



IS-DOS Версия 1.0

I S K R A S O F T

Руководство пользователя

**ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА
IS-DOS 1.0**

Руководство пользователя

**САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
1993**

НОВЫЕ ПРОГРАММЫ "ISKRASOFT"

"Деловой календарь" позволяет делать памятные записи на любой день года (до 2050-го), быстро находить их, в том числе и по заданному образцу, просматривать и редактировать их. Записи можно оперативно изменять и удалять устаревшие. Эта программа сочетает в себе удобство использования и большой объем хранимой информации и представляет интерес для всех, кому приходится регламентировать свое время - деловых людей, ученых, любого занятого человека.

"Бухгалтерия" предназначена для ведения бухгалтерского учета и его документации. Облегчает работу бухгалтера, экономит время, позволяет создавать стандартные выходные формы отчетности.

"Материальные ценности" позволяет упростить и автоматизировать работы, связанные с учетом материальных ценностей и подготовкой приходо-расходных документов. Эта пакет создан для средних и малых предприятий, хозяйственных отделов, складов, любых других пользователей, заинтересованных в упорядочении учетной деятельности и автоматизации этого трудоемкого процесса.

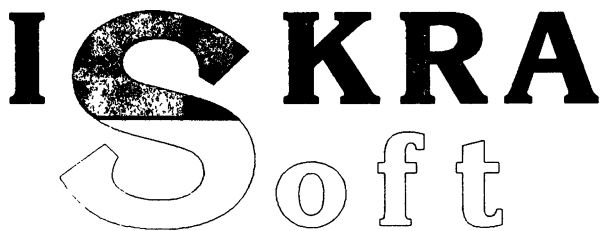
С "Записной книжкой" можно работать в разных режимах - алфавитной записной книжки и памятного календаря. Легкость и быстрота внесения записей, изменений и дополнений к ним, практически неограниченное число записей на каждую букву алфавита, возможность "сжатия" информации для компактного размещения на диске, многооконный режим представления информации являются несомненными достоинствами программы.

"Склад" создан для пользователей, заинтересованных в упорядочении учетной деятельности. Программа учитывает поступающие изделия, товары и другие подлежащие учету ценности по их видам, типам, цене, автоматически устанавливая итоговое количество, списывает ценности по мере расходования или продажи, вычисляя остаток, готовит счета-фактуры по приходно-расходным операциям, заносит в них итоговые суммы поставок и суммы налогов.

Фирма "ISKRASOFT"

Телефон (812) 245-1897, телефон/факс (812) 245-7873

Для переписки 194100, а/я 34



ВВЕДЕНИЕ

Данное описание создано фирмой "ISKRASOFT" и предназначено для пользователя операционной системы isDOS. Надеемся, что это описание значительно облегчит знакомство и работу с операционной системой "isDOS", позволит успешно применять компьютер для решения Ваших задач.

Фирма "ISKRASOFT" постоянно работает над усовершенствованием своих программ, поэтому возможны незначительные расхождения между настоящим описанием и самим пакетом программ. Обо всех изменениях в описании ОС "isDOS", внесенных в нее с января 1993 года (время создания описания), фирма обязуется информировать своих клиентов при покупке пакета.

Хотелось бы обратить внимание клиентов на то, что операционная система "isDOS" защищена от копирования, а авторские права фирмы "ISKRASOFT" закреплены законодательным путем, поэтому все попытки торговать данным пакетом без разрешения фирмы "ISKRASOFT" будут преследоваться по закону.

Фирма будет стремиться постоянно поддерживать с Вами деловые отношения, информировать обо всех новых программах и модернизациях, разработанных ее сотрудниками. Мы будем благодарны Вам за советы по улучшению наших программ и рекомендации по разъяснению возможных непонятных моментов данного описания.

Желаем Вам успехов при работе с ОС "isDOS".

С уважением, фирма "ISKRASOFT".

ОТКРЫТАЯ МНОГОКАТАЛОГОВАЯ ДИСКОВАЯ ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА ISDOS 1.0

Фирмой "ISKRASOFT" создана открытая многокаталоговая дисковая операционная система isDOS, предназначенная для установки на все типы совместимых с ZX-Spectrum компьютеров.

isDOS выгодно отличается от существующих дисковых операционных систем для компьютеров семейства "Sinclair" и обладает более широкими возможностями, чем, например, традиционный TRDOS.

При разработке ОС isDOS использованы стиль и идеология известной оболочки "Norton Commander" для ЭВМ IBM PC, а также стремление к максимальному удобству для пользователя. Такой подход к созданию ОС isDOS обладает определенным преимуществом - пользователь, работающий на ПЭВМ типа "ZX Spectrum" с isDOS при переходе на IBM PC попадает в знакомую, привычную уже среду "Norton Commander":

COPY	USER	RENAME	DELETE	MASK	VIEW	crDIR	MENU	HELP	EDIT
------	------	--------	--------	------	------	-------	------	------	------

	A: iS-DOS					A:.\RES			
SHELL									
UTIL									
RES					set_ren bat 1				
DED					sett com 7				
EDIT					ch res 1				
autoexec bat 1					HELP				
treecat txt 4					junc com 1				
myfile txt 2									

Операционная система isDOS позволяет работать с разнообразными внешними устройствами, такими как электронный диск, дисковод 5.25 дюйма, винчестер, модем и локальная сеть, принтеры различных типов.

Полноценный текстовый редактор "Editor", программы печати текстовых и графических файлов, поддержка модема превращают обыкновенный "ZX-Spectrum" в полноценное рабочее место современного делового человека.

В целом ОС isDOS значительно расширяет возможности компьютеров типа "ZX-Spectrum" для использования их в научной деятельности, в сфере бизнеса и управления, для создания прикладных и коммерческих программных продуктов. isDOS ориентирована на пользователя, не обладающего навыками программирования, но не оставит равнодушным и профессионального программиста.

Для того, чтобы загрузить в компьютер операционную систему, необходимо:

- 1 включить компьютер в сеть;
- 2 открыть дверцу дисковода;
- 3 вставить в дисковод дискету, взяв ее так, чтобы лицевая сторона дискеты была направлена вверх, а нижний срез - в щель дисковода;
- 4 закрыть дверцу дисковода;
- 5 нажать клавишу "Reset".

После этого в компьютер с дискеты будет загружена операционная система. Можно приступать к работе.

ГЛАВА 1

ФАЙЛОВАЯ ОБОЛОЧКА

Файловая оболочка isDOS предназначена для хранения, просмотра, редактирования и запуска файлов. В нее Вы попадаете после запуска операционной системы.

Верхняя строка показывает системные утилиты, которыми Вы можете пользоваться при работе в оболочке. Эти утилиты вызываются цифровыми клавишами <1>, <2>, ..., <0> соответственно и выполняют следующие функции:

- | | |
|--------|--|
| COPY | - копирование файлов; |
| USER | - вызов пользовательского меню; |
| RENAME | - переименование файлов, каталогов; |
| DELETE | - удаление файлов, каталогов; |
| MASK | - установка имен, расширений, параметров файлов для отображения на панели; |
| VIEW | - просмотр файла; |
| cdDIR | - создание подкаталога; |
| MENU | - системное меню; |

HELP - справочная информация;
EDIT - вызов текстового редактора.

На верхней строке правой и левой панели указано текущее устройство и имя диска или подкаталога. На правой и левой панели - содержание главного каталога. Чтобы оказаться в нужном Вам подкаталоге, подведите курсор к нему и нажмите <Enter>.

Движение курсора осуществляется курсорными клавишами и клавишами:

<A> - вниз;
<Q> - вверх;
<CS/A> - в конец;
<CS/Q> - в начало;
<O> - на левую панель;
<P> - на правую панель;
<CS/O> - в главный каталог левой панели;
<CS/P> - в главный каталог правой панели.

Выбор нового устройства:

<CS/1> - на левой панели;
<CS/2> - на правой панели;

При выборе нового устройства появится меню:

Choose Drive:
<u>A</u> B C D E F

Перемещая курсор, можно выбрать новое устройство с помощью <Enter>. Отказаться от выбора и выйти в оболочку можно с помощью <SS/A> или <Space>.

Подсказки по системным утилитам оболочки вызываются с помощью <SS/клавиша> (это относится к клавишам <1>, ..., <0>). Подсказки по программам оболочки вызываются с помощью клавиши <9>. Для этого необходимо подвести курсор к интересующему Вас файлу и нажать <9>.

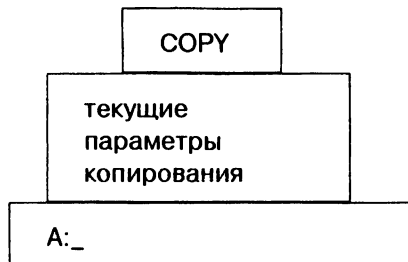
Для просмотра файла подведите курсор к нему и нажмите клавишу <6>. В управлении оболочкой задействованы два типа клавиш, зарезервированные для оболочки и переопределяемые пользователем. К первому типу относятся :

Клавиши <O>, <P>, <A>, <Q> и их комбинации с <CS>, клавиши <5>, <6>, <7>, <8>, <9> и комбинации <CS/1>, <CS/2>, а также <Enter> и <Space> - клавиши <O>, <P>, <A>, <Q> - управляющие движением курсора (такое управление является стандартным для isDOS); <5>, <6>, <7>, <8> и <9> - вызывают функции оболочки "MASK", "VIEW", "crDIR", "MENU", "HELP".

Второй тип клавиш и их функции заданы в файле "extkey.txt", в котором Вы можете сами определить функции клавиш так, как Вам удобно (см. "Определение действий на клавиши").

1 КОПИРОВАНИЕ ФАЙЛОВ

Для того, чтобы скопировать файл (группу файлов), надо подвести к нему курсор (если надо копировать группу файлов, то необходимо отметить их клавишей <Space>) и нажать клавишу <1>. Вы вызвали программу "filecopy". Копирование всегда происходит с текущей панели на противоположную.



Курсор указывает путь на противоположную панель. При необходимости путь можно изменить, указав новый путь или новое имя файла.

Отказ от копирования: <SS/A>. Если текущие параметры копирования Вас не устраивают, то их можно изменить. Чтобы войти в это окно надо нажать <SS/SP>.

CHANGE DISK - менять при копировании диск или нет. Если Вы установили, что надо менять диск, а копируете на разные устройства, то режим **CHANGE** не обрабатывается.

OVERWRITE - указывает: разрешена перезапись файлов с одинаковыми именами или нет.

ASK OVERWRITE - работает в паре с **OVERWRITE**, при выборе режима "Y".
Задаёт режим перезаписи файла с вопросом или без него. При утвердительном ответе возникает окно с именем файла, которое нужно перезаписать и вопрос: нужно ли это делать?

CONTINUE - выход в нижнее окно копирования.

QUIT - выход из программы копирования файлов.

Изменение параметров осуществляется клавишей <Enter>. Параметры, при внесенных изменениях, действуют только на время копирования. Постоянные параметры устанавливаются в файле "copytune.com" (см. "Настройка копировщика").

Экран пользователя при копировании:



Если "filecopy.com" вызывается из командной строки, то можно задать ему управляющие ключи:

filecopy - файл копируется без преобразования формата;

filecopy/M - файл переносится на противоположную панель;

filecopy/M/S - файл переносится с преобразованием в сегментированный формат;

filecopy/M/C - файл переносится с преобразованием в непрерывный формат;

filecopy/M/S/C - файлы переносятся с преобразованием всех сегментированных файлов в непрерывные.

Если при наборе имени или расширения файла были использованы запрещенные символы ?, *, то копирования не происходит, и Вы выйдете из программы с ошибкой 31. Если файл копируется в каталог, где есть файл с аналогичным именем и расширением, то Вам будет предложено дополнительное окно:

FILE имя файла EXISTS

OverSkipQuit

в котором отражены следующие функции:

Skip - не копировать файл вместо имеющего аналогичное имя и расширение, а продолжить копирование остальных отмеченных файлов;

Over - записать копируемый файл вместо имеющего аналогичное имя и расширение;

Quit - отказ от продолжения копирования.

Выбор пунктов этого окна - клавиши <S>, <O>, <Q> соответственно. Если нажать клавиши <S> или <O> одновременно с клавишей <CS>, то до конца процесса копирования остальные файлы с одинаковыми именами будут пропускаться или перезаписываться без выведения запросов.

1.1 НАСТРОЙКА КОПИРОВЩИКА

Настройка копировщика может быть осуществлена с помощью командного файла "copytune.com". Сразу после запуска настройщика Вы оказываетесь в его главном меню (центральное окно).

```
filecopy
CHANGE DISK      Y
OVERWRITE        Y
ASK OVERWRITE    Y
BUFFER :  +16 KB
DISK SIZE        9
FILES NUMBER     20
COLORS
SAVE
PORT
QUIT
```

В верхней строке Вы видите имя настраиваемого файла. Нажатием <Enter> в этой строке осуществляется перебор настраиваемых файлов-копировщиков. Тот же эффект дает клавиша <N> (NEXT) в любой строке меню.

CHANGE DISK Y/N - ожидать нажатия <ENTER> после надписи:

DESTINATION

или

SOURCE

OVERWRITE Y/N - разрешение/запрет перезаписи файла;

ASK OVERWRITE Y/N - Y: в ситуации, когда файл с таким именем существует, выводить запрос:

Over

Skip

Quit

(перезаписать/пропустить/прекратить) (см. выше)

N: перезапись по умолчанию.

BUFFER : 0/+16/+80 KB - размер дополнительного буфера памяти для копирования в килобайтах (если имеется) (также клавишей).

DISK SIZE - размер квази-диска на момент копирования.

FILES NUMBER - максимальное число файлов, копируемых за один присест

COLORS - настройка цветов (также клавишей <O> или <S>).

SAVE - сохранить текущие параметры в настраиваемом файле (также клавишей <S>).

PORT- настройка параметров порта дополнительного буфера в 16kB.

Правое окно-меню (сюда же Вы попадете с помощью клавиш <P>, <8> или <CS/8>):

```
PORT #FF3E
ON #C7
OFF #C0
```

PORT - настройка адреса порта дополнительного буфера в 16kB.

ON - байт, включающий доп. ОЗУ

OFF - байт, отключающий доп. ОЗУ

EXIT - выход в оболочку. (То же <SS/A> или <Space>).

1.2 НАСТРОЙКА ЦВЕТОВ

Выбрав функцию "COLOR" или нажав клавишу <O>,<5> либо <CS/5>, Вы попадете в высокое левое окно:

```
SOURCE
DESTINATION
BIG WINDOW
MENU
CURSOR
WORKING
LEFT FILE
RIGHT FILE
COUNTER
NUMBER
EXISTS
SKIP
COPY
MOVE
PATH
NO PATH
MASK
NO USER FILE
HEADER
```

Каждой строке в этом меню соответствует цвет окна, строки или меню копировщика. SOURCE, DESTINATION, COPY, MOVE, NO PATH, MASK, NO USER FILE - цвета окон с соответствующими надписями. Для from_msd и from_trd.com "COPY" - цвет самого первого окна -

```
FROM TRDOS : A
```

BIG WINDOW - цвет самого большого окна;

MENU - цвет окна меню;

CURSOR - цвет курсора меню;

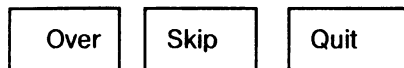
WORKING - цвет рабочего курсора меню;

LEFT (RIGHT) FILE - окна с именами копируемых файлов, левое и правое;

COUNTER, NUMBER - цвета маленьких окон с номером копируемого файла и количеством копируемых файлов;

EXISTS - цвет строки с именем существующего файла;

SKIP - цвет строки с надписью:



PATH - цвет окна с путем копирования;

HEADER - цвет заголовка диска для from_trd.com и from_msd.com.

Копировщики имеют различное количество окон, поэтому полный список цветов будет доступен для просмотра и редактирования лишь для from_trd и from_msd (19 цветов), filecopy.com - 16 цветов (по NO PATH), to_trdos и to_msdos - 12 цветов (по SKIP), copy.com - только первые 2 цвета.

Выход в главное меню - <SS/A>.

ПРАВОЕ ОКНО

Все цвета устанавливаются и индицируются в правом окне. При нажатии клавиши <Enter> или движении вправо (<P> или <8>) номер цвета увеличивается на 1. Клавиша <Space> уменьшает номер цвета. Текущим цветом подкрашивается верхнее окно с названием настраиваемого файла.

INK - цвет букв; PAPER - цвет фона; BRIGHT - яркость.

Выйти в оболочку : <SS/A> или <Space>. Переходы из окна в окно осуществляются с помощью клавиш <O> (или <SS/A>) и <P>, а также стрелками влево и вправо (клавишами <5> и <8> с <CS> и без).

2 ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЕ МЕНЮ

Программа MENU.COM предназначена для удобства работы пользователя в оболочке iSDOS (аналог программирования реакции на нажатие клавиши с большими возможностями удобна для использования при быстрых переходах из каталога в каталог, для редко вызываемых программ (форматирования и т.д) для вызова прикладных пакетов и т.д.) Программа вызывается по 2 (USER). Для работы программы необходим текстовый файл menu.txt. При вызове (USER), программа вначале ищет файл menu.txt в текущем каталоге, затем (при отсутствии) в каталоге SHELL, при отсутствии и там отдает управление оболочке, таким образом пользователь может иметь в каждом каталоге свое меню.

2.1 ПОСТРОЕНИЕ ТЕКСТОВОГО ФАЙЛА (MENU.TXT)

Текстовый файл должен состоять из строк, первый символ в каждой строке считается управляющим. Возможные управляющие символы (только в латинском

регистре):

К - строка ключей (одна в тексте);

А - строки меню по которым ходит курсор;

а - строки меню по которым не ходит курсор;

Н - строки подсказки;

Р - строка для вызова внутренних команд (одна в тексте);

Z - строка для вызова внутренних команд;

С, с, Т - строки для вызова командных строк.

После управляющих символов:

а, А - должен стоять текст, который появляется в меню;

Н - должен стоять текст, который появляется в строке подсказке;

Р - должна стоять одна из внутренних команд

(L_SL_TL_Q CAT),

эта команда вызывается перед входом в меню;

Z - должна стоять одна из внутренних команд

(L_SL_T L_Q CAT),

эта команда вызывается по ENTER;

Т - должна стоять командная строка, вызываемая при отказе (<SS\A>);

С, с - должна стоять командная строка, вызываемая по ENTER,

С - стандартный вызов, с - вызов строки через оболочку (для больших программ (например редактора, т.е. для программ у которых адрес загрузки меньше 25000) и пакетов;

К - должны стоять ключи.

Если после Т, с, С стоит *, например с*tv (вызов программы просмотра текстовых файлов), то эта строка преобразуется в ctv [файл], где [файл] - имя файла где стоял курсор, например:

с*tv --> ctv menu.hlp.

Последовательность строк:

К, Т, Р, А или а, Н, Z, с или С,

А или а, Н, Z, с или С,

А или а, Н, Z, с или С

Необязательные строки:

К, Т, Р, Н, Z.

Если есть необходимость использовать Н или Z, то при выполнении ищется 1 строка Н или Z после строки "А", на которой был нажат ENTER.

Строка ключей имеет вид:

К/<ключ><число>/<ключ><число>.....

<число> можно записать, например пять - 5 или %00000101 (в двоичном виде)

Список ключей:

А - значения : 0 - по умолчанию;

1 - окно меню с тенью;

2 - выполнить соответствующую командную строку Z и вернуться снова в меню;
 4 - окно меню с 2-ой рамкой;
 8 - не выполнять строку P;
 xx - суммарное действие, например: 1+4=5 xx=5
 B - значения :16 - по умолчанию;
 4 - короткий курсор;
 16 - подсказка без рамки;
 xx - суммарное действие.
 E - координата x меню (по умолчанию центровка по X);
 D - координата Y меню (по умолчанию центровка по Y);
 F - положение курсора в (по умолчанию в первой строке меню);
 J - цвет курсора меню (по умолчанию %00111001);
 T - цвет тени (по умолчанию 0);
 K - цвет меню (по умолчанию %00001111);
 O - цвет курсора при выходе из меню (по умолчанию %00100000);
 G - Y подсказки (по умолчанию 0);
 I - цвет подсказки (по умолчанию %00001111);
 H - X подсказки (по умолчанию 0);
 N - высота подсказки (по умолчанию 1);
 C - длина подсказки (по умолчанию 32).

Вызов меню из командной строки :

a:\UTIL\menu путь\имя текстового файла или a:\UTIL\menu

Примеры составления меню:

I. Быстрый переход по каталогам

1 K/F2/N5

2 TCAT S: при отказе выход в гл. каталог

3 aБыстрый переход

4 H

5 ASHELL

6 CCAT S:SHELL\ реакция на ENTER

7 Hсистемный каталог

8 AUTIL

9 CCAT s:UTIL\ реакция на ENTER

10 Hкаталог утилит

Можно убрать строки 1, 2, 4, 7, 10

II. Вызов меню каталогов

1 ASHELL

2 ZCAT:S:SHELL

3 AUTIL

4 ZCAT S:UTIL

5 cs:UTIL\menu

При повторении строки "с", можно писать одну строку.

III. Вызов разных программ

1 Amenu UTIL

2 cs:UTIL\menu s:UTIL\menu.txt

```
3 Adata
4 cs:UTIL\date
или , если все данные в одном каталоге
0 PCAT-s:UTIL\
1 Amenu UTIL
2 cmenu menu.txt
3 Adata
4 cdate
```

3 РЕДАКТИРОВАНИЕ АТТРИБУТОВ ФАЙЛА ИЛИ КАТАЛОГА

Изменить имя файла, его расширение и другие параметры Вам поможет программа **RENAME.com**. Эта программа работает с атрибутами как файла, так и каталога.

Установив курсор на файл, с которым Вы желаете работать, нажмите клавишу <3>. Загорится 3-ий слева индикатор "RENAME" и возле выбранного Вами файла замигает курсор строкового редактора. Имя и расширение файла Вы можете изменить прямо в этом режиме, перемещая курсор клавишами: CS/5, CS/8, CS/0. Если Вы наберете имя уже существующего файла или запрещенное, то изменение не произойдет. К запрещенным символам относят: ? , * ' " = | \ { } ^ - + = * / < > [] ; " .

Отказ от редактирования: <SS/A>.

Вы можете изменить и другие параметры файла. Для этого нажмите <SS/Sp>. На противоположной панели появится большое окно со всеми характеристиками файла. Почти любой параметр можно редактировать с помощью клавиши <Enter>.

SAVE - сохраняет введенные параметры.

DEC [HEX] - переключает режим печати чисел в десятичную или шестнадцатичную систему счисления.

File [Cat] contiguous/segmented: файл непрерывный/сегментированный.

Установив курсор на этом пункте и нажав <Enter>, можно поменять тип файла: "contiguous" на "segmented" и наоборот.

Не удивляйтесь, если сегментированный файл "не захочет" становиться непрерывным. Это по плечу только односегментным файлам. Для всех остальных лишь одна возможность - записать их как непрерывные.

VISIBLE [HIDDEN] - переключение видимости файла (видимый/скрытый).

Будьте осторожны. Скрытый файл сделать видимым несколько сложнее. Его Вы сможете "достать" лишь из командной строки!

UNPROTECTED [PROTECTED] - показывает, защищен ли файл от удаления или нет.

ADDRESS - адрес загрузки. У командных файлов менять не рекомендуется.

LENTGH - длина файла.

FL_POS - расположение на диске.

CAT POS - тоже для каталогов.

SPECIAL
WORD_20
.....
WORD_28

особого назначения.

CHECKSUM - контрольная сумма файла.

DATA - дата создания или последнего изменения файла (типа чч-мес-гг, где "мес"- первые 3 буквы месяца. Можно вводить дату и в виде: чч.мм.гг, но не мм/чч/гг).

QUIT - выход из программы изменения атрибутов.

3.1 НАСТРОЙКА ПАРАМЕТРОВ

Нажав <SS/Enter>, Вы попадете в меню настройки программы "rename.com".

MENU SHADOW CURSOR WORKING Overtime	INK 7 PAPER 0 BRIGHT OFF
---	--

rename.com

Прямо в нем Вы сможете изменить такие параметры, как:

MENU - цвет окна меню;

SHADOW - цвет тени окна;

CURSOR - цвет курсора меню;

WORKING - цвет рабочего курсора меню.

Все цвета устанавливаются и индицируются в правом окне. При нажатии клавиши <Enter> или <P> номер цвета увеличивается на 1. Клавиша <Space> возвращает предыдущий цвет. Текущим цветом подкрашивается верхняя строка:

rename.com

INK - цвет букв; PAPER - цвет фона; BRIGHT - яркость.

Выйти в главное меню: <SS/A>. Переходы из окна в окно осуществляются с помощью клавиш <O> (<SS/A>) и <P>.

Overtime - режим ввода числа без удаления текущего;

Clear - режим ввода числа с удалением текущего.

4 УДАЛЕНИЕ ФАЙЛОВ И КАТАЛОГОВ

Программа удаления файлов или каталогов называется "delete" и вызывается клавишей <4>. Подведите курсор к удаляемому файлу и нажмите <4>. На экране появится меню:

Quit Ask Delete Delete Select: Colors
имя файла

Quit - Отказ от удаления, выход из меню.

Ask Delete - Перед удалением программа спрашивает Вас: удалять файл или нет? <Y>-да, <N>-нет.

Delete - Для удаления файла нажмите <Enter>, когда курсор находится на этом пункте меню.

Select - Показывает, сколько файлов отмечено для удаления.

Colors - Настройщик цветов меню.

Перемещение курсора по меню осуществляется клавишами: <A> - вниз, <Q> - вверх, выбор - клавиша <Enter>.

В каталоге файлы для удаления отмечаются клавишей <Space>.

Возможные сообщения об ошибках:

Protected file - файл защищен;

Cat not empty - каталог не пуст (Для удаления каталога необходимо удалить из него сначала все файлы).

4.1 НАСТРОЙКА ЦВЕТОВ

Нажав <Enter> в строке COLORS, Вы попадете в меню настройки цветов программы "delete.com".

MENU SHADOW CURSOR WORKING FILE ASK DELETE ERROR SAVE
--

delete.com	
INK	7
PAPER	2
BRIGHT	OFF

В нем Вы сможете изменить следующие цвета:

MENU - цвет окна меню;

SHADOW - цвет тени окна;

CURSOR - цвет курсора меню;

FILE - цвет окна с именем файла;

ASK DELETE - цвет окна

Delete <Y/N>?

ERROR - цвет окна с сообщением об ошибке;

SAVE - сохранение цветов в файле "delete.com".

Все цвета устанавливаются и индицируются в правом окне. При нажатии <Enter> или <P> номер цвета увеличивается на 1. Клавиша <Space> возвращает предыдущий цвет. Текущим цветом подкрашивается верхняя строка:

delete.com

INK - цвет букв; **PAPER** - цвет фона; **BRIGHT** - яркость.

Выйти в главное меню без сохранения параметров: <SS/A>. Переходы из окна в окно осуществляются с помощью клавиш <O> (<SS/A>) и <P>.

5 ВВОД МАСКИ-ШАБЛОНА ФАЙЛА. УСТАНОВКА РЕЖИМОВ ПЕЧАТИ КАТАЛОГА

Для поиска и индикации в текущем каталоге файлов с необходимыми Вам именами и (или) расширениями, нажмите клавишу <5>. Появится меню:

Panel state:

* *

LENGTH

Pattern+CAT

Верхняя строка - ввод маски-шаблона файла. Пользуясь обычным строковым редактором, наберите необходимые Вам имя и/или расширение файла (в имени файла должно быть не более 8 символов, в расширении - не более 3) и введите его, нажав <Enter>. После этого в текущем каталоге будут указаны файлы с заданными Вами именами и расширениями. Использование символа "*" позволит Вам установить на панели файлы с любым именем и расширением. Например, *.bat покажет все файлы с расширением .bat. Символ "?" обозначает любой символ в имени и расширении, вместо которого ставится "?". Поэтому, задав маску "???вет.?xt", Вы получите, например, файлы: "привет.txt" и "корвет.axt".

LENGTH - режим печати каталога с длинами файлов;

STATUS - режим печати каталога с индикацией состояния файла:

p - protected - защищенный файл;

c - contiguous - непрерывный файл;

Pattern - режим печати панели без подкаталогов, которые не подходят по маске.

Pattern+CAT - режим печати каталога со всеми подкаталогами.

5.1 НАСТРОЙКА ЦВЕТОВ

Нажав <SS/SP>, Вы попадете в меню настройки цветов программы "mask.com".

MENU	
SHADOW	
CURSOR	
WORKING	
SAVE	

INK	7
PAPER	0
BRIGHT	OFF

mask.com

В нем Вы сможете изменить такие параметры, как:

MENU - цвет окна меню;

SHADOW - цвет тени окна;

CURSOR - цвет курсора меню;

WORKING - цвет рабочего курсора меню;

SAVE - сохранение цветов в файле "menu.com".

Все цвета устанавливаются и индицируются в правом окне. При нажатии клавиши <Enter> или <P> номер цвета увеличивается на 1. Клавиша <Space> возвращает предыдущий цвет. Текущим цветом подкрашивается строка:

mask.com

INK - цвет букв; PAPER - цвет фона; BRIGHT - яркость.

Выйти в главное меню без сохранения параметров: <SS/A>. Переходы из окна в окно осуществляются с помощью клавиш <O> (<SS/A>) и <P>.

6 ПРОСМОТР ТЕКСТОВЫХ ФАЙЛОВ

Командный файл "tv.com" позволит Вам просмотреть текстовые файлы следующих типов: txt, dpr, hlp, bat, wet. Все эти типы описаны в файле SHELL\extview. txt. Отредактировав этот файл, Вы можете изменить этот список. Для просмотра файла подведите курсор к нему и нажмите клавишу "6".

Появится большое окно, в котором распечатается содержимое файла. По файлу можно двигаться с помощью следующих клавиш:

- <A>, <6> - вниз;
- <Q>, <7> - вверх;
- <O>, <5> - влево;
- <P>, <8> - вправо;
- <W> - непрерывный скроллинг вниз;
- <S> - непрерывный скроллинг вверх.

Эти две функции стартуют лишь после отжатия соответствующей клавиши. Такой способ управления гарантирует самый медленный скроллинг. Для ускорения процесса нажмите клавишу еще раз; (существует 4 градации скорости).

- <CS/A> - вниз на страницу;
- <CS/Q> - вверх на страницу;
- <CS/O> - на начало строки;
- <CS/P> - на конец строки;
- <CS/W> - на начало файла;
- <CS/S> - в конец файла;
- <SS/A> - выход в оболочку;
- <SS/Sp> - вызов настройщика;
- <1> - переключение режимов отображения (41/62 символа). Работает, если подключен драйвер tyb4.tyr.
- <9> - HELP - Программа просмотра текстовых файлов, описание которой Вы читаете, распечатает файл Q:SHELL\HELP\tv.hlp, чтобы вернуться обратно, нажмите <SS/A> или еще раз <9>.

Программу "tv.com" можно вызвать из командной строки. В этом случае Вы можете пользоваться следующими ключами: /t - запрет вызова настройщика "view-tune", /" - поиск модели в тексте. Например:

```
S:SHELL\tv S:TEXT\error.dpr /t/"164 -"
```

Ключ /t должен быть указан до ключа /". Модель заключается в кавычки.

6.1 НАСТРОЙКА ПАРАМЕТРОВ ПРОГРАММЫ ПРОСМОТРА ТЕКСТОВЫХ ФАЙЛОВ

Командный файл "viewtune.com" позволит Вам настроить некоторые параметры программы просмотра текстовых файлов "tv.com"

Сразу после запуска настройщика Вы оказываетесь в меню:

tv.com

WINDOW

BEEP	ON
LIGHTS	ON
STEP	8
R_mrgn	128
DELAY	0
INK	7
PAPER	0
BORDER	1
SAVE	

Стандартное управление работой меню:

<A> - вниз;

<Q> - вверх;

<Enter> - редактирование соответствующего параметра;

<SS/A> - выход из настройщика.

WINDOW - выбор размеров окна "tv" и его расположения на экране. На экране появится окно с двойной рамкой, соответствующее окну "tv". Вы можете управлять им следующим образом: Клавишами <Q>, <A>, <O>, <P> - передвинуть верхнюю, нижнюю, левую и правую соответственно границу окна к центру окна. Теми же клавишами, нажатыми одновременно с <CS>, границы раздвигаются. При достижении любой из границ экрана рамка исчезает.

BEEP ON/OFF - разрешение/запрет выдачи звукового сигнала при достижении края текста;

LIGHTS ON/OFF - разрешение/запрет выдачи светового сигнала при достижении края текста;

STEP - задание величины шага перемещения по тексту в горизонтальном направлении;

R_mrgn - задание правой границы просмотра текста (в пределах от 41 до 255);

DELAY - задержка скроллинга;

INK - выбор цвета букв. Цвет изменяется циклично от 0 (черный) до 7 (белый) при каждом нажатии <Enter>;

PAPER - выбор цвета фона. Управление как для INK;

BORDER - цвет бордюра.

Перебираемые Вами цвета синхронно подкрашивают верхнее окно.

SAVE - сохранение установленных параметров в файле "tv.com".

ПРИМЕЧАНИЕ: файл "viewtune.com" должен находиться в том же подкаталоге, что и настраиваемый им "tv.com".

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ:

<S> - SAVE;

<I> - INK;

<P> - PAPER;

 - BORDER;

<CS/I> - Уменьшение INK;

<CS/P> - Уменьшение PAPER;

<CS/B> - Уменьшение BORDER.

<Space> уменьшает тот цвет, на котором стоит курсор.

7 СОЗДАНИЕ НОВОГО КАТАЛОГА

Команда создания нового подкаталога в основном меню оболочки обозначена как "crDIR" и вызывается по клавише <5>. При вызове программы "crDIR" появится окно:

Create
Directory:

—

Используя символы русского или/и латинского алфавитов, цифры и символы -, +, #, задайте имя нового подкаталога и введите его клавишей <Enter>. Программа "crDIR" позволяет создавать подкаталоги шести степеней вложенности. При задании имени подкаталога можно использовать заглавные и/или прописные буквы - в любом случае имя будет записано заглавными буквами.

В имени подкаталога не должно быть более восьми символов - лишние не будут записаны. Подкаталог создается в том каталоге, в котором находится курсор оболочки.

8 СИСТЕМНОЕ МЕНЮ

Данная команда в основном меню оболочки обозначена как "menu" и вызывается клавишей <8>. При этом Вам будет предложено подменю:

System A
qUick A
Current A
Exit

В нем отражены функции :

System - Установка системного устройства, т.е. устройства, с которого запускается операционная система, вызываются ее команды. Это основное устройство системы

qUick - Установка устройства с "быстрым" доступом, т.е. устройство типа "электронного диска". На это устройство обычно переносят наиболее используемую часть операционной системы, так как при вызове системных программ их поиск происходит вначале на "быстром" устройстве, а затем, при необходимости, на системном.

Current - Установка "текущего" устройства /альтернативное логическое устройство/.

Exit - Выход.

Выбор пункта подменю осуществляется с помощью стандартных управляющих клавиш - <A> - вниз, <Q> - вверх, его исполнение - клавишей <Enter>. При назначении указанных устройств используются заглавные латинские буквы A, B, C, D, E, F, а также S, Q, T, обозначающие "системное", "быстрое" и "текущее" устройства соответственно. Последние три обозначения не отражаются в меню, но фиксируются в памяти компьютера и используются при создании различных командных файлов.

Используя клавиши <1>, <2>, <3>, <4>, <5>, <6>, можно назначить соответственно устройству A, B, C, D, E, F "системным", "быстрым" и "текущим" одновременно.

9 ПОДПРОГРАММА ВЫЗОВА СПРАВОЧНОЙ ИНФОРМАЦИИ (ПОДСКАЗОК)

Программа вызова справочной информации (help) в основном меню системы обозначена "HELP" и вызывается клавишей <9>. Для получения справочной или дополнительной информации по интересующей Вас программе найдите файл этой программы курсором и нажмите <9>. То, что Вы увидите, зависит от содержания файла с именем интересующей Вас программы, но с расширением .hlp, находящегося в одном из подкаталогов HELP (такие подкаталоги есть в каждом системном каталоге). Если Вы увидите:

" Welcome to Shell for isDOS-91 ",

то это означает, что в данном подкаталоге HELP отсутствует соответствующий файл с расширением .hlp и Вам предложена справка по оболочке.

Для более углубленного изучения возможностей ОС is-DOS в нее встроен "is-helper". Его Вы можете вызвать, нажав клавишу <2> (вызов "пользовательского меню"). В предложенном меню найдите строку HELP курсором и нажмите <Enter>. Теперь, с помощью стандартных управляющих клавиш, Вы можете получить дополнительную информацию об is-DOS.

10 ТЕКСТОВЫЙ РЕДАКТОР "EDITOR"

Текстовый редактор "Editor" является основным редактором дисковой операционной системы is-DOS 1.0. Он предназначен для работы с файлами в

формате "Multi-Edit" и "Lexicon", что позволяет легко переносить текстовые файлы "Edit"-а на компьютеры типа IBM и наоборот.

Более подробную информацию о текстовом редакторе Вы получите в главе "Текстовый редактор "Editor"".

11 НАСТРОЙКА ФАЙЛОВОЙ ОБОЛОЧКИ

11.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ НА ТИП ФАЙЛА

Файл "extent.txt" задает действие, выполняемое для файла с данным расширением, при нажатии клавиши <Enter>. Для расширений, не упомянутых в файле, никаких действий выполняться не будет. Файл "extent.txt" содержит строки, каждая из которых начинается с наименования расширения файла, а затем следует командная строка, которая выполняется для файла с данным расширением. Наименование расширения отделяется от командной строки двоеточием. Строка, содержащая расширение "com", имеет особый формат, который означает, что файл с таким расширением запускается на выполнение.

11.2 УСТАНОВКА ТИПОВ ФАЙЛОВ ДЛЯ ПРОСМОТРА

Файл "extview.txt" указывает, какой программой просматривается файл с данным расширением при выполнении команды VIEW. Файл содержит строки, каждая из которых начинается с наименования расширения, а затем следует командная строка, содержащая вызов программы, которая выполняет вывод на экран файла с данным расширением. Наименование расширения отделяется от командной строки двоеточием.

11.3 УСТАНОВКА ТИПОВ ФАЙЛОВ ДЛЯ ПЕЧАТИ

Файл "extprint.txt" указывает, какой программой текстовый или экранный файл с данным расширением выводится на печать. Файл содержит строки, каждая из которых начинается с наименования расширения файла, а затем следует командная строка, содержащая вызов программы, которая распечатывает файл с данным расширением. Наименование расширения отделяется от командной строки двоеточием.

11.4 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ НА КЛАВИШИ

Файл "extkey.txt" задает действия, выполняемые при нажатии клавиши, или комбинации клавиш файловой оболочкой SHELL. Файл содержит строки, каждая из которых начинается с обозначения клавиши, а затем следует командная строка, содержащая требуемые действия. Клавиши обозначаются либо символом,

либо числом, соответствующим коду клавиши (код клавиши вводится после символа "апостроф"). В системе принято соглашение, что комбинация клавиши команды и клавиши <SS> выводит на экран подсказку по данной команде. Пользователю рекомендуется придерживаться этого соглашения для определяемых им клавиш.

Описание подсказок по функциям, подключенным к клавишам, рекомендуется помещать в конец файла.

11.5 НАСТРОЙЩИКИ ЦВЕТОВ ПАНЕЛЕЙ, ОКОН И Т.П.

Программы и утилиты файловой оболочки имеют встроенные настройщики цветов. В данном руководстве, в разделах, посвященных сервисным программам и утилитам, Вы найдете исчерпывающие описания настройщиков. Благодаря этому Вы сами можете установить удобные для Вас цвета в большинстве программ, немного поэкспериментировав с настройщиками. Ниже Вам предлагается описание настройщика файловой оболочки.

НАСТРОЙКА ЦВЕТОВ ОБОЛОЧКИ

Осуществляется с помощью командного файла "sheltune.com". Запустить его можно как из командной строки, так и с помощью файла "extkey.txt". В обоих случаях настройщик попытается открыть файл, указанный в качестве параметра, а если это не удастся (параметр не указан), то тот файл, на котором в данный момент стоит курсор. В качестве файла-параметра рекомендуется задавать SHELL.INK или SHELL.ATR

При успешном открытии файла его имя появится в правом верхнем окне. В противном случае там находится надпись: "NO FILE".

Сразу после запуска настройщика Вы оказываетесь в его главном меню (левое окно).

LEFT PNL RIGHT PNL SYS MENU SAVE etcetera	WINDOW HEADER RECORD CURSOR MARK CURS-MARK EDGE WAIT	NO FILE INK 7 PAPER 0 BRIGHT OFF
--	---	--

LEFT PNL - цвета левой панели;
 RIGHT PNL - цвета правой панели;

SYS MENU - цвета меню устройств.

Для каждой панели можно задать 7 цветов. Для этого нажмите <Enter> или <P> и Вы окажетесь в верхнем среднем окне.

WINDOW - цвет окна;

HEADER - цвет заголовка каталога или диска;

RECORD - цвет имени файла;

CURSOR - цвет курсора;

MARK - цвет отмеченного файла;

CURS-MARK - цвет курсора на отмеченном файле;

EDGE - цвет курсора на первом и на последнем файле;

WAIT - цвет надписи "Please Wait".

Для каждого меню можно задать 3 цвета:

WINDOW - цвет окна;

CURSOR - цвет курсора;

WORKING - цвет рабочего курсора.

SAVE - сохранение установленных параметров на диске в файле с выходом в оболочку (имя файла запрашивается):

INPUT FILE NAME

-

Если файл существует, то будет выведена надпись:

File exists. Overwrite <Y/N> ?

При нажатии <Y> файл будет перезаписан. Если же Вы нажмете <N>, то Вам будет предложено набрать другое имя.

etcetera - Выбор остальных цветов. Переход в среднее окно.

ФУНКЦИИ ОКНА ETCETERA

UP LINE - цвет верхней строки;

WORKING - цвет подсветки верхней строки;

MASK - цвет окна для ввода маски;

CRDIR - цвет окна для ввода имени создаваемого каталога;

ERROR - цвет окна с сообщением об ошибке;

TRACK - цвет окна :

Read Error

Track: 0

Sector: 0

EMPTY - цвет окна:

NO USER FILE

INSERT - цвет окна с приглашением вставить диск;

CHOOSE - цвет окна выбора устройства;

DRIVE - цвет строки с надписью: "CHOOSE DRIVE";

SCREEN - цвет экрана;

BORDER - цвет бордюра;

SWAP - цвет подсказки "INSERT DISK..." в верхней строке экрана.

ПРАВОЕ ОКНО

Все цвета устанавливаются и индицируются в правом окне. При нажатии клавиши <Enter> или <P> номер цвета увеличивается на 1. <Space> уменьшает номер цвета. Текущим цветом подкрашивается верхнее окно с названием настраиваемого файла:

shell.ink

INK - цвет букв; PAPER - цвет фона; BRIGHT - яркость. Выйти в оболочку без сохранения параметров: <SS/A>. Переходы из окна в окно осуществляются с помощью клавиш <O> (или <SS/A>) и <P>. Одновременным нажатием <CS/SS>, находясь в главном меню, можно скопировать цвета левой панели на правую и наоборот. Копируются цвета той панели (меню), на которой стоит курсор.

Программа "sheltune" лишь помогает сформировать вектор цветов в виде отдельного файла. Установить эти цвета в оболочке Вам поможет программа "atom.com", открывающая файл-вектор цветов как параметр. Для этого вызовите монитор командной строки и наберите в ней: atom имя_файла, например, shell.ink. Нажмите <Enter>.

ГЛАВА 2 ДИАЛОГ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

1 МОНИТОР КОМАНДНЫХ СТРОК

К числу средств общения и управления операционной системой относится монитор командных строк, позволяющий вводить команды из командной строки. Монитор командных строк содержится в файле "mon.com" и вызывается клавишей <M>. После вызова программы Вы получаете возможность ввести командную строку операционной системы в трех верхних строках экрана.

Если введенная команда выполнена успешно, то строка стирается с экрана;

если она содержит синтаксическую ошибку или указанный файл отсутствует, то строка остается на экране, и Вы можете отредактировать ее.

Если при выполнении команды произошла системная ошибка, то сообщение о ней выводится на экран. Чтобы выйти из монитора, необходимо нажать комбинацию клавиш <SS/Space> или <SS/A>.

2 СТРОКОВЫЙ РЕДАКТОР ОБОЛОЧКИ IS-DOS.

Во всех случаях, когда необходимо ввести команду, задать путь, указать устройство и т.п. оболочка iSDOS пользуется строковым редактором. В строковом редакторе можно работать в режиме вставки и замены (смена режимов производится клавишами <CS/3>), в русском или латинском режиме (смена режимов - <CS/1>), большими или маленькими буквами (смена режимов - <CS/2>).

3 УСТАНОВКА ПУТИ ПОИСКА ФАЙЛА

Файл "path.com" содержит программу, которая устанавливает пути поиска файла при запуске, если его нет в текущем каталоге. Она позволит Вам создавать сложные командные файлы, осуществляющие поиск, загрузку и выполнение необходимых Вам программ.

Параметром команды является текстовый файл длиной до 512 байт, описывающий пути поиска PATH.TXT.

Формат команды:

path имя файла

В результате выполнения этой команды в системе создается дополнительный канал, содержащий текст из указанного файла. Если команда "path" выдана без параметра, то выполняется освобождение канала и поиск файла выполняется только в текущем каталоге.

4 ИНТЕРПРЕТАТОР КОМАНДНЫХ ФАЙЛОВ

Файл "exebat.com" является интерпретатором командных файлов. Командный файл - это специальный файл, в который с помощью редактора записывается последовательность команд, необходимая для выполнения определенных действий. Командный файл должен иметь расширение bat. Команды, включаемые в командный файл, можно разделить на две группы - внешние и внутренние. Внешние команды - это имена любых файлов с расширением com. и необходимыми параметрами.

Внутренних команд - четыре:

CAT [путь] - назначает текущим новый каталог;

L_S - назначает устройство "системным";

L_Q - назначает устройство "быстрым";

L_T - назначает устройство "текущим".

Например, команда CAT Q:SHELL назначает подкаталог SHELL на диске Q "текущим",

команда L_S /A назначает устройство A "системным" и т.д.

Командный файл может вызывать на выполнение другой командный файл. Такие командные файлы называются "вложенными". Максимальная глубина вложения - 120 командных файлов.

При выполнении командного файла команды выводятся на верхние строчки экрана, что облегчает контроль за их выполнением. При неправильной команде или невозможности выполнения указанного действия (например, отсутствие необходимого файла) обработка командного файла прекращается и происходит выход в оболочку.

5 НАЧАЛЬНАЯ ЗАГРУЗКА СИСТЕМЫ

При начальной загрузке операционная система ищет файл "autoexec.bat" в корневом каталоге того диска, с которого она загружена. Если этот файл будет найден, то он выполняется. Файл "autoexec.bat" содержит команды, которые выполняются каждый раз при начальной загрузке системы. Эти команды осуществляют необходимую настройку операционной системы, устанавливают удобное для работы окружение, запрашивают текущую дату, устанавливают список каталогов, в которых производится поиск выполняемых программ (см. "Установка путей поиска файла"), устанавливают текущий каталог рабочей панели и выполняют другие полезные действия, зависящие от того, что Вы написали в файле "autoexec.bat".

ГЛАВА 3 УТИЛИТЫ

1 СВЯЗЬ С ОС TR-DOS

1.1 КОПИРОВАНИЕ ФАЙЛОВ В TR-DOS

Копирование на "TR-DOS-диски" вызывается клавишей <T>. Отметив копируемые файлы клавишей <Space> или подведя курсор к копируемому файлу, нажмите <T>. Вы вызвали программу "to_trdos.com". Она работает и настраивается аналогично программе "filecopy.com", вызываемой клавишей <I> (см. "Копирование файлов"). Если для копирования выбран не TR-DOS-диск, то появится сообщение:

Not TR-DOS disk !

В этом случае копирование не происходит до тех пор, пока Вы не замените

диск на необходимый и не нажмете <ENTER>.

При работе с одним дисководом, во время повторного обращения к диску-источнику, возможна аналогичная ситуация. В этом случае Вы увидите:

Not iS-DOS disk !

поэтому Вам необходимо следить за правильной установкой дисков.

1.2 КОПИРОВАНИЕ ИЗ TR-DOS

Копирование из TR-DOS-дисков запускается клавишей <F>. При этом Вам будет предложено окно:

FROM TR-DOS: A

в котором необходимо указать дисковод, содержащий TR-DOS-дискету. После этого нажмете <Enter>. Если установлен не TR-DOS диск, то копирования не происходит и программа ожидает, пока Вы не установите TR-DOS-диск. Когда это сделано, Вы получите на текущей панели имя диска и список файлов. Курсор в этом окне перемещается клавишей <A> - вниз, клавишей <Q> - вверх. Выбирать для копирования файлы можно клавишей <Space>. Клавишей <5> Вы включаете режим MASK - он работает аналогично MASK в is-DOS (см. "Установка маски..."). По клавише <2> отображаются только запускаемые файлы, по <CS/2> - только незапускаемые. Клавишей <4> демонстрируются удаленные файлы.

Для копирования отмеченных файлов или файла, на котором находится курсор, нажмете <1> или <Enter> - Вам предлагается меню копировщика is-DOS (см. "Копирование файлов")

Установив в текущей строке путь копирования, нажмете <Enter>. Теперь копирование происходит аналогично описанию копировщика "filecopy.hlp" (см. выше).

При копировании файла, в атрибутах которого использованы запрещенные для is-DOS символы (? , * , @ , !), предлагается окно:

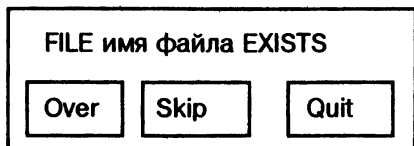
WRONG NAME: имя файла

Skip

Quit

где Quit - выход из режима копирования, Skip - пропустить данный файл и копировать дальше.

Если файл копируется в каталог, где есть файл с аналогичным именем и расширением, то Вам будет предложено дополнительное окно:



в котором отражены следующие функции:

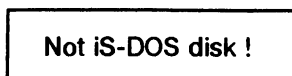
Skip - не копировать файл вместо имеющего аналогичные атрибуты и продолжить копирование остальных отмеченных файлов;

Over - записать копируемый файл вместо имеющего аналогичные атрибуты;

Quit - отказ от продолжения копирования.

Выбор пунктов этого окна - клавиши <S>, <O>, <Q> соответственно.

Если для копирования выбран не iS-DOS диск, то появится сообщение:

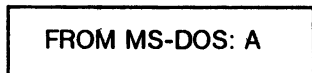


В этом случае копирование не происходит до тех пор, пока Вы не замените диск на необходимый и не нажмете <Enter>.

2 СВЯЗЬ С ОС MS-DOS

2.1 КОПИРОВАНИЕ ИЗ ДИСКОВ ОС MS-DOS

Копирование из MS-DOS-дисков емкостью до 800 КБт запускается комбинацией клавиш <CS/F>. При этом Вам будет предложено окно:



в котором необходимо установить устройство, содержащее MS-DOS-диск. После этого нажмите <Enter>. Если установлен не MS-DOS диск, то копирования не происходит и программа ожидает, пока Вы не установите MS-DOS-диск. Когда это сделано, Вы получите на текущей панели имя диска, список файлов и каталогов, нулевую страницу главного каталога. Курсор в этом окне перемещается клавишей <A> - вниз, клавишей <Q> - вверх, <O> и <P> - переключение страниц (128 файлов в 1 странице).

Выбирать файлы для копирования можно клавишей <Space>. Для выбора файлов из каталога подведите к каталогу курсор и нажмите <Enter>. Для копирования отмеченных файлов или файла, на котором находится курсор, нажмите <I> - Вам предлагается меню копировщика iS-DOS (см. "Копирование")

Работа с этим меню аналогична работе с меню копировщика "filesory" (см. выше).

2.2 КОПИРОВАНИЕ НА ДИСКИ ОС MS-DOS

Копирование на "MS-DOS-диски" вызывается комбинацией клавиш <CS/T>. Отметив копируемые файлы пробелом или подведя курсор к копируемому файлу, нажмите <CS/T>. Отказ от копирования: <SS/A>. Данное меню и работа с ним аналогично меню копировщика "filecopy" (см. "Копирование").

Если для копирования выбран не MS-DOS-диск, то появится сообщение:

Not MS-DOS disk !

В этом случае копирование не происходит до тех пор, пока Вы не замените диск на необходимый и не нажмете <Enter>. Если файл копируется в каталог, где есть файл с аналогичным именем и расширением, то Вам будет предложено дополнительное окно:

FILE имя файла EXISTS

Over

Skip

Quit

в котором отражены следующие функции:

Skip - не копировать файл вместо имеющего аналогичные атрибуты и продолжить копирование остальных файлов;

Over - записать копируемый файл вместо имеющего аналогичные атрибуты;

Quit - отказ от продолжения копирования.

Выбор пунктов этого окна - клавиши <S>, <O>, <Q> соответственно.

Настройку цветов программы осуществляет "copytune.com", которая находится в каталоге UTIL.

2.3 РАБОТА С ДИСКОМ MS-DOS

Работа с MS-DOS-диском осуществляется программой "msdos.com" и запускается клавишами <CS/M>. При этом Вам будет предложено предварительное меню:

QUIT
COLOR
CONTINUE
MS-DOS 1.0

QUIT - выход из программы;

COLOR - настройка цветов;

CONTINUE - продолжение программы.

НАСТРОЙКА ЦВЕТОВ

Нажав <ENTER> в строке COLOR, Вы попадете в меню настройки цветов программы:

MENU
WINDOW
CURSOR
WORKING
FILE
ASK DELETE
ERROR
CREAT
NO FILE
MSDOS

SAVE

msdos.com

INK	7
PAPER	2
BRIGHT	OFF

В нем Вы сможете изменить следующие цвета:

MENU - цвет окна меню;

CURSOR - цвет курсора меню;

WORKING - цвет рабочего курсора меню;

FILE - цвет окна с именем файла;

ASK DELETE - цвет окна

Delete <Y/N>?

ERROR - цвет окна с сообщением об ошибке;

CREAT - цвет окна для создания каталога;

NO FILE - цвет окна сообщения об отсутствии файлов на диске или в листе просмотра каталога;

MSDOS - цвет окна для ввода имени драйвера;

WINDOW - цвет окна подсказки имени каталога;

SAVE - сохранение цветов в файле "msdos.com".

Все цвета устанавливаются и индицируются в правом окне. При нажатии клавиши <Enter> или <P> номер цвета увеличивается на 1. <Space> - уменьшает цвет. Текущим цветом подкрашивается верхняя строка:

msdos.com

INK - цвет букв; PAPER - цвет фона; BRIGHT - яркость.

Выйти в главное меню без сохранения параметров: <SS/A>. Переходы из окна

в окно осуществляются с помощью клавиш <O> (<SS/A>) и <P>.

При этом Вам будет предложено окно:

MS-DOS: A

в котором необходимо установить устройство, содержащее MS-DOS-диск. После этого нажмите <Enter>. Если установлен не MS-DOS диск, то программа ожидает, пока Вы не установите MS-DOS-диск. Когда это сделано, Вы получите на текущей панели имя диска, список файлов, номер листа главного каталога (лист - условная разбивка каталога по 128 файлов). Курсор в этом окне не перемещается клавишей <A> - вниз, клавишей <Q> - вверх, <O> и <P> - переключение листов каталога, <ENTER> - открывает и закрывает каталоги.

ВЫПОЛНЯЕМЫЕ ФУНКЦИИ:

<3> - переименование; <4> - удаление; <7> - создание каталогов.

ПЕРЕИМЕНОВАНИЕ ФАЙЛОВ ИЛИ КАТАЛОГОВ

Режим переименования файлов вызывается клавишей <3>. При нажатии клавиши <3> у файла, где стоит курсор, можно отредактировать имя и расширение стандартным строковым редактором. Если пользователь наберет имя уже существующего файла или запрещенное, то изменение проигнорируется. К запрещенным символам относят: ?, *, ', ", @, =. Отказ от редактирования: <SS/A>.

УДАЛЕНИЕ ФАЙЛОВ И КАТАЛОГОВ

Удаление файлов или каталогов вызывается клавишей <4>. Подведите курсор к удаляемому файлу и нажмите <4>.

На экране появится меню:

Quit
Ask Delete
Delete
Select:
MSDOS 1.0

имя файла

Quit - Отказ от удаления, выход из меню.

Ask Delete - Перед удалением программа спрашивает Вас: удалять файл или нет? <Y>-да, <N>-нет.

Delete - Для удаления файла нажмите <Enter>, когда курсор находится на этом пункте меню.

Select - Показывает, сколько файлов отмечено для удаления.

Перемещение курсора по меню осуществляется клавишами: <A> - вниз, <Q> - вверх, выбор - клавиша <Enter>. Файлы для удаления в каталоге выбираются клавишей <Space>.

Возможные сообщения об ошибках:

Cat not empty - каталог не пуст. (Для удаления каталога необходимо удалить из него сначала все файлы).

СОЗДАНИЕ КАТАЛОГОВ

Режим создания каталогов вызывается клавишей <7>. При нажатии клавиши <7> вам предлагается окно, в котором стандартным строковым редактором вы набираете имя нового каталога:

Creat Directory _

Если каталог с таким именем уже существует или введено запрещенное имя, вам предлагается ввести имя снова. Отказ от ввода <SS/A>.

3 ПЕРЕИМЕНОВАНИЕ ДИСКА

Переименование диска можно осуществить с помощью программы "diskname.com" как из командной строки, так и непосредственно. В первом случае может быть указан путь и имя, например:

A:UTIL\diskname T:DISK-128.

В этом случае, получив сразу всю необходимую информацию, программа отработает сама. Иначе программа нарисует на текущей панели маленькое окно с текущим именем устройства:

Label:iS-DOS'92

в котором Вам предлагается ввести новое имя диска в стандартном строковом редакторе.

3.1 НАСТРОЙКА ЦВЕТОВ

Нажав <SS/SP>, Вы попадете в меню настройки цветов программы "diskname.com":

WINDOW	INK	7
SHADOW	PAPER	0
	BRIGHT	OFF

В нем Вы сможете выбрать параметр, цвет которого Вы хотели бы изменить:

WINDOW - цвет окна;

SHADOW - цвет тени.

Все цвета устанавливаются и индицируются в правом окне. При нажатии клавиши <Enter> или <P> номер цвета увеличивается на 1. Клавиша <Space> уменьшает цвет. Текущее состояние цветов тут же отображается в главном окне.

INK - цвет букв;

PAPER - цвет фона;

BRIGHT - яркость.

Выйти в оболочку без сохранения параметров: <SS/A>Переходы из окна в окно осуществляются с помощью клавиш <O>(<SS/A>)и <P>.

4 ВВОД ТЕКУЩЕЙ ДАТЫ

При запуске программа рисует на текущей панели окно с текущей датой:

Дата: 1-Май-92
Пятница

Управление программой:

<P> - увеличение даты;

<O> - уменьшение даты;

<9>,<0> - переключение режимов отображения даты и дня недели;

<ENTER> - выход в оболочку с сохранением даты на диске, а текущего режима в файле "date".

<SS/A>, - выход в оболочку без сохранения даты и текущего режима на диске;

<SS/SPACE> - настройка цветов;

<1..8> - переход в режим редактирования даты.

Вам будет предложено ввести новую дату в стандартном строковом редакторе в следующем виде: чч-мес-гг, где "мес"- первые 3 буквы месяца по-английски или по-русски. Можно вводить дату и в виде: чч мм.гг. Дата воспринимается в интервале от 1980 до 2079 года, а если пользоваться лишь увеличением ч уменьшением даты (не редактируя ее), то до 2107 года включительно.

Например: 1-Jan-93 или 12.4.62 и т.п. Здесь 62-ой год будет понят программой как 2062-ой, а 93-ий при вводе как 1993, а при увеличении от 79-го - как 2093-ий.

4.1 НАСТРОЙКА ЦВЕТОВ

Нажав <SS/SP>, Вы попадете в меню настройки цветов программы "date.com".

WINDOW	INK	7
SHADOW	PAPER	0
	BRIGHT	OFF

В нем Вы сможете выбрать параметр, цвет которого Вы хотели бы изменить.
WINDOW - цвет окна;
SHADOW - цвет тени.

Все цвета устанавливаются и индицируются в правом окне. При нажатии клавиши <ENTER> или <P> номер цвета увеличивается на 1. Пробел уменьшает цвет. Текущее состояние цветов тут же отображается в главном окне.

INK - цвет букв;

PAPER - цвет фона;

BRIGHT - яркость.

Выйти в оболочку без сохранения параметров: <SS/A>. Переходы из окна в окно осуществляются с помощью клавиш <O> (<SS/A>) и <P>.

5 ИНДИКАТОР СВОБОДНОГО ПРОСТРАНСТВА НА ДИСКЕ.

Программа FREE.com в каталоге Q:UTIL печатает в верхней строке экрана размер текущего устройства в блоках, количество свободных блоков на нем, а также размер максимального непрерывного пространства:

All: 3200 Free: 1548 Contiguous: 1482

Программу удобно "подвесить" на символ "L" (файл Q:SHELL\extkey.txt), и вызывать нажатием <CS/L>.

6 БЫСТРАЯ ОТМЕТКА ФАЙЛОВ.

Быструю отметку файлов каталога, подходящих под маску панели выполняет программа mark.com. Ее можно запускать как непосредственно, так и из командной строки :

mark - установка отметки файлов, подходящих под маску панели, в последовательности расположения в каталоге.

mark / - снятие отметки.

7 ПРОГРАММА ПОИСКА ФАЙЛОВ НА ДИСКЕ.

После запуска программы, на противоположной панели появляется меню:

```
QUIT
FIND FILE
* *
RETURN
```

QUIT - выход в каталог, где находится искомый файл;

FIND FILE - поиск файла от начала диска или продолжение поиска, при отсутствии файла выводится сообщение "NO FILE";

. - задание шаблона поиска (аналогичен программе mask.com);

RETURN - возвращение в оболочку ;

Программа снимает отметку и маску, наложенную на панель. Если программа нашла файл, подходящий под шаблон, то печатается панель каталога с установкой курсора на найденный файл и управление передается меню.

8 ПРОГРАММА СОРТИРОВКИ ФАЙЛОВ КАТАЛОГА.

Сортировку файлов каталога выполняет программа sort.com, которую можно запустить следующей командой:

```
sort [ ключ ]
```

[ключ] - необязательный параметр:

/e - сортировка по расширениям файлов;

/d - сортировка по датам создания файлов.

Без ключа производится сортировка по именам файлов. Эту программу удобно "повесить" на какую-либо клавишу. Например, в поставляемой версии iSDOS это клавиша <S>.

9 ПОСТРОЕНИЕ "ДЕРЕВА" КАТАЛОГОВ.

Программа treecat.com создает текстовый файл treecat.txt, в котором содержится информация о "дереве" каталогов Вашего диска. Этот файл необходим для работы программы tree.com, позволяющей быстро перемещаться по дереву каталогов (см.ниже).

Программа treecat запускается напрямую или из командной строки командой treecat [/]

[/] - необязательный параметр, задающий форму текстового файла.

10 "ДЕРЕВО" КАТАЛОГОВ.

После запуска программы tree.com на одной из панелей появляется дерево каталогов диска. Выбрав курсором нужный каталог и нажав ENTER, Вы выходите в оболочку в заданном каталоге. <CS/A> - выход из программы. Для работы программы необходим файл treecat.txt в главном каталоге диска (treecat.txt - создается программой treecat.com).

11 ПОСТРОЕНИЕ "ДЕРЕВА" ФАЙЛОВ ДИСКА.

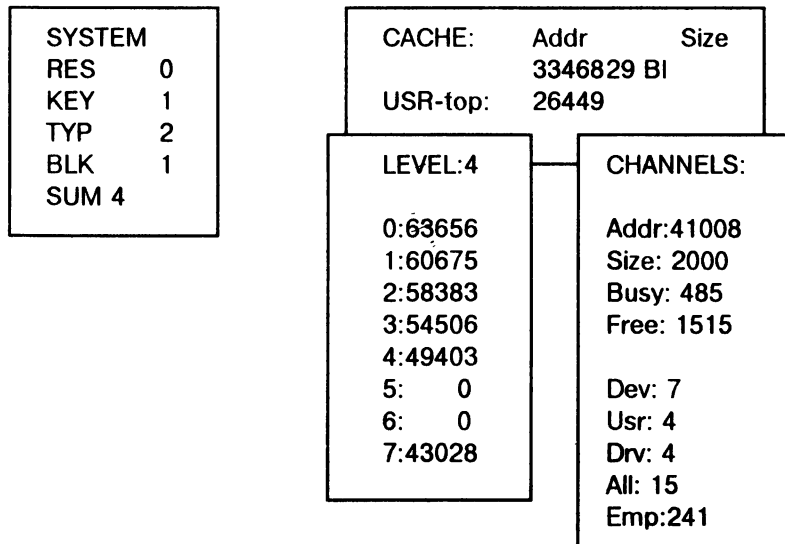
Программа treefile.com осуществляет построение дерева файлов диска и запускается командой treefile [/].

[/] - необязательный параметр, задающий форму текстового файла.

Программа treefile.com создает текстовый файл treefile.txt в главном каталоге диска. Текстовый файл содержит информацию о всех файлах диска, с указанием для каждого файла даты создания и длины в блоках.

12 ПРОГРАММА SHOW.COM В КАТАЛОГЕ Q:UTIL

Эта программа позволит Вам ознакомиться с текущей конфигурацией системы. При входе в программу на экране рисуются 4 окна:



В левом верхнем углу экрана расположено окно меню программы. Как и во всяком меню, курсор в нем перемещается вверх клавишами <Q>, <CS/7>.

<CS/Q>, и вниз: <A>, <CS/6>, <CS/A>.

ФУНКЦИИ МЕНЮ

1. SYSTEM - Печатает в правой части экрана три окна (см. выше), на которых отображено:

Верхнее окно:

CACHE - "Виртуальный диск". Его адрес и размер в блоках.

USR-top - Значение ограничителя нижнего адреса "Виртуального диска".

Левое окно:

LEVEL - номер старшего уровня в системе.

0:..7: - Адреса уровней.

Правое окно: (CHANNELS)

Addr - адрес области каналов;

Size - размер области каналов;

Busy - занято (байт);

Free - свободно;

Dev - число каналов устройств;

Usr - число каналов пользователя;

Drv - число каналов драйверов;

All - суммарное число созданных каналов;

Emp - число свободных номеров каналов.

2. RES - отображает число установленных резидентных задач и, если не 0, печатает в левом нижнем углу экрана окно переменной высоты следующего вида:

Ch	Name	Addr	Size
D8	ed	43008	1452
...			

Ch - номер канала резидентной задачи;

Name - ее имя;

Addr - адрес загрузки в память;

Size - размер.

3. KEY - аналогична предыдущей функции, но отображает драйверы клавиатуры;

4. TYP - то же для драйверов печати на экране или принтере (LPR);

5. BLK - то же для драйверов блочных устройств;

6. SUM - сводное окно для функций 2..5. При слишком большом количестве драйверов и резидентов вывод окна запрещается.

Программу удобно "подвесить" на символ "I" или "S" (файл Q:SHELL\extkey.txt), и вызывать нажатием <SS/S> либо <CS/S>.

Цвета программы настраиваются программой UniColor:

- Color 0 - цвет окна меню
- Color 1 - цвет курсора меню
- Color 2 - цвет окна CACHE
- Color 3 - цвет окна LEVEL
- Color 4 - цвет окна Channels
- Color 5 - цвет окна RES
- Color 6 - цвет окна KEY
- Color 7 - цвет окна TYP
- Color 8 - цвет окна BLK
- Color 9 - цвет окна SUM

13. ПРОГРАММА UNICOLOR.COM

Программа UNICOLOR.com поможет Вам настроить цвета таких программ как: SHOW.com, ED1.ovr и сам UNICOLOR.com Программой можно пользоваться в автоматическом или ручном режимах. В первом случае UNICOLOR вызывается из командной строки, где параметрами задаются входной и выходной файлы. Если второй (или оба) параметр не задан, программа пытается в этом качестве употребить файл, на котором стоял курсор в момент вызова. Программа пытается переложить цвета из первого файла во второй. Каждый файл должен содержать в себе специальный признак - маркер UNICOLORa. Если маркер не обнаружен выдается сообщение:

Not UniColor file:
имя файла

Таким образом гарантируется полная безопасность использования программы. Если параметров недостаточно, UNICOLOR переходит в ручной режим - режим настройки цветов. На экране появляются окна:

A:UTIL\unic
olor.com

iS-DOS
Color 0
Color 1
Color 2
Color 3
Color 4
Color 5
Color 6
Color 7
...

Color 0 -

INK	7
PAPER	0
BRIGHT	OFF
FLASH	OFF

В левом окне отображается путь и имя настраиваемого файла. Среднее и правое окна представляют собой меню. Главное меню - посередине. Цвета пронумерованы от 0 и могут быть изменены в правом окне, куда Вы попадете, если нажмете <ENTER> или <P> в соответствующей строке. В нижнем окне печатаются пояснения к настраиваемым цветам. Текст ищется в файле с расширением "hlp" в подкаталоге HELP. Если подсказка не найдена, окно не выводится. Все цвета устанавливаются и индицируются в правом окне. При нажатии клавиши <ENTER> или движении вправо (<P> или <8>) номер цвета увеличивается на 1. Пробел уменьшает цвет. Текущим цветом подкрашивается левое окно с названием настраиваемого файла.

INK - цвет букв

PAPER - цвет фона

BRIGHT - яркость

FLASH - мигание

Возврат в главное меню : <SS/A>, <5> или <O>.

Верхняя опция главного меню "iS-DOS" позволит Вам загрузить цвета из файла, записать их в файл и сохранить их в отдельном файле. Осуществляется временный выход в iS-DOS. Распечатается панель с текущим каталогом, а на противоположной панели появится окно индикации:

Get
Put
Save

Управление курсором такое же, как в оболочке, но лишь с одной панелью. Можно открывать каталоги, устройства. Чтобы загрузить цвета из файла, установите курсор на файл и нажмите <G>. Строка "Get" подкрасится и, если Вам повезло, и файл действительно формата "UniColor", то Вы вернетесь в главное меню с новенькими цветами. В противном же всем нам случае Вы останетесь на панели iS-DOS'a. Записать цвета в файл также легко, как и прочитать их оттуда с той разницей, что нажимать Вам придется вместо клавиши <G> клавишу <P>. Сохранить цвета в отдельном файле еще проще. Устанавливая курсор на файл не нужно. Выберите полюбившийся Вам каталог и нажмите <S>. UNICOLOR спросит имя файла в специальном окне:

INPUT FILE NAME

-

Если файл существует, то будет выведена надпись:

File exists. Overwrite <Y/N> ?

При нажатии <Y> файл будет перезаписан. Если же Вы нажмете <N>, то Вам будет предложено набрать другое имя. Если появилась следующая надпись:

Wrong extention

то сие означает, что создавать файл с таким расширением для хранения цветов не желательно. Наберите другое и снова нажмите ENTER.

Остается лишь добавить, что программа UNICOLOR.com в лучших традициях канувшего в прошлое советского самообслуживания и всемирного движения "Сделай Сам" является собственным клиентом, или, проще выражаясь, здесь мы видим как раз тот случай, когда функция выступает в роли собственного аргумента, а именно UNICOLOR может САМ настроить собственные цвета. Итак:

- Color 0 - окно главного меню
- Color 1 - курсор главного меню
- Color 2 - рабочий курсор главного меню
- Color 3 - правое окно-меню
- Color 4 - курсор правого меню
- Color 5 - рабочий курсор правого меню
- Color 6 - окно индикации:
- Color 7 - выбранная строка в этом окне
- Color 8 - левое окно с путем
- Color 9 - окно:
- Color 10 - верхняя часть окна:
- Color 11 - нижняя его часть
- Color 12 - цвет окна
- Color 13 - цвет окна
- Color 14 - цвет нижнего окна подсказок

14. ВОССТАНОВЛЕНИЕ ДИСКОВ

Программа "doctor.com" позволит Вам проверять читаемость iS-DOS-дискеты и переформатировать ее с сохранением всей информации. Последняя возможность полезна при плохой читаемости дискеты, например, при неудовлетворительной совместимости дисководов. Сразу после запуска программы Вы оказываетесь в ее главном меню (левое окно):

Drive: A
Double
Verify
Restore
Save
Exit

iS-DOS
Disk
Doctor
1992

Start
Quan: 160
Retry:
Rd&Wrt: 1
Verify. 1
Format: 1
Exit

Управление курсором в окне - стандартное для iS-DOS.

14.1 ФУНКЦИИ ГЛАВНОГО МЕНЮ

Drive: A/B - выбор дисководов. После нажатия <Enter> замигает курсор, предлагая Вам ввести с клавиатуры букву A или B;

Double/Single - создать двусторонний или односторонний диск;

Verify - проверка читаемости диска;

Restore - переформатирование диска с сохранением информации;

Save - сохранение параметров в файле "is_tools.com";

Exit - выход в оболочку.

ПРАВОЕ ОКНО

В правом окне Вы можете задать параметры работы трех основных процедур (Restore, Verify, Format):

Start - номер начальной дорожки;

Quan - число дорожек;

Retry - число попыток для:

Rd&Wrt - чтения и записи;

Verify - проверки;

Format - форматирования.

Программа откажется восстанавливать TR-DOS'овские и другие диски, отформатированные не средствами iS-DOS. В этом случае появится сообщение:

Not iS-DOS disk

P.s. См. также главу "Дополнительная индикация".

15. ФОРМАТИРОВАНИЕ ДИСКОВ

Программа "format.com" позволит форматировать дискеты в формате iS-DOS. Перед началом форматирования необходимо убедиться в том, что на дискете нет защиты от записи (на дискете не заклеена прорезь защиты от записи). Сразу после запуска программы в верхней части экрана появится окно со следующей надписью:

0 disks formatted
8 rest
SS+A to cancel

Она сообщает, что данной программой отформатировано 0 дисков, так что Вы

можете с помощью этой программы сделать себе еще 8 копий вашего диска.

Нажав <SS/A>, Вы вернетесь в оболочку. После нажатия любой другой клавиши Вы оказываетесь в главном меню (левое окно):

Замечание: как только пользователь входит в меню, в этот момент тут же изменяется показание счетчика. Поэтому, командой "format.com" рекомендуется пользоваться только для форматирования дискет.

Drive: A Double Verify Format Configur Create Save Exit	iS-DOS Disk Formatter 1992	Start Quan: 160 Retry: Rd&Wrt: 1 Verify: 1 Format: 1 Exit
--	-------------------------------------	---

Управление курсором в окне - стандартное для iS-DOS.

15.1 ФУНКЦИИ ГЛАВНОГО МЕНЮ

Drive: A/B - выбор дисководов. После нажатия <Enter> замигает курсор, предлагая Вам ввести с клавиатуры букву А или В.

Double/Single - создать двусторонний или односторонний диск.

Verify - проверка читаемости диска.

Format - форматирование диска.

Configur - задание параметров создаваемого устройства.

Create - создание устройства.

Save - сохранение параметров в файле "format.com".

Exit - выход в оболочку.

ПРАВОЕ ОКНО

В правом окне Вы можете задать параметры работы трех основных процедур (Verify, Format, Create):

Start - номер начальной дорожки;

Quan - число дорожек;

Retry - число попыток для:

Rd&Wrt - чтения и записи;

Verify - проверки;

Format - форматирования.

ФУНКЦИЯ CONFIGUR

При выборе функции "Configur" Вы окажетесь в нижнем окне:

Name: iS-DOS
Contiguous
Boot:TR-DOS
Directory: 4
Quit

В верхней строке Вы сможете изменить название создаваемого диска.

Contiguous/Segmented - Выбор непрерывного или сегментированного главного каталога устройства. Непрерывный каталог занимает на диске на 1 блок меньше сегментированного, однако не может быть увеличен в размерах. (При его переполнении получите ошибку 105).

Boot:TR-DOS/MagicBox/ - /No boot/

Выбор типа компьютера для создания загружаемого диска. "TR-DOS" - для работы с любым компьютером, оснащенным TR-DOS; "MagicBox" - только для работы с компьютером данного вида; "No boot" - создание незагружаемого диска.

Directory - исходный для сегментированного и окончательный для непрерывного размер каталога в блоках (в 1 блок каталога помещается 8 описателей файлов).

Quit - выход в главное меню.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНДИКАЦИЯ

После запуска одной из трех основных процедур в левом нижнем углу экрана появится большое окно индикации текущего состояния программы. Каждому цилиндру диска соответствует двоянный квадратик с ромбиком внутри. Верхнему квадратику соответствует верхняя сторона диска, а нижнему - нижняя. По мере работы программы квадратики будут перекрашиваться, причем в текущем квадратики будут появляться буквы, соответствующие режимам:

R - read - чтение,

F - format - форматирование,

W - write - запись,

V - verify - проверка,

буква B (bad) означает, что на данной дорожке обнаружен нечитаемый "плохой" сектор. Для его исправления служит процедура Restore программы DOCTOR (см. "Восстановление дисков").

Одновременно в правой части экрана появится следующего вида окно:

Pass:	30
Good:	30
Skip:	0
Bad:	0

в которое будет выводиться статистика процесса, а именно:

Pass - число пройденных секторов (по 5 на дорожку),

Good - число "хороших" секторов,

Skip - число пропущенных секторов,

Bad - число "плохих" секторов.

При запуске процедуры "Format", во избежание случайного форматирования, Вас ожидает промежуточное меню:

Format
Check Y
Exit

в котором :

Format - приступить к форматированию текущего диска;

Check Y/N - форматировать с проверкой или без (быстрее);

Exit - отказ и выход в главное меню.

Это меню - последняя возможность поменять диск, если Вы забыли это сделать.

При выборе функции "Create" Вас встретит аналогичное меню, только вместо "Format" там будет "Create". Советуем Вам пользоваться программой "Create.com". Подробное описание этой функции можно найти в главе "Создание устройств".

Таким образом, можно создать устройство, не переформатируя дискету (если диск уже был отформатирован нашей программой). При "Check Y", перед созданием устройства, выполнится процедура проверки диска, причем все плохие блоки будут объединены в файл "file0.bad" в главном каталоге.

ВНИМАНИЕ! Файл "format.com" защищен от копирования. Он будет запускаться лишь с исходной дискеты. При попытке ее отформатировать появится сообщение:

System disk
Coninue <Y/N>?

При нажатии <N> программа вернется в меню. Нажав же <Y>, Вы навсегда распрощаетесь с системной дискетой.

Если Ваша система занимает много памяти (установлен дополнительный уровень или резидентные задачи), то появится предупреждающее сообщение:

No space...
System will
be rebooted
Continue
<Y/N> ?

N - отказ от выполнения выбранной функции;

Y - программа будет работать, но при выходе в оболочку Вас будет ожидать окно

Insert SYSTEM disc

после чего вставьте системный диск, нажмите любую клавишу (включая и <Reset>) и система перезагрузится.

ГЛАВА 4

ТРАНЗИТНЫЕ ПРОГРАММЫ

Транзитные программы используются при создании командных файлов или при работе с монитором командных строк. Они упрощают создание, копирование, подключение и другие операции с файлами, каталогами и устройствами.

Транзитные программы запускаются командами следующего вида:

имя программы [ключи] [имя файла, каталога, устройства] путь (откуда куда)

Для вызова транзитной программы необходимо записать эту команду в командный файл или набрать в командной строке и запустить команду на выполнение (в первом случае - запустить командный файл, во втором - нажать <Enter> после набора командной строки).

1 КОПИРОВАНИЕ И ПЕРЕНОС ФАЙЛОВ

Копирование или пересылка (перенос) файлов осуществляется транзитной программой "сору". Эта программа вызывается командой:

сору [ключи] <имя и расширение файла> откуда куда

Если Вы хотите при копировании изменить имя файла, то после указания пути копирования необходимо указать желаемое имя и/или расширение файла.

При работе программы "сору" можно использовать ключи - необязательные параметры:

/M - осуществляет операцию MOVE;

/C - переводит сегментированные файлы в непрерывные;

/S - переводит непрерывные файлы в сегментированные;

/B - работает с дополнительным буфером;

/D - спрашивает диск-источник и диск-приемник;

/U - перед копированием удаляет файл с тем же именем;

Откуда - [путь] и/или [шаблон или имя];

Куда - [путь] и/или [шаблон или имя].

Без ключей файлы копируются, не меняют своей структуры, программа работает без буфера, не спрашивает диск-источник и диск-приемник, если файл уже

существует, то новый файл не копируется.

Примеры: копирование содержимого главного каталога с дисковод А на дисковод В:

copy A: B:

копирование файлов с расширением com из главного каталога в подкаталог SHELL с переустановкой дисков:

copy /D A:*.com A:SHELL

Ключи можно задавать в виде:

/M/U или /M /U /D.

Возможно использование нескольких ключей одновременно.

2 СОЗДАНИЕ ПОДКАТАЛОГОВ

Для создания подкаталогов служит транзитная программа "mkdir". Она вызывается командой:

mkdir [Ключи] <имя устройства>:путь\<имя подкаталога>

Возможно использование следующих ключей:

/p - создается защищенный подкаталог;

/h - создается невидимый подкаталог;

/c - создается непрерывный подкаталог;

/s<размер> - размер подкаталога в блоках.

Например:

mkdir S:SERVIS\HELP - создает на системном устройстве, в каталоге SERVIS, подкаталог с именем HELP незащищенный, видимый, сегментированный, размером в 2 блока (здесь размер подкаталога установился по умолчанию - 2 блока. Один блок каталога может вместить 8 файлов (это относится к непрерывным каталогам)).

3 СОЗДАНИЕ УСТРОЙСТВ

Программа CREATE.COM позволит Вам создавать каталоговые устройства в стандарте iS-DOS на уже отформатированной дискете или электронном диске.

Эта программа очень полезна при создании копий системы, т.к. форматирует и размечает дискету необходимым образом и готовит ее для переноса системы iS-DOS. CREATE.COM может работать как в ручном режиме (в этом случае она внешне напоминает программы, FORMAT.COM и DOCTOR.COM), так и в автономном. В последнем случае CREATE.COM выполняет задание по параметрам, указанным в командной строке.

"Create.com" используется в командных файлах и запускается командой вида: create <имя устройства> [ключи].

В имени устройства можно использовать до 8 символов. Заданное Вами имя устройства станет именем создаваемого диска. Задаваемые ключи.

- <диск> - указывает, на каком дисковом диске следует создавать устройство;
- d <размер> - размер устройства в блоках /округляется до кратного 8 в меньшую сторону/;
- c0/c1 - сегментированный/непрерывный корневой каталог;
- s<размер> - размер корневого каталога в блоках;
- n - не спрашивать, не пересоздавая;
- r - пересоздавать, не спрашивая (доминантен по отношению к предыдущему ключу);
- m - работать в ручном режиме;
- v0/v1 - проверять (1) или нет (0) читаемость диска перед созданием устройства.
- b - создать файл BOOT.sys для загрузчика в стандарте:
 - 0: TR-DOS;
 - 1: MAGIC-BOX;
 - 2: Незагрузочный диск (BOOT.sys не создается).

Параметры ключей c,v по умолчанию - в зависимости от настройки программы.

Например:

```
create SYSTEM /-T /d3200
```

создает на текущем диске устройство с именем "SYSTEM", размером 3200 блоков, с корневым каталогом размером в 6 блоков (этот размер устанавливается по умолчанию).

4 СОЗДАНИЕ ДИСКОВ - КОПИЙ СИСТЕМЫ

При работе с компьютером необходимо иметь копии рабочих дисков, т.к. случайный сбой в работе компьютера, поломка, скачок напряжения могут "убить" Вашу программу или даже весь диск. Для создания копии системного диска отформатируйте дискету программой format или программой create (в этом случае создайте каталоговое устройство с необходимыми параметрами). Дальнейшие действия зависят от того, сколько дисководов у Вашего компьютера - два или один. Если у Вас один дисковод, то с помощью клавиши <7> ("crDIR") на диске-копии создайте все необходимые каталоги и подкаталоги и последовательно копируйте системный диск, отмечая файлы для копирования клавишей <Space>.

Копирование в этом случае выполняется программой "filecopy", которая вызывается клавишей <1>. Таким способом последовательно перекопируйте содержимое системных каталогов SHELL, СЕРВИС, UTIL, RES, EDIT. После копирования всей нужной Вам информации подключите систему и загрузчик (см. ниже) для того, чтобы диск-копия стал загружаемым.

Если у Вашего компьютера два дисковода, то Вы можете действовать двумя путями. Первый - аналогично работе с одним дисководом. Второй путь - создание командных файлов типа .bat с использованием транзитных программ "mkdir" и "copy" для создания каталогов и копирования файлов соответственно.

5 ПОДКЛЮЧЕНИЕ КОПИЙ СИСТЕМЫ

В предыдущем разделе было описано, как создать резервную копию системы. Для того, чтобы диск-копия был запускаемым, на нем необходимо подключить и проинициализировать iS-DOS. Эту задачу выполняет программа "con" или "connest". Программа подключает файл-копию системы на указанном устройстве. Запустить программу con можно из командной строки или из командного файла, набрав команду следующего вида:

```
con <устройство>:<имя каталога>\<имя файла>.sys
```

Например: con T:СЕРВИС\smal_dos.sys

где Т обозначает "текущее" устройство (см."Системное меню"), а СЕРВИС\smal_dos.sys - путь к файлу-копии системы и его имя. Итак, после копирования всех необходимых Вам программ на диск-копию, вставьте в дисковод системный диск (приобретенный у фирмы "IskraSOFT" или ее диллеров) и нажмите клавишу <Reset>, т.е. перезапустите оболочку iS-DOS. Теперь замените системный диск на Ваш диск-копию, откройте на нем каталог, содержащий программу "con" и вызовите монитор командной строки. В командной строке наберите вышеуказанную команду для подключения файла-системы и нажмите клавишу <Enter>. Если после отработки этой команды ее текст исчез из командной строки, оставив только курсор, то файл-копия системы подключился; в противном случае проверьте, правильно ли Вы указали все параметры команды и при необходимости отредактируйте ее.

6 ПОДКЛЮЧЕНИЕ ЗАГРУЗЧИКА

Для того, чтобы Ваш диск-копия или рабочий диск был загружаемым, на нем надо подключить загрузчик "boot". Для этого запустите оболочку с системного диска, замените его на подключаемый диск, войдите в каталог "СЕРВИС", подведите курсор к файлу "boot.com" и нажмите <Enter>. Теперь попробуйте перезапустить компьютер клавишей <Reset>.

Если компьютер "сбросился", то постарайтесь вспомнить, правильно ли Вы отформатировали дискету, скопировали программы, подключили систему. Если Вам кажется, что Вы все сделали правильно, то обратитесь в фирму "IskraSOFT" за консультацией. Мы всегда рады Вам помочь!

7 ПРОГРАММА ПЕРЕВОДА УСТРОЙСТВ В РЕЖИМ ОЖИДАНИЯ

Перевод блочных устройств в режим ожидания нажатия клавиши <Enter> при переключениях выполняется программой "wait" и вызывается из монитора или "bat"-файла командой: wait [ключи]. Ключи указывают, какие устройства

необходимо перевести в данный режим.

В случае отсутствия ключей программа снимает со всех блочных устройств режим ожидания. Ключи можно задавать в виде: /A/C или /B /D.

Программа "wait" позволяет на одном дисководе обращаться к разным дискам. При любом переходе с диска на диск компьютер ждет нажатия клавиши <Enter>. После нажатия появляется надпись:

INSERT DEVICE:

где после двоеточия указан диск, к которому идет обращение.

Если системное устройство - A, а текущее - C, то команда:

`wait /s/b/T/d`

позволит Вам перевести блочные устройства A, B, C, D в режим ожидания нажатия клавиши <Enter> при переключениях (в этой команде отражено, что устройство A установлено системным, а устройство C - текущим). Программа "wait" весьма полезна при работе с несколькими логическими устройствами на одном дисководе.

8 РАСПАКОВЩИК ФАЙЛОВ - КОМАНДНЫЙ ФАЙЛ "ЕХЕРАС.COM"

Этот файл является распаковщиком файлов, которые упакованы с помощью программ "pmipack.com" или "cdracker.com". Он необходим для распаковки и запуска программ с расширением "рас". Файлы с расширением "рас", упакованные программой "pmipack.com", всегда запускаются сразу после распаковки, а для файлов, упакованных с помощью "cdracker.com", возможен выход из "ехерас.com" в запускающую программу после распаковки.

Для распаковки (или распаковки с запуском) файлов с расширением "рас" при нажатии клавиши <Enter> требуется поместить следующую строку в файл "extent.txt" (в корневом каталоге):

`рас:Q:SHELL\ехерас`

Альтернативные способы запуска таких файлов - это использование командной строки или текстовых командных файлов типа *.bat. В этих случаях строка:

`Q:SHELL\ехерас T:<КАТАЛОГ>\имя файла.рас`

набирается соответственно в командной строке, либо в редакторе (в редакторе создаются командные файлы типа *.bat). В случае распаковки без запуска выход из "ехерас.com" происходит с установкой Im 2 при разрешенных прерываниях.

Если после распаковки необходим запуск программы, то "ехерас.com" ориентируется по первому символу имени файла (как и в TR-DOS'e). Если первый символ "\$", то устанавливается IM 2, в остальных случаях - IM 1. Сами прерывания в этом случае после распаковки остаются запрещенными (независимо от имени файла).

9 РАСПАКОВЩИК ЭКРАННЫХ ФАЙЛОВ - КОМАНДНЫЙ ФАЙЛ "EXESCR.COM"

Этот файл необходим для вывода на экран экранных файлов графических изображений (картинок) с расширением "scr" (в том числе и упакованных программой "spacker.com").

Для вывода файлов с расширением "scr" на экран, при нажатии клавиши <6> (VIEW), требуется поместить следующую строку в файл "extview.txt" (в каталоге SHELL):

```
scr:Q:SHELL\exescr /w
```

Как и при работе с файлом "ехерас.com" (см.ранее), можно использовать для вывода экранных файлов на экран командную строку или текстовый командный файл типа *.bat.

В этих случаях строка: Q:SHELL\exescr T:<КАТАЛОГ>\имя_файла.scr также набирается в командной строке, либо в редакторе. Поместив несколько подобных строк без ключа /w в текстовый командный файл типа *.bat, можно выполнить демонстрацию нескольких картинок, непрерывно сменяющих друг друга. Возможен рекурсивный вызов такого файла *.bat до 200 раз (т.е. *.bat может вызывать сам себя до 200 раз). Для примера покажем, как простыми средствами iS-DOS получить непрерывную, повторяющуюся смену картинок. (Зацикливание не должно превышать 200 раз, т.е. клавиша <Break> должна быть нажата раньше). Достаточно иметь несколько (желательно упакованных) экранных файлов в какомлибо подкаталоге, например SCR, и создать файл, например, "show.bat" (желательно в том же подкаталоге, чтобы исключить лишние обращения к другому подкаталогу и не писать имя каталога перед именами файлов экранов):

```
Q:SHELL\exescr имя_1.scr;
```

```
Q:SHELL\exescr имя_2.scr;
```

```
Q:SHELL\exescr имя_3.scr;
```

```
Q:SHELL\exebat show.bat.
```

Запустив этот файл, Вы просмотрите картинки 1, 2, 3, сменяющие друг друга. Для управления выводом на экран предусмотрены такие ключи:

/w - ключ ожидания (wait);

/s - ключ считывания сразу на экран (screen).

Ключ /w заставляет программу "exescr.com" ждать нажатия любой клавиши, перед выходом из нее. Это позволяет рассматривать картинку столько, сколько Вам нужно.

Ключ /s заставляет программу "exescr.com" выводить файл сразу на экран, минуя буфер. Этот ключ желательно применять, когда Вы вызываете "exescr.com" из своих программ и не располагаете "лишней" памятью компьютера для "exescr.com", большей ее собственной длины.

ГЛАВА 5

РЕЗИДЕНТНЫЕ ЗАДАЧИ

1 УСТАНОВКА РЕЗИДЕНТНЫХ ЗАДАЧ

SET.com - программа, осуществляющая установку уровней, а также установку и ликвидацию драйверов и резидентных задач. Резидентные задачи устанавливаются программой "set.com", которую можно вызвать из командной строки монитора или поместить в командный файл.

Для установки резидентной задачи необходимо использовать следующий формат команды: `set имя1.рсш [имя2] [/к]`, где:

имя1.рсш - имя и расширение, понимаемые в зависимости от ключа либо как файл, либо как резидентный в памяти драйвер или задача (обязательный параметр);

имя2 - 8-буквенное имя, даваемое драйверу (резидентной задаче) при его (ее) установке;

/к - ключ. SET.com понимает 2 ключа:

/e - eliminate - ликвидировать резидентный драйвер/задачу;

/r - reload - установить драйвер/задачу заново, независимо от того, есть уже такой драйвер/задача в памяти или нет.

По умолчанию (без ключа) переустановка не производится.

Все параметры (имена и ключ) для программы SET.com можно задавать в любом порядке. При синтаксической ошибке в командной строке SET.com выдает флаг C, A=36.

Если указано расширение sys, то SET.com подключает уровень, номер которого содержится в байте "Special" описателя файла.

Может устанавливаться только уровень на 1 больший, нежели максимальный текущий.

Если указано одно из расширений драйверов устройств, а именно:

blk - драйвер блочного устройства;

typ, lpr - драйвер символьного устройства вывода;

key - драйвер символьного устройства ввода,

то программа извлекает из байта "Special" описателя файла количество устройств, обслуживаемых драйвером, загружает тело драйвера и создает канал драйвера и каналы устройств, обслуживаемые драйвером. В канале драйвера содержится его имя. При установке нового драйвера увеличивается число устройств, доступных пользователю. Если в качестве резидентного устанавливается файл с расширением "res" резидентная задача, то программа "set" загружает тело задачи и создает канал, описывающий задачу. Драйверы и резидентные задачи могут быть установлены с именами, отличными от имени файла. Для этого команда "set" должна иметь следующий формат:

set имя драйвера имя файла.тип; set имя задачи имя файла.тип,
или

set имя файла.тип имя драйвера; set имя файла.тип имя задачи
Резидентные задачи, установленные в системе, запускаются командой:
@имя задачи [параметры задачи]

Команда "@" без имени задачи запускает резидентную задачу "bat.res".

Примеры:

set ty64.typ - установить драйвер экранной печати из файла ty64.typ в
системном каталоге (если он еще не установлен) в систему с
именем ty64.

set S:RES\univ.res un /r - переустановить резидентную программу из файла
univ.res в каталоге S:RES в систему с именем un.

set un.res /e - удалить из памяти (ликвидировать) резидента по имени un.

2 ОБСЛУЖИВАНИЕ РЕЗИДЕНТНЫХ ЗАДАЧ

Обслуживаются резидентные задачи универсальной программой "univ.com".

Эта программа вызывается командой следующего формата:

univ [ключи] <имя> [шаблон] [параметры задачи] ,

в котором могут использоваться следующие управляющие символы:
ключи (необязательные параметры)

/X - подбор файлов и каталогов;

/Y - подбор удаленных файлов тоже;

/Z - подбор файлов по отметке.

"шаблон" - определяет, какие файлы подавать резидентной задаче;

"параметры задачи" - зависят от конкретной задачи.

Ключи можно задавать в виде:

/X/Z или /Y /Z.

Например, если "univ.res" установлена в систему как резидентная задача un, а

"rep.res" - как m, то командная строка:

@un rn T:HELP*.dpr *.hlp /p

позволит Вам переименовать все файлы в подкаталоге HELP текущего диска
с расширением .dpr на файлы с расширением .hlp, а также защитить их (см.
"Изменение атрибутов файлов").

3 ИЗМЕНЕНИЕ АТРИБУТОВ ФАЙЛОВ

Изменение атрибутов файлов можно провести с помощью программы rep.res.

Формат команды, ее вызывающей, имеет вид:

rep [ключи] [шаблон]

Файлы и каталоги для обработки программой "rep" выбирает универсальная

программа обслуживания резидентных задач - "univ.res".

Ключи - необязательные параметры :

/P - установка защиты от удаления;

/U - сброс защиты от удаления;

/H - превращение в невидимый;

/V - превращение в видимый.

"шаблон" - определяет, как переименовывать файл или каталог.

Ключи нужно задавать латинскими буквами в виде:

/P/H или /P /H .

Команда @un /X .gn T:*. /p/H позволит ВАМ скрыть все каталоги в корневом каталоге текущего диска, а также защитить их. (см. также "Установка и обслуживание резидентных задач").

4 ИНТЕРПРЕТАТОР КОМАНДНЫХ ФАЙЛОВ

Программа "bat.res" является резидентным интерпретатором командных файлов и выполняет все команды программы "exebat.com". Вызов команды осуществляется командой следующего вида:

@bat <командный файл - параметр>, или

@ <командный файл - параметр>.

Кроме того, имеются дополнительные внутренние команды, записываемые в специальном формате, начинающимся с символа *:

*L+ разрешается вывод на экран выполняемых команд;

*L- запрещается вывод на экран выполняемых команд;

*E командная строка - после выполнения указанной командной строки осуществляется выход из самого последнего вложенного командного файла с восстановлением программного стека.

Все внутренние команды резидентного интерпретатора могут вводиться как прописными, так и строчными буквами.

ВНИМАНИЕ !

Соблюдайте осторожность при запуске "bat"-файлов, пользующихся командой "set", т.к. эта команда активно двигает как раз ту область памяти, где может оказаться и "bat.res"! Если "set.com" удаляет либо переустанавливает драйвер (резидентную задачу), находящийся выше нежели "bat.res", (т.е. установленный раньше ее), то последствия таких действий предсказать теоретически невозможно, а практически Вы можете попробовать, запустив файл по имени "fool.bat":

set bat.res /e ; set calc.res /r ; set bat.res ; @ fool.bat.

ПРИМЕЧАНИЕ:

За последствия подобных экспериментов ни автор описания, ни фирма IskraSOFT ответственности не несут !

СОВЕТ:

В подобных случаях (когда требуется воспользоваться услугами программы

SET из bat-файла, тем более если Вы хотите удалить из памяти саму "bat.res") пользуйтесь "exebat.com"!

5 BASIC-48

Программа "bas.res" позволяет ОС is-DOS работать с BASIC-48 для ZX-Spectrum. Перед началом работы программу необходимо сделать резидентной с помощью команды:

set bas.res, набрав эту команду в мониторе или поместив ее в командный файл. Для выхода в BASIC необходимо задать команду:

@bas - запуск без параметров.

После ее выполнения на экране должна появиться надпись:

isDOS BASIC IskraSOFT 1992

и можно начинать работу в бейсике.

isDOS BASIC полностью совместим с BASIC SPECTRUM 48K и, кроме того, имеет дополнительные команды:

. - раскрывает рабочую панель isDOS.

Это дает возможность получить доступ к файлам и устройствам. Комбинация клавиш <SS/A> выполняет возврат в бейсик.

.s"[путь]имя файла.bas"LINE строка автозапуска - сохраняет программу на диске.

.l"[путь]имя файла.bas" - загружает и запускает программу, сохраненную на диске.

.m"[путь]имя файла.bas" - подгружает к программе в памяти программу с диска.

.p"путь" - выполняет переход в другой текущий каталог.

.x номер строки 1, номер строки 2 - удаляет строки программы от строки 1 до строки 2.

.r"командная строка isDOS" - выполняет команду isDOS.

.e - выход в isDOS.

Команды могут вводиться как прописными, так и строчными буквами. Если бейсик резидентен в системе, то программу на бейсике можно запустить, подведя к файлу курсор и нажав клавишу <Enter>.

Рассмотрим пример сеанса работы с бейсиком:

1. Установим текущим каталог RES и сделаем программу резидентной, набрав на мониторе команду:

"set bas.res"

2. Запустим программу командой: "@bas"

На экране появится идентифицирующая надпись.

3. Выполним команду "." - раскроем рабочую панель.

```
A:\RES
```

```
HELP
set com 6
bat res 2
bas res 1
.....
```

Убедимся, что файлов с расширением `bas` там нет. Можно перемещать курсор вверх и вниз и, выбрав курсором другой подкаталог, сделать его текущим, нажав клавишу `<Enter>`. Нажав комбинацию клавиш `<CS/1>` или `<CS/2>`, можно перейти к другому устройству. Набрав комбинацию клавиш `<SS/A>`, возвращаемся в бейсик.

4. Набираем в бейсике программу:

```
1 CIRCLE INK 7*RND;127,86,86*RND:GOTO 1
```

Эта программа рисует случайными цветами окружности случайного радиуса.

5. Запускаем программу командой `RUN`. Программа выполняется. Выйдем из программы, нажав клавишу `<Break>`.

6. Сохраним программу на диске командой : `.s"test.bas"LINE 1`

7. Выполним команду `."` - войдем в текущий каталог и убедимся, что там появился файл `test.bas`.

8. Подведем курсор к файлу `test.bas`, нажмем клавишу `<Enter>`. На экране появится запрос: `"Merge or Load?"` Ответим первой буквой `l` - `LOAD` - загрузка. Программа загружается в память и запускается.

9. Выйдем из программы и удалим из памяти строку с номером 1, нажав клавишу `1`, затем клавишу `<Enter>`. Очистим память.

10. Выполним команду: `.l"test.bas"` Программа загружается и выполняется.

11. Выйдем из программы и отредактируем строку, изменив ее номер на 10.

12. Выполним команду `."`, войдем в текущий каталог и выполним действия по пункту 8, но в ответ на запрос ответим буквой `m` (`MERGE`) - подгрузить программу в память. На экране увидим две программные строки с номерами 1 и 10.

13. Удалим строку с номером 1 и выполним команду: `.m"test.bas"`. В результате на экране опять увидим две строки с номерами 1 и 10.

14. Выполним команду `."r` для перехода в каталог `UTIL` на устройстве `Q:` `.r Q:UTIL` Выполним команду `."`, убедимся, что текущим стал каталог `UTIL`.

15. В заключение выполним команду `."r"`

Наберем программу:

```
1 .r"Q:UTIL\date"
```

2 `.r"Q:SHELL\tv Q:EDIT\ed_ext.txt"` и запустим ее на выполнение командой `RUN`. В результате выполнения программы на экран будет сначала выведена дата,

которую можно отредактировать, а затем текстовый файл ed_ext.txt.

16. Завершив работу в бейсике командой ".e" и вернемся в Is-DOS.

6 ПОДСЧЕТ И ПРОВЕРКА КОНТРОЛЬНЫХ СУММ

Файл "calc.res" содержит резидентную задачу, которая выполняет подсчет контрольной суммы открытого файла и помещает полученное число в 26-27-й байты описателя файла. Эту резидентную задачу рекомендуется всегда устанавливать с именем "calc", так как она используется многими системными задачами. Например, редактор "edit" вызывает задачу "calc" для подсчета новой контрольной суммы отредактированного файла.

Файлы для задачи "calc" выбирает и подает универсальная программа обслуживания резидентных задач "univ.res". Например, если "univ.res" установлена в систему как резидентная задача un, а "calc.res" как "calc", то командная строка

@un calc T:HELP\.* позволит Вам подсчитать контрольную сумму всех файлов из каталога HELP текущего диска.

Файл "check.res" содержит резидентную задачу, которая выполняет проверку файла по контрольной сумме. При несовпадении контрольной суммы выводится сообщение об ошибке 51.

Файлы для задачи "check" выбирает и подает все та же "univ.res". Например, если "univ.res" установлена в систему, как резидентная задача un, а "check.res" как ch, то командная строка:

@un ch Q:UTIL\.* позволит вам проверить контрольные суммы всех файлов из каталога UTIL "быстрого" диска.

7 ПЕРЕКОДИРОВКА ФАЙЛОВ

Файл "tran.res" содержит резидентную программу, выполняющую перекодировку открытого текущего файла в соответствии с 256-байтной таблицей, содержащейся в нем. Как всегда, файлы для задачи "tran" выбирает и подает "univ.res".

Например, если "univ.res" установлена в системе как резидентная задача un, а "tran.res" как "tr", то командная строка:

@un tr S:DOC*.txt позволит вам перекодировать символы всех файлов с расширением "txt" каталога DOC системного диска.

8 ИЗМЕНЕНИЕ ПЕРЕКОДИРОВОЧНЫХ ТАБЛИЦ

Изменение и подключение кодировочных таблиц производится с помощью программы "junc.com", которая запускается командой следующего формата:

junc имя файла таблицы имя файла, в который помещается табл.

Программа может работать с установленными задачами и драйверами и менять таблицы внутри них. Для этого в командной строке, после имени команды, необходимо указать ключ /m.

Например, программа может работать с файлами ty42.typ, ty64.typ - драйверы печатающих устройств, изменяя в них знакогенераторы, с файлом ttyin.key - драйвер клавиатуры, изменяя таблицы перекодировки.

Например, команда:

junc sym.tab ty42.typ

помещает таблицу из файла sym.tab в файл ty42 на диске, а команда:

junc /m sym.tab ty64.typ

помещает ту же таблицу в драйвер ty64, установленный в памяти, не изменяя файла на диске.

ГЛАВА 6

ТЕКСТОВЫЙ РЕДАКТОР IS-EDIT ДЛЯ ОПЕРАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ IS-DOS

1 НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ РАБОТЫ ФАЙЛЫ:

(В каталоге S:EDIT\)

dry.com

edit.com

editor.com

ed_copy.com

wet.com

ed0.ovr

ed1.ovr

ed2.ovr

ed_ext.txt

ed.res

2 ДОПУСТИМЫЕ ТИПЫ РЕДАКТИРУЕМЫХ ФАЙЛОВ

Допустимые типы редактируемых файлов описываются пользователем в текстовом файле ed_ext.txt по одному в строке, первые 2 байта текста резервируются (любые), 3 следующие: "wet", остальные строки - на усмотрение пользователя. Рекомендуемые типы: txt, dpr, bat, hlp, shw, doc.

3 ЗАПУСК ПРОГРАММЫ

Подведите курсор к файлу, который Вы желаете отредактировать, и нажмите клавишу <0>. Если тип выбранного Вами файла относится к одному из выше перечисленных, то редактор предложит Вам его отредактировать, создать новый файл, или отказаться и от того и от другого. Вам будет также предоставлена

возможность записать файл в файл с типом bak. В противном случае Вам будет предложено лишь создать новый файл.

4 РАБОТА В РЕДАКТОРЕ

Работа в редакторе осуществляется с помощью следующих комбинаций клавиш:

- CS/O - забой
- SS/W - удаление справа
- SS/E - сдвиг вправо
- SS/A - страница вниз
- SS/Q - страница вверх
- CS/4 - курсор в начало строки
- CS/9 - курсор в конец строки
- CS/Enter - специальный символ "конец абзаца". (Редактор автоматически разбивает по нему строку. Программа iS-PRINTER не печатает его.)
- CS/Space - "специальный пробел"

4.1 СЛУЖЕБНАЯ ИНДИКАЦИЯ

В верхней строке отображается (слева направо):

- 1) p - Номер страницы
- 2) l - Номер строки
- 3) c - Номер колонки
- 4) * - признак записи на диск
- 5) Режимы:
 - рус/lat/grf - русский/latin/псевдографика
 - ins/ovr - вставка/замена
 - FIX - режим фиксации префикса
- 6) имя редактируемого файла

4.2 ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ РЕЖИМОВ

- CS/1 - рус/lat
- CS/2 - БОЛЬШИЕ/малые
- CS/3 - вставка/замена
- SS/Space+1 - 41/62 знака на экране
- SS/Space+2 - по страницам/непрерывно
- SS/Space+9 - псевдографика и обратно

4.3 ПРЕФИКС СТРОЧНЫХ ОПЕРАЦИЙ <SS/Sp>

Для вызова функции нажмите на начальную букву функции:

- D DelLn - удалить строку
- U UnDL - вставить строку
- H Home - курсор в начало строки

E End - курсор в конец строки

M Menu - меню выхода

Dry exit

Wet exit

Leave

(подробнее см. ниже)

T Top - курсор в начало файла

B Bot - курсор в конец файла (Прервать "перемотку" файла можно нажатием любой клавиши. Однако не рекомендуется пользоваться для этой цели BREAK'ом, т.е. одновременным нажатием клавиш CS/Space !)

S.Save - сохранить на диске wet-файл

F Find - поиск по модели с заменой (эта функция реализуется оверлеем ed1.ovr).

При первом входе сразу предлагается режим ввода искомой модели. Работает привычная индикация в верхней строке. Так же работают обычные в редакторе управляющие комбинации клавиш:

CS/4 - в начало CS/9 - в конец

SS/Space - переключение на псевдографику и обратно

SS/A - отказ

CS/6 - редактирование замены

CS/7 - редактирование модели

ENTER - завершение ввода модели, после чего Вы попадаете в меню программы
FIND:

Кла- виша	Индикация	Примечание:
M	INPUT Model	ввод модели
S	Subs INPUT	ввод замены
N	Next	поиск следующей модели
CS/N	Next Subs	замена и поиск следующей модели
SS/N	Next Subs	замена и поиск до конца файла
P	Prev	поиск предыдущей модели
CS/P	Prev Subs	замена и поиск предыдущей модели
SS/P	Prev Subs	замена и поиск до начала файла
CS/S	Subs	замена найденной модели
R	Return	вернуться к точке входа, не выходя из FIND
CS/R	Return	вернуться к точке входа и выйти из FIND
G	Ret....Subs	глобальная замена во всем файле с возвратом к точке входа
Q	Quit	выход в экранный режим или префикс, если FIX.

Затянувшийся процесс движения по тексту (поиск или возврат) можно прервать нажав на пробел (Space). "Break" (CS/Space) использовать не рекомендуется.

4.4 НАСТРОЙКА ЦВЕТОВ ОВЕРЛЕЯ

Может быть осуществлена с помощью командного файла UniColor.com:

Color 0 - цвет нижней строки подсказок оверлея:

"Quit Return Next Prev Subs..."

Color 1 - цвет индикации подсказки

"Quit Return Next Prev Subs..."

Color 2 - цвет окна для ввода модели и замены

В префиксе есть еще семь функций:

0 - забить до начала строки

W - удалить до конца строки

1 - переключение драйверов печати экрана (41/62 буквы в окне)

2 - переключение режима отображения нумерации строк: постраничная/сквозная

9 - псевдографика и обратно

L - вставить Form_Feed (Перевод страницы, #0C) под курсором

P - вызвать меню настройки цветов и других параметров

4.5 НАСТРОЙКА ПАРАМЕТРОВ РЕДАКТОРА

Может быть осуществлена с помощью оверлея ed2.ovr. Вызов: <SS/Space+P>, после чего Вы оказываетесь в его главном меню (левое окно).

BEEP	ON	TEXT		INK	7
LIGHTS	ON	SS+SPACE		PAPER	0
STEP	8	WORKING		BRIGHT	OFF
MARGINS	0	MARK			
COLORS		UP LINE			
SAVE		BORDER			
iS-DOS		MENU			
		CURSOR			
		WORKING			
		ERROR			
		BREAK			

edit.com

Прямо в нем Вы сможете изменить такие параметры как:

BEEP ON/OFF - разрешение звукового сигнала при достижении края окна.

LIGHTS ON/OFF - разрешение светового сигнала при достижении края окна.

STEP - шаг горизонтального скроллинга

MARGINS - ширина поля требования горизонтального скроллинга

COLORS - Выбор цветов. Переход в среднее окно

SAVE - <S> - сохранение установленных параметров на диске в файле edit.com

iS-DOS - <I> - Вызов панели iS-DOS позволит Вам выполнить три функции, индицируемые в окне:

Load	Save	Put
------	------	-----

и вызываемые клавишами <L>, <S> и <P> соответственно:

<L>: Load - Загрузить цвета из файла на котором стоит курсор (edit.com или специальный файл с цветами редактора).

<S>: Save - сохранение установленных параметров на диске в отдельном файле (имя запрашивается):

INPUT FILE NAME

-

Если файл существует, то будет выведена надпись:

File exists. Overwrite <Y/N> ?

При нажатии <Y> файл будет перезаписан. Если же Вы нажмете <N>, то Вам будет предложено набрать другое имя. <P>: Put - сохранение отмеченного блока в отдельном файле. В среднем окне Вы можете выбрать элемент индикации редактора, цвет которого Вы хотели бы изменить:

TEXT - цвет главного окна

SS+SPACE - цвет нижней строки-подсказки префикса SS/Space: "DelLn UnDL Home End ..."

MARK - цвет блока (отмеченной части текста)

UP LINE - цвет верхней строки (строки индикации)

BORDER - цвет бордюра (устанавливается по INK).

MENU - цвет окна меню Dry exit Wet exit Leave

CURSOR - цвет курсора меню

WORKING - цвет рабочего курсора меню

ERROR - цвет окна с сообщением об ошибке

BREAK - цвет окна Break <Y/N>?

Все цвета устанавливаются и индицируются в правом окне. При нажатии клавиши <ENTER> или <P> номер цвета увеличивается на 1. Пробел уменьшает цвет. Текущим цветом подкрашивается правая строка:

edit.com

INK - цвет букв

PAPER - цвет фона

BRIGHT - яркость

Выйти в редактор SS/A или Space.

Переходы из окна в окно осуществляются с помощью клавиш <O> (<SS+A>) и <P>, а также стрелок влево и вправо.

Префикс <SS/Space> можно зафиксировать, нажав на пробел вторично. В центральном верхнем окне появится индикация: "FIX". Для выхода из режима префикса еще раз нажмите пробел или любую неиспользуемую клавишу. В префиксе можно двигаться на строку вверх или вниз. Управление такое же, как и в обычном режиме, но клавиши <б> и <7> работают и без шифта. Плюс Вы можете в этих же целях использовать клавиши <A> и <Q>. Также возможно движение по страницам с помощью клавиш <A> и <Q> с любым шифтом.

Меню:

Dry exit - выход в оболочку с "высушиванием" файла, т.е. преобразованием его из рабочего файла редактора (.wet) в обычный текстовый.

Wet exit - "Мокрый" выход в оболочку т.е. без "высушивания". (То же, что Save+Leave).

Leave - Выход в оболочку без записи на диск с пересозданием "Электронного диска". В том случае, когда произошла автозапись на диск, (ситуация индицируется звездочкой в верхней строке) во избежание потери информации редактор производит "мокрый" выход.

Все эти операции вызываются как нажатием <Enter> на соответствующей строке, так и заглавной буквы операции.

4.6 SS/ENTER - ПРЕФИКС БЛОЧНЫХ ОПЕРАЦИЙ

D - Del - удалить отмеченный блок (блок сохраняется в файле T.EDITedit_aux.wet. Если на устройстве T: нет каталога EDIT, тогда файл edit_aux.wet создается в главном каталоге устройства T:)

CS/D - Del - то же, но без сохранения блока в файле. Т.о. эта функция необратима. Поэтому требует двойного нажатия клавиш <CS/D>. Любая другая клавиша - отказ. Индикация с мерцанием.

O - Del - удалить слева от курсора по отметке. Эта функция также необратима. Поэтому тоже требует двойного нажатия клавиши <O>. Любая другая клавиша - отказ. Между нажатиями индикация с мерцанием.

U - UnDel - вставить над курсором (восстановить) блок, удаленный функцией "Del-<D>" или закопированный функциями "Copy" или "Move".

C - Copy - скопировать отмеченный блок

V - moVe - переместить отмеченный блок

M - Mark - отметить блок с текущей строки до второго нажатия клавиши <M>. Движение по строкам осуществляется с помощью клавиш <A>, <Q>, <6>, <7>. Страница вверх: <CS/A> или <SS/A>. Страница вниз: <CS/Q> или <SS/Q>

O - Off - снять отметку

P - Put - создать новый файл и записать в него отмеченный блок (в том же каталоге, что и рабочий файл)

I - iSDOS - Обратиться к каталоговой панели iS-DOS. Появится окно индикации:

Get
Load
Put

Управление курсором такое же, как в оболочке, но лишь с одной панелью. Можно открывать каталоги, устройства. Выбор текстовых файлов производится двумя клавишами, <G> и <L>:

G - Get - вставить файл или блок перед текущей строкой. Если Вы выбрали wet-файл с отметкой внутри, то появится окно-запрос:

File or Block <F/B> ?

L - Load - загрузить новый файл (старый файл при этом автоматически выгружается на электронный диск. Если Вы хотите быть уверенными, что Ваш файл запишется и на дискету, пользуйтесь функцией "Save").

P - Put - та же операция, что и при вызове прямо из префикса, но в текущем каталоге панели.

Процедура "Load" позволит Вам работать в многооконном режиме. Каждый wet файл является, по сути, окном. В нем сохраняются такие важные параметры редактируемого файла, как: позиция курсора, отметка, режимы: рус/lat, цвета и пр. Создать wet файл очень просто. Для этого достаточно выйти из редактируемого файла способом "Wet exit" или, после команды "Save", выйти ("Leave") или просто вынуть диск. И еще 2 функции блочного префикса:

1 - Вернуться в предыдущий файл-окно редактора, из которого Вы вышли процедурой "Load". Повторное применение восстановит status quo. Очень удобно при работе с двумя файлами.

CS/1 - Обратиться к альтернативному (предыдущему) файлу-окну с запросом типа "Get", т.е. вставить перед текущей строкой блок либо весь альтернативный файл в зависимости от ответа на вопрос:

File or Block <F/B> ?

Примечание 1. Любую из функций блочного префикса Вы можете вызвать непосредственно из режима отметки.

Примечание 2. Любую из функций блочного префикса Вы можете прервать нажав на любую клавишу. Появится окно:

Break <Y/N> ?

Нажав <Y> Вы прервете блочную операцию. Для продолжения нажмите <N>.

Примечание 3. Цвета блочного оверлея ed0.ovt настраиваются с помощью программы UniColor.com.

4.7 ПРИЛОЖЕНИЕ.

В случае ошибки редактор сообщает о ней в специальном окне в центре экрана. Нажав SS/A ("Stop"), Вы можете тут же выйти в оболочку. По любой другой клавише редактор попытается овладеть ситуацией еще раз.

Ошибки типа:

1. ERROR 72 - Слишком длинная строка
2. Не удаляется последняя строка
3. Файл "не просыхает", т.е. остается типа "wet" при выходе. При этом выдается сообщение:

Too wet file

Вы можете исправить эту ситуацию с помощью утилиты "шинковщика" cut.com. Для этого подведите курсор к сломанному файлу, нажмите <2> - "USER", и выберите директиву CUT. Cut абсолютно безопасен. Он "шинкует" только файлы редактируемых типов. Суть его лечения заключается во вставлении символов перевода строки в слишком длинных строках (более 253 символов) и в конце файла, если это необходимо.

При попытке отредактировать испорченный wet-файл, редактор выдаст сообщение:

Wrong wet file

В этом случае переименуйте Ваш wet-файл в txt или dpr, порежьте полученный файл cut'ом и смело загружайте его в редактор. В начале файла будет лежать вектор wet-файла. Удалите его.

Командный файл dpr.com следит за тем, чтобы после "высушивания" файла в каталоге не появилось бы два файла с одинаковыми именами и типами. При наличии такой угрозы выводится сообщение:

File exists

т.е. "файл существует", и файл остается "мокрым". Чтобы его "высушить", переименуйте его или удалите другой файл либо скопируйте любой из них в другой каталог.

Авторы этого комплекса программ будут признательны, если их уведомят о любой неисправности при его работе.

4.8 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕКСТОВЫХ ФАЙЛОВ, НАБРАННЫХ НА IBM

Командный файл "coder.com" в подкаталоге EDIT позволит Вам перекодировать текстовый файл из формата IBM в формат iS-DOS. При этом табуляции (код 9) заменяются соответствующим числом пробелов, а все прочие коды меньше пробела (кроме символов возврата каретки (код 13 десятичное)) удаляются.

Сам файл "coder.com" лишь руководит процессом; всю работу выполняют запускаемые им файлы:

cut.com, wet.com, tab.com, dry.com.

Все эти командные файлы работают с уже открытым текстовым файлом, что позволяет запускать их из резидентной задачи с помощью командной строки или bat-файла как по отметке, так и по маске.

Командный файл cut.com в подкаталоге EDIT "режет" слишком длинные строки текстовых файлов (длиной более 253 символов), заботится о наличии кодов "OD" и "OZ" в конце файла. Он будет Вам полезен при случайных сбоях в работе редактора, а также при работе перекодировщика (см. CODER.hlp).

CUT.com открывает файл-параметр, если таковой указан. Ключом /o можно попросить "cut.com" открыть файл, на котором стоит курсор. В этом случае на месте курсора загорится строка:

" Wait Please... ".

В противном случае cut.com будет работать с текущим открытым файлом. Cut.com работает лишь с файлами следующих типов: wet, txt, dpr, hlp, bat.

ГЛАВА 7

ПРОГРАММА ПЕЧАТИ ТЕКСТОВЫХ ФАЙЛОВ ДЛЯ ОС iS-DOS

IS-DOS PRINTER 1.0

1992

1 НЕОБХОДИМЫЕ ФАЙЛЫ

print.com; prt_menu.com; prt.com.

Эти три файла должны находиться в одном каталоге. Путь и имя первого из

них указывается в текстовом файле S:SHELL\extprint.txt. У остальных файлов изменять имена не рекомендуется. Также Вам будут полезны следующие файлы: lp.driv; inilp.com; lp_set.bat; set.com.

2 ЗАПУСК ПРОГРАММЫ

Для вызова программы печати, установив курсор на текстовом файле, нажмите клавишу "h". Загорится индикатор "VIEW" - Вы вызвали iS-DOS PRINTER.

3 УПРАВЛЕНИЕ ПЕЧАТЬЮ

Сразу после запуска Вы окажетесь в главном меню:

```
PRINT
FORMAT
CHOOSE FONT
--
SET UP
TO:printer
INIT LP
SAVE
QUIT
```

```
IskraSOFT
PRINTER
(c)1992
```

"Горячие" клавиши этого меню:

"1" - FORMAT;

"2" - CHOOSE FONT;

"3" - SET UP;

"S" - SAVE.

PRINT - запуск программы собственно на печать согласно всем установленным режимам.

FORMAT - задание параметров размещения текста на странице. При перемещении курсора на эту строку главного меню в правой части экрана появится окно следующего подменю:

```
PAGE SIZE    70
LINE SIZE    60
COLUMNS     1
LEFT         2
RIGHT        3
UP           4
DOWN         5
PAGE NUMB    N
SKIP         0
FIRST        1
```

Попасть в него Вы можете, нажав <P> или <ENTER>, а вернуться в главное меню с помощью клавиш <O> и/или <SS\A>. Также задействованы стрелки (клавиши "5" и "8" с <CS> и без оного).

PAGE SIZE - размер страницы в строках;

LINE SIZE - размер строки в буквах (лишнее обрезается, недостающее добывается пробелами);

COLUMNS - число колонок на странице;

LEFT - размер левого поля;

RIGHT - размер правого поля;

UP - размер верхнего поля;

DOWN - размер нижнего поля;

PAGE NUMB - разрешение печати нумерации страниц;

SKIP - число пропускаемых страниц от начала текста;

FIRST - номер первой страницы (игнорируется при запрете печати нумерации, **FIRST=0** запрещает печать нумерации).

ПРИМЕЧАНИЕ:

Если Ваш файл уже разбит на страницы (при просмотре файла программами tv.com ("VIEW") либо editor.com ("EDIT") встречаются бесконечные горизонтальные линии из крупных (3x3) точек), то при печати файла (особенно в 2 колонки) рекомендуем установить параметр "PAGE SIZE" на величину, заведомо превышающую максимальный размер страниц, на которые разбит файл.

CHOOSE FONT - выбор шрифтов и расстояния между строками.

3.1 ВЫБОР ТИПА ПРИНТЕРА

"--" (прочерк) - запрет установки шрифта (печать по умолчанию). Вид подменю зависит от установленного в строке 4 главного меню типа принтера (перебор типов принтеров - клавиша <Enter>).

EPSON

(а так же
все EPSON-
совместимые
принтеры)

LINE SPACE	27
ITALIC	
EXPANDED	
DOUBLE-STRIKE	
EMPHASIZED	
CONDENSED	
PROPORTIONAL	
ELITE	
QUALITY	N

LINE SPACE - расстояние между строками в 1/216 долей дюйма.

ШРИФТЫ:

ITALIC - наклонный;

EXPANDED - широкий;

DOUBLE-STRIKE - жирный двухпроходовой;

EMPHASIZED - выделенный;

CONDENSED - уплотненный;
 PROPORTIONAL - равновеликий;
 ELITE (иначе - PICA) мелкий;
 QUALITY - печать качественным фонтом.

Для MC-6337 используется то же окно, что и для EPSON, но не работают режимы: ITALIC и PROPORTIONAL, а QUALITY несовместен с CONDENSED.

M-88

Все функции
 аналогичны EPSON

LINE SPACE	27
ITALIC	
EXPANDED	
CONDENSED	
ELITE	

MC6304

LINE SPACE	4
CHAR SPACE	1
DOUBLE WIDTH	N
DOUBLE HIGHT	N

LINE SPACE - расстояние между строками;
 CHAR SPACE - расстояние между буквами (расстояние, по-видимому, выражается в точках, т.е. в ударных позициях принтера);
 DOUBLE WIDTH - двойная ширина букв;
 DOUBLE HIGHT - двойная высота букв.

MC6313

LINE SPACE	27
CHAR/INCH	5.0
DOUBLE-STRIKE	N
EXPANDED	N
HIGH	N
QUALITY	N

LINE SPACE - расстояние между строками в 1/216 долей дюйма.
 Перебираемые значения: 18 / 27 / 36 / 54 / 72 / 108;
 CHAR/INCH - горизонтальная плотность печати в буквах на дюйм. Значения:
 5.0 / 6.0 / 7.5 / 8.6 / 10.0 / 12.0 / 15.0 / 17.1;
 DOUBLE-STRIKE - жирный двухпроходовой;
 EXPANDED - широкий;
 HIGH - высокий;
 QUALITY - печать качественным фонтом.

3.2 ПОДМЕНЮ РЕЖИМОВ ПЕЧАТИ SET UP

AUTO	
Filtrate	N
Empty Lines	N
Print FF	Y
every page	
COMMANDS:	ON
execute	
substitute	

AUTO - печать страниц подряд без ожидания (для печати больших текстов на рулоне или печати в файл).

WAIT - печать с ожиданием нажатия клавиши <ENTER> перед каждой страницей (для печати на отдельных листах)

В этом режиме в окне с номером текущей страницы появится меню:

PAGE 1
Cancel

- печать страницы;
- отказ,

а после нажатия клавиши <ENTER> в верхней строке надпись сменится следующей: "..WORKING..", что означает, что программа приступила к печати данной страницы.

Filtrate - Не выводить на печать символы, код которых меньше #20, и заменять табуляторы пробелами.

Empty Lines - Допечатка пустых строк в конце страницы (для режима AUTO при печати на рулоне).

Print FF - Печатать символ перевода формата в конце страницы.

every page - печать всех страниц подряд. (odd - режим печати лишь нечетных страниц).

COMMANDS ON - Отрабатывать директивы управления печатью, встречающиеся в тексте.

COMMANDS OFF - Игнорировать их.

execute - Выполнять директивы.

ignore - Игнорировать их (может быть отменена директивой .dxl)

print - Печатать директивы.

not print - Не печатать их.

substitute - Заменять их пробелами.

3.3 КОДОВЫЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ (ДИРЕКТИВЫ) УПРАВЛЕНИЯ ПЕЧАТЬЮ ФАЙЛА

РАЗМЕРЫ И ПОЛЯ

Код:	Действие:
.ll n	Длина строки в n символов.
.pl n	Длина страницы n строк.
.bm n	Нижнее поле в n строк.
.lm n	Левое поле в колонке n.
.rm n	Правое поле в колонке n.
.tm n	Верхнее поле в n строк.
.pn n	Нумерация следующей страницы n (n=0: запрет печати нумерации).
.co n	Печать в n (1 или 2) столбцов.

УПРАВЛЕНИЕ ПЕЧАТЬЮ

Код:	Действие:
.cd n	Condensed - уплотненный.
.cs n	Расстояние между символами.
.dh n	1=с двойной высотой букв, 0=без.
.ds n	Double Strike - двухпроходный.
.dw n	1=с двойной шириной букв, 0=без (Expanded для MC6337 и EPSON).
.el n	Elite(1)/Pica(0).
.em n	Emphasized - выделенный.
.ls n	Расстояние между строками в n.
.ix n	Индексирование: 0-отмена, 1-нижний, 2-верхний.
.av n	Управление принтером на физическом уровне. Печать байта с кодом n. (возможны конфликты с остальными методами управления).

СЛУЖЕБНЫЕ

Код:	Действие:
.di n	Управление обработкой директив: n=0 - печатать, n=1 - не печатать, n=2 - заменять на пробелы (На выполнение самих директив не влияет).
.dx n	n=0 - Игнорировать директивы (до команды .dx1) n=1 - Выполнять директивы (Не влияет на режим печати самих директив).

ПРИМЕЧАНИЯ

Начальная установка режимов принтера может быть осуществлена из печатаемого файла. Директивы следует расположить в начале файла, не разделяя их пробелами и другими символами. Будут выполнены директивы до первого печатного символа. Строки, состоящие из одних директив на печать в режиме .di0, не выводятся. Все остальные директивы будут выполняться по мере печати файла. Поэтому не рекомендуется пользоваться директивой ".co" внутри файла. Режимы "ignore/execute" и "print/not print/substitute" друг на друга не влияют.

3.4 ВЫБОР ВЫХОДНОГО УСТРОЙСТВА

ТО: printer - вывод на принтер.

В данном режиме символ "специальный пробел" (код 250) заменяется обычным, а символ "спец-ВК" не печатается.

ТО: file - вывод в файл (на диск). Этот режим используется для отладки параметров печати. При печати в файл появится окно:

INPUT TEXT FILE NAME

-

Таким образом программа запрашивает имя выходного файла. Он будет создан в текущем каталоге.

INIT LP - проинициализировать принтер.

SAVE - сохранение текущих режимов печати в файле "print.com".

QUIT - выход в оболочку (то же, что и <SS\A>).

3.5 ВОЗМОЖНЫЕ ОШИБКИ

При попытке печати на принтере при отсутствии соответствующего драйвера произойдет аварийный выход в оболочку с сообщением:

NO lp.driv SET

При ошибке принтера или при нажатии <Break>, т.е. <CS\Sp> появится следующее меню:

..BREAK..

Cancel

Go on

- прекратить печать;

- продолжить печать.

В случае неготовности принтера появится то же меню, но с надписью: "Printer not ready" в верхней строке.

Error 72 - Длина строки входного файла превышает 255.

В этом случае рекомендуем Вам воспользоваться программой "cut.com". Ее следует запустить из командной строки с ключом "/o", установив курсор на входной текстовый файл. Запустить ее можно с помощью меню, монитора командной строки или файла "extkey.txt". После чего откорректируйте файл редактором iS-EDIT.

ГЛАВА 8

ПРОГРАММА ПЕЧАТИ ЭКРАННЫХ (ГРАФИЧЕСКИХ) ФАЙЛОВ

Программа позволяет:

- а) Печатать с градацией по цветам рисунка и без нее.
- б) Выбрать для печати произвольную прямоугольную часть от целого изображения экрана.
- в) Увеличить заданием масштабов выбранную область по высоте и ширине независимо в число раз: от 1 до 100.
- г) Печатать с улучшенным качеством, благодаря 4 режимам уплотнения по высоте и 7 режимам уплотнения по ширине. При этом достигается уменьшение размеров печатаемой области в заданное число раз.
- д) Позиционировать печатаемое изображение на листе бумаги, задавая координаты числами в мм или визуально, перемещая на экране окно рисунка по изображению листа бумаги.
- е) Перед началом печати уже иметь представление о расположении печатаемого изображения на листе бумаги.

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ДЛЯ ВЕРСИИ 2.0.

Версия 2.0 отличается от предыдущей расширенным набором горизонтальных плотностей (теперь их 7 вместо 2х) и введением очистки буфера принтера от графических данных перед печатью нового рисунка (это позволяет избежать выкл. и вкл. питания принтера перед новой печатью).

1. НЕОБХОДИМЫЕ ФАЙЛЫ.

S:SHELL\exepac.com
S:SHELL\exescr.com
ps.com
\$Grafpn.pac
lpdrv.tab

Последние три файла должны быть в одном и том же каталоге. (В дальнейшем изложении будем называть его S:PRINT).

Кроме того, необходимо, чтобы в файле S:SHELL\extprint.txt была строка:
scr:S:PRINT\ps

2. ПОДГОТОВКА К РАБОТЕ.

Перед запуском программы должен быть установлен драйвер вашего принтера (тот же самый, что и для печати текстов). Если это еще не сделано, то

при попытке печати будет выводиться соответствующее сообщение об ошибке.

Инсталлировать драйвер принтера можно, набрав в командной строке, например,

S:RES\set S:PRINT\имя файла драйвера,

после чего нажав Enter, (если драйвер находится в каталоге S:PRINT, а файл set.com в каталоге S:RES). Но во многих случаях удобнее сделать так, чтобы драйвер вашего принтера автоматически инсталлировался при загрузке IS'DOS. Для этого необходимо иметь в корневом каталоге небольшой командный файл с именем: autoexec.bat, в котором должна быть, например, следующая строка:

S:RES\set S:LPRINT\имя файла драйвера

3. ЗАПУСК ПРОГРАММЫ.

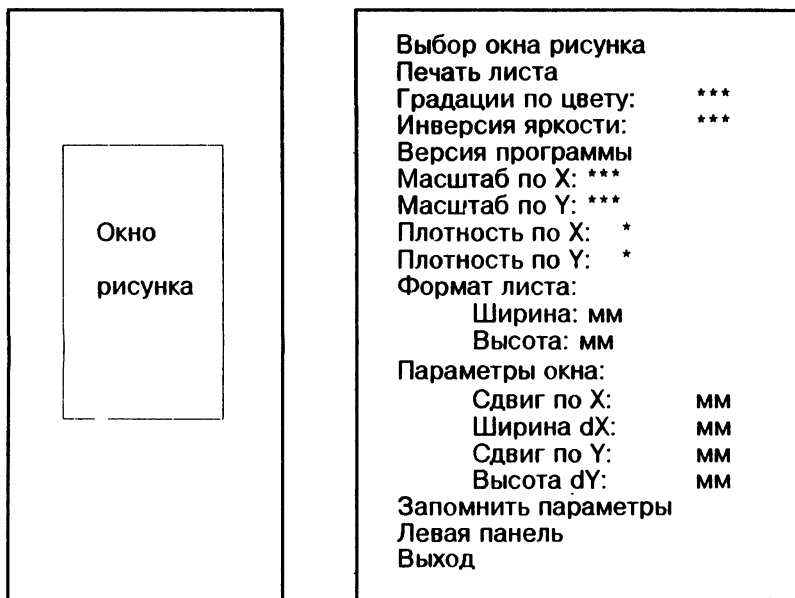
Допустимый тип печатаемых файлов - *.scr.

Подведите курсор к файлу с расширением scr, из которого Вы желаете распечатать графические изображения, и нажмите клавишу <H> (Hard copy).

4. ГЛАВНОЕ МЕНЮ.

Сразу после загрузки программы Вы окажетесь в главном меню, показанном ниже вместе с изображением листа бумаги и окном рисунка.

Изображение основных элементов вида экрана сразу после входа в программу печати графики luxury print 2.0.



С помощью клавиш Q и A Вы сможете перемещаться по строкам меню вверх и вниз, а клавишами Cs+Q, Cs+A - в начало и конец меню. При этом курсор не устанавливается на строках, предназначенных лишь для индикации. После выбора требуемой строки меню нажмите Enter.

Нажатие O позволит Вам сразу перейти в режим "Левая панель" для выбора координат печатаемого окна на листе бумаги, а нажатие Cs+a или E - сразу выйти из программы в IS'DOS (здесь Cs - это клавиша CAPS SHIFT).

4.1. ВЫБОР ОКНА РИСУНКА.

Этот режим позволяет выделить графическое изображение для печати с помощью прозрачной прямоугольной рамки переменных размеров, перемещаемой по рисунку. Управляющие клавиши здесь следующие:

CAPS SHIFT + O - уменьшение размеров рамки по оси X.

CAPS SHIFT + P - увеличение размеров рамки по оси X.

CAPS SHIFT + Q - уменьшение размеров рамки по оси Y.

CAPS SHIFT + A - увеличение размеров рамки по оси Y.

O - перемещение рамки влево.

P - перемещение рамки вправо.

Q - перемещение рамки вверх.

A - перемещение рамки вниз.

Enter - окончание выделения окна рисунка и выход в главное меню.

4.2. ФОРМАТ ЛИСТА И ПАРАМЕТРЫ ОКНА.

Изображение листа бумаги слева от меню всегда пропорционально установленному формату листа (его длине и ширине в мм).

Печатаемое окно рисунка, изображенное в виде прямоугольника, также пропорционально своим реальным размерам на листе бумаги. Поэтому после задания формата листа есть возможность перед печатью визуально проконтролировать расположение печатаемого рисунка на листе.

К тому же о расположении печатаемого окна рисунка на листе бумаги можно узнать по приведенным в меню значениям "Параметров окна" (в мм).

В случае выбора значений каких-либо параметров (размеров рисунка в экранных точках, масштабов, плотностей, смещений рисунка на листе) так, что происходит выход печатаемого рисунка за пределы формата листа, на изображении листа бумаги рисуются изолинии. Они позволяют судить о месте нахождения рисунка за пределами листа бумаги.

Такие параметры окна, как сдвиги по X и Y, можно задавать непосредственно, вводя их значения в мм после выбора соответствующей строки меню и нажатия Enter.

Формат листа задается аналогично.

4.2.1. КАК ПРАВИЛЬНО ЗАДАТЬ ЗНАЧЕНИЯ СДВИГОВ ОКНА И ФОРМАТА ЛИСТА В ММ.

Измерять значения этих параметров можно линейкой от левого верхнего края листа бумаги. Но в этом случае лист следует заправлять в принтер со смещением, т.к. левый верхний край позиционирования головки принтера не совпадает с углом листа бумаги при стандартной заправке. Значения смещений можно узнать распечатав тестовый рисунок `printtst.scr` с нулевыми сдвигами по X и по Y и измерив их от левого и верхнего краев листа бумаги до левого и верхнего краев рисунка.

Но такой метод может оказаться не подходящим, т.к. не все принтеры позволяют заправлять бумагу со смещением и, главное, в этом случае возможно "зажевывание" бумаги головкой принтера.

Поэтому предпочтительнее заправлять бумагу обычным образом (но всегда как можно точнее одинаково) и вычитать из значений сдвигов окна рисунка и формата листа некие смещения: смещ. X и смещ. Y, полученные с помощью распечатки файла `printtst.scr` как описано выше. Тогда имеем:

Формат листа

ширина = ширина_листа - смещ.X

высота = высота_листа - смещ.X

сдвиг по X = X - смещ.X

сдвиг по Y = Y - смещ.Y, где

X - расстояние от левого края листа до левого края рисунка.

Y - расстояние от верхнего края листа до верхнего края рисунка.

Если Вы расположили рисунок в центре листа с помощью режима "Левая панель" (см. п.4.3.), то перед печатью для сохранения центровки необходимо скорректировать параметры окна несколько иначе:

сдвиг по X = сдвиг по X - (смещ.X/2)

сдвиг по Y = сдвиг по Y - (смещ.Y/2)

Вообще следует помнить, что формат листа для программы - это рабочее поле, которое доступно головке принтера для печати, а значения сдвигов окна - это расстояния от верхнего левого края позиционирования головки вашего принтера до рисунка при данной заправке бумаги.

4.3. ЛЕВАЯ ПАНЕЛЬ.

В случае, когда необходимо расположить рисунок на листе бумаги, не прибегая к помощи таких измерительных инструментов, как линейка, штангенциркуль, рейсмус и др., очень удобно воспользоваться услугами этого режима. (Например, когда Вам требуется расположить рисунок в центре листа).

Здесь рисунок перемещается по листу с помощью следующих клавиш.

О - влево
Р - вправо
Q - вверх
А - вниз

Enter - выход в главное меню.

Контроль положения рисунка на листе осуществляется визуально. Одновременно с перемещением окна рисунка по изображению листа бумаги пересчитываются значения сдвигов окна по осям X,Y.

4.4. ЗАДАНИЕ МАСШТАБОВ.

Масштаб по оси здесь - это отношение числа точек, печатаемых принтером, к числу экранных точек, заданных в режиме "Выбор окна рисунка". Возможно любое сочетание масштабов по осям X и Y в диапазоне от 1 до 100. Изменение масштабов влияет на печать с градацией по цветам (см. п. 4.6.).

4.5. ВЫБОР ПЛОТНОСТИ ПЕЧАТИ.

Программа позволяет устанавливать 7 плотностей печати по оси X (при отсутствии такого режима уплотненной печати у принтера курсор в главном меню не будет выбирать соответствующую строку меню) и 4 плотности по вертикальной оси Y.

При отсутствии режима уплотнения по оси Y у принтера, эти режимы уплотнения достигаются за счет выключения построчной подачи бумаги после распечатки графической строки.

Изменение режимов уплотнения производится выбором соответствующей строки меню и нажатием Enter.

Режимы уплотнения пронумерованы в порядке возрастания плотности печати. Кроме того числа 1, 2, 3, 4, соответствующие номерам режимов уплотнения по оси Y, одновременно показывают во сколько раз уплотнился рисунок по вертикали (оси Y).

Далее в таблице 1. приводится информация о 7 режимах уплотнения по оси X в EPSON стандарте.

В колонке "Относительная плотность" приводятся значения относительно плотности в пропорциональном режиме (режиме с равными расстояниями между точками по вертикальной и горизонтальной осям). Одновременно эти значения говорят о том, во сколько раз уплотнился рисунок по горизонтали при печати в данном режиме.

Таблица 1.

Номер режима	Относит. плотность	Расстояние между точками, [мм]	Тип режима плотности	Код, посылаемый на принтер
1	0.833	0.353	одинарная	Esc * 0
2	1	0.294	пропорционал.	Esc * 5
3	1.111	0.265	ЭЛТ 1	Esc * 4
4	1.250	0.235	ЭЛТ 2	Esc * 6
5	1.176	0.176	скоростная	Esc * 2
6	1.176	0.176	двойная	Esc * 1
7	3.333	0.088	учетверенная	Esc * 3

Все режимы, кроме 2, искажают пропорции рисунка при печати для одинаковых масштабов по осям X и Y. Поэтому режим 2 оказывается предпочтительным, когда требуется сохранить пропорциональность рисунка (например при печати графиков).

Но, изменяя масштабы, можно добиться пропорциональности и при остальных плотностях. Например:

Пусть хотим печатать в режиме 1, сохраняя пропорциональность рисунка. Выберем масштабы так, чтобы компенсировать различие в уплотнении по осям X и Y. Пусть относительная плотность по Y = 1 (это значение индицируется в меню); относит. плотность по X = 0.833 (это значение взято из таблицы 1).

$1/0.833 = 1.2 = 6/5$ - во столько раз уплотнение по Y больше, чем по X, значит, Mu должен быть во столько же раз превышать Mx.

Итак,

$$M_y/M_x = 6/5 = 12/10 = 24/20 = \dots$$

M _y	M _x
6	5
12	10
24	20
...	...

При печати в режимах 5, 7 соседние точки (по горизонтали) не печатаются.

4.6. ПЕЧАТЬ С ГРАДАЦИЕЙ ЯРКОСТИ ПО ЦВЕТАМ.

При установке такого режима каждая экранная точка рисунка будет печататься матрицей из M_x*M_y точек с заполнением, соответствующим цвету экранной

точки (M_x, M_y - масштабы по осям X, Y).

Таким образом, полной передачи цвета (всего 8 цветов) можно достичь при таких масштабах, что произведение $M_x * M_y$ будет не меньше 8.

4.7. ПЕЧАТЬ С ИНВЕРСИЕЙ ЯРКОСТИ.

В этом режиме будет печататься негативное изображение, т.е. все черные точки станут белыми и наоборот.

4.8. СОХРАНЕНИЕ ПАРАМЕТРОВ.

После выбора нужных параметров печати и окна рисунка все измененные параметры можно запомнить на диске.

После этого при повторных входах в программу будут установлены эти запомненные в предыдущий раз параметры.

4.9. ПЕЧАТЬ ЛИСТА.

После выбора параметров печати остается только распечатать лист, войдя в этот режим. Печать можно прервать, нажав BREAK или SPACE (в зависимости от Вашего драйвера), а затем, либо продолжить ее с прерванного места, нажав Enter, либо отказаться от этого, нажав любую клавишу, отличную от Enter.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	5
ГЛАВА 1. ФАЙЛОВАЯ ОБОЛОЧКА	6
1 КОПИРОВАНИЕ ФАЙЛОВ	8
1.1 Настройка копировщика	10
1.2 Настройка цветов	11
2 ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЕ МЕНЮ	12
2.1 Построение текстового файла ("menu.txt")	12
3 РЕДАКТИРОВАНИЕ АТРИБУТОВ ФАЙЛА ИЛИ КАТАЛОГА	15
3.1 Настройка параметров	16
4 УДАЛЕНИЕ ФАЙЛОВ И КАТАЛОГОВ	17
4.1 Настройка цветов	17
5 ВВОД МАСКИ-ШАБЛОНА ФАЙЛА. Установка режимов печати каталогов	18
5.1 Настройка цветов	19
6 ПРОСМОТР ТЕКСТОВЫХ ФАЙЛОВ	19
6.1 Настройка параметров программы просмотра текстовых файлов	20
7 СОЗДАНИЕ НОВОГО КАТАЛОГА	22
8 СИСТЕМНОЕ МЕНЮ	22
9 ПОДПРОГРАММА ВЫЗОВА СПРАВОЧНОЙ ИНФОРМАЦИИ /ПОДСКАЗОК/	23
10 ТЕКСТОВЫЙ РЕДАКТОР "EDITOR"	23
11 НАСТРОЙКА ФАЙЛОВОЙ ОБОЛОЧКИ	24
11.1 Определение действий на тип файла	24
11.2 Установка типов файла для просмотра	24
11.3 Установка типов файла для печати	24
11.4 Определение действий на клавиши	24
11.5 Настройщики цветов панелей, окон и т.п.	25
ГЛАВА 2. ДИАЛОГ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ	
1 МОНИТОР КОМАНДНЫХ СТРОК	27
2 СТРОКОВЫЙ РЕДАКТОР ОБОЛОЧКИ IS-DOS	28
3 УСТАНОВКА ПУТИ ПОИСКА ФАЙЛА	28
4 ИНТЕРПРЕТАТОР КОМАНДНЫХ ФАЙЛОВ	28
5 НАЧАЛЬНАЯ ЗАГРУЗКА СИСТЕМЫ	29
ГЛАВА 3. УТИЛИТЫ	
1 СВЯЗЬ С ОС - TR-DOS	29
1.1 Копирование файлов в TR-DOS	29
1.2 Копирование из TR-DOS	30
2 СВЯЗИ С ОС - MS-DOS	31
2.1 Копирование из дисков ОС MS-DOS	31
2.2 Копирование на диски ОС MS-DOS	32
2.3 Работа с диском MS-DOS	32
3 ПЕРЕИМЕНОВАНИЕ ДИСКА	35
3.1 Настройка цветов	36
4 ВВОД ТЕКУЩЕЙ ДАТЫ	36
4.1 Настройка цветов	37
5 ИНДИКАТОР СВОБОДНОГО ПРОСТРАНСТВА НА ДИСКЕ	37
6 БЫСТРАЯ ОТМЕТКА ФАЙЛОВ	37
7 ПРОГРАММА ПОИСКА ФАЙЛОВ НА ДИСКЕ	38
8 ПРОГРАММА СОРТИРОВКИ ФАЙЛОВ КАТАЛОГА	38
9 ПОСТРОЕНИЕ "ДЕРЕВА" КАТАЛОГОВ	38
10 "ДЕРЕВО" КАТАЛОГОВ	39
11 ПОСТРОЕНИЕ "ДЕРЕВА" ФАЙЛОВ ДИСКА	39
12 ПРОГРАММА SHOW.com	39
13. ПРОГРАММА UNICOLOR.com	41
14 ВОССТАНОВЛЕНИЕ ДИСКОВ	43
14.1 Функции главного меню	44
15 ФОРМАТИРОВАНИЕ ДИСКОВ	44
15.1 Функции главного меню	45
ГЛАВА 4. ТРАНЗИТНЫЕ ПРОГРАММЫ	
1 КОПИРОВАНИЕ И ПЕРЕНОС ФАЙЛОВ	48
2 СОЗДАНИЕ ПОДКАТАЛОГОВ	49
3 СОЗДАНИЕ УСТРОЙСТВ	49

4 СОЗДАНИЕ ДИСКОВ-КОПИЙ СИСТЕМЫ	50
5 ПОДКЛЮЧЕНИЕ КОПИЙ СИСТЕМЫ	51
6 ПОДКЛЮЧЕНИЕ ЗАГРУЗЧИКА	51
7 ПРОГРАММА ПЕРЕВОДА УСТРОЙСТВ В РЕЖИМ ОЖИДАНИЯ	51
8 РАСПАКОВЩИК ФАЙЛОВ - КОМАНДНЫЙ ФАЙЛ "exerac.com"	52
9 РАСПАКОВЩИК ЭКРАННЫХ ФАЙЛОВ - командный файл "exescr.com"	53
ГЛАВА 5. РЕЗИДЕНТНЫЕ ЗАДАЧИ	
1 УСТАНОВКА РЕЗИДЕНТНЫХ ЗАДАЧ	54
2 ОБСЛУЖИВАНИЕ РЕЗИДЕНТНЫХ ЗАДАЧ	55
3 ИЗМЕНЕНИЕ АТТРИБУТОВ ФАЙЛОВ	55
4 ИНТЕРПРЕТАТОР КОМАНДНЫХ ФАЙЛОВ	56
5 BASIC - 48	57
6 ПОДСЧЕТ И ПРОВЕРКА КОНТРОЛЬНЫХ СУММ	59
7 ПЕРЕКОДИРОВКА ФАЙЛОВ	59
8 ИЗМЕНЕНИЕ ПЕРЕКОДИРОВОЧНЫХ ТАБЛИЦ	59
ГЛАВА 6. ТЕКСТОВЫЙ РЕДАКТОР is-EDIT ДЛЯ ОПЕРАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ is-DOS	
1 НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ РАБОТЫ ФАЙЛЫ	60
2 ДОПУСТИМЫЕ ТИПЫ РЕДАКТИРУЕМЫХ ФАЙЛОВ	60
3 ЗАПУСК ПРОГРАММЫ	60
4 РАБОТА В РЕДАКТОРЕ	61
4.1 Служебная индикация	61
4.2 Переключение режимов	61
4.3 Префиксы - служебные меню	61
4.4 Настройка цветов оверлея	63
4.5 Настройка параметров редактора	63
4.6 SS/Enter - префикс блочных операций	65
4.7 Приложение	67
4.8 Использование текстовых программ, набранных на IBM	68
ГЛАВА 7. ПРОГРАММА ПЕЧАТИ ТЕКСТОВЫХ ФАЙЛОВ ДЛЯ ОПЕРАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ is-DOS IS-DOS PRINTER 1.0 1992	
1 НЕОБХОДИМЫЕ ФАЙЛЫ	68
2 ЗАПУСК ПРОГРАММЫ	69
3 УПРАВЛЕНИЕ ПЕЧАТЬЮ	69
3.1 Выбор типа принтера	70
3.2 Подменю режимов печати SET UP	72
3.3 Кодовые последовательности /директивы управления печатью файла/.	73
3.4 Выбор выходного устройства	74
3.5 Возможные ошибки	74
ГЛАВА 8. ПРОГРАММА ПЕЧАТИ ЭКРАННЫХ (ГРАФИЧЕСКИХ) ФАЙЛОВ	
1 НЕОБХОДИМЫЕ ФАЙЛЫ	75
2 ПОДГОТОВКА К РАБОТЕ	75
3 ЗАПУСК ПРОГРАММЫ	76
4 ГЛАВНОЕ МЕНЮ	76
4.1 Выбор окна рисунка	77
4.2 Формат листа и параметры окна	77
4.3 Левая панель	78
4.4 Задание масштабов	79
4.5 Выбор плотности печати	79
4.6 Печать с градацией яркости по цветам	80
4.7 Печать с инверсией яркости	81
4.8 Сохранение параметров	81
4.9 Печать листа	81



CONTACT *Plus*

**Самые доступные
персональные компьютеры**

**CONTACT 64 – недорогой
"home"-компьютер с
богатым выбором
периферии.**

и периферия

**CONTACT 128 – более мощная
модель, содержащая две версии
БЕЙСИКа, расширенную память
и калькулятор.**

**Современная модульная
конструкция
Возможность варьирования
интерфейсов**

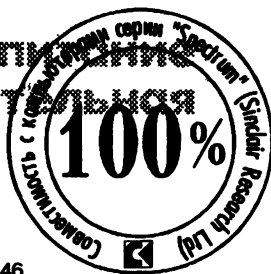
**CONTACT 5DD – дисковод
для любой модели
компьютера CONTACT.**

любого назначения

**CONTACT РСН – компьютер слотовой
конструкции с широким выбором
интерфейсов и расширений от
модема до винчестера.**

**Двухрегистрационная Русско-Латинская
клавиатура**

**Надежное импульсное питание
Качественная сопроводительная
документация**



Акционерное общество "КОНТАКТ Плюс Лтд".

г. Санкт-Петербург, Лиговский проспект, 56

телефон (812) 164-6472, телефон/факс (круглосуточно) (812) 112-0846.

Для переписки: 193167 Санкт-Петербург, Невский проспект, 176, а/я 686.

Электронная почта: прямой канал 8w81311, абонентский ящик "contact".

