



666. ZO SVAZARMU

---

# D-WRITER

český  
textový

**KURS** uživatelů  
osobních  
mikropočítačů

procesor pro mikro  
počítač **sinclair**®  
ZX Spectrum

---

METODICKÝ MATERIÁL PRO UŽIVATELE MIKROPOČÍTAČŮ

Ing. Daniel Jenne

# D-WRITER

Textový procesor  
pro  
mikropočítač ZX Spectrum

Mikrokomputer Klub  
\* P.S. 64, PRAHA 69 \*

OBSAH

<b>1. Textový procesor .....</b>	<b>9</b>
1.1 D-WRITER - textový procesor	
1.2 Co to je zpracování textů	
1.3 Používání textového procesoru	
<b>2. Spuštění a ovládání .....</b>	<b>13</b>
2.1 Nahrání	
2.2 Ovládání menu pomocí klávesnice, ovladače, myši	
<b>3. Základní informace .....</b>	<b>17</b>
3.1 Stavová řádka	
3.2 Pravítko	
3.3 Znaký české abecedy	
<b>4. Příkazy editoru .....</b>	<b>25</b>
4.1 Nová řádka	
4.2 Přesun kurzoru o znak	
4.3 Přesun kurzoru o slovo	
4.4 Přesun kurzoru na začátek a konec řádky	
4.5 Přesun kurzoru o obrazovku	
4.6 Přesun kurzoru na začátek a konec textu	
4.7 Přesun kurzoru na začátek odstavce	
4.8 Přesun kurzoru na začátek dalšího odstavce	
4.9 Přesun kurzoru na značku pozice	
4.10 Přesun kurzoru na značku bloku	
4.11 Přesun kurzoru na tabulační pozici	
4.12 Přesun kurzoru na začátek stránky	
4.13 Mazání znaku	
4.14 Zrušení slova	
4.15 Zrušení řádky	
4.16 Vystredit řádku	
4.17 Zarovnat odstavec	

## Obsah II

4.18	Zarovnat řádku	
4.19	Zarovnat řádku vlevo	
4.20	Zarovnat řádku vpravo	
4.21	Zkopírování bloku textu	
4.22	Zrušení bloku textu	
4.23	Najít další výskyt řetězce	
4.24	Nahradiť další výskyt řetězce	
4.25	Změna řádkování	
4.26	Nastavit pravítko	
4.27	Přepínání režimů	
4.28	Počesťování textu	
5.	Speciální znaky .....	35
6.	Menu V/V .....	39
6.1	Smazat	
6.2	Adresář	
6.3	Vstup/Výstup	
6.4	Řízení tiskárny	
6.5	Čist	
6.6	Papír	
6.7	Tisk	
6.8	Tisk dopisů	
6.9	Znič	
6.10	Psát	
6.11	Ověřit	
7.	Menu EDIT .....	49
7.1	Operace s blokem	
8.	Menu TEXT .....	53
8.1	Volba 'Tab'	
9.	Menu HLEDAT .....	59

9.1 Najít text	
9.2 Změnit text	
9.3 Volby 'Nalézt' a 'Nahradit'	
9.4 Volba 'Stránka'	
<b>10. Menu FORMAT</b> .....	65
10.1 Formát číslování stránek	
10.2 'Hlava' a 'Pata'	
<b>11. Menu INFO</b> .....	69
<b>12. Řídící znaky</b> .....	71
<b>13. Zarovnání odstavce</b> .....	75
13.1 Obecně k zarovnání	
13.2 Změna formátu odstavce	
13.3 Změna okrajů odstavce	
13.4 Použití správného formátu	
<b>14. Zobrazení textu</b> .....	79
<b>15. Tisk textu</b> .....	81
15.1 Jak tisknout	
15.2 Tisk textů větších než je kapacita paměti	
<b>16. Instalace tiskárny</b> .....	85
16.1 Instalace	
16.2 Změny řídicích kódů	
16.3 Další kódy	
16.4 Vstupní formát kódů	
16.5 Ukázka ovladače	

PŘÍLOHY

Příloha A: Přehled příkazů (Příkazový režim) .....	98
Příloha B: Seznam menu (Režim služeb) .....	100
Příloha C: Přehled ASCII abecedy .....	103

# KAPITOLA 1:

## Textový procesor

## 1. Textový procesor II

### 1.1 D-WRITER - textový procesor

D-WRITER je jeden z nejlepších prostředků pro tvorbu textových dokumentů (word processing), které jsou v současné době na mikropočítači ZX Spectrum dostupné. Prostředky a možnosti, kterými disponuje, byly až doposud výsadou mikropočítačů ve vyšší cenové skupině - např. program Wordstar.

Nejen, že plně nahradí dříve existující programy pro tvorbu textů, jako například TASWORD II nebo D-TEXT, ale texty vytvořené těmito programy jsou přenositelné pomocí konverzního programu. V případě programu D-TEXT jsou plně kompatibilní i české znaky.

Uživatelé programu D-TEXT dále zjistí, že jsou totožné i některé příkazy (SYMBOL SHIFT+F,G,S,W,Y .. ), takže přechod na nový soubor příkazů nebude tak násilný.

### 1.2 Co to je zpracování textů (Word processing) ?

Program pro zpracování textů simuluje na vašem mikropočítači psací stroj. Počítač vám tedy pomůže vytvářet návrhy textů - koncepty - stejně jako na psacím stroji. Ovšem ani nejlepší psací stroj neumí měnit slova, přehazovat odstavce, opravovat překlepy a gramatické chyby a to všechno bez toho, že by bylo nutné mít text na papíře. Text tedy není nutné tisknout ihned, ale až po kontrole na obrazovce.

Neméně významným momentem je minimalizace, či úplné vyloučení překlepů. Při použití klasického způsobu, t.j. přepsání stránky na psacím stroji je velmi pravděpodobné zanešení dalších chyb. Pokud použijete textový procesor, je



situace jiná. Text zůstává původní a pouze zmizí chyby. Pokud tedy opravujete text, počet chyb se pouze snižuje.

Důležitá je i možnost uchovávat texty na vnější paměti - magnetofonové pásce či mikrodrajvu. Jednou vytvořený dokument je možné tedy znova získat pouhým nahráním textu a jeho vytisknutím - před vytisknutím je samozřejmě možné část textu opravit (datum, hlavičku, oslovení ...). To je velmi výhodné u textů, které budete potřebovat vícekrát - manuály, zprávy, hlášení, životopisy, obchodní korespondence atd.

V případě, že jste dosud s žádným textovým procesorem nepřišli do styku, doporučuji raději nejdříve prostudovat učebnici, která je rovněž součástí tohoto kurzu.

### 1.3 Používání textového procesoru

Potíž při používání většiny programů pro zpracování textů tkví ve velkém množství příkazů, které si uživatel musí zapamatovat. Tento program byl vytvořen tak, aby většina příkazů byla přístupná prostřednictvím tzv. nabídek (menu). Tato nabídka zastává zároveň funkci nápovědy. Tento způsob ovládní byl doposud dostupný pouze na mikropočítačích ve vyšší cenové kategorii (IBM PC, ATARI ST atd.).

Díky tomuto programu se stane příprava textů snazší. Později zjistíte, že vám tento program zpřístupní mnoho různých "příjemných" funkcí, které by při klasické tvorbě textů pomocí psacího stroje byly nedostupné



KAPITOLA 02

Spuštění a  
ovládání



KAPITOLA 2

Spuštění a  
ovládání

## 2. Spuštění a ovládání II

### 2.1 Nahrání

Pro první nahrání z kazety použijete příkaz **LOAD ""**. Po nahrání se spustí instalační program. Popis instalace je uveden v kapitole 16.

Pro nahrání již instalovaného programu buď použijete příkaz **LOAD ""** při nahrávání z magnetofonu, nebo příkaz **RUN** při nahrávání z mikrodrajvu (příkaz **RUN** lze použít pouze po příkazu **NEW**, nebo po zapnutí počítače).

Pokud při nahrávání dojde k chybě, zobrazí se některé z chybových hlášení. V tom případě zkontrolujte váš magnetofon a nahrávku (viz. Příručka Sinclair BASIC).

Program pracuje v zásadě ve dvou základních režimech:

- 1. Příkazový režim:** V tomto režimu se program chová jako psací stroj - lze vkládat text. Zároveň jsou přístupné příkazy uvedené v kapitole 4
- 2. Režim služeb:** V tomto režimu lze měnit parametry jako délka řádky, typ textu, pozice tabulátorů, parametry pro tisk textu. Dále lze tisknout text, nahrávat text na magnetofon či mikrodrajv.

Ovládání v příkazovém režimu je popsáno v odstavci 3.1 a 3.3, ovládání v režimu služeb je popsáno v odstavci 2.2.

### 2.2 Ovládání menu pomocí klávesnice, ovladače nebo myši

Nejdříve musíte stisknout klávesu **EDIT (CAPS SHFT + 1)**.

Při ovládání pomocí myši je možno stisknout místo toho pravé "oko". Stavová řádka je nahrazena tzv. "nabídkou" (v dalším textu budeme používat vžitý termín **m e n u** - čti meny).

Místo normálního kurzoru se objeví šipka, kterou můžete pohybovat po obrazovce. Pohyb se ovládá buď kurzory (**CAPS SHIFT + 5,6,7,8**), nebo klávesami **Q,Z,I** a **P**. Stiskněte klávesu **EDIT** a zkuste pohybovat šipkou. Pokud se ocitne na některém ze slov v menu, slovo se "rozsvítí" - zobrazí se inverzně. Najedte s šipkou například nad slovo **INFO** a stiskněte klávesu **ENTER** nebo **"0"** - zobrazí se nápovědný text.

V některých případech budete po volbě příkazu nuceni vložit text nebo číslo. Vložení se ukončí klávesou **ENTER**. Pokud nic nezadáte a ihned stisknete klávesu **ENTER**, ve většině případů zůstane zachována původní hodnota. Pouze při zadávání některých textů (např. v menu **Hlava**) se po stisku samotné klávesy **ENTER** text zruší.

Dále můžete narazit na případ, že před názvem volby je buď prázdný, nebo plný čtvereček. Zpravidla se vyskytne u souboru voleb. Jedná se o tzv. přepínače. Pokud zvolíte volbu, před kterou je prázdný čtvereček, tento se vyplní a původně plný čtvereček se vyprázdní. Jistě jste již vytušili, že plný čtvereček označuje platnou volbu. Jako příklad může sloužit menu **TEXT**. Zde se nalézá sada přepínačů určujících typ formátu textu - **Levý, Pravý, Střední** a **Zarovnaný**.

Pokud chcete používat k ovládání myš, nebo ovladač (joystick), musíte se nejprve přesvědčit, zda je příslušný interfejs správně připojen a to ještě před zapnutím počítače. Není možné zároveň používat k řízení myš a ovladač

## 2. Spuštění a ovládání IV

nebo klávesnici.

Pokud budete používat ovladač, musíte mít k dispozici interfejs typu Kempston. Jako příklad může sloužit univerzální interfejs MIREK. Řízení se převede na ovladač v okamžiku kdy přejdete do režimu služeb (klávesa EDIT). Nyní můžete pohybovat šipkou pomocí ovladače. Příkaz potvrdíte stiskem tlačítka pro střelbu. Zpět do příkazového režimu se vrátíte stiskem klávesy **BREAK**.

Připojení myši je zatím možné pouze přes univerzální interfejs MIREK a to pomocí desky PIO-1. Myš je standardní typ navržený ing. Bartovským. (Popis připojení je uveden v publikaci "Univerzální interfejs MIREK" - lze ho získat na stejné adrese jako tento kurs: **Mikrokomputer klub 666, ZO Svazarmu, PS 64, Praha 69.**

Z příkazového režimu do režimu služeb (menu) se dostanete stiskem pravého tlačítka na myši (stejný význam má klávesa EDIT). Pohyb šipky je nyní spojen s pohybem myši. Zjistíte, že ovládání pohybu šipky je velmi přirozené a rychlé. Příkaz potvrdíte stiskem levého tlačítka na myši (stejný význam mají klávesy 0 a ENTER). Zpět do editace se vrátíte stiskem pravého tlačítka (stejný význam má klávesa BREAK).

Řízení pomocí myši nebo ovladače je nutné nejprve aktivovat přepínači **Myš** a **Ovladač** v menu **Vstup/Výstup** (menu **V/V**)



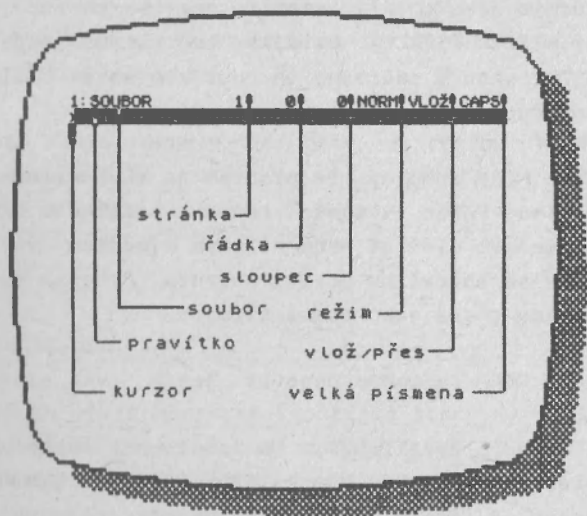
# KAPITOLA 3

Základní  
informace

### 3.7 základní informace II

#### 3.1 Stavová řádka

Pokud se program správně nahraje a spustí, objeví se černá obrazovka s bílými písmeny. Tato písmena se nazývají 'stavová řádka'.



1:SOUBOR je indikace názvu souboru, se kterým právě pracujete. Číslo před slovem SOUBOR je implicitní číslo dráhy, na kterém je uložen text. Pokud používáte program s kazetou, nemá toto číslo žádný význam a můžete ho ignorovat.

1 vpravo od názvu souboru je číslo platné stránky.

0 vpravo od čísla stránky udává pozici kurzoru ve stránce. Při spuštění je toto číslo 0 - udává, že jste na první řádce první stránky.

0 vpravo od čísla řádky udává pozici kurzoru na řádce. Po spuštění je rovna 0 - to značí, že kurzor je na začátku řádky.

Pokud byste chtěli změnit pozici kurzoru, zkuste stisknout MEZERU (SPACE). Uvidíte, že kurzor bude putovat napříč obrazovkou a současně se bude zvětšovat číslo pozice kurzoru na řádce.

**NORM:** Slovo NORM znamená, že program je v NORMálním (NORMAL) režimu. Pokud v tomto režimu stisknete klávesu s písmenem, číslicí nebo nějakým symbolem (-, +, % ...), znak se objeví na pozici kurzoru. Program se v tomto režimu chová jako psací stroj.

Místo slova NORM se mohou objevit ještě dvě slova:

**EXTD** (EXTenDed - rozšířený). Do tohoto režimu se dostanete současným stiskem kláves **CAPS SHIFT** a **SYMBOL SHIFT**. Pokud v tomto režimu stisknete nějakou klávesu, provede se některý z příkazů. K používání příkazů v tomto režimu se ale vrátíme později. Pokud je nastaven režim EXTD, má pozadí obrazovky ČERVENOU barvu.

Symbody jako "¡" obdržíte v tomto režimu stiskem **SYMBOL SHIFT** a příslušné klávesy. Tedy například symbol | získáte stiskem **SYMBOL SHIFT** a S.

### 3. Základní informace IV

**GRAF:** Do tohoto režimu se přejde stiskem klávesy **GRAPHICS**.  
V tomto režimu jsou přístupné speciální symboly -  
blokové a poziční značky. Barva pozadí obrazovky je  
ŽLUTÁ.

Různá barva pozadí v režimech **EXTD** a **GRAF** vám umožní  
kdykoliv zjistit letmým pohledem na pozadí v jakém režimu se  
nacházíte. Slovo ve stavové řádce totiž není právě výraznou  
indikací aktivního stavu.

**VLOŽ:** Toto slovo znamená, že jste v režimu vkládání. To  
znamená, že vše co napíšete, je do textu  
v l o ž e n o.

Napište:

Dnes je den.

Nyní se vraťte kurzorem (použijte šipky - **CAPS SHIFT + 5,8**) před slovo "den". Potom napište "pěkný ". Vidíte, že se  
slovo automaticky vložilo do textu a že tedy vznikla věta :

Dnes je pěkný den.

Jak je vidět, vložit slovo do věty je velmi snadné. Je  
jasné, že v tomto režimu můžete vkládat i daleko větší text  
mezi dvě slova, řádky a odstavce. Můžete také rozdělit řádku  
na dvě tak, že umístíte kurzor doprostřed řádky a stisknete  
**ENTER**. Druhá část řádky (vpravo od kurzoru) se přemístí na  
následující řádku. Řádku je možné opět složit stiskem  
klávesy **DELETE**.

**PŘES** (přepisování). V tomto režimu je možné přepsat již existující text. Do tohoto režimu se dostanete, jestliže v režimu EXT D stisknete klávesu 'V'. V tomto režimu je slovo VLOŽ ve stavové řádce nahrazeno slovem PŘES.

Pokud v režimu PŘES přesunete kurzor před slova 'pěkný den' a napíšete **škaredý den**, dostanete následující větu :

Dnes je škaredý den

Můžete tedy přepsat kus textu jiným textem. Pokud stisknete ENTER a máte kurzor umístěn uprostřed řádky, k rozdělení řádky n e d o j d e. Obecně lze říci, že v tomto režimu nedojde ke vložení jakéhokoliv ukončení řádky. (viz. 4.1)

Režim VLOŽ je standardní - je tedy například nastaven po nahrání programu a jeho prvním spuštění.

**CAPS.** Pokud stisknete klávesu CAPS LOCK (CAPS SHIFT + 2), objeví se slovo CAPS a indikuje, že jste v režimu 'velkých písmen' - t.j. je možné vkládat pouze velká písmena.

### 3.1 Pravítko

Řádka nacházející se těsně pod stavovou řádkou se nazývá pravítko (název je odvozen od podobného zařízení na psacím stroji). V této řádce je zobrazena pozice kurzoru - jako černý čtvereček. Dále jsou zde znázorněny okraje textu - symboly ) a (. Tabulační pozice jsou indikovány písmeny 'L', 'R', 'D', 'C' - k významu jednotlivých typů se ještě

### 3. Základní informace VI

vrátíme. Symbol '| ' označuje začátek odstavce. Znaky '- ' označují jednotlivé sloupce.

Celá oblast pod pravítkem je elektronický ekvivalent listu papíru v psacím stroji. Jinak řečeno, je to okénko na svitku několika stránek papíru. Pokud jste na konci poslední řádky na obrazovce a píšete dále, informace na obrazovce se posunou o řádku vzhůru. Je samozřejmé, že tato informace není ztracena, ale pouze není zobrazena. Je možné si daný text zobrazit prostě tak, že na něj přesunete kurzor.

Jak jste již zjistili elektronický list papíru je široký 64 znaků. Řádka však může mít šířku až 127 znaků. V tom případě se okénko posouvá vpravo a vlevo. K této otázce se ještě vrátíme později.

#### 3.3 Znaky české abecedy

Způsob, jakým budete psát znaky byl popsán v odstavci 3.1. Existuje však vyjímka z těchto pravidel - psaní znaků české abecedy.

Jelikož váš mikropočítač má poměrně málo kláves, byl zvolen speciální způsob psaní "českých písmen". Tento způsob patrně nebude vyhovovat profesionální písarce (ostatně klávesnice asi také ne), ale doufám, že bude v maximální míře vyhovovat právě vám - uživatelům mikropočítače.

Čeština se zadává pomocí tzv. **prefixového znaku**. Znamená to, že před tím než stisknete požadovanou klávesu, stisknete před ní ještě jednu. V našem případě je tato "domluvená" klávesa **q** nebo **Q**. Důvodů, které vedly k volbě právě této klávesy, je několik. Uvedu pouze dva

nejdůležitější - v češtině se znak q téměř nepoužívá a na vaší klávesnici je klávesa q vhodně umístěná (je "po ruce").

Český znak tedy získáte stiskem klávesy q nebo Q a potom stiskem znaku, který má být opatřen háčkem nebo čárkou. Program automaticky opatří znak příslušným znaménkem. Konflikt nastane buď u znaků ů a ú, nebo u znaků é a ě. Tento problém je řešen tak, že méně frekventovaný český znak je umístěn na vedlejší klávese. Takže znak ě je na klávese w a znak ú je umístěn na klávese j.

Velké znaky české abecedy získáte stejně, ovšem musíte být buď v režimu **CAPS**, nebo při psaní mít stisknutou klávesu **CAPS SHIFT** (v této souvislosti si znovu všimněte, že prefix může být jak q, tak Q).

Podobným způsobem se také zadávají řídicí znaky pro tiskárnu - viz. kapitola 12 (Řídicí znaky).

### 3. Základní informace VIII

V následující tabulce jsou uvedeny dostupné znaky české abecedy včetně prefixovaných kláves:

znak české abecedy	klávesa
a	a
č	c
ď	d
é	e
ě	w
í	i
ň	n
ó	o
ř	r
š	s
ť	t
ů	u
ú	j
ý	y
ž	z

Pokud budete potřebovat samotný znak q, získáte ho velmi jednoduše - stisknete q dvakrát po sobě.



KAPITOLA 4

Příkazy  
editoru

## 4. Příkazy editoru II

### 4.1 Nová řádka (ENTER, CAPS SHIFT+ENTER, SYMBOL SHIFT+ENTER)

Jsou tři možnosti jak "načít" novou řádku : stiskem samotné klávesy ENTER, současným stiskem CAPS SHIFT a ENTER a současným stiskem SYMBOL SHIFT a ENTER.

V prvním případě (pouze ENTER) je ukončena řádka a zároveň je ukončen odstavec. Editor fyzicky odlišuje jeden odstavec od druhého. Díky tomu, lze odstavce formátovat různým způsobem - každý jinak. Samotnou klávesu ENTER použijete pouze v případě, že ukončujete odstavec. Je nutno podotknout, že pokud píšete text, editor na konci řádky automaticky přejde na novou řádku. Slovo, které se nevešlo na dokončenou řádku je automaticky "přetaženo" na začátek nové řádky (word-wrap).

Ve druhém případě (CAPS SHIFT+ENTER) se jedná o fyzické ukončení řádky. Je tedy ukončena pouze řádka a nikoliv odstavec. Toho se využívá při oddělování nadpisů, tvorbě tabulek a.p.

V posledním případě (SYMBOL SHIFT+ENTER) je funkce obdobná, jako u samotného ENTER. Opět ukončí řádku a odstavec, ale navíc ukončí i stránku. Číslo stránky ve stavové řádce se zvětší a při tisku textu je strana ukončena.

Tyto řídicí znaky se do textu uloží pouze v režimu VLOŽ. V režimu PŘES se pouze přesune kurzor na následující řádku.

Po ukončení odstavce se kurzor na řádce posune na pozici, kam je nastaven začátek odstavce (tato pozice je indikována znakem | v pravítku).

#### 4.2 Přesun kurzoru o znak (CAPS SHIFT+5,6,7,8)

Kurzor může být přesunut na libovolné místo v existujícím textu. Pokud jste vlastníky Spectrum Plus, můžete použít přímo klávesy se šipkami.

#### 4.3 Přesun kurzoru po slovech (CAPS SHIFT+3,4)

Umožní posun kurzoru po slovech vlevo nebo vpravo.

#### 4.4 Přesun kurzoru na začátek/konec řádky (SYMBOL SHIFT+Q,E)

Po stisku těchto kláves ((= nebo =)), se kurzor přesune na začátek nebo konec řádky.

#### 4.5 Přesun kurzoru o obrazovku (SYMBOL SHIFT+U,I)

Po stisku SYMBOL SHIFT+U nebo I (OR nebo AT) se kurzor posune o 18 řádek dolů nebo nahoru.

#### 4.6 Přesun kurzoru na začátek/konec textu (SYMBOL SHIFT+F,G)

Stiskem SYMBOL SHIFT+F nebo G (TO nebo THEN) se kurzor přesune na začátek nebo konec textu v paměti.

## **4. Příkazy editoru IV**

### **4.7 Přesun kurzoru na začátek odstavce (EXTD-Y)**

Při opravování textu se často ocitnete v situaci, že budete potřebovat přeformátovat odstavec. V tom případě je však nutné nejprve přesunout kurzor na začátek odstavce. Opakované použití šipky nahoru je při větším rozsahu odstavce nepříjemné. Povšimněte si, že příkaz na přeformátování odstavce je SYMBOL SHIFT+Y.

### **4.8 Přesun kurzoru na začátek dalšího odstavce (EXTD-B)**

Stiskem "B" v režimu EXTD se kurzor přesune na začátek následujícího odstavce. Odstavec začíná buď znakem ENTER nebo SYMBOL SHIFT+ENTER (jak bylo vysvětleno výše).

### **4.9 Přesun kurzoru na značku pozice (EXTD-G)**

Po stisku "G" v režimu EXTD se kurzor přesune ("G"o) na značku pozice, což je znak GRAF-R. Tímto způsobem se můžete rychle přesunout na určité místo v rozsáhlém textu.

### **4.10 Přesun kurzoru na značku bloku (EXTD-K)**

Stiskem "K" v režimu EXTD se kurzor přesune na nejbližší značku bloku (bloc"K"), což je znak GRPH-Q.

#### 4.11 Přesun kurzoru na tabulační pozici (CAPS SHIFT+SPACE)

Tento příkaz (BREAK) přesune kurzor na nejbližší pozici, kde je nastaven tabulátor. Podrobnosti jsou v kapitole 8.

#### 4.12 Přesun kurzoru na začátek stránky (EXTD-P)

Po provedení tohoto příkazu se kurzor přesune na první řádku následující stránky. S výhodou ho použijete při konečné úpravě textu - při kontrole zda vám stránka netrhá nadpis či tabulku.

#### 4.13 Mazání znaku (CAPS SHIFT+0, SYMBOL SHIFT+D)

Existují dvě možnosti, jak smazat znak. Ta první 'normální' se provede stiskem CAPS SHIFT+0 (nebo klávesa DELETE). V tomto případě se smaže znak vlevo od kurzoru a text napravo od kurzoru posune o jednu pozici vlevo. Ta druhá se provede stiskem SYMBOL SHIFT a 'D' (STEP). V tomto případě se smaže znak pod kurzorem.

Je samozřejmě možné vymazat jakýkoliv kontrolní znak jako konec řádky, konec stránky atd.

#### 4.14 Zrušení slova (SYMBOL SHIFT+A)

Pokud stisknete SYMBOL SHIFT+A (STOP), zrušíte slovo na kterém je kurzor. Jinak řečeno, zruší se text od pozice kurzoru vlevo až do začátku dalšího slova.

## 4. Příkazy editoru VI

### 4.15 Zrušení řádky (SYMBOL SHIFT+S)

Tato klávesa (NOT) zruší řádku, ve které se nalézá kurzor. Zbytek textu je posunut o řádku nahoru.

### 4.16 Vystředit řádku (SYMBOL SHIFT+W)

Tato klávesa (◀▶) přesune text na řádce tak, aby počet mezer na obou koncích řádky byl shodný - text je vystředěn vzhledem k nastaveným okrajům textu. Vystředěný text je vhodný pro nadpisy, titulky atd.

### 4.17 Zarovnání odstavce (SYMBOL SHIFT+Y)

Klávesa (AND) zarovná odstavec od řádky, ve které je kurzor. Z textu se vypustí přebytečné mezery a text se naformátuje podle nastavených parametrů. Podrobnější popis je v kapitole 13.

### 4.18 Zarovnání řádky (EXTD-T)

Pokud stisknete "T" v režimu EXTD, řádka, ve které se nalézá kurzor, se zarovná - mezery na konci řádky se rozdělí mezi slova na řádce.

### 4.19 Zarovnání řádky vlevo (EXTD-R)

Stiskem "R" v režimu EXTD se řádka, na které je kurzor zarovná k levému okraji. Nepotřebné mezery mezi slovy jsou zrušeny. Tím lze zrušit efekt příkazů EXTD-T a EXTD-E.

#### 4.20 Zarovnání řádky vpravo (EXTD-E)

Význam je podobný, jako ve 4.20, s tím rozdílem, že text je zarovnán k pravému okraji.

#### 4.21 Zkopírování bloku textu (EXTD-C)

Stiskem klávesy "C" v režimu EXTD, se blok textu mezi dvěma znaky GRPH-Q zkopíruje ("C"opy) na místo, kde se nalézá kurzor. Tu samou funkci lze provést i volbou **Opis'** v menu **EDIT'**. Podrobnosti jsou uvedeny v kapitole 7 (7.2).

#### 4.22 Zrušení bloku textu (EXTD-D)

Stiskem "D" v režimu EXTD se zruší ("D"elete) blok textu (blok viz. 4.13). Text se zruší včetně blokových značek. Přesun bloku textu je tedy možné provést kombinací příkazů EXTD-C a EXTD-D. Podrobnosti viz 7.2. Tuto funkci je také možné vyvolat volbou **Smazat'** v menu **EDIT'**.

#### 4.23 Najít další výskyt řetězce (EXTD-F)

Stiskem "F" v režimu EXTD se vyhledá ("F"ind) další výskyt řetězce definovaného volbou **Najít'** v menu **HLEDAT'**. Kurzor se přemístí na začátek řetězce. Funkci lze provést i volbou **Nalézt'** v menu **HLEDAT'**. Podrobnosti jsou v kapitole 9.

## 4. Příkazy editoru . VIII

### 4.24 Nahradit další výskyt řetězce (EXTD-A)

Po stisku "A" v režimu EXTD se změní ("A"lter) následující výskyt řetězce, který byl nadefinován volbou **Najít** v menu **HLEDAT** za řetězec nadefinovaný volbou **Změnit** v tomtéž menu. Stejná funkce se provede volbou **Nahradit** . Podrobnosti jsou v kapitole 9.

### 4.25 Změna řádkování (EXTD-S,X)

Tyto funkce mění mezery mezi řádkami a to v celém textu. Příkazem EXTD-S se mezery zvětší o 1. EXTD-X má opačný význam. Touto funkcí však nelze zrušit jednotlivé prázdné řádky v textu.

### 4.26 Nastavení pravítka (EXTD-Z)

Pravítko lze nastavit jednoduše tím, že se do něj zkopíruje nějaká řádka z textu. To se provede tak, že se na příslušnou řádku umístí kurzor a v režimu EXTD se stiskne znak "Z". Do pravítka se zkopírují pouze znaky >,R,L,D,C a <. Písmena označují pozice tabulátoru (každé písmeno označuje jiný druh tabulátoru). Znaky > a < označují levý a pravý okraj textu. Ostatní znaky se ignorují.

### 4.27 Přepínání režimů

Ostatní příkazy slouží k přepínání režimů. EXTD-V přepíná režim VLOŽ a PŘES. CAPS SHIFT+2 (CAPS LOCK) zapíná a vypíná režim CAPS. CAPS SHIFT+9 (GRAPHIC) zapíná a vypíná režim GRAF. CAPS SHIFT+SYMBOL SHIFT zapíná a vypíná režim



EXTD. Příkazem CAPS SHIFT+1 (EDIT) se dostanete do hlavního menu.

#### 4.28 Počešťování textu (EXTD-I, EXTD-Q, EXTD-W)

Pokud použijete konverzního programu pro převod textu z programu TASWORD II, dostanete patrně text bez diakritických znamének. Jelikož však vaše texty **MUSÍ** mít háčky a čárky, jsou k dispozici prostředky pro počeštění textu. Příkazem EXTD-I přesunete kurzor na následující znak, který může být opatřen znaménkem. Příkazem EXTD-Q se písmeno opatří buď háčkem nebo čárkou. Vyjímky jako ě a ú se opatří znaménkem příkazem EXTD-W.

Při použití kteréhokoliv z příkazů pro počešťování, se režim EXTD **nezruší**. Do režimu NORM se dostanete buď příkazem CAPS SHIFT+SYMBOL SHIFT, nebo pokud se příkazem EXTD-I dostanete na konec textu.



# KAPITOLA 5

## Speciální znaky

## 5. Speciální znaky II

V režimu GRAF jsou zpřístupněny některé speciální znaky:

- GRAF-Q - značka bloku
- GRAF-R - značka pozice
- GRAF-S - význačná mezera  
(hard space, non-breaking space)

Na ostatních kombinacích jsou umístěny znaky české abecedy. Tyto znaky jsou však přístupné jiným mechanismem - byl popsán v odstavci 3.3.

**GRAF-Q** slouží k označení bloku textu. První znak označuje začátek a druhý konec bloku. Graficky je tento znak zobrazen jako vyplněný čtvereček.

**GRAF-R** označuje určitou pozici v textu. Na tuto pozici se lze přesunout příkazem EXT-D-G. Graficky je na obrazovce znázorněn jako prázdný čtvereček.

Oba tyto znaky jsou při formátování textu ignorovány (podobně jako znaky pro řízení tiskárny). Pokud tedy při naformátování textu některá řádka "přečnívá", zkontrolujte, zda řádka neobsahuje některý z těchto znaků. Pokud ano, je vše v pořádku (při tisku se tyto znaky netisknou).

**GRAF-S** (významná mezera) má výlučný význam. Při přetahování slov na novou řádku a formátování má totiž význam **normálního znaku**.

Nejlépe to lze ukázat na příkladu: máte v textu slovo napsané p r o l o ž e n ě. Pokud byste při jeho psaní použili normální mezera, při formátování řádky by se mezi písmena vložily přebytečné mezery. Pokud ovšem použijete

znak GRAF-S slovo zůstane nezměněno. Další použití je třeba u psaní vlastních jmen společně s titulem: Doc. Melichar. Při použití normální mezery by se mohlo stát, že titul Doc. by zůstal na konci řádky a jméno by bylo na začátku další řádky.

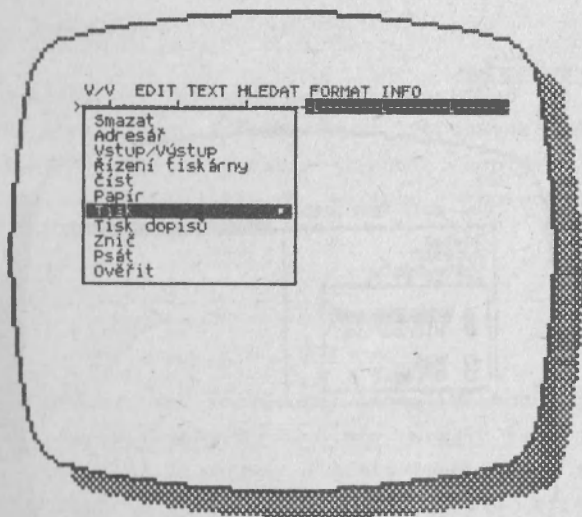
Graficky je na obrazovce znázorněn jako malé písmeno u (toto grafické vyjádření znaku "mezera" je převzato z počítačového oboru). Znak GRAF-S je možné získat i současným stiskem SYMBOL SHIFT a SPACE. Toto ale neplatí při zadávání argumentů v menu - zde je nutné použít GRAF-S.

Při tisku se samozřejmě místo znaku GRAF-S tiskne mezera. Znaky GRAF-Q a GRAF-R se při tisku ignorují.





Toto menu vám umožní ošetřovat textové soubory na magnetofonové pásce a mikrodrajvu. Dále můžete definovat velikost tisknuté stránky a spustit tisk.



### 6.1 Smazat

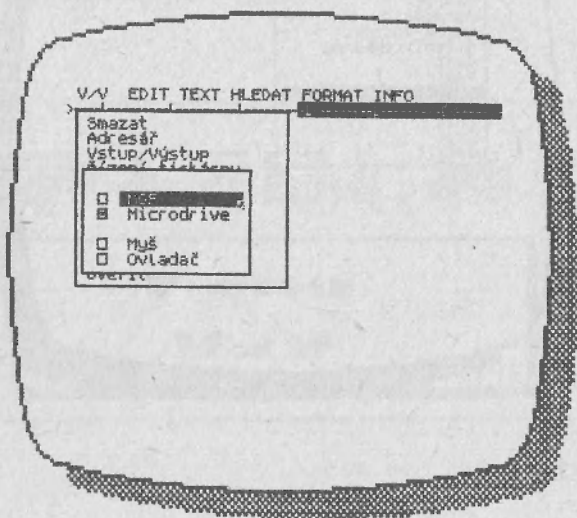
Tato volba vám umožní smazat soubor z mikrodrajvu. Nejprve zadáte jméno souboru a číslo drajvu. Pokud není připojen Interface 1, příkaz je ignorován. Pokud není připojen drajv, nebo není vsunuta kazeta, objeví se hlášení "Microdrive not present". Do editoru se vrátíte příkazem jazyka BASIC - RUN (klávesa "R" a potom ENTER).



## 6.2 Adresář

Tento příkaz vypíše adresář. I tento příkaz je ignorován, pokud není připojen Interface 1.

## 6.3 Vstup/Výstup



Malý bílý čtvereček v rámečku před slovem **Microdrive** indikuje, že text se ukládá a čte z mikrodrajvu. Pokud chcete čtení a ukládání nasměrovat na magnetofon, přesunete šipku na slovo **MGF** a stisknete ENTER nebo "0". Pokud není připojen Interface 1, je automaticky platná volba MGF.

Po nahrání editoru je ovládání šipky v menu řízeno z klávesnice. Volbou možnosti **Ovladač** je řízení přepnuto na křížový ovladač připojený pomocí interfejsu typu Kempston.

Volba **Myš** umožní ovládání pomocí myši, která je připojena pomocí interfejsu MIREK.

#### 6.4 Řízení tiskárny

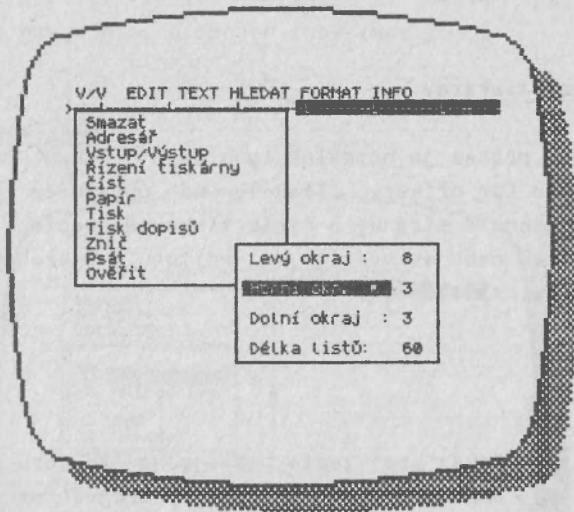
Tento příkaz je normálně ignorován. Pokud ho zvolíte během tisku (po příkazu **Tisk**), na obrazovce se objeví číslo vytisknuté stránky a číslo tisknuté kopie. Je možné zrušit tisk, nebo se vrátit do editoru. Podrobnosti jsou rozvedeny v kapitole 15.

#### 6.5 Číst

Tento příkaz se zeptá na jméno souboru a číslo mikrodrajvu. Jméno souboru a číslo drajvu se uloží do slavné řádky. Jestliže soubor s tímto jménem již existuje, text v tomto souboru se načte do paměti místo existujícího textu (přidání textu lze provést pomocí blokové operace, viz. kapitola 7). Pokud soubor neexistuje, pouze se připraví výstup do tohoto souboru. Jestliže tedy nyní použijete příkaz **Psát**, text v paměti se uloží do specifikovaného souboru.

Pokud používáte magnetofon, zadáte pouze jméno souboru a ten se z pásky nahraje. Jestliže je první znak názvu souboru tečka ("."), potom se nahraje první nalezený textový soubor.

## 6.6 Papír



Kterýkoliv z parametrů týkající se tisku textu můžete snadno změnit. Šipku umístíte nad název příslušného parametru a stisknete ENTER nebo "0". Potom vložíte novou hodnotu a ukončíte klávesou ENTER.

Parametr **Levý okraj** určuje počet mezer, které se vytisknou před tiskem každé řádky textu. To vám umožní posouvat text po stránce (např. vystředit).

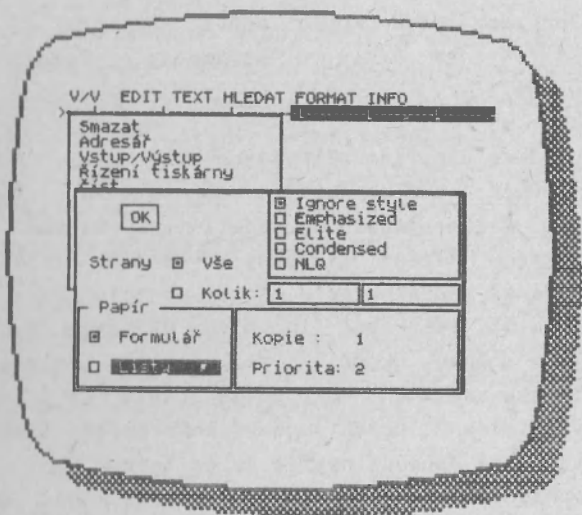
**Horní okr.** určuje počet řádek, které jsou vynechány před tiskem stránky. Analogicky **Dolní okraj** počet řádek vynechaných na konci stránky.

**Délka listů** určuje počet řádek na každé vytištěné stránce (včetně horního a dolního okraje). Standardně se v editovaném textu mění číslo stránky po každých 54 řádkách

(což je 60-3-3). Je ovšem možné stránkovat explicitně řídicím znakem SYMBOL SHIFT + ENTER.

Nezapomeňte, že tyto parametry jsou uloženy s textem a po použití příkazu **Číst** se nastaví na hodnotu, kterou měly při provedení příkazu **Psat**.

### 6.7 Tisk



Probereme jednotlivé parametry při tisku. V pravém horním rohu můžete zvolit typ písma pro tisk textu. Pokud navolíte parametr **Ignore style**, zůstane tiskárna v původním režimu.

Dále můžete zvolit rozsah tištěného textu. Pokud zvolíte **Vše**, tiskne se celý text. Při volbě **Kolik**, zadáte první a poslední tištěnou stranu. Pokud číslo

nezadáte a stisknete pouze ENTER, dosadí se číslo strany, kde se nalézá kurzor.

Pokud stisknete na skládaný perforovaný papír (formulář), zvolíte parametr **Formulář**. V tom případě je tisk nepřerušovaný. Pokud budete tisknout na jednotlivé listy, zvolíte režim **Listy**. Po každé vytištěné stránce je tisk zastaven a je možné ho znovu spustit volbou **Další** v menu **Řízení tiskárny**.

Číslo u parametru **Kopie** udává, kolikrát se má text vytisknout. Význam čísla u parametru **Priorita** bude vysvětlena dále.

Pokud jste nadefinovali všechny parametry, můžete buď stisknout BREAK a tím se vrátit do editoru, nebo zvolit příkaz **OK**. V tom případě se spustí tisk. Řízení se předá do příkazů menu **Řízení tiskárny**, kde se zobrazí číslo tištěné stránky a číslo kopie. Pokud se toto menu neobjeví hned celé, stačí stisknout libovolnou klávesu. Nyní můžete ukončit tisk volbou **Ukončit**. Volba **Další** má dva významy. Pokud byl tisk zastaven kvůli volbě **Listy** (t.j. při tisku jednotlivých stran), volba způsobí pokračování tisku. Pokud se tiskne, volba způsobí návrat do editoru. Nyní je možno používat editor pouze k přidávání textu na konec dokumentu. Není možné používat příkazy typu **Tisk**, **Číst**, **FORMAT** a **Znič**.

Nyní tedy můžeme vysvětlit význam čísla u parametru **Priorita**. Pokud aktivujete současný tisk a editaci volbou **Další** v menu **Řízení tiskárny**, rychlost tisku se pochopitelně zmenší. Snížením **Priorita** se sníží rychlost editoru a zvýší rychlost tiskárny. Implicitní hodnota 2 vyhoví pro většinu případů, neboť pokud není stisknuta žádná

klávesa, rychlost tisku se pochopitelně zvyšuje. Pokud chcete tisknout maximální rychlostí, musíte zůstat v menu **Řízení tiskárny**. Pokud budete chtít opustit toto menu, je nutné, učinit to volbou **Další**. Pokud byste opustili menu stiskem klávesy BREAK, nebude současný tisk a editace správně inicializován.

### 6.8 Tisk dopisů

Tato volba umožňuje tisk "doplňovaných textů", např. dopisů(mailmerging). Jelikož tato volba je realizována jiným programem a je nezbytná přítomnost Interface 1 a mikrodrajvu, nebude tato volba blíže popsána.

### 6.9 Znič

Tato volba umožňuje **nenávratně** smazat text v paměti. Pokud volbu potvrdíte, objeví se podřízené menu, kde je nutno volbu potvrdit ještě jednou. Důvody, vedoucí k této opatrnosti není snad nutné vysvětlovat.

### 6.10 Psát

Jak již bylo řečeno výše, tato volba uloží text na mikrodrajvu nebo na magnetofon. Pokud se text ukládá na pásku, je nutné vložit jméno souboru. Pokud místo jména souboru vložíte znak ".", jako název souboru se vezme implicitní jméno uvedené ve stavové řádce.

### 6.11 Ověřit

Po volbě tohoto příkazu vložíte jméno souboru, který chcete ověřit. Ověření je provedeno tak, že čtený soubor je porovnáván s textem v paměti. Pokud je vše v pořádku, menu zmizí. Pokud byla nalezena chyba, objeví se buď zpráva "Neověřeno" nebo "Chybný soubor". V případě, že se ověřování provádí z magnetofonu, je možné místo jména vložit znak tečka ("."). Potom se ověřuje první nalezený soubor.



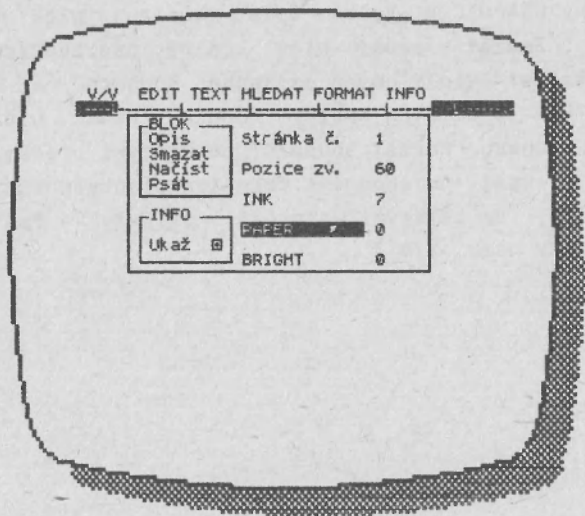


KAPITOLA 3

Menu  
EDIT

## 7. Menu EDIT II

V tomto menu jsou obsaženy blokové operace, nastavení kombinace barev, pozice zvonku, zobrazení pravítka a číslo první stránky.



Číslo u parametru **Stránka č.** určuje číslo první stránky textu (toto číslo je uloženo spolu s textem). **Pozice zv.** udává číslo sloupce, na kterém se ozve zvonek (obdobnou funkci má i psací stroj). **INK**, **PAPER** a **BRIGHT** určují barvy na obrazovce (pokud byste chtěli zadat stejné číslo u **INK** a **PAPER**, program vaši volbu neakceptuje). Parametr **Ukaž** určuje, zda je pravítko zobrazeno, či nikoliv.

### 7.1 Operace s blokem

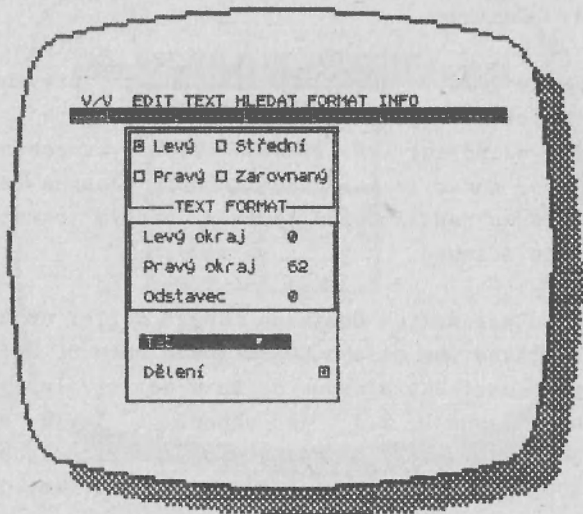
K dispozici jsou celkem čtyři volby. Blok je část textu mezi znaky GRAPHIC Q. Volba **Opis** zkopíruje blok na pozici kurzoru. **Smazat** zruší blok včetně omezovacích znaků. Funkce **Načíst** vloží obsah zadaného souboru na to místo v textu, kde je umístěn kurzor. Funkce **Psát** uloží obsah bloku do souboru. Formát souborů, se kterými pracují příkazy **Načíst** a **Psát** je shodný s formátem standardních souborů (t.j. těch, se kterými pracují příkazy **Psát**, **Číst** a **Ověřit** v nemu **V/V**).



KAPITOLAS

Menu  
TEXT

V tomto menu se určuje formát textu a lze určit definici tabulátorů.



Parametry 'Levý', 'Pravý' a 'Zarovnaný' udávají formát textu. 'Levý' text má levý okraj zarovnaný a pravý rozhozený. 'Pravý' text má pravý okraj zarovnaný a levý rozhozený. 'Zarovnaný' text má pravý i levý okraj zarovnaný. (Stejný formát pro jednu řádku lze vyvolat i řídicími znaky EXT-D-R, EXT-D-E a EXT-D-T).

'Střední' text je vycentrován mezi levým a pravým okrajem. (Stejný formát pro jednu řádku získáte řídicím znakem SYMBOL SHIFT+W).

Číslo u parametru 'Levý okraj' udává pozici levého okraje. Implicitní hodnota je 0. Není výhodné definovat tuto

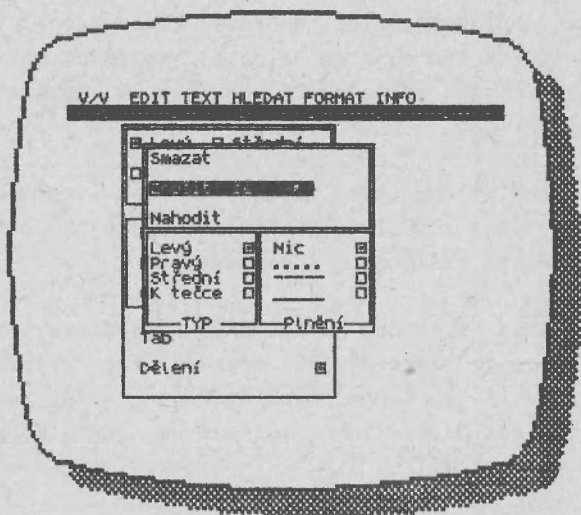
hodnotu větší než 0, neboť se tím zvětšuje potřeba paměti pro uložení textu (Řádky jsou zleva doplněny mezerami). Při změně tohoto parametru se zároveň na stejnou hodnotu nastaví i parametr **Odstavec**.

Parametr **Pravý okraj** udává pozici pravého okraje textu. Implicitní hodnota je 59. Pravý okraj je možné posunout až na pozici 126. V tomto případě se zobrazený text posune vlevo, pokud se kurzor dostane do sloupce většího než 63. Šířka řádky nadefinovaná levým a pravým okrajem nesmí klesnout pod 6 znaků.

Číslo u parametru **Odstavec** udává pozici odstavce. Na začátku odstavce (po stisku ENTER nebo SYMBOL SHIFT+ENTER) se kurzor automaticky přesune na tuto pozici. Implicitně je tato hodnota rovna 0, t.j. je shodná s levým okrajem - automatické nastavení se neprovede. Pozice odstavce je zobrazena na pravítku znakem "|" (s výjimkou, kdy je pozice odstavce shodná s levým okrajem).

**Dělení** indikuje zapnutí, nebo vypnutí automatického "přetahování" slov. Při vypnutí se slova automaticky nepřetahují na začátek další řádky - slova na konci řádky můžete ručně rozdělit.

## 8.1 Volba 'Tab'



Po zadání pozice po volbě **Smazat** se na této pozici zruší tabulátor (pokud existuje).

Volba **Zrušit vše** zruší všechny tabulátory.

Volba **Nahodit** si nejprve vyžádá pozici a potom na této pozici nastaví tabulátor. Typ tabulátoru je určen stavem parametrů ve skupině **TYP** a **Plnění**.

Nyní popíšeme význam jednotlivých vlastností tabulátoru. Nejprve to budou vlastnosti ze skupiny **TYP**.

**Levý** tabulátor je normální tabulátor, na jaký jste zvyklí z psacího stroje. Na pravítku je tento tabulátor zobrazen písmenem L (Left).



**Pravý** tabulátor zarovná text, který napíšete po najetí na tabulační pozici, doprava. Zarovnávání vkládaného textu zastavíte buď najetím na další tabulační pozici, nebo volbou libovolného příkazu. Na pravítku je zobrazen písmenem R (Right).

**Střední** tabulátor vycentruje text, přičemž střed textu je totožný s pozicí tabulátoru. Tento tabulátor je na pravítku značen písmenem C (Center).

Tabulátor **K tečce** je podobný tabulátoru **Pravý**, s tím rozdílem, že zarovnávání doprava lze přerušit navíc znakem tečka ("."). Tento tabulátor je možno použít pro zarovnání čísel s desetinnou tečkou. Na pravítku se značí symbolem D (Decimal).

Vlastnost ve skupině **Plnění** definuje znak, kterým je vyplněna cesta kurzoru při najetí na tabulační pozici. Implicitní hodnota je **Nic**, což znamená, že se plnění neprovádí a kurzor se pouze přesune na tabulační pozici. V případě, že na místě, kam se má kurzor přesunout, není text, doplní se mezery. Při volbě **.....**, **-----** a **\_\_\_\_\_** se plnění provádí příslušným znakem.

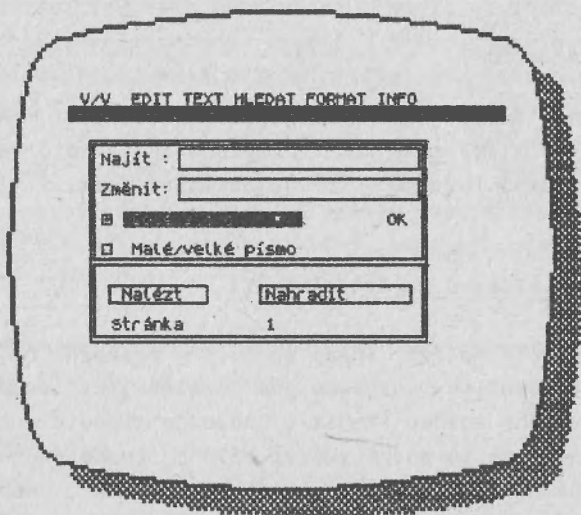


KAPITOLAS

Menu  
HLEDAT

## 9. Menu HLEDAT II

Volby v tomto menu vám umožní vyhledat určitý text a případně tento text nahradit jiným.



### 9.1 Najít text

Volba 'Najít' vám umožní zadat text, který chcete hledat. Při vkládání textu můžete použít kterýkoliv znak, včetně těch, které jsou přístupné v režimu EXTD nebo GRPH.

Je také možné použít tzv. volného formátu (wild card) - pokud na některém místě hledaného textu použijete znak "?", znamená to, že na této pozici může být libovolný znak. Například pokud zadáte text "smr?", bude vyhledáno nejen slovo "smrt", ale také "smrk", "smrž" atd. Pokud zadáte "???" budou nalezena všechna slova, která obsahují tři písmena.

Není však možné vyhledat text, ve kterém je obsažen právě znak "?".

### 9.2 Změnit text

Volba **´Změnit´** vám umožní nadefinovat text, kterým se může nahradit nalezený text. Při zadávání tohoto textu nelze použít volného formátu - "?" je normální znak.

### 9.3 Činnost příkazů **Nalézt/Nahradit**

Po volbě **Nalézt´** (nebo použitím příkazu EXT-D-F), se kurzor automaticky přesune na následující výskyt textu nadefinovaného volbou **Najít´**. Pokud je zapnutá volba **´Celé slovo´**, nalezne se pouze výskyt celého (odděleného) slova. To znamená, že pokud chceme najít slovo "vlk", nebude toto slovo nalezeno například v textu "vlkodlak". Slovo "vlk" bude nalezeno například v některém z následujících textů:

"vlk běží", "(vlk běží)", "(vlk) běží", "vlk! běží", atd.

Pokud je volba **Celé slovo´** vypnuta, naleznou se všechny výskyty v textu. Jestliže necháte nalézt slovo "to", bude nalezeno v textech : "auto", "topůrko", "to je meloun" atd.

Volba **Malé/velké písmo´** udává, zda se při porovnávání textů má brát zřetel na velká a malá písmena. Pokud je volba **Malé/velké písmo´** zapnuta, znamená to, že pokud hledáme například text "banka", je nalezen pouze výskyt slova "banka" a ne například "BaNka" či "BANKA". Tyto texty by byly nalezeny pouze v případě, že by volba **Malé/velké**

## 9. Menu HLEDAT IV

**písmo** byla vypnuta.

Volba **'Nahradit'** (nebo příkaz EXT-D-A), vyhledá následující text nadefinovaný volbou **Najít** a nahradí jej textem nadefinovaným volbou **Změnit**. Výhodu tohoto příkazu zjistíte v okamžiku, když budete potřebovat nahradit pouze některé výskyty textu. Například pokud chcete v dopisu změnit titul "Ing." za titul "Doc.", nejprve nadefinujete volbou **Najít** slovo "Ing." a potom volbou **Změnit** slovo "Doc.". Potom příkazem EXT-D-F naleznete výskyt slova "Ing." a příkazem EXT-D-A (pokud je to ten správný výskyt) toto slovo změníte na "Doc.".

Algoritmus, který provádí volbu **'Nahradit'** je "inteligentní" : Pokud napíšete text -

Dobré Jitro  
dobré jitro  
DOBRÉ JITRO

Nyní nadefinujte volbu **'Najít'** na "jitro" a volbu **'Změnit'** na "RÁno". Potom vypněte volbu **'Malé/velké písmo'**. Pokud nyní třikrát provedete příkaz EXT-D-A, dostanete text :

Dobré Ráno  
dobré ráno  
DOBRÉ RÁNO

Z příkladu je tedy vidět, že jsou respektována malá a velká písmena. Pokud byste provedli tento příklad ještě jednou, ale se zapnutou volbou **'Malé/velké písmo'**, bylo by všude dosazeno slovo "RÁno" (t.j. stejné, jaké bylo zadáno ve volbě **Změnit**).

Volba 'OK' nalezne a nahradí všechny výskyty textu počínaje pozicí kurzoru. Odstavec, který obsahoval nahrazovaný text, se automaticky zarovná (Podle právě nastavených charakteristik). Pokud již není v paměti místo pro nahrazovaný text (v případě že nový text je delší než starý), nahrazování se přeruší a zobrazí se hlášení "Plná paměť".

Všechny příkazy pro vyhledávání a nahrazování uvažují pouze text od pozice kurzoru do konce.

#### 9.4 Stránka

Touto volbou můžete najet kurzorem na začátek stránky. Volbu použijete při závěrečných úpravách textu, při zjišťování, zda stránka někde nevhodně nerozdělí text a pokud ano, zabráníte tomu explicitním odstránkováním (SYMBOL SHIFT + ENTER). Pokud zadáte číslo neexistující stránky, kurzor se přesune na konec textu. Podobnou funkci má příkaz EXT-D-P, který přesune kurzor na začátek následující stránky.



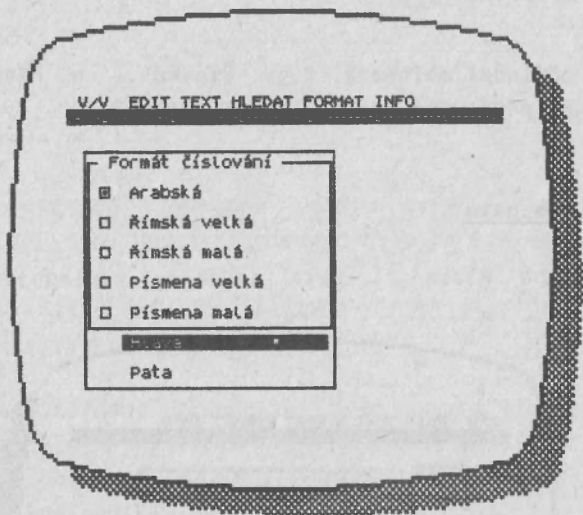


KAPITOLA : 0

Menu  
FORMAT

## 10. Menu FORMAT II

V tomto menu se volí formát číslování a označování stránek.



### 10.1 Formát číslování stránek

Je pět různých způsobů číslování stránek. Implicitní je volba **Arabská**. V tomto případě se stránky číslovají normálními arabskými číslicemi v rozsahu od 1 do 65535.

Volby **Římská malá** a **Římská velká** způsobí, že se stránka čísluje římskými číslicemi v rozsahu 1 až 3999. Rozdíl mezi těmito dvěma volbami je pouze v tom, zda jsou použity malé nebo velké znaky (t.j. xii nebo XII).

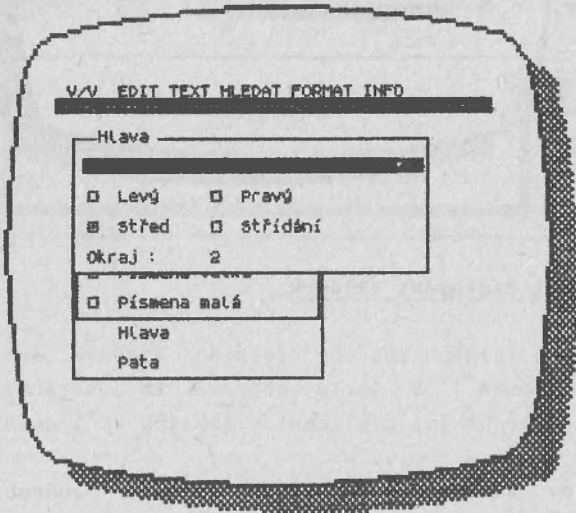
Pokud zvolíte **Písmena velká** nebo **Písmena malá**, stránky budou označeny písmeny. Postup při "číslování" je

následující : první strana - a, další - b,c,d, ... ,z,aa,ab ... Rozsah číslování je 1 až 702 (a .. zz). Zda se bude "číslovat" malými či velkými písmeny záleží na použité volbě.

Dvě poslední možnosti, t.j. 'Římská ..' a 'Písmena ..' se většinou používají při číslování příloh.

## 10.2 Hlava a pata

Po volbě 'Hlava' či 'Pata' se objeví následující menu :



Toto menu vám umožní bližší specifikovat text, který se bude tisknout na začátku a konci stránky.

Tento text můžete zadat pomocí obdélníku pod nápisem

"Hlava" ("Pata"). Pokud v tomto textu použijete znak "#", dosadí se za něj číslo tištěné stránky. Pokud tedy napíšete texty jako například : "#", "strana #" a "-#-", bude se tisknout "26", "strana 26" a "-26-" (pokud je číslo tisknuté stránky 26).

Volba **Levý** způsobí tisk textu hlavičky od začátku levého okraje.

Volba **Pravý** je opak volby **Levý**. Hlavička je vytištěna tak, aby poslední písmeno bylo na pravém okraji.

Volba **Střed** je implicitní - hlavička je tisknuta doprostřed strany.

Volba **Střídání** tiskne text hlavičky na liché stránky vpravo a sudé stránky vlevo. Tato volba se používá, jestliže tisknete z obou stran papíru. Hlavička je tedy tisknuta vždy k vnější hraně papíru.

Poslední volba **Okraj** definuje na které řádce horního, nebo dolního okraje (velikost tohoto okraje se definuje volbou **Papír** v menu **V/V**) se bude tisknout hlavička. Implicitně je velikost horního a dolního okraje 3 :

Řádka 3

Řádka 2

Řádka 1

Pokud tedy zadáte hodnotu **Okraj** 3, bude se tisknout hlavička na řádce 3, t.j. na první řádce okraje. Implicitní hodnota 2 způsobí tisk hlavičky na řádce 2. Pokud bude hodnota **Okraj** rovna nule, hlavička se nebude tisknout.

KAPITOLA : :

Menu  
INFO

## 11. Menu INFO II

Je zde uveden přehled příkazů, název instalovaného ovladače tiskárny a velikost zbývající volné paměti pro text.

D-WRITER V1.0 (c)Daje 1987			
KURZOR		BLOK	RÁDKA
šipky		G+0 značka	C+ENTER RÁDKA
C+3, 4	slovo	E+0 smazat	S+ENTER strana
S+F, G	text	E+C kopírovat	ENTER odst.
S+E, G	řádek		
S+U, I	list	OSTATNÍ	
E+8, Y	odst.	E+S, X řádkování	HLEDAT
E+P	str.	E+Z pravítko	E+F vyhledat
E+K	blok	E+V vložit/přes	E+A nahradit
E+G	poz.	BREAK tabulátor	
FORMÁTOVÁNÍ		ČEŠTINA	
S+U	vystředit ř.	E+I znak	S+A slovo
E+T	zarovnat ř.	E+G český	S+S řádku
E+R	vlevo ř.	E+U ů, ě	C+0 vlevo
E+E	vpravo ř.		S+D pod
S+Y	zarovnat od.		
Volno: 16383		Tiskárna: NULL	

KAPITOLA 12

Řídící  
znaky

## 12. Řídící znaky II

Řídící znaky pro tiskárnu se do textu vkládají podobně, jako znaky české abecedy - pomocí prefixu, písmenem "q". Stisknete písmeno "q", nebo "Q" a potom číslo 1 až 8. Řídící znak je zobrazen na obrazovce speciálním značkou - v horní části je číslo řídicího znaku (podle toho, která číslice byla při zadávání stisknuta) a v dolní části je buď znak "+", nebo znak "-" podle toho, zda má být příslušný režim tisku zapnut ("+"), nebo vypnut ("-").

Těmito řídicími kódy můžete v průběhu tisku měnit druh písma, t.j. sytý tisk, dvojitá šířka, podtržení atd.

Následující tabulka udává standardní význam řídicích kódů. Je samozřejmě možné pojmenovat kódy zcela libovolně, ale je pochopitelné, že název by měl odpovídat nadefinovanému významu.

Samotné příkazy BEZ SYMBOL SHIFT daný režim zapínají a příkazy SE SYMBOL SHIFT režim vypínají.

ZAPNOUT	ŘÍDÍČÍ ZNAKY	VYPNOUT
1 - enlarged	(zvětšený tisk) - !	
2 - double strike	(sytý tisk) - §	
3 - italic	(kurzíva) - I	
4 - proportional	(proporční tisk) - \$	
5 - underlined	(podtržení) - %	
6 - condensed	(zhuštěný tisk) - &	
7 - subscript	(dolní index) - ' (	
8 - superscript	(horní index) - (	



Standardní hodnoty řídicích kódů lze libovolně měnit - postup je uveden v kapitole 16.

V průběhu formátování jsou řídicí znaky ignorovány: pokud například vložíte na řádku dva kontrolní kódy a máte navolen režim **Zarovnaný**, řádka bude zarovnána, ale dva znaky budou přečnívat přes pravý okraj. V průběhu tisku však budou kontrolní znaky použity pro řízení tiskárny a řádka tedy bude vytištěna správně.





## 13. Zarovnaní odstavce II

### 13.1 Obecně k zarovnaní.

Pokud provedete v textu nějaké změny (vymažete, vložíte či změníte text), je většinou nezbytné znovu zarovnat odstavec, ve kterém jste změny prováděli. Zarovnaní se provede řídicí klávesou SYMBOL SHIFT+Y (AND) - viz. 4.12. Tento příkaz zarovná odstavec, ve kterém se nalézá kurzor. Řádka, ve které je kurzor, se zároveň považuje za začátek odstavce. Je tedy nutné přesunout kurzor na začátek odstavce, který chcete naformátovat a stisknout AND. Na začátku první řádky odstavce bude vynecháno několik mezer - počet mezer je stanoven volbou 'Odstavec' v menu 'TEXT' (viz. 8.10).

Odstavec je ukončen znakem ENTER, nebo SYMBOL SHIFT + ENTER. Znak CAPS SHIFT+ENTER pouze "načne" novou řádku bez ukončení odstavce (viz 4.1).

### 13.2 Změna formátu odstavce.

Dejme tomu, že jste odstavec napsali nezarovnaný ('Levý') a nyní chcete, aby tento odstavec byl zarovnaný. Potřebujete tedy změnit formát odstavce. Postup je následující:

- a. V menu 'TEXT' zvolíte příslušný formát (viz. kap. 8).
- b. Přesunete kurzor na první řádku odstavce a stisknete AND.

Přesunutí kurzoru na začátek odstavce lze provést příkazem EXT D+Y.

Začátek první řádky je odsazen. Vyjimku tvoří případ, kdy je navolen **Střední** formát.

**13.3 Změna okrajů odstavce.**

Postup je shodný jako v předcházejícím případě, s tím rozdílem, že v menu 'TEXT' se změní parametry 'Levý okraj' a 'Pravý okraj'.

**13.4 Použití správného formátu.**

Standardně je nastaven Zarovnaný formát s okraji 0 a 59. Tyto hodnoty jsou vhodné pro tisk textu na standardní formát papíru A4.

Jak vidíte, změnou těchto parametrů, můžete získat různou grafickou úpravu. Je na příklad možné změnou okraje odstavce "zúžit" (jako například tehle), nebo naopak psát text s větší šířkou než 64 znaků.

Do paměti je možné uložit 9 až 10 stránek textu - pokud jsou nastaveny standardní parametry. Pokud použijete nenulový levý okraj, počet stránek uložených v paměti bude menší. Není vhodné používat nenulový levý okraj, s výjimkou krátkých odstavců, protože jinak rostou nároky na paměť, ve které je text uložen. Pokud použijete pravý okraj větší než je standardní hodnota (60), počet stran se sníží, ale množství textu uloženého v paměti se nezmění.





## 14. Zobrazení textu II

Pokud vaše tiskárna dovoluje tisknout řádky s délkou větší než 80 znaků, můžete změnit pravý okraj textu na jinou, větší hodnotu, než je standardních 60. Například některé tiskárny umí ve zhuštěném režimu tisku více než 100 znaků na řádku. Přestože na obrazovce je možné zobrazit pouze 64 znaků, není problém vytvořit text s delšími řádkami.

Pokud tedy například nastavíte pravý okraj na hodnotu 79, můžete na řádku napsat až 80 znaků. Jakmile kurzor opustí pravý okraj obrazovky, celý text se posune stranou. Tímto způsobem můžete (při vhodně nastaveném pravém okraji) napsat na řádku až 127 znaků.

Zobrazování textu na obrazovce je tzv. "transparentní" vzhledem k operacím editoru, což znamená, že pokud je text na obrazovce posouván nebo zobrazován, jsou akceptovány příkazy editoru - chod programu není zpomalen.



KAPITOLA : 5

Tisk  
textu

## 15. Tisk textu II

### 15.1 Jak tisknout.

V této kapitole jsou shrnuty zásady při tisku textu. Viz. také odstavce 6.4, 6.6, 6.7 a kapitoly 10, 12 a 18. Před prvním tisknutím je nutno "nainstalovat" editor pro vámi používaný druh tiskárny a interfejsu.

Před tím, než budete tisknout text vytvořený editorem, je nutné nastavit některé parametry týkající se tisku. Jedná se například o číslo první strany (7.1), délku tisknuté stránky (6.6) a záhlaví a konec stránky (10.3). Ve velkém množství případů by měly vyhovovat standardně nastavené parametry. Pokud budete měnit tyto parametry, je vhodné tak učinit před nahráním textu na mikrodrajv nebo pásku, neboť tyto parametry jsou uloženy spolu s textem a při opětovém nahrání textu jsou automaticky obnoveny.

#### V Ž D Y P Ř E D T I S K E M U L O Ž T E T E X T

Pokud totiž nastanou při tisku nějaké problémy - chyba v komunikaci, zapnutí tiskárny atd. - je možné se k textu vrátit jeho opětovným přečtením. V opačném případě může být zničena vaše mnohahodinová práce.

Ve většině případů je nutné pro získání dobré grafické úpravy definovat v některých místech textu explicitní odstránkování - stránka rozděljuje nadpis, obrázek či tabulku. Nejprve tedy zkontrolujete pomocí volby **Stránka** v menu **HLEDAT** kde jsou začátky stran (je možné rovněž použít příkaz **EXTD-P**). Pokud je to nutné, znakem **SYMBOL SHIFT+ENTER** nadefinujete nový začátek strany.

Není vhodné text s tímto explicitním stránkováním archivovat, protože při změnách textu potom můžete dostat

nesprávné rozdělení stránek. Na rozdíl od implicitního stránkování (podle délky stránky) nereaguje explicitní stránkování na vkládání a vypouštění řádek.

Nyní tedy volbou **'Tisk'** aktivujete tisk. Nejprve můžete nadefinovat některé parametry dostupné v tomto menu. Tisk spustíte volbou **OK**. Po této volbě se aktivuje menu **'Řízení tisku'**. Volbou **Další** se můžete vrátit do editoru (rychlost tisku se sníží) a nebo volbou **Ukončit'** zastavit tisk (pokud má vaše tiskárna vnitřní paměť, je možné, že se tisk nezastaví bezprostředně po provedení této volby). Pokud máte nastavenou volbu tisku na jednotlivé listy, tisk se po vytisknutí stránky zastaví a po založení nového listu do tiskárny se v tisku pokračuje volbou **Další** v menu **'Řízení tisku'**.

### 15.2 Tisk textů větších než je kapacita paměti.

Pokud chcete vytvořit dokument větší než 10 stránek (t.j. víc než se vejde do paměti), dodržujte následující postup:

- a. Napište 7 až 8 stránek textu a nadefinujte všechny parametry pro tisk.
- b. Uložte text.
- c. Vymažte text volbou **Znič'**.
- d. Volbou **'Čist'** nadefinujte jméno (pouze u microdrive).
- e. Volbou **'Číslo stránky'** v menu **EDIT'** nadefinujte číslo první strany.

## 15. Tisk textu IV

f. Opakujte postup od bodu a.

Pokud jste napsali celý text, nahrajete postupně všechny části textu a postupně je vytisknete.

KAPITOLA 16

Instalace  
tiskárny

## 16. Instalace tiskárny II

### 16.1 Instalace

Pokud nahrajete D-WRITER poprvé, musíte provést instalaci tak, aby program fungoval s vaší tiskárnou a interfejsem. Při instalaci si zároveň určíte, kam instalovanou verzi uložíte - zda na mikrodrajv, či na magnetofon.

Pokud tedy nahrajete poprvé program ze zakoupené kazety, automaticky se spustí instalační program (program nahrajete příkazem LOAD ""). Objeví se následující menu:

Instalace D-WRITER (C)DaJe

Řídicí kódy

Epson

Diablo

Další

Modifikovat

Rychlost 9600

Tečka 46

Instalovat

Ovladač

NULL

NULL

NULL

NULL

NULL

Volbou pod hlavičkou **Ovladač** můžete zvolit jeden z pěti ovladačů, které instalační program obsahuje. Texty u jednotlivých voleb jsou proměnné a záleží na typu ovladače. Tento text je vlastně název ovladače (viz. 16.3) - shodné jméno se zobrazí i ve vlastním programu při vyvolání volby **INFO**. Způsob vřazení vlastního ovladače je popsán v

odstavci 16.3.

Volba **´Rychlost´** definuje přenosovou rychlost při použití ovladače s názvem **RS232 IF1´**. Všimněte si, že tento ovladač je rovněž implicitně zvolen. Standardní rychlost, která je také nastavena, je 9600 baud.

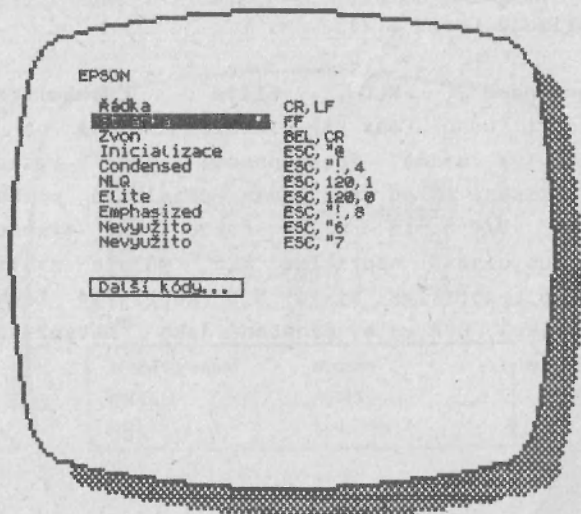
Volbou **´Tečka´** se definuje kód, který se bude posílat na tiskárnu místo znaku "." (tečka). Normálně je zde nadefinovaná hodnota 46 - t.j. znak ".". Je však možné například změnit tuto hodnotu na 44 - t.j. ",". V anglosaských zemích se totiž čárka používá jako oddělovač řádů v číslech. Vy tuto volbu patrně nikdy nevyužijete.

Volby pod hlavičkou **´Řídící kódy´** vám umožňují zvolit jednu ze tří možných definic řídicích kódů. Ve volbě **´Epson´** jsou nadefinovány řídicí znaky odpovídající tiskárnám typu EPSON (a kompatibilní). Volba **´Diablo´** je určena pro tiskárny typu "daisy wheel" (kopretina, typové kolečko). Řídící kódy v této volbě jsou vhodné pro psací stroj ROBOTRON 6011 (opatřený interfejsem pro simulaci rozhraní CENTRONICS ing. Koutského z VŠSE Plzeň). Poslední volba **´Další´** vám umožní nadefinovat si vlastní konfiguraci řídicích kódů bez toho, že byste museli předefinovat předcházející volby (což ovšem neznamená, že je nemůžete předefinovat). V této volbě jsou řídicí kódy nadefinovány jako prázdné.

## 16.2 Změny řídicích kódů

Pokud zvolíte některý z ovladačů, můžete zjistit, že standardní definice řídicích kódů vám nevyhovuje a tudíž chcete definice změnit. Do editace kódů se dostanete volbou

**Modifikovat.** Objeví se následující menu (všimněte si, že jméno definice je v levém horním rohu):



**Řádka** definuje posloupnost znaků (max 4), které budou poslány při ukončení řádky. Některé tiskárny vyžadují pouze CR či LF, některé vyžadují oba dva.

**Stránka** definuje kód (pouze jeden), kterým bude ukončena stránka. Drtivá většina tiskáren vyžaduje implicitní kód FF (dekadicky 12).

**Zvon** (zvoneček) definuje posloupnost znaků (max 4), které při vyslání na tiskárnu mají způsobit zvukové znamení (beep). D-WRITER dává zvukový signál po vytištění stránky. Většina tiskáren požaduje kód BEL.

**Inicializace** definuje posloupnost znaků (max 4),



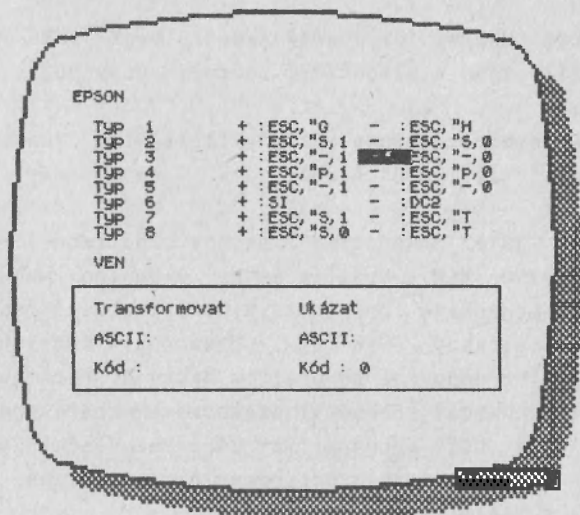
které provedou inicializaci tiskárny - t.j. zruší speciální režimy a nastavený typ písma. Tato posloupnost se posílá na tiskárnu před zvolením typu písma (volba **Tisk** v menu **V/V**). Samozřejmě že při volbě **Ignore style** se tiskárna neinicializuje (viz. 6.7).

**Condensed**, **NLQ**, **Elite**, **Emphasized** jsou posloupnosti kódů (max 4), které nastaví na tiskárně příslušný typ písma. Posloupnosti jsou vyslány před zahájením tisku, pokud je zapnuta příslušná volba v menu **Tisk** (menu **V/V** viz. 6.7). Pokud vaše tiskárna neumí některý druh písma, například NLQ, můžete zvolit nějaký podobný typ (například místo NLQ použijete **Emphasized** a **Double strike**). Dvě volby označené jako **Nevyužito** nejsou zatím obsazeny.

## 16. Instalace tiskárny VI

### 16.3 Další kódy

Pokud nadefinujete tyto "obecné" řídicí kódy, použijte volbu **Další kódy**... Objeví se následující menu:



Prvních osm voleb vám umožní nadefinovat 16 řídicích kódů, které můžete poslat na tiskárnu kdekoli v textu. Volba **Typ 1** až **Typ 8** a '+' či '-' odpovídají řídicím znakům pro tiskárnu, které v průběhu editace získáte použitím prefixu "q" či "Q" a číslice od 1 do 8 (viz. kapitola 12).

Volba **Transformovat** je velmi důležitá pro instalaci znakového souboru vaší tiskárny. Různé tiskárny totiž vyžadují různé kódy, aby vytiskly ten samý znak. Ve všech třech volbách (t.j. Epson, Diablo a Další) jsou implicitně nadefinovány znaky standardní ASCII abecedy. Pokud budete

potřebovat změnit hodnotu některého kódu, vložíte nejprve znak, jehož hodnotu chcete změnit (vložíte přímo znak a ENTER). Potom vložíte dekadickou hodnotu kódu, který se bude vysílat při tisku daného znaku. Pokud místo kódu stisknete pouze ENTER, zůstane nedefinován původní kód.

Volbou **'Ukázat'** si můžete zkontrolovat vaši definici. Opět vložíte znak a vzápětí se zobrazí odpovídající kód.

Transformovat můžete všechny tištitelné znaky - t.j. znaky od " " (32) do "" (126).

Pokud jste dokončili všechny potřebné definice, použijte volbu **VEN**. Vráťte se do úvodního menu. Volbou **Instalovat** provedete instalaci. Nyní se zobrazí dotaz, kam nahrát instalovaný D-WRITER - zda na kazetu či na mikrodrajv. Po odpovědi se program nahraje. Potom se zobrazí dotaz, kam nahrát celou instalaci. Nahrát znova celou instalaci může být výhodné ze dvou hledisek: jednak si uschováte vámi vytvořené definice a jednak se instalace nahraje i s vašimi vlastními ovladači.

#### 16.4 Vstupní formát kódů

Kódy mohou být zadávány ve třech různých formátech:

1. Jako dekadické číslo t.j. 13,10
2. Jako znak ASCII t.j. "A","b (nebo "A","b")
3. Použitím standardního označení pro řídicí kódy ASCII

Není možné zadávat kódy v hexadecimální formě.

Následující tabulka udává standardní označení řídicích

## 16. Instalace tiskárny VIII

kódů ASCII včetně dekadické a hexadecimální reprezentace.

NUL	0	00H	SDH	1	01H	STX	2	02H
ETX	3	03H	EOT	4	04H	ENQ	5	05H
ACK	6	06H	BEL	7	07H	BS	8	08H
HT	9	09H	LF	10	0AH	VT	11	0BH
FF	12	0CH	CR	13	0DH	ST	14	0EH
SI	15	0FH	DLE	16	10H	DC1	17	11H
DC2	18	12H	DC3	19	13H	DC4	20	14H
NAK	21	15H	SYN	22	16H	ETB	23	17H
CAN	24	18H	EM	25	19H	SUB	26	1AH
ESC	27	1BH	FS	28	1CH	GS	29	1DH
RS	30	1EH	US	31	1FH			

Slovo **NONE** použijete místo kódů v případě, že na tiskárnu nemá být vyslán žádný kód.

Při zadávání nenumerných informací není rozdíl mezi malými a velkými písmeny. Například tedy "ESC", "esc" ale i "Esc" jsou si rovnocenné a znamenají kód 27.

16.5 Ukázka ovladače

Instalace obsahuje pět různých ovladačů. Pokud vám nevyhovuje ani jeden z nich, patrně budete chtít zařadit vlastní. Jeden ovladač může být maximálně 1KB (1024 bajtů) dlouhý.

Ovladače jsou umístěny na adresách:

0E400H  
 0E800H  
 0EC00H  
 0F000H  
 0F400H

Je celkem lhostejné, na kterou pozici svůj ovladač umístíte. Název, který je v ovladači se při instalaci zobrazí jako jedna z voleb. Kód ovladače musí být přeložen tak, aby pracoval na adresách 0B300H až 0B6FFH.

Pro začlenění vašeho ovladače bude nejlepší následující postup:

1. Nahrát instalaci (příkazem LOAD")
2. Volbou **Instalovat** opustit instalaci
3. Klávesou BREAK (CAPS SHIFT+SPACE) přerušit program
4. Příkazem **LOAD "název" CODE x** nahrát váš ovladač  
 x může být jedna z adres 0E400H, 0E800H .....
5. Spustit program příkazem **RUN**

Po provedení instalace můžete samozřejmě uložit i instalaci s vaším ovladačem.

Bod 4. můžete pochopitelně zopakovat několikrát - pokud budete potřebovat začlenit více ovladačů.

## 16.Instalace tiskárny X

Následující ukázka představuje prázdný ovladač. Znaký mu posílané zahazuje a při dotazu na připravenost tiskárny, odpovídá vždy, že je tiskárna připravena.

```
;  
;  
DRG XB300  
;  
;=====  
; Prázdný ovladač  
; (c)DaJe, 1986  
;=====  
;  
JP LO ; výstup znaku (znak v reg. A)  
JP STATUS ; test, zda je tiskárna připravena  
JP INIT ; inicializace tiskárny  
;  
;  
1234567890  
DEFM "NULL " : název ovladače (10 znaků)  
;  
;  
; Překódovací tabulka pro výstup znaků české abecedy.  
; Tato tabulka je obsazena tak, aby znaky české abecedy byly  
; posílány na tiskárnu tak, jak jsou uloženy v paměti.  
; Místo každého znaku je možné poslat až 4 znaky.  
;  
DEFB 1, XB0,0,0 ; Á  
DEFB 1, XB1,0,0 ; Č  
DEFB 1, XB2,0,0 ; ě  
DEFB 1, XB3,0,0 ; É  
DEFB 1, XB4,0,0 ; ě  
DEFB 1, XB5,0,0 ; í
```

```

DEFB 1, X86, 0, 0 ; Ň
DEFB 1, X87, 0, 0 ; Ó
DEFB 1, X88, 0, 0 ; Ř
DEFB 1, X89, 0, 0 ; Š
DEFB 1, X8A, 0, 0 ; Ť
DEFB 1, X8B, 0, 0 ; Ů
DEFB 1, X8C, 0, 0 ; Ú
DEFB 1, X8D, 0, 0 ; Ý
DEFB 1, X8E, 0, 0 ; Ž
DEFB 0, X8F, 0, 0

```

```

DEFB 1, X90, 0, 0 ; á
DEFB 1, X91, 0, 0 ; č
DEFB 1, X92, 0, 0 ; ě
DEFB 1, X93, 0, 0 ; é
DEFB 1, X94, 0, 0 ; ě
DEFB 1, X95, 0, 0 ; í
DEFB 1, X96, 0, 0 ; ň
DEFB 1, X97, 0, 0 ; ó
DEFB 1, X98, 0, 0 ; ř
DEFB 1, X99, 0, 0 ; š
DEFB 1, X9A, 0, 0 ; ť
DEFB 1, X9B, 0, 0 ; ů
DEFB 1, X9C, 0, 0 ; ú
DEFB 1, X9D, 0, 0 ; ý
DEFB 1, X9E, 0, 0 ; ž
DEFB 0, X9F, 0, 0

```

```

;
;
; Podprogram pro vyslání znaku na tiskárnu.
; Znak je předán v registru A.
; Je nutné uschovat všechny použité registry.
;

```

```

LO RET

```

## 16.Instalace tiskárny XII

```
;  
;  
; Podprogram pro zjištění stavu tiskárny.  
; Výstup je v příznaku Z (Zero flag).  
; Z-1 - tiskárna připravena   Z=0 - tiskárna není připravena  
;  
STATUS XDR  A  
          INC  A  
          RET  
;  
;  
; Podprogram pro inicializaci tiskárny.  
; Tento podprogram by měl nejen nainicializovat tiskárnu,  
; ale i interfejs.  
;  
INIT     RET  
;  
;  
          END
```



PŘÍLOHY

## Příloha A - Přehled příkazů (Příkazový režim).

CS-CAPS SHIFT SS-SYMBOL SHIFT EM-EXTEND GRAF-GRAPHICS

### Přesun kurzoru:

CS+5 (vlevo)	o znak vlevo
CS+6 (dolů)	o řádku dolů
CS+7 (nahoru)	o řádku nahoru
CS+8 (vpravo)	o znak vpravo
CS+3 (TRUE VIDEO)	o slovo vlevo
CS+4 (INV VIDEO)	o slovo vpravo
SS+Q (<=)	na začátek řádku
SS+E (>=)	na konec řádku
SS+U (OR)	o 18 řádek vpřed
SS+I (AT)	o 18 řádek vzad
SS+F (TO)	na začátek textu
SS+G (THEN)	na konec textu
EM+B	na začátek následujícího odstavce
EM+Y	na začátek odstavce (ve kterém je kurzor)
EM+P	na začátek následující stránky
EM+G	na značku pozice (GRAF+R)
EM+K	na značku bloku (GRAF+Q)

### Rušení a vkládání textu:

ENTER	nová řádka + odstavec
CS+ENTER	nová řádka
SS+ENTER	nová řádka + odstavec + nová stránka
SS+SPACE	významná mezera (také GRAF+S)
CS+O (DELETE)	zrušit znak vlevo od kurzoru
SS+D (STEP)	zrušit znak vpravo od kurzoru
SS+A (STOP)	zrušit slovo
SS+S (NOT)	zrušit řádku
CS+SPACE (BREAK)	tabulátor

### Formátování textu:

SS+W (◀)	vystředit řádku
SS+Y (AND)	naformátovat odstavec
EM+T	zarovnat řádek
EM+R	zarovnat řádek vlevo
EM+E	zarovnat řádek vpravo

### Blokové operace

EM+D	smazat blok
EM+C	zkopírovat blok na pozici kurzoru

### Vyhledání a nahrazení textu:

EM+F	vyhledat výskyt řetězce (menu Hledat)
EM+A	nahradiť řetězec (menu Hledat)

### Počestění textu:

EM+I	přesunout kurzor na "zčeštitelné" písmeno
EM+Q	čárka nebo háček (normální znaky)
EM+W	čárka nebo háček (pouze pro ě a ú)

### Ostatní:

EM+S	zvětšit řádkování
EM+X	zmenšit řádkování
EM+Z	zkopírovat řádku do pravítka
EM+V	přepnutí režimu VLOŽ/PŘES
EM+B	návrat do BASICU

## Příloha B - Seznam menu (Režim služeb)

V/V

Smazat

Adresář

Vstup/Výstup

MGF

Microdrive

Myš

Ovladač

Řízení tiskárny

Zrušit

Další

Číst

Papír

Levý okraj

Horní okr.

Dolní okraj

Délka listů

Tisk

OK

Vše

Kolik

Formulář

Listy

Kopie

Priorita

Ignore style

Emphasized

Elite

Condensed

NLQ

Tisk dopisů

Znič

Znič

Psát

Ověřit

EDIT

Opis  
Smazat  
Načíst  
Psát  
Ukaž  
Stránka č.  
Pozice zv.  
INK  
PAPER  
BRIGHT

TEXT

Levý  
Střední  
Pravý  
Zarovnaný  
Levý okraj  
Pravý okraj  
Odstavec  
Tab

Smazat  
Zrušit vše  
Nahodit  
Levý  
Pravý  
Střední  
K teče  
Nic

.....  
-----  
\_\_\_\_\_

Dělení

## HLEDAT

Najít  
Změnit  
Malé/velké písmo  
OK  
Nalézt  
Nahradit  
Stránka

## FORMAT

Arabská  
Římská velká  
Římská malá  
Písmena velká  
Písmena malá  
Hlava  
    Levý  
    Pravý  
    Střed  
    Střídání  
  
Pata  
    Levý  
    Pravý  
    Střed  
    Střídání  
  
    Okraj

## INFO

### Příloha C - Přehled ASCII abecedy

ENTER	0A	10
SS+ENTER	0C	12
CS+ENTER	0D	13
SPACE	20	32
!	21	33
"	22	34
£	23	35
\$	24	36
%	25	37
ä	26	38
'	27	39
(	28	40
)	29	41
*	2A	42
+	2B	43
,	2C	44
-	2D	45
.	2E	46
/	2F	47
0	30	48
1	31	49
2	32	50
3	33	51
4	34	52
5	35	53
6	36	54
7	37	55
8	38	56
9	39	57
:	3A	58
;	3B	59
	3C	60
=	3D	61

	3E	62
?	3F	63
§	40	64
A	41	65
B	42	66
C	43	67
D	44	68
E	45	69
F	46	70
G	47	71
H	48	72
I	49	73
J	4A	74
K	4B	75
L	4C	76
M	4D	77
N	4E	78
O	4F	79
P	50	80
Q	51	81
R	52	82
S	53	83
T	54	84
U	55	85
V	56	86
W	57	87
X	58	88
Y	59	89
Z	5A	90
(	5B	91
	5C	92
)	5D	93
†	5E	94
—	5F	95
×	60	96
a	61	97



b		62	98
c		63	99
d		64	100
e		65	101
f		66	102
g		67	103
h		68	104
i		69	105
j		6A	106
k		6B	107
l		6C	108
m		6D	109
n		6E	110
o		6F	111
p		70	112
q		71	113
r		72	114
s		73	115
t		74	116
u		75	117
v		76	118
w		77	119
x		78	120
y		79	121
z		7A	122
(		7B	123
		7C	124
)		7D	125
~		7E	126
§		7F	127
á	(q-a)	80	128
č	(q-c)	81	129
ď	(q-d)	82	130
é	(q-e)	83	131
ě	(q-w)	84	132

í	(q-i)	85	133
ň	(q-n)	86	134
ó	(q-o)	87	135
ř	(q-r)	88	136
š	(q-s)	89	137
ť	(q-t)	8A	138
ů	(q-u)	8B	139
ú	(q-j)	8C	140
ý	(q-y)	8D	141
ž	(q-z)	8E	142
nevyužito		8F	143
Á		90	144
Č		91	145
Ď		92	146
É		93	147
Ě		94	148
Í		95	149
Ň		96	150
Ó		97	151
Ř		98	152
Š		99	153
Ť		9A	154
Ů		9B	155
Ú		9C	156
Ý		9D	157
Ž		9E	158
nevyužito		9F	159
GRAF-Q		A0	160
GRAF-R		A1	161
GRAF-S		A2	162
q-1		D0	208
q-2		D1	209
q-3		D2	210
q-4		D3	211
q-5		D4	212

q-6	D5	213
q-7	D6	214
q-8	D7	215
q-!	D8	216
q-§	D9	217
q-Σ	DA	218
q-\$	DB	219
q-%	DC	220
q-ä	DD	221
q-´	DE	222
q-(	DF	223