

POKE 57860,1

-----  
INSTRUCCIONES-INTERFACE CENTRONICS PARA IMPRESORAS SEIKOSHA  
-----

Hacer CLEAR 64735 y cargar el programa con LOAD "" CODE

Activar el interface con RANDOMIZE USR 65150

Para ajustar el número de columnas hacer POKE 64869,n en donde n es el número de columnas a imprimir.

Control de LF : POKE 64938,n n es el código (10 en origen)

COPY de PANTALLA:  
-----

GP-550 RANDOMIZE USR 65200  
GP-800 RANDOMIZE USR 65200 Y RANDOMIZE USR 65203

CODIGOS DE CONTROL:  
-----

Se puede asignar a cada caracter gráfico del spectrum un código. Operar de la siguiente manera:

Hacer POKE (dir),n donde dir es la dirección del caracter gráfico y n es el código.

Direcciones:

64832 = CHR# 128	"C"	64840 = CHR# 136	"P"
64833 = CHR# 129	"E"	64841 = CHR# 137	"B"
64834 = CHR# 130	"F"	64842 = CHR# 138	"D"
64835 = CHR# 131	"G"	64843 = CHR# 139	"H"
64836 = CHR# 132	"I"	64844 = CHR# 140	"J"
64837 = CHR# 133	"L"	64845 = CHR# 141	"K"
64838 = CHR# 134	"O"	64846 = CHR# 142	"M"
64839 = CHR# 135	"S"	64847 = CHR# 143	"N"

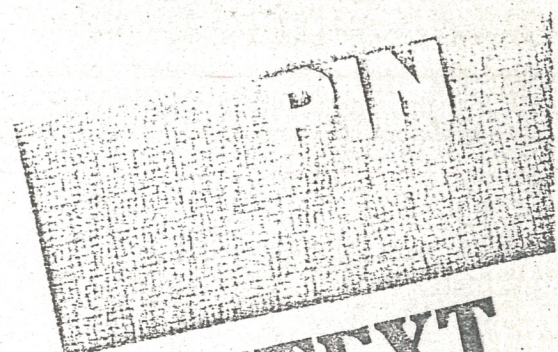
Ejemplo:

Para enviar los códigos (27-66) (itálica 550) hacer:

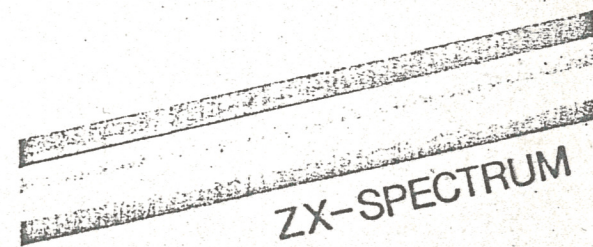
POKE 64837,27:POKE 64838,66:LPRINT "CB"

POKE 64837,66:POKE 64838,66:LPRINT CHR# 132;CHR# 133

ESTE PROGRAMA SE CARGA A PARTIR DE LA POSICION 64736 Y TIENE 799 BYTES DE LARGO.



CONTEXT





C O N T E X T V.SP-800

CAPITULO 1

Esta versión del programa CONTEXT esta grabada dos veces en la cinta: una con fondo claro para usuarios de TV de color y otra en fondo oscuro para utilizar con monitores o TV BN.

Una vez cargado el programa, en la pantalla verá un cuadradito negro en la esquina superior izquierda que se enciende y apaga. Y en la parte inferior de la pantalla verá como unos recuadros, 6 en concreto, que contienen información sobre lo que se está haciendo.

En este momento está usted en lo que llamaremos siempre a partir de aquí "el Editor". Y tiene que imaginarse que su ordenador se ha convertido en una máquina de escribir.

Escriba varias líneas de texto sin preocuparse del margen de la derecha ni de ir pasando de línea y fíjese en como el ordenador las va colocando correctamente. Si quiere borrar use la tecla DELETE como en el BASIC y fíjese también en que puede volver a escribir encima de lo ya escrito y que el cursor se mueve en las cuatro direcciones utilizando las teclas con flecha (CAPS SHIFT + "5", "6", "7" u "8"). Haga un poco de práctica de escribir e intente descubrir las letras que no están en el teclado.

Los cajetines que hay en la parte inferior de la pantalla le dan en cada momento una información muy valiosa de todo lo que está ocurriendo en pantalla. El primero y el segundo le indican la línea y la columna en que se encuentra el cursor, lo cual es muy útil para saber cuantas líneas nos quedan (hay un total de 320) o para saber en qué columna nos encontramos (muy útil para tabular). El tercero y el cuarto nos indican como se desarrolla el margen derecho del texto (talón de Aquiles de las máquinas de escribir convencionales). La quinta nos indica si al pulsar ENTER se crea una línea nueva o no. Y la última nos recuerda que pulsando EDIT (C.SHIFT + "1"), aparece en pantalla el cuadro de comandos del EDITOR.

TOTAL DE 320 LINEAS

Pulse EDIT y verá la pantalla de información antes mencionada (se regresa pulsando ENTER). Si mientras está viendo la pantalla de información pulsa MODO E (C.SHIFT + S.SHIFT), verá otra pantalla de información complementaria. Esta segunda pantalla de información la puede manipular como verá mas adelante y en ella se indican las asignaciones especiales a la impresora así como la situación en el teclado del juego de caracteres añadidos. Para retornar al EDITOR, basta con pulsar ENTER.

Para salir del EDITOR sólo hay una manera: pulsar el comando STOP (SIMBOL SHIFT + "A"). Hágalo y se encontrará en el que llamaremos MENU.

Como estará viendo, el MENU se compone de 10 opciones. Pulse la 1 y se encontrará en el EDITOR. Pulse STOP y se encontrará en el MENU. Ahora vayamos leyendo las diferentes opciones:

La 2 sirve para imprimir el texto o parte del mismo con su impresora SP-800

La 3 permite borrar, grabar y cargar los textos con los sistemas de memoria externa, (de ahí su nombre) ya sea en cinta o en microdrive; hacer catálogos y copys de pantalla.

La 4 permite hacer la impresión continuada de ficheros por impresora.

La 5 permite realizar textos personalizados. En el capítulo correspondiente se explicará cómo funciona.

La 6 permite sustituir un CHR\$ por otro

La 7 permite colocar en la segunda pantalla de información aquellos añadidos que usted realice.

Juegue todo lo que quiera con el EDITOR y lo que crea descubrir de las pantallas de información. Sobre la primera de las pantallas de información vamos a desarrollar el próximo capítulo para que se familiarice con todas las particularidades del EDITOR ya que de su optima utilización depende el rendimiento de todo el programa.



CAPITULO 2 EL EDITOR

Hemos definido en el capítulo anterior que el EDITOR era la parte del programa que se comportaba como una máquina de escribir. Pero con una sofisticación tal, que ni siquiera las electrónicas de la última generación lo igualan.

Esta sofisticación en el EDITOR es debida a dos diferencias muy importantes, la primera es que la pantalla hace de papel por lo que el propio programa puede modificar continuamente lo escrito y la otra es la gran cantidad de comandos que se pueden ir utilizando dentro del mismo EDITOR aprovechando que las teclas tienen más de una opción (algunas tienen hasta cinco).

Para racionalizar la explicación detallada de todos los comandos vamos a utilizar el orden establecido en la primera pantalla de información auxiliar que lleva el propio EDITOR y que como hemos visto ya, se obtiene pulsando la opción EDIT.

Por si está leyendo este manual sin conectar el ordenador, la primera pantalla de información es esta:

PRIMERA PANTALLA DE INFORMACION

<Normal> INSTRUCCIONES <Modo E>

S.SHIFT+tecla...Caract..¿?! ñ	EDIT...Instrucciones siempre
C.LOCK....Imprime mayúsculas	F-G....Scroll rápido (arr.ab)
T.VIDEO...Cursor princ.palabras	E.....Justificación derecha
I.VIDEO...Cursor final palabras	W.....Caja a la derecha (S/N)
FLECHAS...Movimiento del cursor	J.....Justifica la línea
GRAPHICS...Caract.control impr.	H.....No justifica la línea
DELETE....Borrado	P.....Imprime todo el texto
<=.....Mov.izq.de la línea	L-K....Impr.doble alto (S/N)
<>.....Centrado de la línea	A.....Colocación margen izq.
>=.....Mov.der. de la línea	D.....Colocación margen der.
AND.....Inserción (car.o lin.)	S.....Normaliza los márgenes
OR.....Cursor final de texto	B.....Marca de princ.de Block
AT.....Cursor principio texto	V.....Marca de final de Block
STOP.....Menú (Load-Save-Imp.)	N.....COPY del Block marcado
NOT.....Borra toda la línea	M.....Mueve el Block marcado
STEP.....Ensamblado del párrafo	C.....Pasa a visión ampliada
TO.....Scroll descendente	X.....Borra todo el texto
THEN.....Scroll ascendente	R.....Búsqueda en el texto
ENTER.....Principio línea nueva	I.....Modo de inserción (S/N)
CAPS+S.SHIFT...Inform.impresoras	S.SHIFT+tecla...Caract.[1234567890]

Lo primero que se ve al mirar esta pantalla es que los comandos están divididos en dos partes bien diferenciadas por el título de la parte alta. Los comandos de la parte izquierda llevan el título de "normal" y los de la parte derecha llevan el título de "Modo E". La explicación de todo esto es muy sencilla y si se acuerda de la utilización del teclado en el BASIC, se dará cuenta enseguida de a lo que me refiero.

Por ejemplo, el comando NOT está en la parte izquierda, su forma de pulsarlo será la misma que en el BASIC o sea pulsaremos la tecla "S.SHIFT" y sin soltarla pulsaremos la tecla "S". En cambio el comando de la derecha "S" necesitará poner en primer lugar el teclado en MODO E (Pulsando C.SHIFT y S.SHIFT al mismo tiempo), esto hará parpadear la parte inferior de la pantalla lo que nos indicará que se está en MODO E y luego pulsaremos la tecla "S" para que actúe el comando "S".

Para comprender mejor el funcionamiento de lo explicado vamos a desarrollar todas las posibilidades de la tecla "S":

- "S" ..... escribe la letra "s" minúscula
- "C.SHIFT"+"S" ..... escribe la letra "S" mayúscula
- "S.SHIFT"+"S" ..... actúa el comando "NOT"
- "MODO E" y "S" ..... actúa el comando "S"
- "MODO E" y "S.SHIFT"+"S" ..... escribe la letra "é" (acentuada)

Descripción detallada de todos los comandos del EDITOR:

MODO NORMAL:

- S.SHIFT+Tecla... Las teclas que llevan grabado encima en rojo un caracter, imprimen dicho caracter. las teclas que llevan grabado encima en rojo una palabra o función BASIC forman los comandos del EDITOR.
- C.LOCK..... Fija las mayúsculas. Se desconecta volviendo a pulsar. El EDITOR nos avisa permanentemente de que las mayúsculas están conectadas con un letrero en la parte inferior izquierda, encima de los cajetines.
- T.VIDEO..... Cada vez que se pulsa, el cursor se mueve hacia atrás hasta el principio de la palabra anterior. Es una forma rápida de mover el cursor hacia atrás saltando de palabra en palabra.
- I.VIDEO..... Cada vez que se pulsa, el cursor se mueve hacia adelante hasta el final de la palabra siguiente. Este comando es parecido al anterior pero hacia adelante.



FLECHAS..... Mueve el cursor en las cuatro direcciones, de letra en letra y sin afectar al texto ya escrito.

GRAPHICS..... Al pulsar este comando, el EDITOR se coloca en modo gráfico. Ello permite escribir en el texto los caracteres gráficos que el ordenador tiene en las teclas del 1 al 8. Estos caracteres permiten enviar códigos de control a las impresora y además permiten escribir las vocales àèìòù y Çç.

DELETE..... Borra el carácter que se encuentra bajo el cursor y corre el resto de la línea un lugar hacia la izquierda.

<=..... Mueve la línea desde el cursor hacia la izquierda siempre que haya sitio en ese lado, sino no actúa.

<>..... Centra el texto de la línea que contiene el cursor. Si el número de espacios en blanco es impar, el espacio de la izquierda queda con una unidad más que el de la derecha.

>=..... Mueve la línea desde el cursor hacia la derecha siempre que haya sitio en ese lado, sino no actúa.

AND..... Este comando permite insertar letras o palabras en medio del texto ya escrito. Se puede utilizar de tres maneras distintas:  
a) Si colocamos el cursor en medio de una palabra, generará un espacio, si no puede por falta de espacio partirá la línea y después lo generará.  
b) Si colocamos el cursor en el espacio entre dos palabras, partirá la línea en dos dejando el espacio para insertar.  
c) Si colocamos el cursor al principio de la línea generará toda una línea en blanco.

OR..... Coloca el cursor sobre el último carácter del texto, para poder proseguir escribiendo.

AT..... Coloca el cursor sobre el primer carácter del texto.

STOP..... Esta es la única puerta de salida del EDITOR hacia el MENU. Sirve para poder utilizar las demás opciones del menú.

NOT..... Este comando borra la línea que contiene al cursor y corre todo el texto una línea hacia arriba desde el cursor hasta el final.

STEP..... Este es el comando más potente de cuantos tiene el EDITOR. Permite volver a componer los párrafos después de haber sido manipulados con cualquiera de los demás comandos. La justificación derecha y la caja se ajustan a lo que esté definido en los cajetines inferiores.

TO..... Scroll descendente, mueve todo el texto una línea hacia abajo.

THEN..... Scroll ascendente, mueve todo el texto una línea hacia arriba.

ENTER..... Coloca el cursor al principio de la línea siguiente.

CAPS+S.SHIFT.... Coloca el EDITOR en MODO E. Si está visualizándose la pantalla de información, pasa a la segunda pantalla de información.

EDIT..... Visualiza la primera pantalla de información

MODO E:

F..... Scroll por páginas hacia arriba. Mueve el cursor 22 líneas hacia adelante.

G..... Scroll por páginas hacia abajo. Mueve el cursor 22 líneas hacia atrás.

E..... Justificación derecha. Cambia en el tercer cajetín de la parte inferior de la pantalla la activación de la justificación derecha. Cuando no está activada la última palabra de cada línea no corre hacia la derecha hasta ajustarse la última letra en la columna 64

W..... Caja a la derecha. Cambia en el cuarto cajetín de la parte inferior de la pantalla la activación de caja a la derecha. Cuando no está activado las palabras pueden cortarse al final de la línea de cualquier manera. Cuando está activada, las palabras no pueden cortarse.



- J..... Justifica la línea. Reparte las palabras de la línea que contiene el cursor de forma que la última letra esté en la columna 64.
- H..... Este comando es todo lo contrario del anterior y solo actúa sobre líneas que previamente han sido justificadas por la derecha, dejándolas como si no se hubiera realizado dicha operación.
- P..... Imprime todo el texto en la impresora ZX-PRINTER o en su sustituta la impresora de 32 (64) columnas SEIKOSHA GP-50S. Este comando es independiente de las opciones del menú para la impresora SP-800.
- L..... Este comando sólo afecta a la impresión en la impresora ZX-PRINTER u homónimas. Indica el principio de impresión con letras a tamaño doble alto.
- K..... Fin de impresión a tamaño doble alto. Es la complementaria a la anterior.
- A..... Colocación del margen izquierdo. Este comando coloca temporalmente el margen izquierdo en la columna que contenga al cursor. La colocación de este margen se comprueba por el color amarillo que toma el trozo inutilizado.
- D..... Lo mismo que el comando anterior pero esta vez referido al margen derecho.
- S..... Este comando anula los márgenes derecho e izquierdo y los deja en la columna 0 y 64 respectivamente.
- B..... Este es el primero de una serie de cuatro comandos muy potentes que sirven para mover bloques de texto dentro del mismo. Este primero coloca la señal de comienzo de un bloque.
- V..... Este comando coloca una señal que indica el fin del bloque marcado. Con este comando y el anterior queda definido un bloque dentro del texto, que puede tener un número libre de líneas.
- N..... Este comando inserta en la línea que contenga al cursor todo el bloque marcado con los dos anteriores comandos, haciendo una copia del mismo.

- M..... Este comando mueve el bloque marcado en el texto y lo coloca en el sitio indicado por la línea que contiene al cursor. El bloque primitivo queda borrado.
- C..... Este es un comando útil pero poco utilizado. Pasa el EDITOR de 64 columnas al standard del SPECTRUM de 32 columnas, moviéndose el texto de izquierda a derecha para centrar siempre en pantalla la posición del cursor. Como en el juego de caracteres standard no existen las letras específicas del castellano ni los acentos, en la visión ampliada de este comando estos caracteres son sustituidos por los originales que corresponden a sus códigos.
- X..... Este comando permite borrar todo el texto escrito hasta ese momento. Como las consecuencias de utilizarlo por error serían desastrosas, antes de borrar el texto, la misma opción pide la conformidad.
- R..... Este comando permite buscar cualquier palabra que no contenga espacios y también permite sustituirla por cualquier otra. Forma de utilización:  
 1) Pulsar la opción "R".  
 2) Teclar la palabra a buscar o sustituir y ENTER.  
 3) Pulsar ENTER para búsqueda o teclar la palabra sustitutoria y ENTER.  
 Tanto la búsqueda como la sustitución, son a partir de la posición ocupada por el cursor. Por ello para sustituir una palabra por otra a lo largo de todo el texto, primero hay que colocar el cursor al principio del mismo con el comando "AT" y luego utilizar el comando "R".
- I..... Este comando cambia la activación del modo inserción que indica el quinto cajetín de la parte inferior de la pantalla. Cuando está activado se puede escribir en medio de un texto con la seguridad de que el nuevo texto no pisa al anterior sino que cada vez que el cursor pasa de línea, se crea una nueva vacía para seguir escribiendo.
- S.SHIFT+tecla (A,S,D,F,G,Y,U,P). Estas teclas contienen las vocales acentuadas, los corchetes que servirán más adelante para definir las fichas dentro del fichero y los apartados de personalización en los textos personalizados. Además contienen también la letra W mayúscula.



Hasta aquí hemos explicado todos los comandos de la primera pantalla de información. En la segunda pantalla de información, que se visualiza pulsando las teclas de MODO E mientras está visualizándose la primera pantalla, nos da unas informaciones complementarias de mucha utilidad, así la columna de la izquierda indica la posición de todos los caracteres del set castellano-catalán y la clave de las abreviaturas utilizadas en la misma.

La parte de la derecha nos recuerda aquellas opciones que nosotros hayamos asignado para que las realice la impresora cuando se le envían códigos de control a través de los caracteres gráficos del EDITOR. Y los códigos en hexadecimal que deben enviarse para activar la impresora.

En el próximo capítulo empezaremos a ver con detalle las diferentes opciones del MENU. Recuerde que para entrar en el MENU ha de salir del EDITOR y que la puerta de salida es el comando STOP. La primera opción que desarrollaremos es la opción "3", que trata de las comunicaciones del SPECTRUM con las memorias externas o sea el MICRODRIVE y las cintas CASSETTE.

### CAPITULO 3 LAS MEMORIAS EXTERNAS

El programa CONTEXT viene preparado para poder leer y cargar los textos ya sea en parte o completos, tanto en cinta de audio (cassette) como en los nuevos cartuchos de microdrive.

Para poder acceder a estas memorias externas debe utilizarse la opción "3" del menú principal. Para ello salga del EDITOR con el comando STOP para entrar en el MENU y después pulse la tecla "5". Aparecerá en pantalla el menú secundario que contiene todas las opciones de comunicación con las memorias externas.

Para los que están siguiendo este manual sin tener el ordenador conectado con el programa, el menú secundario de comunicaciones con memorias externas es este:

#### MEMORIA EXTERNA

- A- SAVE \* (MICRODRIVE)
- B- LOAD \* (MICRODRIVE)
- C- MERGE \* (MICRODRIVE)
- D- ERASE (MICRODRIVE)
  
- E- SAVE hacia cassette
- F- LOAD desde cassette
- G- MERGE desde cassette
  
- H- CATALOGO
  
- I- COPY (Cassette)
- J- COPY (Microdrive)

(ENTER para menú)

Como se puede observar, las cuatro primeras son de utilización con el ordenador conectado a los microdrives a través del INTERFACE 1 y las tres restantes son de utilización con las cintas convencionales.

Las demás son complementarias para hacer el catálogo del microdrive y para hacer un COPY en alta resolución cogiendo el screen\$ de cinta o microdrive.

Vamos a comentar detalladamente cada una de las opciones y como utilizarlas correctamente:



- A- Esta opción carga en microdrive parte o todo el texto que tenga en el editor. Después de pulsar la opción -A-, el ordenador nos pedirá cuatro informaciones:  
Nombre? Hay que escribir el nombre que le da al texto y pulsar ENTER. El nombre no puede tener más de 10 caracteres, o no lo aceptará.  
Microdrive? Hay que pulsar el número de 1 a 8 del microdrive en el que se a de efectuar la carga y pulsar ENTER. Si sólo se pulsa ENTER, toma el número 1 por defecto.  
Desde la línea.. Indicar la primera línea del texto a cargar y pulsar ENTER. Si se pulsa ENTER sin haber indicado ningún número de línea, el ordenador toma por defecto la primera línea.  
Hasta la línea.. Indicar la última línea del texto que se desee cargar y pulsar ENTER. Si se pulsa ENTER sin haber indicado ningún número de línea, el ordenador toma por defecto el número de la última línea escrita.  
Esta opción verifica automáticamente el texto cargado antes de devolver el control al EDITOR.
- B- Esta opción lee en un microdrive y coloca en el EDITOR el texto que desee. Después de pulsar la opción -B- deberá indicar el nombre del texto y el número de microdrive a utilizar (el 1 por defecto).  
Esta opción borra todo el texto que estuviera en el EDITOR antes de utilizarse.
- C- Esta opción es parecida a la anterior pero con la particularidad de que el texto anterior no se borra y que el nuevo que se lee del microdrive se coloca en el EDITOR a continuación del que ya había.  
La utilidad y potencia de la opción que estamos comentando salta a la vista, pues permite empalmar trozos de texto escritos en diferentes momentos y después depurar el texto resultante con los comandos del EDITOR.
- D- Esta opción permite borrar textos del microdrive, ya sea para recuperar espacio o para regrabar con el mismo nombre un texto ampliado. Como es una opción peligrosa en el sentido de que una confusión puede producir un daño irreparable, esta opción antes de realizarse pide la conformidad.
- E- Esta opción carga en cinta el texto o parte de él que se desee. Después de pulsar la opción -E- El ordenador pedirá el nombre, la primera línea y la última línea al igual que en la opción -A- Excepto el número de microdrive que ahora no es necesario. El ordenador actuará de la misma manera tomando la primera o la última de las líneas escritas si no se indica nada antes de pulsar la tecla ENTER.

- F- Esta opción borra todo el texto que tengamos escrito en el EDITOR y lee desde el cassette el texto que desee. Si no se indica el nombre del texto a leer, el ordenador leerá el primero que encuentre, en la cinta.
- G- Esta opción es muy parecida a la anterior pero con la particularidad de que ahora el texto que contenga el EDITOR no se borra y el nuevo se coloca a continuación. Igualmente si no se indica ningún nombre antes de pulsar la tecla ENTER el ordenador leerá el primer texto que encuentre en la cinta.
- H- Esta opción realiza un CAT del microdrive que se le indique, si se pulsa ENTER sin indicar el número de unidad lo hace del número uno
- I- Realiza un COPY en alta resolución. Primero pregunta el nombre y lo carga desde la cinta. Luego realiza automáticamente el COPY. Deja dos líneas de seguridad entre el texto y el dibujo.
- J- Lo mismo que la opción anterior pero lee el SCREENs desde la unidad de microdrive que se le indique.

Recuerde antes de utilizar estas opciones de comunicación, tener en cuenta todas las indicaciones del manual SINCLAIR para conectar el SPECTRUM a un cassette externo, si a pesar de todo el programa se para con un mensaje de error, pulse la tecla RUN y se encontrará de nuevo en el EDITOR preparado para comenzar de nuevo toda la operación.

Si no tiene conectado el INTERFACE 1 a su ordenador: NO UTILICE LAS OPCIONES ESPECIFICAS DEL MICRODRIVE ni edite líneas del programa que contengan palabras clave del mismo porque le será absolutamente imposible volverlas a su lugar y puede poner en peligro la integridad del texto que tenga escrito en el EDITOR.

#### CAPITULO 4 LA IMPRESION

Escriba para ello en el EDITOR un texto a base de unas cuantas líneas cortas. Salga del EDITOR mediante el comando STOP y pulse la opción -2- del MENU. El ordenador le pedirá la primera y la última línea a imprimir, si no le indica nada y pulsa ENTER las dos veces, la impresora tiene que arrancarse y escribir el texto.

Las informaciones que pide el programa de primera y última líneas de impresión es, naturalmente, para tener la opción de solo imprimir aquel trozo que nos interese. Naturalmente, si no se da esta información el ordenador la toma por defecto, si no se indica la línea de comienzo tomará la primera y si no se indica la línea final tomará la última que esté escrita.



## CAPITULO 5 La información

En la opción 7 del MENU principal está la posibilidad de modificar la página de información que podemos consultar en cada momento pulsando EDIT y luego CAPS y SYMBOL SHIFT.

Cuando se ha terminado de introducir o modificar la información que queramos, pulsar STOP para salir de la opción.

## CAPITULO 6 CODIGOS DE CONTROL DE LA SP-800

En esta versión de CONTEXT específica para la impresora SP-800 los códigos de control deben de escribirse en el propio texto en notación hexadecimal de la siguiente manera:

Al principio de la línea se coloca el símbolo "H", que se consigue pulsando SYMBOL SHIFT y "6" y a continuación se colocan los códigos hexadecimales separados por una coma.

Ejemplo: Para escribir en letra de Alta Calidad debemos de escribir:

1B,78,01 (Estos son los tres códigos que la activan)

Algunos tipos de letra y controles están asignados a caracteres gráficos, como el subrayado, el subscript y el superscript, el paso de página etc.

Para activar la impresora con estos caracteres basta colocarlos en el mismo texto sustituyendo el espacio entre palabras.

Los controles ya asignados son:

Negrilla ON  
Negrilla OF  
Subrayado ON  
Subrayado OF  
Superscript ON  
Subscript ON  
Sup. o Sub. OF  
Form Feed

ELITE 1B,4D 1B,50  
EXPANIDA 1B,34 1B,35  
COMPACTA DE 12  
Expandida.  
1B,57,11 1B,52,00  
Subrayado. — —

## CAPITULO 7 TEXTOS PERSONALIZADOS

Vamos a entrar ahora en una de las grandes novedades que presenta el programa CONTEXT en esta nueva versión: la personalización de textos. Para ello vamos a explicar qué se entiende en el programa por personalización.

Muchas veces nos habremos encontrado con la necesidad de escribir varios textos que sólo se diferencian por pequeñas modificaciones y que sin embargo, como su lugar dentro del texto no está plenamente definido y principalmente por estética y por deferencia hacia el receptor de dicho texto, nos ha obligado a escribir prácticamente lo mismo varias veces. Para evitar esta repetición innecesaria hemos creado este sencillo sistema de personalización.

Cuando escribamos un texto base, cada vez que se tenga que introducir una palabra o frase diferente según el momento, introduciremos lo que he denominado un apartado de la siguiente manera: "[1]" un número encerrado entre dos corchetes y con espacios a ambos lados, el número será correlativo empezando por el uno y sin límite.

En cada apartado sólo se pueden escribir hasta 32 caracteres y luego el párrafo se arregla automáticamente haciendo caja y justificando la derecha. Los textos con apartados solo pueden tener hasta un máximo de 150 líneas (3 folios) y para personalizarlo hay que seguir el orden siguiente:

- 1) Escribir el texto sustituyendo aquellas palabras o frases variables por apartados numerados.
- 2) Cargar en cinta o microdrive el texto para que sirva de base siempre que se desee.
- 3) Entrar en el MENU y pulsar la opción -5-, que visualizará en pantalla el texto base.
- 4) Pulsar el comando STOP e indicar el número de líneas y el número de apartados que tiene el texto base.
- 5) Pulsar el comando STOP e ir rellenando todos los apartados a medida que el programa los va pidiendo.
- 6) Pulsar el comando STOP e indicar si se imprime o no, y si vamos a escribir otro texto o no. En caso de que se vaya a escribir otro texto partiendo de la misma base, o sea que la respuesta ha sido "s" el mismo programa vuelve a imprimir en el EDITOR el texto base, pues el mismo queda siempre memorizado. Si la respuesta es negativa se vuelve al MENU y todo el texto es borrado para permitir su utilización por el método normal.



Ejemplo de texto personalizado:  
BASE:

Sr. [1]  
Habiendo recibido [2], hemos decidido [3].  
SS.AA. [4]

TEXTO 1

Sr. Ferrán Doménech i Sentís  
Habiendo recibido todos los papeles bien, hemos decidido los  
colores.  
SS.AA. Juan García

TEXTO 2

Sr. Antonio Delgado Juárez  
Habiendo recibido muchas cartas, hemos decidido aplazar el  
acto.  
SS.AA. El Director General

Este ejemplo, naturalmente es algo exagerado, pues los textos  
fijos son muy cortos, pero si suponemos que la carta en sí ocupa  
todo un folio y los cuatro apartados son como los del ejemplo,  
las ventajas del sistema saltan a la vista.

En el texto personalizado se pueden utilizar todos los  
recursos del EDITOR así como caracteres gráficos de control.

Si se utiliza la paginación automática, debe tenerse en  
cuenta que el texto escribe una línea más de las que asignemos,  
así si queremos paginar cada 66 líneas (habitual en el papel  
agujereado de las impresoras), debemos asignar 65 líneas al  
enviar los códigos de control. Esto es debido a que dichos  
códigos se van a enviar a cada principio de texto y la impresora  
consume una línea para ajustar su contador interno.

## CAPITULO 8 IMPRESION CON FICHEROS

Esta es otra de las novedades que presenta la nueva versión  
del programa CONTEXT. Ha sido pensada para la rápida impresión  
de circulares, sobres y todos aquellos textos que tengan un sólo  
apartado personalizado sea del tamaño que sea.

Para poderlo utilizar necesitaremos previamente tener escrito  
el fichero. Las fichas de este fichero serán trozos de texto  
colocados entre corchetes, con la particularidad de que la línea  
que contenga alguno de los corchetes no debe tener texto escrito  
sino solo contener el corchete.

Ejemplo de ficha:

```
[  
Esto podría ser la primera ficha de un fichero CONTEXT, fíjese  
que la línea que contiene el corchete no tiene ni debe tener  
texto. Si lo hubiera, el programa lo ignoraría no produciéndose  
su impresión.  
]
```

Ejemplo de fichero con tres fichas:

```
[  
-Texto de la primera ficha-  
][  
-Texto de la segunda ficha-  
][  
-Texto de la tercera ficha-  
]
```

Se puede observar que hemos utilizado la misma línea para  
colocar el corchete que cierra una ficha y a continuación, en la  
misma línea hemos colocado el que abre la siguiente. De esta  
forma ahorramos una línea de texto.

Recuerde que cada ficha puede ocupar un número de líneas dis-  
tinto incluso dentro del mismo fichero, pero debe estar encerra-  
da entre dos corchetes colocados en las líneas anterior y  
posterior respectivamente.

La colocación del fichero dentro del texto no es crítica pero  
hay que tener en cuenta que el texto base y el fichero han de  
caber en las 320 líneas de espacio útil del programa.

El texto BASE:

Para impresión con fichero, el texto base tiene que tener una  
única particularidad que lo diferencia de los textos normales:  
debe tener indicado en una línea el lugar donde ha de ir  
colocada la ficha correspondiente, en esta línea debe de estar  
colocado el carácter gráfico "■" (el cuadrado negro grande que  
se consigue mediante C.SHIFT+"8" en modo gráfico).



Para imprimir en una impresora externa con esta opción hay que seguir los siguientes pasos:

- a) Escribir o cargar de la memoria externa que se esté usando el fichero que se quiera imprimir.
- b) Escribir o cargar el texto base utilizando el comando MERGE de la opción -3- del MENU. Estos dos puntos ya mencionados son intercambiables en su orden, se puede cargar o escribir primero el texto base y luego el fichero.
- c) Controlar que el texto base está correcto y contiene la indicación del lugar donde va colocada la ficha y apuntar el número de línea en que comienza y el número de línea del final, pues son necesarios para la impresión.
- d) Salir del EDITOR con el comando STOP y pulsar la opción -0- de "Impresión con ficha".
- e) El ordenador pedirá tres datos: la línea en que empieza el texto base, la que acaba y el número de líneas por página. Este último dato es el número de líneas desde la primera de un texto impreso a la primera del siguiente texto. En el papel comercial para impresoras el número de líneas por página es de 66 y éste ya viene troquelado a dicha medida.

El programa CONTEXT imprimirá tantas veces el texto como fichas haya en el fichero. Por eso las fichas que no quiera que se impriman debe eliminarlas antes (para no borrarlas, basta con quitarles la marca de ficha)

Para los usuarios de la Base de Datos SITI existe un programa adaptador que realiza una copia del fichero seleccionado con el SITI y lo transforma en un fichero CONTEXT pudiéndose seleccionar los campos a imprimir y la situación de estos en la ficha.

#### APENDICE 1 COPIA EN CARTUCHO

Los poseedores del INTERFACÉ 1, seguramente querrán pasar esta versión del programa CONTEXT a un cartucho del Microdrive.

Para ello hay que seguir unos pocos y sencillos pasos:

En primer lugar, aunque parezca una redundancia, cargue el programa de la cinta cassette en que viene comercializado.

Luego, asigne las opciones de interface y códigos de impresión así como los caracteres gráficos a sus necesidades y gustos. Cuando tenga el programa perfectamente personalizado a su medida entre en el MENU y pare el programa pulsando al mismo tiempo las teclas de CAPS SHIFT y SPACE.

El programa se parará con un mensaje de BREAK. Inserte un cartucho nuevo en el MICRODRIVE 1 y teclee GOTO 8000 y ENTER.

El programa se cargará repetidamente hasta llenar el cartucho de copias del mismo. Una vez finalizada la carga (se verifica automáticamente) ya puede disponer del programa CONTEXT en un cartucho de microdrive.

Para su utilización deberá seguir los pasos habituales con los programas en microdrive, que se autocargan desde el comando RUN, que son:

a) Desconecte y vuelva a conectar el Spectrum. O, si estaba trabajando en BASIC, basta con teclear el comando directo:

RANDOMIZE USR 0 (que equivale a conectar y desconectar).

b) Coloque el cartucho en el MICRODRIVE 1 y ejecute el comando directo del BASIC "RUN", el programa tarda en pasar al SPECTRUM unos cuatro segundos.



S.SHIFT+tecla... Caract. ? ? ? ? ?	EDIT... Instrucciones siempre
C.LOCK... Imprime mayúsculas	F-G... Scroll rápido (arr.ab)
T.VIDED... Cursor princ.palabras	E... Justificación derecha
I.VIDED... Cursor final palabras	W... Caja a la derecha (S/N)
FLECHAS... Movimiento del cursor	J... Justifica la línea
GRAPHICS... Caract.control impr.	H... No justifica la línea
DELETE... Borrado	P... Imprime todo el texto
<=... Mov.izq.de la línea	L-K... Impr.doble alto (S/N)
<>... Centrado de la línea	A... Colocación margen izq.
>=... Mov.der. de la línea	D... Colocación margen der.
AND... Inserción (car.o lin.)	S... Normaliza los márgenes
OR... Cursor final de texto	B... Marca de princ.de Block
AT... Cursor principio texto	V... Marca de final de Block
STOP... Menú (Load-Save-Imp.)	N... COPY del Block marcado
NOT... Borra toda la línea	M... Mueve el Block marcado
STEP... Ensamblado del párrafo	C... Pasa a visión ampliada
TO... Scroll descendente	X... Borra todo el texto
THEN... Scroll ascendente	R... Búsqueda en el texto
ENTER... Principio línea nueva	I... Modo de inserción (S/N)
CAPS+S.SHIFT... Inform.impresoras	S.SHIFT+tecla... Caract.[INMAY]OU

ENTER : retorno al texto. C.SHIFT+S.SHIFT Información impresoras  
 SEIKOSHA SP-800 SEIKOSHA SP-800 SEIKOSHA SP-800 SEIKOSHA SP-800

	ON	OF
A ME Y SS+"A"	1B, 47	1B, 48
é ME Y SS+"S"	1B, 78, 01	1B, 78, 00
i ME Y SS+"D"	1B, 40	1B, 50
ó ME Y SS+"F"	1B, 70, 01	1B, 70, 00
ú ME Y SS+"G"	1B, 30	1B, 32
ñ ME Y SS+"P"	1B, 34	1B, 35
ñ SS+"3"	01	12
í SS+"2"	1B, 57, 01	1B, 57, 00
¿ SS+"X"	0A	
¿ SS+"H"	1B, 45	1B, 46
¿ GR Y CS+"1"	Margen Izq. n=colim.)	1B, 6E, m
¿ GR Y CS+"2"	Subrayada	
¿ GR Y CS+"3"	Sobreescrito	
¿ GR Y CS+"4"	Subescrito	
¿ GR Y CS+"5"	FF pasó de pag.	
C GR Y CS+"6"		
c GR Y CS+"7"		

Situación de la ficha  
 Apartados de pers. [1]  
 FICHERO: "E"=Principio de ficha  
 "J"=Final de ficha

X SS