiona do pola nazwy w operacjach Load i Save.

C | Tej funkcji się nie używa.

1.4. **Quit**

Guit powoduje zakończenie pracy i powrót do systemu. **Panther** wzywa do zachowania redagowanego pliku, o ile nie zostało to wcześniej zrobione. Podobne przypomnienia pojawiają się także we wszelkich sytuacjach, które prowadzą lub choćby mogą prowadzić do utraty tekstu nie zachowanego programu. Pojawia się ostrzeżenie: **File modified!** (plik zmieniono). Ostrzeżenie to związane jest ze znacznikiem modyfikacji pliku (patrz: **Edit**). Można wybrać odpowiedź przez naprowadzenie na nią podświetlenia i naciśnięcie RETURN, albo klawiszem **S** lub **C**. Wybór **Continue** oznacza rezygnację z zachowania pliku w obecnym jego kształcie, powodując skasowanie znacznika modyfikacji. **Save** wymaga dodatkowo podania nazwy pliku, tak samo, jak w głównym **Save**. Klawisz ESC pozwala wycofać się z niebezpiecznej operacji bez zapisywania pliku i bez kasowania wspomnianego znacznika.

2. Edit

Wyraz Edit oznacza redagowanie (tekstu). Ta opcja głównego menu uaktywnia edytor tekstów, którego robocza płaszczyzna rozpościera się poniżej głównego menu. Przejście do edytora (i z powrotem) jest też możliwe przy pomocy klawisza ESC, niezależnie od tego, która opcja menu jest aktualnie podświetlona.

2.1. Informacje o stanie edytora

Pierwszy wiersz opisuje tryb pracy i stan edytora, drugi przedstawia położenie przystanków tabulacji. Wiersz stanu jest niestety z uwagi na szczupłość miejsca znacznie zagęszczony. Oto kolejne elementy (od lewej do prawej): Symbol **^ Qf** jest przykładem echa rozkazu specjalnego wydanego edytorowi w trybie "WordStar" i widnieje tylko przez chwilę, od wprowadzenia rozkazu do jego realizacji (przeważnie to miejsce jest puste).

File Edit Display Printer Setup AGf.Free=15974 LoIns Line=368 Col=75

Kropka przed **Free** oznacza, że plik zawarty w edytorze został zmodyfikowany od czasu ostatniego z nim pożegnania. Kropka ta (znacznik modyfikacji pliku) znika po prawidłowym wykonaniu operacji **Load**, **Save** lub **New**, a także na skutek rezygnacji z zaplsania pliku po ostrzeżeniu **File modified!**. Pojawia się natomiast pod wpływem zmian dokonywanych w redagowanym pliku. Uwaga: niekiedy zmian dokonuje sam edytor, przeważnie gdy format wczytanego tekstu nie jest odpowiedni (np. brak E-O-L na końcu).

Free=nnnn przedstawia wielkość pamięci pozostałej do wykorzystania. Nie należy dopuszczać do zbytniego zmniejszenia się tej liczby (2000 stanowi już wielkość alarmującą). Gdy pamięci jest za mało, **Panther** może odmówić wykonania niektórych operacji. W chwili uruchomienia, lub po wykonaniu operacji **New**, **Free** odzwierciedla rozmiar bufora tekstu **Panthera**. Liczba ta nie jest stała, zależy bowiem od stosowanego DOS-u i programów nakładkowych. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w dodatku "Dla zaawansowanych".

Lo odzwierciedla tryb małych liter (lower case). W tym trybie litery alfabetu zapisują się jako małe, a z klawiszem SHIFT – jako duże. Po użyciu klawisza CAPS, Lo zmieni się na Up i wówczas klawisze liter dają znaki duże (upper case), a z SHIFT – małe.

Wskaźnik **Lo/Up** może być "podświetlony", czyli przedstawiony w negatywie w stosunku do reszty wiersza stanu. Wówczas wpisywane znaki pojawiają się także w negatywie. Ins wskazuje na tryb *rozsuwania* tekstu. W tym tryble, naturalnym dla **Panthera**, wpisywany znak robi sobie miejsce w tekście, przesuwając pozostałą część wiersza o jedno miejsce w prawo. **Ovr** widniejące w tym miejscu zamiast **Ins** mówi o właściwym dla BASIC-a tryble zastępowania, w którym wpisywane znaki zamazują dotychczasowy tekst.

Line=nnnn i Col=nn opisują pozycję kursora (wiersz i kolumnę) w redagowanym tekście. Liczba wierszy nie jest ograniczona, lecz oczywiście w naturalny sposób limituje ją rozmiar bufora tekstu. Maksymalną liczbę kolumn ustawia się (w zakresie 40..128) w menu Setup.

2.2. Redagowanie tekstu

Wybór opcji Edit z głównego menu uruchamia mrugający kwadracik (zwany kursorem) w oknie edytora, co umożliwia wprowadzanie lub poprawianie tekstu. Wystukiwane na klawiaturze znaki (z wyjątkiem specjalnych, opisanych niżej) pojawiają się w miejscu, które wskazuje kursor. Trzeba przy tym pamiętać, że długość wiersza nie może przekroczyć liczby ustalonej w menu Setup. Wprowadzenie do edytora pliku o innym formacie może być przyczyną kłopotów. Panther reaguje na zbyt długi wiersz w ten sposób, że wstawia znak End-Of-Line, aby ten wiersz podzielić. W skrajnym przypadku może to spowodować przepełnienie pamięci Panthera. Najlżejszą formą zakłóceń jest błędne działanie opcji poszukiwania.

Warto tu poświęcić nieco uwagi działaniu klawisza RETURN, które zależy od stanu przełącznika **Ins/Ovr**. W trybie **Ins** RETURN powoduje podział wiersza na dwie części: część na lewo od kursora zostaje, zaś kursor wraz z resztą tekstu przeskakuje do następnej linijki. W trybie **Ovr** RETURN powoduje tylko przeskok kursora na początek następnego wiersza (o ile jest taki).

Obsługa edytora przypomina w znacznej mierze standard programu SideKick. Ponieważ jest wiele edytorów działających podobnie, które powołują się zwykle na pokrewieństwo z WordStarem, więc i tu nazwano ten sposób pracy "trybem WS". Nie należy przez to rozumieć, że polecenia są takle same, jak w programie WordStar, podobny jest natomiast sposób ich wydawania. Rozkazy dla edytora wydaje się przy pomocy klawisza CONTROL i jakiejś literki, uzupełnionej jeszcze w razie potrzeby dodatkową literą. Działają również zwyczajowe klawisze specjalne ATARI, dublując przeważnie rozkazy trybu WS. Oto ich wykaz (^ oznacza CONTROL, 1 oznacza SHIFT):

	rozkaz	ATARI	WS
	kursor w lewo	^+	^S
	kursor w prawo	^*	^D
	kursor do góry	A	^E
	kursor w dół	^=	^X
	o strone do góry	1^-	^R
	o strone w dół	1^=	^C
	na początek wiersza		^A *)
	na koniec wiersza		^Z *)
	na początek tekstu		^or
	na koniec tekstu		^Qc
	na początek bloku		^Qb
	na koniec bloku		^Ok
	do przystanku tabulacji	TAB	^ĩ
	usuniecie znaku pod kursorem	^DELETE	^G
	usuniecie znaku z lewej	BACKSPACE	^н
	usuniecie znaków do końca słowa	1997 - TANA AND BERNARD TANÀNA 1	^T
usuniecie znaków do końca wiersza		^OV	
	usuniecie wiersza	IDELETE	^¥
	wstawienie pustego wiersza	! INSERT	^N

	rozkaz	ATARI	WS	
1	zaznaczenie poczatku bloku	COR. LAND REPORT	^Kb	
	zaznaczenie końca bloku		^Kk	
	nowielenie bloku		^Kc	
	propriogienie bloku		^KV	ATTEN TERMEN
	umaganie bloku		^KV	
	wymazanie bloku		^Kr	
	wczytanie bloku		^KW	Sec. Martine
	zapisanie bioku		^KD	
	drukowanie bloku		^Kh	
	ukrycie/pokazanie bloku		^OF	
	poszukiwanie nowego tekstu		QI	
	poszukiwanie z zamianą		Qa	
	kontynuowanie poszukiwania		$\mathbf{\hat{L}}$	
	przełączenie Ins/Ovr	^INSERT	^V	
	przełaczenie Lo/Up	CAPS		
	przełączenie poz/neg	LOGO		
	ustawienie/kasowanie tabulacji	^TAB		
	www.ietlenie znaku specialnego		^p	
	opuszczenie edytora	ESC	^Kd	

Uwaga: ze względu na brak niezbędnych w pracy klawiszy Home i End użyto niezgodnych z WS (ale wygodnych) kombinacji oznaczonych "*)".

Rozkaz poszukiwania tekstu **^Gf** wymaga wprowadzenia wzoru do poszukiwania. Pojawia się specjalna ramka, gdzie wpisuje się ów wzór, kończąc klawiszem RETURN. Rozkaz poszukiwania i zamiany tekstu **^Ga** wymaga podania dodatkowo ciągu znaków, na który ma zostać wymieniony znaleziony tekst. Jeśli w chwili rozpoczęcia poszukiwania naciśniety był klawisz SHIFT (zakończenie wpisywania wzorców przez SHIFT+RE-

TURN), to przeblega ono od początku tekstu, w przeciwnym razie – od miejsca, w którym stol kursor. Duże i małe litery nie są rozróżniane.

W przypadku **^ Ga** po znalezieniu pierwszego wystąpienia poszukiwanego tekstu **Panther** pyta **Replace?** (wymienić?) i przedstawia do wyboru cztery możliwości:

Replace? Yes No All Quit

Pytanie to pojawia się w wierszu stanu edytora, by nie zasłaniać tekstu (kursor wskazuje znaleziony napis). Odpowiedzi udziela się przez naprowadzenie na nią podświetlenia i naciśnięcie RETURN, lub przy pomocy pierwszej litery. Yes (tak) poleca wymienić znaleziony tekst i kontynuować poszukiwanie. No (nie) oznacza rezygnację z zamiany i kontynuację poszukiwania. Ali (wszystkie) nakazuje zamienić znaleziony tekst i wszystkie następne bez dalszych pytań. **Quit** (koniec) powoduje zaprzestanie poszukiwań.

Rozkaz ^L powoduje ponowienie akcji określonej przez ostatnio użyty rozkaz ^**Gf** lub ^**Ga**, lecz z pominięciem etapu wprowadzania wzoru: poszukiwany (lub wymieniany) jest uprzednio podany tekst, zawsze od pozycji kursora. Uwaga: w rzeczywistości poszukiwanie rozpoczyna się od następnego znaku po kursorze. Wobec tego wystąpienie wzoru na pozycji kursora jest ignorowane. Nie bądź zaskoczony działaniem tego rozkazu, zależy ono od tego, które z poleceń poszukiwania było ostatnio wykonywane.

Blokiem nazywać będziemy fragment tekstu oznaczony poprzez użycie rozkazów **Kb** i **Kk** odpowiednio na jego początku i końcu. Blok jest widoczny (przedstawiony na ekranie w negatywie), lub ukryty, co można przełączać za pomocą rozkazu **Kh**. Początek bloku zaznacza się stojąc kursorem na jego pierwszym znaku, zaś koniec – tuż po ostatnim znaku (jeśli ostatnim znakiem bloku ma być znak końca wiersza, trzeba stanąć w pierwszej kolumnie następnej linijki). Znacznik bloku ustawiony gdziekolwiek po

ostatnim znaku w wierszu zostanie przesunięty na jego koniec, tuż przed EOL, w związku z usuwaniem przez **Panther** spacji kończących wiersz.

Dla wykonania operacji na bloku potrzeba, aby był on aktywny.

Rozkazy **^Kc** i **^Kv** kopiują blok w pozycji wskazanej przez kursor. **^Kv** dodatkowo wymazuje ten blok w miejscu jego dotychczasowego pobytu. Rozkaz **^Ky** usuwa blok.

Rozkazy **^Kr**, **^Kw** i **^Kp** wymagają podania nazwy pliku. Zasady są takie same, jak przy omawianych wyżej **Load** i **Save**. **^Kr** umieszcza wskazany plik jako blok w miejscu wskazanym przez kursor. **^Kw** pozwala zapisać oznaczony blok w pliku o wybranej nazwie. **^Kp** drukuje blok, korzystając z aktualnej tablicy konwersji (patrz: **Printer**).

Należy mieć tu na uwadze, że do wykonania operacji blokowych edytor potrzebuje więcej pamięci, niż to wynika z rozmiaru bloku. Jeśli pamięci jest za mało, to operacja nie zostanie wykonana. Trzeba też pamiętać, że wiersz, w którym stol kursor, przetwarzany jest poza buforem tekstu, a uaktualniany dopiero w chwili, gdy kursor opuszcza tę linijkę lub wykonywana jest jakaś specjalna operacja. W związku z tym również informacja o wolnej pamięci zmienia się skokowo we wspomnianych momentach, a nie przy wpisywaniu lub usuwaniu pojedynczego znaku. Sytuacje awaryjne, takie jak wyczerpanie wolnej pamięci powoduje w związku z tym (na ogół) przywrócenie poprzedniego stanu bleżącego wiersza.

@LEVEL 1 = Display

Panther wyświetla znaki redagowanego tekstu, używając dowolnego kroju znaków (fontu) zdefiniowanego przez użytkownika. Do zmiany fontu służy opeja **Display** w menu głównym.

D Powoduje ona wyświetlenie spisu wszystkich nazw plików na dyskietce, które mają rozszerzenie **.FNT**. Te pliki zawierają definicje kształtów znaków ekranowych. Wybranie któregoś z nich powoduje wczytanie fontu do pamięci.

C Powoduje ona zainicjowanie wczytywania pliku z kasety. Kasetę należy ustawić w miejscu, gdzie znajduje się żądany font. Operację wczytywania przeprowadzić zgodnie ze specyfiką posiadanego magnetofonu.

Od tej pory **Panther** przy wyświetlaniu tekstu będzie się posługiwał wybranym fontem. W komplecie dystrybucyjnym znajduje się kilka przykładowych fontów. Każdy może utworzyć dowolnie wiele własnych, korzystając z programu **Font Designer** (FD.COM), wchodzącego w skład zestawu **Panther**.

Podczas uruchamiania **Panthera**, o ile włączona jest opcja **Setup/Autoload**, zostaje podjęta próba wczytania fontu **PANTHER**. FNT. Jeżeli się powiedzie, to ten font zostanie użyty do wyświetlania. W przeciwnym wypadku **Panther** posłuży się standardowym fontem powielonym z pamięci ROM. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale **Setup**.

3. Printer

18

Podczas drukowania tekstu **Panther** przeprowadza tzw. konwersję, czyli zamienia niektóre symbole zawarte w tekście na inne, posłuszny zdefiniowanej przez użytkownika *tablicy konwersji*. Jest ona zwykłym plikiem tekstowym, a do jej przygotowania najlepiej użyć **Panthera**. Taka tablica składa się z pewnej liczby wierszy, w których umieszcza się pojedyncze definicje zamian wg schematu:

z_czego=na_co

z_czego i na_co są co najwyżej 255-znakowymi napisami. **Panther** podczas drukowania każdy ciąg znaków z_czego zamieni na na_co. W tych ciągach znaków pewne symbole mają specjalne znaczenie:

- = to już znamy. Oddziela ciąg poszukiwany od tekstu do podmiany.
- znak komentarza. Począwszy od tego znaku aż do końca wiersza Panther ignoruje wszystkie znaki. Ignorowane są także wiersze całkiem puste.
- #nnn określenie pojedynczego znaku jego kodem ASCII (nnn jest liczbą dzieslętną z zakresu 0..255).
- \ poprzedzony nim znak specjalny traktowany jest jak zwykły znak pisarski, co pozwala na łatwe uzyskanie takich znaków, jak =, #, \, ltd. Poprzedzony nim koniec wiersza jest ignorowany, co pozwala kontynuować definicję w następnym wierszu. Należy jednak uważać, by długość jednego ciągu bajtów nie przekroczyła 255.

Przyjęto konwencję, by symbole przeznaczone do umieszczenia w tekście dla wywołania konkretnych reakcji drukarek rozpoczynać od znaku "%". Oczywiście tam, gdzie to jest możliwe. Przykłady (pamiętamy, że kropka i na prawo od niej to już komentarz):

%RESET=#27@. zerowanie drukarki %PAGE=#12. przejście do nowej strony %SZ=Szanowny Panie!. często używany zwrot #155=#13#10. translacja końca wiersza z ATARI na IBM

Pamiętaj, że Panther przegląda symbole w ich naturalnej kolejności. Jeżeli więc napiszesz

kr6l=king
kr6lik=rabbit

To "królik", wbrew oczekiwaniom, zostanie zawsze zamieniony na "kingik". Aby obie definicje działały poprawnie, należy je zamienić miejscami. Do zmiany tablicy konwersji służy opcja Printer w menu głównym.

- **D** Powoduje ona wyświetlenie spisu wszystkich nazw plików na dyskietce, które mają rozszerzenie **.** CVN. Te pliki zawierają tablice konwersji. Wybranie któregoś z nich powoduje wczytanie tablicy do pamięci.
- C Powoduje ona zainicjowanie wczytywania pliku z kasety. Kasetę należy ustawić w miejscu, gdzie znajduje się żądany plik. Operację wczytywania przeprowadzić zgodnie ze specyfiką posiadanego magnetofonu. Plik kasetowy, definiujący tablicę konwersji, musi mieć wydłużone przerwy międzyrekordowe. Należy o tym pamiętać podczas jego tworzenia. **Panther** zapisuje plik z długimi przerwami, jeżeli w chwili uruchomienia zapisu naciśnięty jest klawisz SHIFT.

Od tej pory **Panther** będzie się przy drukowaniu tekstu posługiwał wybraną tablicą konwersji. Komplet dystrybucyjny zawiera kilka przykładowych tablic konwersji. Te, których nazwy kończą się na P, służą do drukowania po polsku na różnych drukarkach. Początek nazwy wskazuje na typ drukarki. Dokładny spis przykładowych tabel konwersji znajduje się w programie **CZYTAJ**. Każdy może utworzyć dowolnie wiele własnych, korzystając z firmowej instrukcji posiadanej drukarki.

Podczas uruchamiania **Panthera**, o ile włączona jest opcja **Setup/Autoload**, zostaje podjęta próba wczytania tabeli **PANTHER**. CVN. Jeżeli się powiedzie, to ta tabela zostanie zainstalowana do użycia podczas drukowania. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale **Setup**.

4. Setup

Wybranie tej opcji powoduje otwarcie dodatkowego menu. Zgromadzone w nim opcje pozwalają wpływać na styl pracy **Panthera**, można go dostosować do indywidualnych upodo-

bań. Przy opisie każdego z parametrów podano jego wartość standardową, to znaczy przyjmowaną przez **Panthera** jeżeli brak jest pliku konfiguracyjnego **PANTHER.SET**.



4.1. Ws mode

"Ptaszek" stojący przy **Ws mode** określa, że w edytorze działają rozkazy w stylu Word-Stara. Wybranie tej opcji powoduje przełączenie edytora w tryb, w którym działają tylko klawisze ATARI (patrz: **Edit**). Wtedy "ptaszek" znika. Powtórne wybranie tej opcji przywraca tryb WS. Standardowo włączony.

4.2. Click

Pozwala włączyć/wyłączyć dźwięk towarzyszący naciskaniu klawiszy. Standardowo włączony.

22

4.3. Beep

Pozwala włączyć/wyłączyć dźwięk towarzyszący komunikatom wymagającym wzmożenia uwagi. Standardowo włączony.

4.4. Loud i/o

Pozwala włączyć/wyłączyć dźwięk towarzyszący operacjom WE/WY. Standardowo włączony.

4.5. Eclipse

Podczas wyświetlania okienek, a także na czas operacji WE/WY, **Panther** przełącza wyświetlanie na całym ekranie na swój standardowy zestaw znaków. Jeżeli zestaw zastosowany przez użytkownika znacznie się od niego różni, może to spowodować nieciekawe efekty wizualne. Opcja **Eclipse** sprawia, że na czas wyświetlania okienek tekst w polu edytora ulega "zaćmieniu". Standardowo włączony.

4.6. Autoload

Ten przełącznik nakazuje **Pantherowi** podczas uruchamiania, po odczytaniu pliku **PANTHER.SET**, wczytać następujące pliki:

PANTHER.FNØ – zestaw znaków stosowany do dialogu z użytkownikiem PANTHER.FNT – zestaw znaków stosowany do prezentacji tekstu PANTHER.CVN – tabela konwersji dla operacji drukowania

Ponieważ stan przełączników da się zapamiętać w pliku opcją **Save setup**, można decydować o zachowaniu się **Panthera** podczas uruchamiania. Należy jednak pamiętać, że włączenie tej opcji jest jedynym sposobem wczytania fontu używanego przez P**anthera** dla wyświetlania menu i komunikatów. Wyłączenie jej spowoduje, że **Panther** będzie stosował zestaw znaków pobrany z ROM-u komputera.

Ta opcja jest standardowo w y $i_{q} c z o n a$, jeśli więc **Panther** nie wczyta pliku konfiguracyjnego, nie będzie odczytywał również pozostałych plików.

- D Taką sytuację można uzyskać przez skasowanie pliku PANTHER. SET lub zmianę jego nazwy. Program jest uboższy o swój specjalny zestaw znaków, lecz za to znacznie krócej się wczytuje.
- C Taką sytuację można uzyskać przez naciśnięcie klawisza BREAK, gdy Panther uslłuje wczytać plik konfiguracyjny.

Jeżeli zostanie odczytana konfiguracja z włączonym Autoload, Panther będzie wczytywał wymienione wyżej pliki w podanej kolejności. Naciśnięcie klawisza BREAK w odpowiedzi na sygnał dźwiękowy spowoduje pominięcie danego pliku i przejście do odczytu następnego.

4.7. Default

Ta opcja umożliwia wybór domyślnego rozszerzenia dla plików tekstowych wczytywanych i zapisywanych przez **Panthera**. Otwiera się dodatkowe okienko, w którym możesz podać 3-znakowe rozszerzenie. **Panther** będzie uzupełniał o nie nazwy plików w operacjach **Load**, **Save**, **^Kr**, **^Ks** i **Dir**, o ile nie poda się rozszerzenia jawnie.

4.8. Ink

Służy do zmiany jaskrawości napisów na ekranie. Każde uaktywnienie tej opcji zmienia cyklicznie jaskrawość znaków o jeden w 8-stopniowej skali. Uwaga: w przypadku zrówna-

24

nia się jasności znaków z tłem (patrz **Paper**) obraz staje się niewidoczny. Nie należy wówczas wpadać w panikę, lecz użyć kilka razy klawisza I aż do pojawienia się napisów.

4.9. Paper

Służy do zmiany barwy tła znaków na ekranie. Każde uaktywnienie tej opcji bez użycia klawisza SHIFT zmienia kolor o jeden stopień w 128-elementowej palecie kolorów i odcieni, zaś z klawiszem SHIFT zmianie ulega tylko kolor, jaskrawość pozostaje taka sama.

4.10. Right nnn

Pozwala ustalić szerokość roboczego ekranu edytora w zakresie 40..128. Każde uaktywnienie tej opcji zwiększa tę wartość cyklicznie co 8. Liczba ta określa maksymalną długość wiersza tekstu. Efektywny rozmiar wiersza kest o 1 mniejszy, gdyż ostatnim znakiem w wierszu jest zawsze "z urzędu" End-Of-Line.

4.11. Save Setup

Ta opcja pozwala zapisać poczynione ustalenia w pliku PANTHER.SET, na urządzeniu zewnętrznym, z którego uruchomiono **Panther** (nie ma możliwości zmiany tej nazwy ani urządzenia). Podczas uruchamiania **Panther** poszukuje tego pliku i jeśli znajdzie, to ustawia slę zgodnie z zapisanymi wytycznymi. Zapamiętane zostaje ustawienie edytora: tryb WS/ATARI, **Lo/Up** (klawisz CAPS), pozytyw/negatyw (klawisz LOGO), **Ins/Ovr**, mapa tabulacji oraz stan wszystkich parametrów zgrupowanych w menu **Setup**.

4.12. Version x.y

Ostatnia linijka tego menu jest tylko do czytania: podaje ona numer wersji edytora.

Font Designer

D Aby uruchomić **Font Designer** z oryginalnej dyskietki, należy po wyświetlonej przez DOS zachęcie D1: napisać i nacisnąć RETURN.

C Aby uruchomić Font Designer z oryginalnej kasety, należy ustawić ją w miejscu, gdzie znajduje się ten program, po wyświetlonej przez COS zachęcie > napisać

i nacisnąć RETURN

Font Designer, nie tak może efektowny, jak inne programy tego typu, pozwala na szybkie i sprawne kreowanie oraz poprawianie zestawów znaków ekranowych. Stworzony font można zapisać na urządzeniu zewnętrznym (dyskietce, kasecie) w standardowym 1024-bajtowym pliku binarnym. Taki plik akceptowany jest praktycznie przez wszystkie programy operujace na fontach, w tym przez edytor Panther.

1. Ekran roboczy

Na ekranie FD można wyróżnić trzy obszary. Centralną część ekranu zajmuje kwadratowe pole definicji znaku, gdzie powiększony znak przedstawiono za pomoca układu dużych kropek. U dołu ekranu leży obszar definicji fontu, gdzie widnieją wszystkie znaki redagowanego fontu. Pomiędzy nimi znajduje się wiersz dialogowy, w którym odczytuje sle komunikaty i odpowlada na pytania programu. Wiersz dialogowy uaktywnia sle sporadycznie, w miarę potrzeb.

JBW Font Designer version 1.0



*/ High Like Control Cont

2. Definiowanie znaku

Pole definicji znaku jest powiększonym modelem punktowej matrycy o rozmiarze 8x8 punktów (pikseli). Mrugający kwadracik, zwany kursorem, wyróżnia jeden z nich. Za pomocą klawiszy +, *, –, = przesuwa się kursor w obrębie pola znaku. Klawiszem spacji (odstępu) można zapalać i gasić punkty składające się na obraz tego znaku. Redagowany znak zmienia się także w dole ekranu, gdzie wyświetlony jest cały font, co pozwala zaobserwować jego wygląd w naturalnej skali.

Oprócz stawiania i usuwania kropek, z których złożony jest znak, możliwe są także operacje specjalne, przekształcające w pewien sposób całą definicję znaku:

- Obrót o 90⁰ w lewo. Aby uzyskać efekt obrotu znaku w prawo, należy przekręcić go w lewo 3 razy. Klawisz "." wywołujący tę funkcję łatwo skojarzyć z punktem obrotu.
- Odbicie lustrzane w poziomie (względem pionowej płaszczyzny lustra). Powoduje zamianę miejscami lewej i prawej strony znaku. Odbicie w pionie uzyskuje się przez połączenie lustra z obrotem. Wywołuje się klawiszem "/", który nietrudno skojarzyć z osią lustra.
- Negatyw, czyli odwrócenie walorów znaku. Klawiszem, który wywołuje tę funkcję, jest ATARI LOGO, klawisz z symbolem czarno-białego kwadracika.
- Przesuwanie. Klawiszami strzałek (z CONTROL) można przemieszczać znak w obszarze jego pola. Definicja znaku "przewija się", tzn. punkty wychodzące poza pole z jednej strony, pojawiają się w nim z przeciwnej.
- Wymazanie, zapamiętanie, odtworzenie znaku. Klawisz CLEAR powoduje skasowanie całej definicji znaku. Jednak dotychczasowy jego kształt zostaje zapamiętany w sekretnym miejscu, zwanym buforem. Możliwe jest też zapamiętanie znaku w buforze bez jego kasowania za pomocą klawisza DELETE. Definicja znaku schowana w buforze pozostaje tam bezpieczna przez cały czas pracy z FD. Zamazuje ją dopiero następne użycie klawisza CLEAR lub DELETE, zapamiętujące inny znak. Klawisz INSERT wstawia zapamiętany kształt znaku w miejsce bieżącego. Te trzy klawisze pozwalają na kasowanie, powielanie, przenoszenie znaków. Użyłem tu nazw widniejących w górnej części klawiszy, lecz naciska się je bez SHIFT czy CON-TROL.

3. Operacje na foncie

Naciśnięcie klawisza SHIFT powoduje przeniesienie akcji do pola fontu. Gdy trzymamy ten klawisz, to +, *, -, = przesuwają kursor pomiędzy znakami fontu, umożliwiając wybór obiektu do redagowania. Klawisze edycyjne działają w tym trybie podobnie, jak w oknie powiększonego znaku, lecz powodują oprócz swej zwykłej akcji przesunięcie kursora do następnego znaku, co pozwala wykonywać pewne działania na grupach sąsiadujących znaków.

4. Operacje wejścia/wyjścia

Font Designer pozwala na zapis i odczyt redagowanych zestawów znaków. Te operacje wymagają podania specyfikacji pliku. Pominięcie nazwy urządzenia spowoduje przyjęcie wariantu "domyślnego", czyli urządzenia, z którego był wczytywany FD. Pominięcie rozszerzenia powoduje dopisanie standardowego: .FNT.

D FD nie ma opcji "Directory". Jeśli się wszakże używa DOS-u 2.5 z CP (jak na dyskietce dystrybucyjnej **Panthera**), można bez obawy opuścić FD (klawiszem ESC), wykonać polecenie DIR, obejrzeć spis plików i wrócić do FD przez RUN.

4.1. Load

Wczytywanie fontu z urządzenia zewnętrznego inicjuje się kombinacją klawiszy CONTROL/L. Jeżeli aktualnie redagowany font nie został wcześniej zapisany, grozi to jego utratą. W takim wypadku **FD** pyta **Discard changes?** (zrezygnować ze zmian?). Odpowiedź **Y** spowoduje zamazanie dotychczas redagowanego fontu. **N** pozwala wycofać się z operacji wczytywania.

STA SAME AND AND AND AND AND A

4.2. Merge

Ta opcja, wywoływana przez CONTROL/M, działa podobnie jak **Load**, z tym, że nowy font zostanie wprowadzony tylko w puste miejsca w starym (oczyszczone klawiszem CLEAR). To umożliwia w prosty sposób łączenie (mieszanie) fontów.

4.3. Save

Operację zapisu inicjuje się kombinacją CONTROL/S. Umożliwia ona zapamiętanie wykreowanego fontu w standardowym pliku binarnym.

5. Spis klawiszy edycyjnych

+	ruch kursora w lewo
* * *	ruch kursora w prawo
e 🗕 koldanisot os sub	ruch kursora w góre
	ruch kursora w dół
1	odbicie lustrzane
C. O. HANK S. P.	obrót w lewo
ATARI LOGO	negatyw
CONTROL +	przesuniecie w lewo
CONTROL *	przesunięcie w prawo
CONTROL -	przesunięcie w górę
CONTROL =	przesunięcie w dół
CLEAR	wymazanie znaku (z zapamiętaniem)
INSERT	wstawienie zapamietanego znaku
DELETE	zapamiętanie bieżącego znaku
CONTROL L	wczytanie fontu
CONTROL M	dołączenie fontu
CONTROL S	zapisanie fontu
ESC	opuszczenie programu

JOYSTAR

Ten krótki program pomocniczy zastępuje systemowe procedury obsługi urządzenia **P:** (drukarka), by od tej pory drukowanie przebiegało zgodnie ze standardem złącza *centronics* poprzez gniazda joysticków i specjalną "przelotkę". To nieskomplikowane urządzenie można wykonać domowym sposobem z dwóch wtyczek joystickowych i żeńskiego 25-stykowego gniazda *centronics* (takiego, które zawiera otwory, a nie szpilki)



D Aby uruchomić JoyStar z oryginalnej dyskietki, należy po wyświetlonej przez DOS zachęcie D1: napisać
 JOYSTAR
 i nacisnąć RETURN.

Aby uruchomić **JoyStar** z oryginalnej kasety, należy przewinąć ją do miejsca, w którym znajduje się ten program, po wyświetlonej przez COS zachęcie > napisać **

i nacisnąć RETURN.

Program mieści się na 6. stronie pamięci i nie jest odporny na RESET. Złącze centronics pracuje w trybie 7-bitowym, który pozwala na drukowanie polskiego tekstu na większości znanych mi drukarek poprzez cofanie głowicy i dodatkowy nadruk "ogonków". **Uwaga: JoyStar** NIE zamienia kodów końca wiersza na standard IBM, musi to robić **Panther**. Plik konwersji przeznaczony do współpracy z takim złączem znajduje się na dyskietce (kasecie) dystrybucyjnej **Panthera** pod nazwą ASCII7P.

DODATEK: Dla zaawansowanych

Ten rozdział zawiera garść inforamcji technicznych, które znawcom ATARI mogą przybliżyć budowę i sposób działania Pantera. Nie są one niezbędne do korzystania z programu, więc nowicjusz może je pominąć bez żalu.

1. Mapa pamięci

Panther gospodaruje pamięcią dynamicznie. Po uruchomieniu umieszcza się tak nisko, jak to jest możliwe, od najbliższego adresu ponad MEMLO, będącego wielokrotnością 1K (1024). Warto o tym pamiętać przy doborze DOS-u: wartość MEMLO ma wpływ na rozmiar bufora tekstu w **Pantherze**. Wszelako \$1801 da taki sam skutek jak \$1C00: **Panther** ułoży się od adresu \$1C00.

Początkowe 2K bajtów zajmują dwa zestawy znaków. Pierwszy z nich używany jest przez **Panther** do komunikowania się z użytkownikiem, zaś drugi do wyświetlania redagowanego tekstu.

Ponad obszarem fontów znajduje się właściwy program. Pamięć od końca programu do ekranu jest używana jako wielozadaniowy bufor. Jego główną funkcją jest przechowywanie redagowanego tekstu. Część bufora nie zajęta przez tekst (jej wielkość opisuje Free w wierszu stanu) wykorzystywana jest przez operacje blokowe do tymczasowego zapamiętywania przemieszczanych fragmentów tekstu. Im większa wartość Free, tym większymi blokami może operować Panther. Ta sama pamięć używana jest do przechowywania katalogu dyskowego w operacjach Dir, Load, Display, itd. Gdy jest już bardzo mało **Free**, to może się zdarzyć, że **Dir** wykona się np. z szablonem *****.DOC, a nie wykona się z *****.*****, bo braknie pamięci dla większej liczby plików.

Końcowy fragment bufora zajmuje tablica konwersji. Wczytana z menu **Printer** na stałe uszczupla pojemność bufora.

Na stronie zerowej wykorzystywane są komórki od \$80 do SEF. Nie należy więc instalować przed wywołaniem **Panthera** programów rezydentnych, które używają komórek z tego obszaru.

Panther NIE używa pamięci RAM przykrytej ROM-em, więc działa bez kłopotów ze SpartaDOS-em, XLF-em, itd.

2. Display List

Panther NIE tworzy własnego programu DL dla ANTIC-u, lecz korzysta z systemowego, uaktualniając tylko bit 7. w bajcie nr 7. Wskazane jest więc, by w chwili wywołania **Panthera** ekran pracował w standardowym trybie tekstowym (GRAPHICS 0 w BASIC-u).

3. Przerwania

Panther używa przerwania DL (wektor \$200) dla przełączania zestawu znaków pomiędzy wierszami obrazu oraz VBLKI (wektor \$222) dla ustawiania właściwego zestawu w górnej części ekranu. Należy więc z dużą ostrożnością stosować programy rezydentne, które też korzystają z tych przerwań.

Przerwanie DL jest uaktywniane podczas pracy z tekstem, a wyłączane na czas konwersacji okienkowej i operacji WE/WY. Przerwanie VBLKI działa przez cały czas pracy z **Pantherem**, w chwili zakończenia **Panther** przywraca poprzedni wektor.



