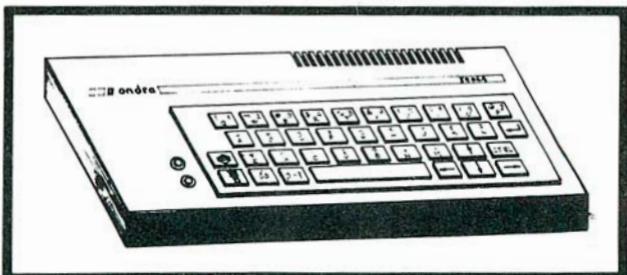


TESLA



UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA MIKROPOČÍTAČE

ondra



MIKROPOČÍTAČ ONDRA SPO 186

2

TEDIT



Textový editor TEDIT rozšiřuje možnosti mikropočítače ONDRA pro přípravu textových souborů. Umožňuje všechny základní funkce editorů pro přípravu programů v assembleru a Basicu. Basic má ovšem vlastní možnosti přípravy a editace programů, ale je možné použít pro přípravu programů editory. Hlavní přednosti nového editoru TEDIT je možnost přípravy textových souborů a jejich formátování. TEDIT umožňuje pracovat s celým souborem znaků KOI-8 / čs 2, tj. velká a malá písmena a znaky české abecedy.

Technické řešení mikropočítače ONDRA a zejména membránová klávesnice omezují možnosti použití mikropočítače ONDRA pro automatizaci kancelářských prací, mikropočítač však pro toto použití nebyl určen. Textový editor TEDIT Vás seznámí se základy práce s textovými soubory, možnostmi vytváření a úprav textů a jejich formátováním. Pod pojmem formátování rozumíme stanovení počtu znaků na řádek, počet řádek na stránce, stanovení levého okraje, číslování stránek, nastavení tabulátorů atd. Při formátování TEDIT zárovnává řádky tak, aby poslední znak slova na řádku byl na

na pravém okraji řádku. Provádí to doplňováním mezer mezi slovy nebo rozdelením posledního slova.

Této vlastnosti TEDITu můžeme využít při psaní textů například návodů, příruček, dopisů atd. Nemusíme sami dbát na úpravu stránek (tj. věty nemusí být až do konce řádků), zpětně můžeme do napsaného textu vsunout další text nebo část textu zrušit nebo ho změnit. Editor umožňuje slučování různých textových souborů do nového souboru. Tím si mnohdy ušetříme čas při příravě textů. Když pišete na psacím stroji a zjistíte, že jste část textu zapomněli napisat, nezbývá Vám nic jiného, než danou stránku přepsat nebo vložit další list se vsuvkou. Častým případem je, že máte téměř stejný text a potřebujete změnit pouze malou část (např. napišete pozvánku na schůzi a změní se datum nebo čas konání) nebo text je stejný a mění se pouze záhlaví (např. rozesiláte stejný dopis různým adresátům). Toto všechno velmi jednoduše zvládnete pomocí textového editoru TEDIT.



Textový editor TEDIT 1 je program, který umožňuje pořizovat a modifikovat textové soubory tvořené alfanumericckými znaky. TEDIT 1 je určen pro mikropočítačový systém ONDRA s programovým vybavením V5.

Textový soubor se vytváří zápisem jednotlivých znaků z klávesnice do textové vyrovnávací paměti při současném zobrazení pořizovaného souboru na displeji. Soubor lze modifikovat jak v průběhu jeho pořizování (edice), tak i po ukončení edice. Soubor lze uložit na vnější paměťové médium (kazeta) nebo vypisovat na tiskárně.

Modifikační schopnosti textového editoru TEDIT 1 zahrnují možnost úprav nebo doplňování textu a jeho formátování. Formátování spočívá ve vytvoření nových textových souborů, jejichž obsah je shodný s původním souborem, ale liší se šírkou a délkou stránky, mají zarovnaný pravý okraj aj. Modifikace textu se uskutečňuje prostřednictvím povelů zadávaných z klávesnice. Jednotlivými povely nebo jejich kombinacemi lze např. ovládat:

-
- vkládání a mazání jednotlivých znaků nebo textových řetězců (částí textu např. slovo, věta aj.)
 - nahradu původních řetězců z původního místa na nové místo v rámci celého souboru
 - formátování textu, při kterém je možno volit šířku a délku stránky, šířku mezery na levém okraji textu, čislování stránek, vkládání nového textu při výpisu textového souboru na tiskárnu aj.

Činnost TEDITu je rozdělena do dvou módů. Mód označený MAIN (hlavní) je určen hlavně pro vkládání a úpravu textu, zatímco mód označený HELP (pomocný) slouží především k jeho formátování. Povely módu MAIN se ve většině případů shodují s editorem PEDIT, který je již široce využíván při pořizování zdrojových programů pro mikropočítačové systémy SAPI 1 a ONDRA.

Uvedené vlastnosti textového editoru TEDIT 1 umožňují jeho široké využití při zpracování různých textů (zprávy, dopisy, technické textové dokumentace aj.). Odpadá zdlouhavé přepisování celých stran textu při výskytu chyb nebo v případě, kdy je nutno část textu změnit. Text zpracovaný TEDITem se bliží tištěnému textu, má zarovnaný pravý okraj a jeho přehlednost lze zlepšit tučným tiskem.

2.1. Klávesnice

Mikropočítač ONDRA je vybaven membránovou klávesnicí s tlačítky, která umožňuje vstup všech alfanumerických znaků a znaků české abecedy. Protože tato klávesnice má pouze omezený počet tlačitek, je nutno provádět nastavování významu tlačitek podle okamžité potřeby.

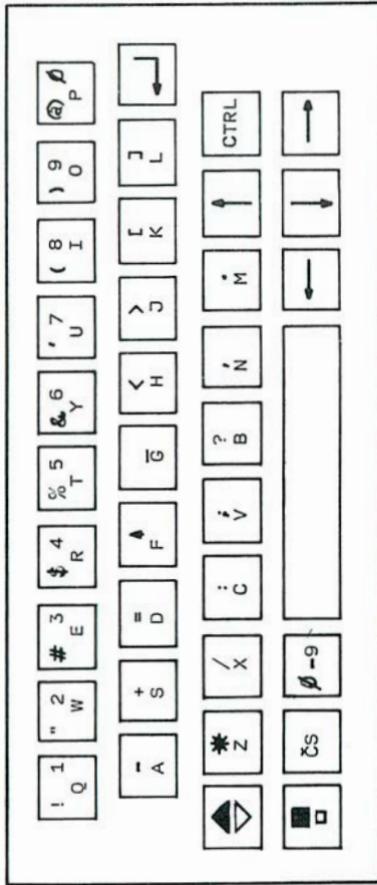
Horní řada tlačitek má tři významy a ostatní dva významy (kromě speciálních tlačitek), kromě toho písmena mohou být velká a malá a znaky české abecedy. Tato klávesnice není určena pro profesionální pořizování dat a textů.

Pro orientaci nastaveného přeřazení klávesnice je mikropočítač doplněn dvěma signálními LED diodami. Blížší význam jednotlivých signálek a způsob práce s klávesnicí je podrobně popsán v příručce Návod k použití mikropočítače ONDRA.

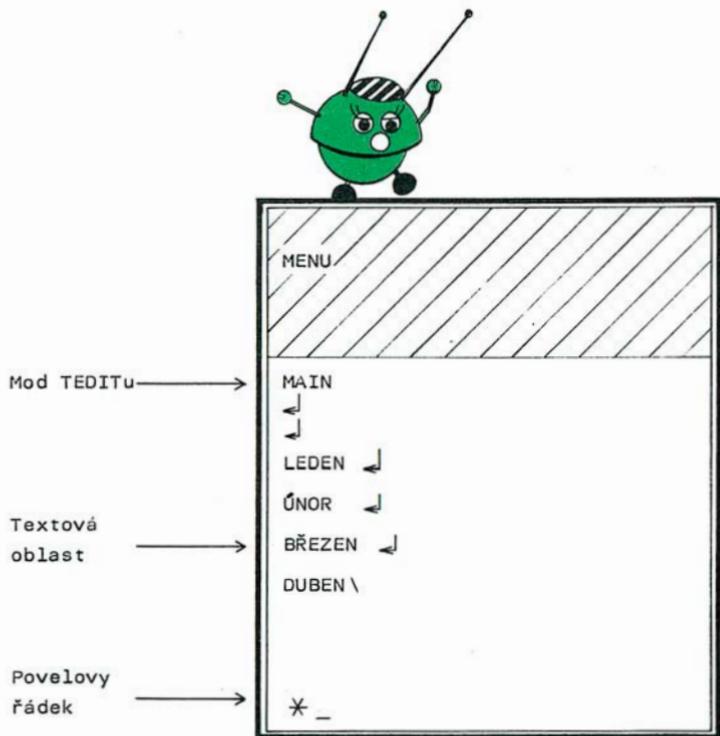
Na obrázku 1 je rozmištění znaků na klávesnici.

2.2. Zobrazení na displeji

Zobrazení na displeji při práci s textovým editorem TEDIT je znázorněno na obr. 2.



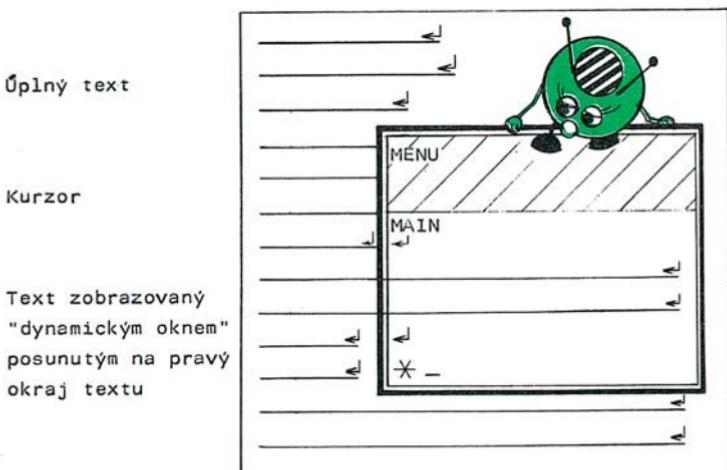
Obr. 1 Klávesnice ONDRA



Obr. 2 Displej textového editoru
TEDIT 1 v modu MAIN

V horních řádcích obrazovky je po dobu práce s TEDITem trvale zobrazeno "MENU" typ modu, tj. MAIN nebo HELP. Následuje jeden volný řádek. Další řádky na obrazovce zaujmí pořizovaný text. Konec každého řádku textu je vyznačen znakem "\", který se vypisuje po stisknutí klávesy "CR". Konec textu je vyznačen znakem "\", který se automaticky posouvá při pokračujícím vkládání textu. Poslední řádek je povolený, začíná v modu MAIN znakem "*", za nímž následuje znak " " (kurzor, podržení), který označuje pozici, na niž se vypisuje první znak povelení zadávaného z klávesnice. V modu HELP začíná povolený řádek znakem ">". Poloha kurzu v textu je zobrazována inverzním znakem.

Délka textového řádku TEDITu není omezena. Na displeji je však možno zobrazit maximálně 40 znaků na řádku. Překročí-li se uvedený počet znaků, zobrazení textu se posouvá vpravo tak, že je zobrazeno 40 znaků od pravého okraje textu. Obdobně se text posouvá směrem nahoru, překročí-li se při vkládání textu maximálně zobrazených 14 řádek (při zachování "MENU"). Tento způsob zobrazení označovaný jako "dynamické okno" se využívá i při prohlížení editovaného textu pomocí povelení TEDITu, které umožňují libovolný posun "okna" 40 znaků x 9 řádků v celém rozsahu vloženého textového souboru.



Obr. 3 Zobrazení textového souboru pomocí "dynamického okna"

Z obr. 3 je zřejmé, že znak konec řádku „l“ je zobrazován pouze v tom případě, že „okno“ je nastaveno na pravý okraj textu.

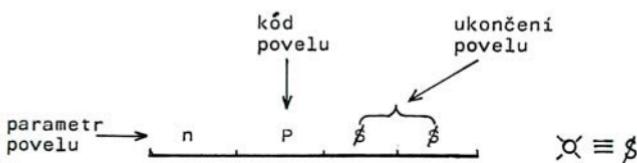
V textové oblasti obrazovky se nachází kurzor (ukazatel), který označuje místo, k němuž se vztahují veškeré manipulace s textem (úpravy, doplnování, výpis textu aj.). Umístění kurzoru je vyznačeno inverzním znakem textu.

3POVELY PRO ŘÍZENÍ TEXTOVÉHO
EDITORU TEDIT 1

Povely pro řízení činnosti TEDITu se zadávají prostřednictvím klávesnice a jsou zobrazovány na povelovém řádku v modu MAIN za znakem "*" a v modu HELP za znakem ">".

3.1. Tvar_povelu

Obecný tvar povelu TEDITu:



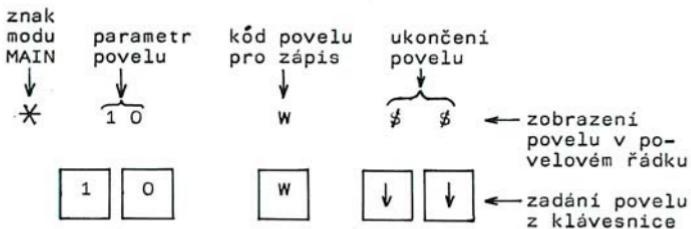
Kód povelu "P" obsahuje většinou jedno písmeno, specifikující povel, který má být proveden. Parametr "n" se může pohybovat v rozmezí od -65535 do +65535. Na místě parametru lze použít znak "#", který je ekvivalentní maximálně připustnému kladnému číslu (+65535). Zápis povelu je ukončen dvojnásobným stisknutím klávesy "↓". Na displeji zobrazuje znaky §.

3.2. Opravy_povelů

Pokud ještě není zápis povelu ukončen zapsáním druhého znaku \$, je možno dříve zapsané znaky kódu povelu a parametru mazat klávesami "←" a nahrazovat novými znaky. Provádění povelu začíná až po ukončení povelu (2x "↓").

3.3. Příklady_povelů

Příklad povelu pro vytisknutí deseti řádků textu od řádku, v němž je umístěn kurzor na kazetu (mod MAIN).



Obr. 4 Zadávání a zobrazování povelu

Pro zápis textu od řádku, v němž je umístěn kurzor až do konce textového souboru lze použít povel ve tvaru:

* # w \$ \$

Znak # je zde užit ve smyslu "vše", to znamená, že tisk bude probíhat až do dosažení konce textového souboru.

3.4. Videomod

Pro urychlení práce s editorem TEDIT 1 jsou některé povely vykonávány v tzv. videomodu se kamžitým zobrazením nového stavu textové paměti. Videomod platí pro dále uvedené povely pouze v tom případě, je-li kód povelu na prvním místě povelového řádku. Potom není třeba v provedení povelu používat kláves 2x "↓". Povel se provede automaticky včetně zobrazení modifikovaného textu.

Videomod platí pro povely B, Z, I, X, Y, V, +/0-9/, CTRL D, CTRL I, CTRL K, CTRL S (viz kap. 4, 5 a dodatek č. 3) nebo povely uvedené v menu.

3.5. Povelové řetězce a jejich opakování

Povely je možno řadit do řetězců, tj. za sebou a zadávat tak několik povelu současně. Jednotlivé povely v řetězci musí být odděleny znakem "↓" s výjimkou povelů k jejichž definici postačuje pouze jedno písmeno (např. B, Z).

Následující příklad ukazuje povelový řetězec, který posune kurzor o 5 znaků vpravo a vymaze 2 znaky vpravo od nové polohy kurzoru:



Má-li být povelový řetězec vykonán několikrát, musí být uzavřen v ostrých závorkách, před nimiž je parametr opakování.

Následující příklad ukazuje povel pro tisk pěti kopii textového souboru s vynecháním prvních deseti řádků:



4POVELY EDITORU TEDIT 1
V MÓDU MAIN

Mod MAIN je určen především k pořizování textových souborů, které se dále upravují v modu HELP. Mod MAIN je vybaven velkým množstvím povelů, které buď samostatně nebo ve spojení do řetězců poskytují široké možnosti k vytváření a modifikaci textových souborů.

V dalším textu jsou povely, které pracují ve videomodu, označovány pouze kódem povelu (např. B, Z). Povely vyžadující ukončení dvojnásobným stisknutím klávesy "↓" mají za kódem povelu uveden znak ↴ (např. nP↳).

Povely v modu MAIN je možno ovládat:

- nastavení kurzoru a zobrazení textu
- vkládání a modifikaci textu
- vstup a výstup textu na periferní zařízení

4.1. Povely pro nastavení kurzoru a zobrazení textu

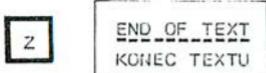
BEGINNING OF TEXT
ZAČÁTEK TEXTU

Povel B nastaví kurzor na první znak textového souboru a zobrazí začátek textu.

Povel se používá

- ke vkládání nového textu před začátek původního textu
- k přesunu kurzoru na začátek textu při tisku celého souboru (tisk začíná vždy od pozice, na kterou je nastaven kurzor) při vyhledávání žádaného textového řetězce v celém souboru nebo při substituci původního řetězce novým.

Povel B pracuje ve videomodu a provádí se tedy okamžitě po stisknutí klávesy B, je-li na prvním místě povoleného řádku.



Povel Z nastaví kurzor za poslední znak souboru a zobrazí konec textu. Povel se používá při vkládání dalšího textu za původní text. Provádí se ve videomodu.



ŘÁDEK
DOLŮ

Povel "↓" posune kurzor na začátek následujícího řádku a zobrazí se nová poloha kurzoru. Povel pracuje ve videomodu a nezobrazuje se tedy v povelovém řádku.



ŘÁDEK
NAHORU

Povel "↑" posune kurzor na začátek předchozího řádku a zobrazí se nová poloha kurzoru. Povel pracuje ve video-modu.

nL

\$

LINE
ŘÁDEK

Povel nL přesune kurzor na začátek n-tého řádku od původního postavení kurzoru. Má-li kladnou hodnotu, posune se kurzor dolů. Záporná hodnota n způsobi posuv nahoru. Pro n = 0 se kurzor posune na začátek téhož řádku, ve kterém byl původně umístěn. Povel nepracuje ve videomodu, zobraz-

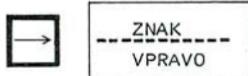
zuje se v příkazovém řádku a má-li být nová poloha zobrazena, musí se použít ještě povel V, který zobrazuje text v okoli kurzoru nebo povel "T".

Posuv kurzoru o 8 řádků nahoru a zobrazení nového stavu vykoná povelový řetězec:

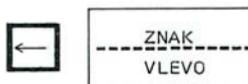
* - 8 L V § §

Posuv kurzoru o 10 řádků dolů a zobrazení nového stavu vykoná povelový řetězec

* 10 L V § §



Povel " \rightarrow " posune kurzor o jeden znak vpravo a zobrazi se nová poloha kurzoru. Povel pracuje pouze ve videomodu.



Povel " \leftarrow " posune kurzor o jeden znak vlevo a zobrazi se nová poloha kurzoru. Povel pracuje ve videomodu.

nC

\$

CHARACTER
ZNAK

Povel nC přesune kurzor o n znaků od původního postavení kurzoru. Má-li n kladnou hodnotu, posune se kurzor vpravo. Záporná hodnota n způsobi posuv kurzoru vlevo. K zobrazení nové polohy kurzoru je nutno použít povel "V" nebo povel "T". Povel "C" není součástí videomodu.

Posuv kurzoru o 5 znaků vlevo a zobrazení nového stavu

* - 5 C V \$ \$

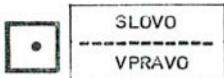
Posuv kurzoru o 20 znaků vpravo a zobrazení nového stavu vykoná povel:

* 20 C \$ \$

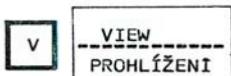
9

SLOVO
VLEVO

Povel "9" posune kurzor o jedno slovo vlevo a zobrazi se nová poloha kurzoru. Povel pracuje ve videomodu.



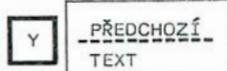
Povel " **S** " posune kurzor o jedno slovo vpravo a zobrazí se nová poloha kurzoru. Povel pracuje ve videomodu.



Povel **V** zobrazí text v okoli kurzoru, pracuje ve videomodu a používá se k verifikaci provedených změn v textu.



Povel **X** zobrazí následující text souboru a přemístí na nový řádek kurzor. Povel pracuje ve videomodu a slouží k prohlížení textu.



Povel Y zobrazí předcházející text souboru a přemístí na nový text kurzor. Povel pracuje ve videomodu a slouží k prohlížení textu.



Povel F "text" vyhledává řetězec znaků "text". Vyhledávání začíná od pozice, na které se nachází kurzor a pokračuje až do nalezení řetězce "text" nebo do konce souboru, pokud se v prohledávané části souboru "text" nevyskytuje.

Je-li řetězec znaků "text" nalezen a potvrdi se provedení povedu klávesou "Y", přesune se kurzor na první znak za hledaným řetězcem.

Pokud není "text" nalezen, zůstává kurzor na původní pozici a vypíše se hlášení:

N O F I N D "text"

Povel se používá pro vyhledávání textových řetězců, za nimiž má být vložen nebo opraven text.

Vyhledávání textového řetězce EDITOR začínající od počátku souboru a přemístění kurzoru za nalezený řetězec se dosáhne následujícím zápisem z klávesnice

* B F E D I T O R ↵ ↵

4.2. Povely pro vkládání a modifikaci textu

I text	INSERT TEXT VKLÁDÁNÍ TEXTU
--------	-------------------------------

Povel I text umožňuje vkládat text z klávesnice od pozice, na které se nachází kurzor. Vkládání textu se ukončí dvěma znaky "↓". Během vkládání textu je možno rušit chyběně vložené znaky znakem "←". Po ukončení vkládání znaky "↓" se zobrazí text v okolí kurzoru.

CTRL I "znak"	VLOŽENÍ 1. ZNAKU
---------------	---------------------

Povel CTRL I "znak" provede vložení znaku na místo označené kurzorem. Povel pracuje ve videomodu

a slouží pro jednoduché opravy textu

CTRL I A vložení do textu znaku A

Poznámka: Potřebujeme-li vložit do textu znak tabulátoru
ve videomodu, provede se příkazem:

* CTRL I CTRL I
povel "znak" = 09H (TAB)

Vložení textu "ÚVOD" na začátek již existujícího
textu se dosáhne následujícím zápisem z klávesnice:

* B I U V O D § §

V povelu "I" má tlačítko "→" význam tabulátoru.

CTRL S "znak"

ZÁMĚNA
1. ZNAKU

Povel CTRL S "znak" zamění znak, na němž je umístěn
kurzor novým znakem zadáným z klávesnice.

Je-li např. kurzor umístěn v textu na znaku "A" a
požadujeme-li přepsání tohoto znaku na "B", je k této
změně potřebný následující zápis z klávesnice:

* CTRL S B

Povel pracuje ve videomodu a je určen pro opravy přepisu znaků.

S text 1  text 2 

SUBSTITUTE TEXT
ZÁMĚNA TEXTU

Povel S text 1, text 2 vyhledá v původním textu řetězec "text 1" a po potvrzení znakem "Y" nahradí řetězec "text 1" novým řetězcem "text 2". Hledání v textu začíná od pozice, na které je umístěn kurzor. Povel se ukončí zobrazením textu v okolí kurzu.

Záměna textového řetězce "PAVEL" novým textovým řetězcem "PETR" se uskuteční po následujícím zápisu do klávesnice:

S P A V E L  P E T R Y 

Příklad: Záměna v textu programu instrukce MOV za instrukci LD

* 99 < S MOV  LD  >  

Pomoci dotazů a potvrzení znakem Y lze provést záměnu.

CTRL D

MAZÁNÍ
ZNAKU

Povel CTRL D vymaze znak, na němž se nachází kurzor a zobrazí provedenou opravu.

nD

§

DELETE
MAZÁNÍ ZNAKŮ

Povel nD maže počet znaků specifikovaný hodnotou n. Má-li n kládnu hodnotu, vymaze se n znaků za kurzorem. Záporná hodnota n se maže n znaků před kurzorem.

Vymazání 5 znaků před kurzorem a automatického zobrazení opraveného textu se dosáhne povelom:

* - 50 § §

CTRL K

MAZÁNÍ
ŘÁDKŮ

Povel CTRL K vymaze zbytek řádku (včetně CR, LF), na kterém se nachází kurzor a zobrazí provedenou opravu.

nK

§

MAZÁNÍ
ŘÁDKŮ

Povel nK maže počet řádků specifikovaný hodnotou n. Má-li n kladnou hodnotu, vymaze se n řádků směrem dolů od kurzoru včetně části řádku, která se nachází za kurzorem. Záporná hodnota n znamená, že se vymaze n řádků směrem nahoru včetně části řádku před kurzorem.

Povel ØK maže od začátku řádku až do kurzoru.

Povel * 2 K § § způsobi vymazání dvou řádků za kurzorem a zobrazí se provedená oprava.

4.3. Povely pro vstup a výstup textu, součinnost s periferním zařízením

nT

§

TYPE
VÝPIS ŘÁDKŮ

Povel nT vypíše na displeji počet řádků specifikovaných hodnotou "n". Má-li "n" kladnou hodnotu, začíná výpis od kurzoru a pokračuje na displeji směrem

dolů. Při záporné hodnotě n začíná výpis na n-tém řádku před kurzorem a pokračuje až po dosažení kurzoru.

Má-li být vypsán celý řádek bez ohledu na to, v které jeho části se nachází cursor, je třeba zadat následující povelový řetězec:

* ØTT § §

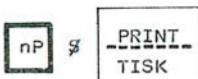
Prvni část řetězce ØT způsobi výpis části řádku od jeho začátku po cursor a druhá část T vypíše zbytek řádku, tj. od cursoru do konce řádku.

Pro výpis celého souboru na displeji lze použít povelového řetězce *# B

*# T § §



Povel n0 zapiše n řádků textového souboru počinaje řádkem, na němž je umístěn cursor z paměti na kazetu. Po zadání povelu se řízení předává operačnímu systému MIKOS, jehož prostřednictvím se uloží text pod definovaným názvem na kazetu. Text zůstává v paměti, na rozdíl od povelu "W".



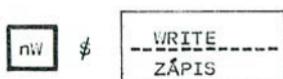
Povel nP umožňuje tisk textu na tiskárně. Parametr n udává počet řádků, který bude vytisknán. Tisk začíná od řádku, na kterém se nachází kurzor.

Poznámka: Pro použití povelu "P" musí být v mikropočítači ONDRA připojena tiskárna, která musí být připravena k tisku. Není-li tiskárna připojena, pak při použití povelu P čeká program na přípravu tiskárny.

U povelu "K" v módě HELP je v poznámce uvedena úprava ovladače tiskárny na prázdný ovladač.

Povel pro nastavení kurzoru na začátek textu a tisk celého souboru

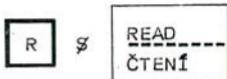
* B # P \$ \$



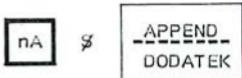
Povel nW zapíše n řádků textového souboru z paměti na kazetu prostřednictvím operačního systému MIKOS. Text

v paměti se zruší!

Poznámka: Povel W zapíše n řádků od počátku textové paměti (nikoliv od pozice kurzoru). Po ukončení práce s editorem je nutno soubor na kazetě uzavřít. Příkazem editoru "E" se uzavře výstupní soubor nebo můžeme soubor uzavřít příkazem MIKOSu K-C.



Povelem R se nastavují příznaky pro čtení nového souboru z kazety. Používá se ve spojení s povelom A. Používá se pro spojování několika vstupních souborů.



Povel nA přečte n řádků z kazety a uloží je za dosavadní text v paměti. V případě, že je textová paměť prázdná, ukládá se od začátku paměti.

* # A § § přečte a uloží do paměti vstupní soubor čili text, který budeme zpracovávat

4.4. Ostatní povely

nG	§	GET OZNAČENÍ.
----	---	------------------

Povel nG označí a pro kontrolu vypíše n řádků na displeji, které se budou kopirovat na jiné místo v paměti.

U	§	UNSAVE PŘEMÍSTĚNÍ
---	---	----------------------

Povel U přemístí n řádků označených n G na místo, kde se nachází kurzor. Mezi povellem "G" a "U" se nesmí používat žádný povel typu "K", "D", "I", který mění počet znaků v paměti.

E

g

END_OF_FILLE
KONEC SOUBORU

Povel E uloží text z operační paměti na kazetu a uzavře textový soubor, řízení se předá systému MIKOS, který uloží pod definovaným názvem soubor na kazetu.

nJ

g

JUMP
SKOK

Povelem ØJ se zadává okamžitá poloha kurzoru. Povalem J se tato poloha později vyhledává. Od definování místa ØJ se nesmí použít povely typu "K", "I" a jiné.

Q

g

QUIT
NÁVRAT

Povalem Q se přechází po potvrzení znakem Y do monitoru.



HELP
POMOCNÝ

Povelom H se přechází do modu HELP.

- H ↵ přejde do modu HELP a zruší Menu.



MAZÁNÍ TEXTOVÉ PAMĚTI

Povelom @ se maže obsah textové paměti a provede se studený start editoru.



PŘERUŠENÍ TEDITu
S NÁPOVĚDOU

Povel "%" se v TEDITu používá ve dvou případech.

V prvním případě "%@" slouží k uložení nápočedného textu do paměti editoru.

Příklad: ~~%~~ %@ Nastav papír na sloupec 15 ↵ ↵

Ve druhém případě "%" (n=1) se příkaz používá v příkazovém řetězci. Při provádění příkazového řádku znak % způsobi výpis zadáного textu na obrazovku a provádění pří-

kazú se zastavi. Na dalším řádku se vypíše text "HOTOVO?" a editor čeká na stisk libovolné klávesy. Po stisknutí pokračuje v provádění příkazového řádku.

Příklad: * - 15 P % 20 P § §

Poznámka: Příkaz "%" pracuje stejně v obou módech



ZÁPIS TEXTU
DO VYROVNÁVACÍ PAMĚTI

Povelem "[", resp. "{" lze zapsat do vyrovnávací paměti text až do 80ti znaků. Povel je ukončen dvakrát znakem "↓".

Zapsaný text lze vyvolat příkazem CTRL B.



VYVOLÁNÍ TEXTU
Z VYROVNÁVACÍ PAMĚTI

Povel CTRL B umožňuje použít text zapsaný ve vyrovnávací paměti dvěma způsoby:

- generování často se opakujícího textu při použití povedu "I" (vkládání textu)

b) text ve vyrovnávací paměti mimo povelu "I" se bere jako příkazový řádek. Po stisknutí (2x ↓) se tento řádek provede.

Př. * [I Mikropočítač ONDRA ↴ ↴

Stiskem klávesy CTRL B se vloží text (mikropočítač ONDRA) do místa, na které ukazuje kurzor. Jsme v povelu "I" a tudíž můžeme vkládat další text nebo povel ukončit (2x ↓).

Př. * [I2 T 12 L ↴ ↴

Po stisknutí CTRL B se na příkazovém řádku vypíše povel I2 T 12 L, který potvrdíme dvakrát stiskem klávesy "↓".

5**POVELY EDITORU TEDIT 1
V MODU HELP**

Povely editoru TEDIT 1 v modu HELP jsou určeny především pro formátování textového souboru pořízeného v modu MAIN a uloženého v textové paměti.

Povely editoru umožňují:

- nastavení kurzoru a zobrazení textu
- formátování textu, tj. nastavení šířky stránky včetně zarovnávání pravého okraje textu a automatického rozdělování slov, nastavení délky stránky, číslování stránek, nastavení délky tabulátoru aj.
- nastavení tučného tisku (BOLDFACE), změnu barvy tisku, vkládání nového textu z klávesnice nebo z kazetového magnetofonu do textu vypisovaného na tiskárně nebo na displeji a jiné služby.

5.1. Povely pro nastavení kurzoru a zobrazení textu

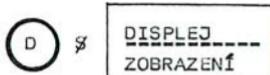
V modu HELP lze používat následující povely pro nastavení kurzoru a zobrazení textu:

- B - nastavení kurzoru na začátek textu

- Z - nastavení kurzoru na konec textu
- V - zobrazení textu v okoli kurzoru
- X - zobrazení následujícího textu a přesun kurzoru na nový text
- Y - zobrazení předcházejícího textu a přesun kurzoru na nový text
- . - posuv kurzoru o slovo vpravo
- , - posuv kurzoru o slovo vlevo

Povely se provádí ve videomodu a jejich funkce je stejná jako v modu MAIN.

5.2. Povely pro zobrazení a nastavení formátovacích parametrů a pro formátování textu



Povel D nejprve zobrazí mapu textové paměti ve tvaru

← obsazená paměť (# = 1 KB)
..... ← volná paměť (· = 1 KB)

Dále se zobrazí formátovací parametry:

W = šířka stránky

L = délka stránky

S = nastavení levého okraje

G = nastavení tabulátoru

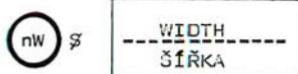
N = počáteční číslo stránky

U = nastavení typu písma a vstupu znaků

Dále se vypíše záhlaví stránky a zobrazí se řídící řádek, který udává nastavení velikosti levého okraje, nastavení tabulátoru znakem "!" a šířku stránky znaky "-".

Zadání povelu z klávesnice

> D \$ \$



Povelom nW se nastavuje požadovaná šířka stránky. Maximální hodnota W = 255. V případě, že W = 0 je vyřazeno zarovnávání pravého okraje textu (zdvojovování mezer, rozdělování slov) a průběžné číslo stránky se vypisuje do pozice 40.

Povel pro nastavení šířky textu stránky na 40 znaků

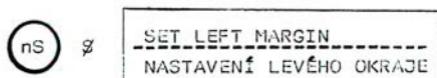
> 40 W § §



Povelem nL se nastavuje požadovaná délka stránky, tj. počet řádků na stránce.

Povel pro formátování textu na délku stránky 60 řádků

> 60 L § §



Povelem nS se nastavuje počet mezér na levém okraji textu.

Povel pro formátování textu tak, aby na levém okraji bylo 5 mezér

> 5 S § §

Zrušení mezér se na levém okraji provádí příkazem Ø S § §

nG \$

GET TABULATOR
NASTAVENÍ TABULÁTORU

Povelom nG se nastavuje délka tabulátoru, přičemž n = počet znaků, který může být 4 nebo 8.

Povel pro formátování textu na délku tabulátoru 8 znaků

> 8 G \$ \$

nN \$

NUMBER
ČÍSLO STRÁNKY

Povelom nN se nastavuje čislování stránek, n udává počáteční číslo stránky a může se pohybovat v rozmezí 1 - 99. Zadá-li se n = 0, nejsou stránky čislovány.

Povel pro čislování stránek začínající stránkou 10

> 10 N \$ \$

nU \$

UPPER
TYP PISMA A VSTUP ZNAKŮ

Povelom nU se nastavuje přepinání typu písma a vstupu

znaků. Hodnota n = 0 znamená vstup nebo výstup malých i velkých písmen. Pro n = 1 vstupuji i vystupuji pouze velká písmena a pro n = 2 se při čtení nového textu z kazety potlačuji znaky 0 až 20 H mimo CR, LF a HT.

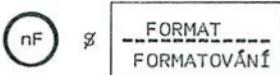
Povel pro vstup a výstup jen velkých písmen

>1 U § §

Povely pro nastavení a zobrazení formátovaných parametrů je vhodné spojovat do povelových řetězců, např. povelový řetězec

>60 W § 80 L § 4 G § 1 N § D § §

nastaví požadované parametry a současně je zobrazí, takže je možná kontrola těchto parametrů.



Povel nF přeformátuje text souboru podle zadaných parametrů v délce n řádků, počínaje řádkem, na které je umístěn kurzor. Pravý okraj textu se zarovnává zdvojovováním mezer a automatickým rozdělováním slov. Původní rozdělení slov se ruší. Odstavce v textu se zachovávají pro parametr

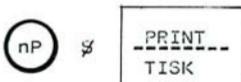
$S = 0$. V případě, že S je větší než 0, vloží se na začátek každého řádku stanovený počet mezer. Po přeformátování textu se zobrazí začátek nového textu. Formátování se ukončí před zadaným počtem řádků, není-li v paměti dostatek místa pro přeformátovaný text.

Povel pro přeformátování 12 řádků

>12 F ¶ ¶

Poznámka: Povel "F" zachová původní členění textu na odstavce, když nový řádek textu začíná mezerou nebo tabulátorem. Rovněž zachovává odstavce v případě, že řádku textu předchází několik předchozích řádků.

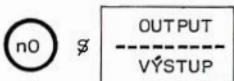
5.3. Povely pro vstup a výstup textu, součinnost s periferním zařízením



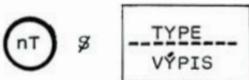
Povel nP umožňuje tisk přeformátovaného textu na tiskárnu. Parametr n udává počet řádků, který bude vy-

tištěn. Tisk začíná od řádku, na které se nachází kurzor.

Povel pro nastavení kurzoru na začátek textu a tisk
10 řádků: > B
> 10 P § §



Povel nO umožňuje zápis n řádků přeformátovaného textu na kazetu. Po zadání povelu přechází program do operačního systému MIKOS, jehož prostřednictvím se požadovaný text uloží pod definovaným názvem na kazetu (viz Návod k obsluze mikropočítače ONDRA). Takto uložený text ale není vhodný pro další zpracování, je vhodný pouze pro tisk.



Povel nT umožňuje zápis n řádků přeformátovaného textu na displej. Řádky se zobrazují v celém rozsahu bez omezení "oknem".

R "znač"

g

READ
ČTENÍ

Povelom R se nastavují příznaky pro čtení nového souboru z kazety a zároveň se vynechává text do zadaného znaku, je-li použit. Používá se ve spojení s povelom A.

nA "znač"

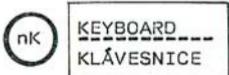
g

APPEND
DODATEK

Povel nA umožňuje kopirování textu z kazety na tiskárnu nebo displej. Pro n= 1 se kopíruje text na tiskárnu, n = 0 znamená výpis na displej. Jsou-li v textu na kazetě použity vhodné rozdělovací znaky, které netvoří text, např. znak "/", je možno samostatně kopirovat jednotlivé úseky textu odděleně rozdělovacími znaky. Povel nA tedy umožňuje vkládat do tištěného souboru nebo souboru zobrazovaného na displeji text uložený na kazetě. Po zadání povelu se předává řízení operačnímu systému MIKOS, ve kterém se uskutečňuje komunikace s kazetovým magnetofonem. Po ukončení komunikace se řízení vrátí do TEDITU.

Text uložený na kazetě po znak "/" se kopiruje povel-
ly: > R 1 A / \$ \$

Pokud text neobsahuje znak "/", vypíše se celý soubor.



Povel nK umožňuje vkládat nový text do souboru, který se vypisuje na tiskárnu nebo zobrazuje na displeji. Po $n = 1$ se vkládá nový text do tištěného souboru, pro $n = 0$ se doplňuje text na displeji. Nový text se nejprve ukládá v paměti a vypisuje se až po zadání znak "CR" nebo po dosažení 80ti znaků. Během vkládání textu z klávesnice do paměti je možno znakem " \leftarrow " rušit chyběně zapsaný text. Vkládání textu se ukončuje znakem " \downarrow ". Na začátku každého řádku se pro obsluhu vypisuje hlášení "INPUT", které signalizuje vkládání textu z klávesnice.

Pozor: Je-li zadáno pouze písmeno K, pak se dosadi $n = 1$ což je tisk na tiskárně. Není-li tiskárna připojena, pak systém přestává zobrazovat další text, protože čeká na komunikaci s tiskárnou.

Stane-li se Vám tato chyba, je možné následujícím postupem zachránit text:

1. CTRL W ... předá řízení monitoru
2. Příkazem SUBSTITUTE zrušíme obsluhu tiskárny v Monitoru. Takže zrušíme volání ovladače tiskárny. Na adrese 10F změníme instrukci C3 na C9 (RET).
.S0316—10F—C3 C9 ↵
3. Příkazem .B nebo G1003 znovu spustíme editor TEDIT a můžeme pokračovat.



§

INSERT DECIMAL
VLOŽENÍ DEKADICKÝCH ZNAKŮ

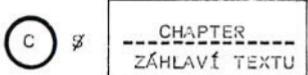
Povolen nI lze vkládat do textu dekadické znaky, které umožňují řízení tisku. Při $n = 1$ se nastaví tiskárna na tučný tisk (BOLDFACE). Toto nastavení trvá až po druhý vložený znak 1 nebo do konce řádku. Je-li $n = 12$, pokračuje tisk na nové straně. Vložením $n = 18$ nebo $n = 17$, se mění barva tisku u tiskárny Consul C 2111.

Poznámka: Povel "nI" ukládá znak, jehož kód odpovídá dekadické hodnotě n. Není-li n zadáno, TEDIT dosadí

hodnotu n = 1 (zdvojený tisk).

Další znaky uvedené za příkazem "I" se normálně uloží do paměti! Pro n nelze použít hodnotu 27 (ESC).

5.4. Ostatní povely



Povel C umožňuje zadat záhlavi stránky formátovaného textu do délky 80 znaků. V záhlavi je možno používat i znaky "CR" a "LF" a nastavit tak velikost horního okraje. Povel pro zadání záhlavi "KAPITOLA 1" :

> C KAPITOLA 1 § §

Zrušení záhlavi: > C § §

Začíná-li text znakem "%", potom před výpisem "Záhlavi textu" na novou stránku se vypíše na obrazovce "Zaloz dalsi list HOTOVO?" Teprve po stisknutí klávesy se pokračuje ve výpisu.



g

END OF FILE
KONEC SOUBORU

Povelém E se uzavře právě rozpracovaný výstupní soubor na kazetě. Má význam po povelu nO. Na rozdíl od modu MAIN se nekopíruje na kazetu text v paměti!



g

JUMP
SKOK

Povelém ØJ se zadává okamžitá poloha kurzoru. Povelém J se tato později vyhledává. Pozor, povely INSERT, DELETE ovlivňují polohu kurzoru!



g

MAIN
HLAVNÍ

Povelém M se přechází do modu MAIN.
- M zruší Menu.

Vložení poznámky pro obsluhu

Je-li v příkazovém řádku znak "%", potom se vypíše na obrazovku "HOTOVO?". Pozastaví se provádění programu a editor čeká, až obsluha provede činnost podle poznámky. Potom se stisknutím libovolné klávesy pustí pokračování činnosti editoru.

Příklad:

Vlož nový papír na položku č. 15

zadání poznámky

20<% # P \$ > \$ \$ vytisknout dvacetí kopií, ale vždy před tiskem se čeká, až obsluha nastaví formulář.

Povolen " [" nebo " { " lze zapsat do vyrovnávací paměti text o délce až 80 znaků, který můžeme kdykoliv vypsat po stisknutí znaku CTRL B. Jsme-li v povelu INSERT a často používáme v nově psaném textu určité slovo, např. "KONDENZATOR", může toto slovo uložit do zapisovaného textu jedním stisknutím znaku CTRL B. Nebo chceme-li vložit do textu určitou větu, musíme do bufferu uložit povel a text:

* [I Ondra je mikropočítač bez dovozních součástek \$ \$.

Potom po stisknutí CTRL B se z bufferu provede povel "I", který zapíše text na zvolené místo a po ukončení dvěma znaky "↓" je text zapsán.

6**POUŽITÍ TEXTOVÉHO
EDITORU TEDIT 1**

Tato kapitola zahrnuje podrobný popis základních úkonů nezbytných pro používání editoru TEDIT 1 k nahrávání editoru do paměti RAM mikropočítače ONDRA, pořizování textových souborů a jejich formátování. Dále jsou uvedeny některé typické aplikace editoru.

Postup při používání editoru je znázorněn ve formě tabulek, kde sloupec označený K zahrnuje data zadávaná z klávesnice. Ve sloupci označeném D je uveden výpis na displeji a sloupec P obsahuje komentář.

6.1. Nahrávání editoru do paměti

Textový editor TEDIT 1 je dodáván na kazetě a jeho použiti v systému ONDRA je možné až po nahráni z kazety do paměti RAM. Ke ztrátě programu v paměti dochází při každém vypnutí nebo při výpadku sítě. V uvedených případech je nutno editor znova nahrát z kazety.

K nahrávání editoru se používá operační systém MIKOS, který je uložen v paměti EPROM a je tedy k dispozici okamžitě po zapnutí mikropočítače ONDRA. Podrobné údaje o operačním systému MIKOS jsou uvedeny v Návodu k použití mikropočítače ONDRA.

Před začátkem nahrávání je třeba převinout pásek v kazetě na začátek. Je vhodné mit program TEDIT uložený na začátku kazety a až za ním ukládat pořizovací texty. Při používání dalších programů kromě TEDITu je výhodné používat dvě kazety, jednu systémovou pro programy a druhou pro texty. S ohledem na možné poškození pásku v kazetě je účelné po skončení práce překopírovat pořízené texty na další tzv. archivní kazetu.

Postup při nahrávání editoru názorně ukazuje následující tabulka:

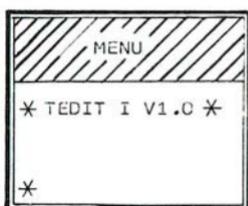
klávesnice:	displej:	poznámka:
1.	ONDRA V.5	Vypíše se po zapnutí mikropočítače ONDRA
2. <input type="checkbox"/> L	.L čtení- hotovo?	Povel pro zavedení systémového programu do paměti. Nastavte mgf na čtení a stiskněte libovolnou klávesu

3.



zhasnutí obrazovky

Provádí se čtení dat z kazety. Po nahrání programu se provede automatický start TEDITu.



Z monitoru lze TEDIT spustit příkazem "B" nebo G=1000 (studený start), G=1003 (teplý start).

6.2. Pořízení textového souboru

Je-li v paměti mikropočítače ONDRA nahrán textový editor TEDIT 1, je možno přikročit k pořizování žádaného textového souboru. Dále je uveden postup pořizování textového souboru s označením TEXT 1, jehož plné znění je uvedeno v příloze č. 4

K

D

P

1.



MAIN

Volba modu MAIN z klávesnice. Znak "\ " udává začátek prostoru pro text (je nastaveno)

2.

I	B	SP	A	SP	S
SP	I	SP	C	↓	↓
SP	SP	J	E	D	
.	.	.	O	B	V
Ó	D	U	.	↓	↓

 ..OBVODU.

* -

MAIN
BASIC ↓
JED...

Po zadání povelu I se postupně zapisují jednotlivé znaky textu do paměti a současně se text zobrazuje na displeji. Chyběná vložené znaky lze mazat klávesou "←". Znak "J" označuje posuv na nový řádek a je provázen krátkým akustickým signálem. Znak " \ " udává konec vloženého textu. Pokud je třeba provést větší úpravy v již vloženém textu (záměna části textu, mazání řádků aj.), lze použít povedly pro modifikaci textu uvedené v kap. 3.2. V tomto případě je však třeba nejprve vkládání textu ukončit 2x "↓", provést požadovanou změnu textu a vkládání dalšího textu začít novým povelom "I".

-
3. poslední název : Uzavření souboru, přechod do MIKOSU a požadavek MIKOSU na jméno souboru, za který má být pořízený soubor TEXT 1 na kazetu zapsán.
4. :DOPIS1 Nový soubor TEXT1 má být zapsán za soubor s názvem DOPIS1.
5. ctení hotovo? Dotaz MIKOSU, je-li požadavek na vyhledání místa na kazetě za již existujícím souborem DOPIS 1.
6. Y ctení hotovo?Y Odpověď z klávesnice stisknutím libovolného tlačítka. Při stisknutém tlačítku přehrávání na kazetovém magnetofonu se vyhledá na kazetě místo za souborem DOPIS1 a magnetofon se zastaví.
7. zapis hotovo? Dotaz MIKOSU, požadavek na nastavení magnetofonu pro nahráni nového souboru.

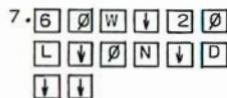
-
8. zápis hotovo? Y Odpověď z klávesnice
(libovolné tlačítko)
9. nový název Požadavek MIKUSU na
: název nového souboru
10. E X T 1 j :TEXT1 Při stisknutých tla-
čítkách pro nahrává-
ní na mgf - zápis no-
vého souboru s názvem
TEXT1 za již existují-
cí soubor DOPISI, za-
stavení magnetofonu

6.3. Formátování textového souboru

Na kazetě je zapsán textový soubor nazvaný TEXT1. Následující tabulka ukazuje postup při načtení souboru a výpis přeformátovaného souboru na tiskárnu v modu HELP. Požaduje se přeformátování textového souboru TEXT1 podle následujících požadavků:

- šířka stránky 60 znaků
- délka stránky 20 řádek
- stránky nečíslovat

K	D	P
1. R # A ↓ ↓	MAIN * R#A	Požadavek z klávesnice na otevření vstupního souboru a nahrání celého souboru do textové paměti R - otevření A-- načtení všech řádek souboru přechod do MIKOSu
2.	název :	Požadavek MIKOSu na název souboru, který má být nahráν do textové paměti.
3. T E X T 1	□ : TEXT1	Zadání názvu souboru z klávesnice
4.	čtení hotovo?	Dotaz MIKOSu na nahráni souboru
5. Y	MAIN BASIC ↲	Odpověď z klávesnice, nahráni souboru do textové paměti a návrat do TEDITu.
6. H	*- HELP BASIC\br/>>-	Přechod do modu HELP z modu MAIN.

7. 

D 1
Po stisknutí předposlední klávesy "E↓C"
je na displeji zobrazeno

HELP
BASIC ↴
.....
...Λ

>60X \$ 20L \$ 0N \$ D \$ \$

C 1

Povelovým řetězcem byla zadána šířka
stránky W=60, délka stránky L=20, strán-
ky nečíslovat(N=0) a povelem D požadavek
na zobrazení formátovacích parametrů a
mapy textové paměti.

D 2

Po stisknutí poslední klávesy "E↓C" se
na displeji zobrazí

.....
W=60 L=20 S=00 G=08 N=00 U=00
-----!-----!-----!-----!

C 2

Znak "#" udává, že je obsazen lKB
textové paměti.

Znaky "...." udávají délku neobsazené textové paměti.

Znaky "--" je zobrazena šířka stránky a znaky "!" nastavení tabulátoru (G=8)

Význam ostatních formátovacích parametrů je uveden v kap. 4.2. - popis povelu D.

8. Text formátovaného F - formátování všech
#**F**↓#**T**↓↓↓ souboru řádek souboru
T - zobrazení celého souboru na displeji

Výpis přeformátovaného souboru TEXT1 je uveden v příloze č. 5.

6.4. Doplňování textových souborů z klávesnice

Při pořizování dopisů, pozvánek apod. se velmi často vyskytuje případ, kdy má být dopis stejného nebo jen velmi málo odlišného znění odeslán různým adresátům. Takový dopis lze velmi efektivně pořídit kombinací základního textu dopisu uloženého v textové paměti s dalším textem, který je pro jednotlivé

adresáty rozdílný, z klávesnice.

Předpokládejme, že v textové paměti je uložen následující soubor s názvem DUPIS1.

Obvodní národní výbor Brno 5, odbor bytového hospodářství
Palackého 95, Brno

Brno 18. 5. 1986

P o z v á n k a

Žádáme Vás, abyste se dostavil na ONV Brno V, I. poschodi, dveře č. 100 dne

Jednání se bude týkat Vaši žádosti o přidělení bytu.

Pozvánku je třeba poslat různým adresátům s různým datem a hodinou.

Nastavi se mod HELP, povelom S se nastavi kurzor na začátek souboru a zada se povelový řetězec

>SPÍK § § tisk na tiskárnu
nebo >STØK § § odzkušení na displeji,

kterým se uskuteční tisk devíti řádků od začátku souboru a na displeji se vypíše zpráva "INPUT", která udává, že systém je připraven přijimat znaky z klávesnice.

Ná klávesnici se napiše první řádek adresy

" HT JIRI A D A M E C ↴"

Klávesa "HT" je horizontální tabulátor (→). Po zadání znaku (nový řádek) se text vypíše na tiskárně a na displeji se opět zobrazí zpráva "INPUT". Pokračuje se zápisem dalších řádků adresy z klávesnice

"HT BOZETECHOVA 175 ↴"

"HT 612 00 B R N O ↴"

Vkládání znaků z klávesnice se ukončí znakem "↓".

Následuje přechod do modu MAIN, ve kterém se povelom

*12L ↴ ↴

přesune kurzor na řádek, od kterého bude pokračovat další výpis textu na tiskárně.

Přepne se opět do modu HELP a povelovým řetězcem

>9P1K ↴ ↴

se vytiskne devět řádků od řádku, na který je nastaven kurzor a na displeji se opět vypíše zpráva "INPUT". Z klávesnice se vloží

"HT HT 30. 6. 86 V 9.00 ↴"

a vkládání se ukončí znakem "↓".

Přepne se do modu MAIN, povelom B se nastavi kurzor na začátek textu a zadá se povelový řetězec:

* 22L \$#P \$ \$,
kterým se dotiskne soubor do konce.

Výpis dopisu pořízeného popsaným postupem je uveden v přiloze č. 6.

6.5. Doplňování textových souborů z kazety

V administrativní praxi je velmi častým požadavkem pořizování dopisů nebo pozvánek stejného znění, které jsou rozesilány stálému okruhu adresátů. V tomto případě je vhodné pořídit textový soubor obsahující jména a adresy všech adresátů, uložit tento soubor na kazetu a doplnování základního textu dopisu provádět z kazety.

Předpokládejme, že v textové paměti je uložen následující soubor s označením DOPIS2.

Obvodní národní výbor Brno 5, odbor bytového hospodářství
Palackého 95, Brno

Brno 16. 6. 86

P o z v á n k a

na plenární zasedání bytové komise, které se koná dne
8. 7. 86 v 9.00
v zasedací místnosti ONV Brno 5, I. poschodi, dveře č. 126

Do souboru je třeba doplnit jména a adresy jednotlivých členů komise. Předpokládejme dále, že kazeta obsahuje soubor nazvaný ADRESY, v němž jsou postupně uložena jména a adresy v následujícím tvaru

HT JOSEF NOVOTNÝ

HT TYLOVA 85

HT 612 00 BRNO /

HT FRANTIŠEK BUBLA

HT HUSITSKÁ 27

HT 612 00 BRNO

.

.

.

Znak "/" slouží jako oddělovač jednotlivých adres.
Tisk pozvánek s různými adresami se provede následujícím
postupem.

Kazetový magnetofon se nastaví před soubor ADRESY, na-
staví se mod HELP a povel B se nastaví kurzor na začátek
souboru.

Povelovým řetězcem

>11PR1A/ § §

se vytiskne jedenáct řádek textu od začátku, otevře se sou-
bor na kazetě /R/ a operační systém MIKOS výpisem "název"
na displeji vyžaduje název souboru na kazetě, z něhož se
bude tisknout.

Na klávesnici se napiše název souboru ADRESY a po po-
tvrzení výpisu "cteni hotovo?" znakem "Y" (resp. stiskem li-
bovolné klávesy) z klávesnice se po vyhledání souboru
ADRESY na kazetě vytiskne první adresa souboru.

Zbytek textu se dotiskne v modu MAIN povelom

*13L § # P § §

Tisk další pozvánky s druhou adresou uloženou v souboru
ADRESY se začne opět posunutím kurzoru na začátek textu
/B/ a po zadání povelu v modu HELP

>11PIA/ § §

se vytiskne jedenáct řádek textu a druhá adresa. Přepne se do modu MAIN a povelem

* 13L # P Z ß

se dotiskne zbytek textu. Uvedeným postupem je pak možno pokračovat v pořizování dalších pozvánek.

Pozvánky pořízené popsaným postupem jsou uvedeny v přílohách č. 7 a 8.



Textový editor TEDIT patří mezi základní programové vybavení pro mikropočítač ONDRA. Editor pracuje ve dvou základních režimech - MAIN a HELP. Režim MAIN je pro pořizování a úpravy textů a jejich uložení na výstupní zařízení. Režim HELP je určen pro formátování textových souborů a speciální editační funkce. Výstup v tomto režimu je převážně určen na tiskárnu.

Editor pracuje ve dvou módech. Prvním módem je video-mód, ve kterém se příkazy okamžitě po zadání provádí a není nutné je potvrzovat. Druhým módem je "normální" příkazový mód, kdy příkazy se zadávají v příkazovém řádku. Příkazy se začnou provádět až po zadání ukončovacích znaků příkazové řádky (tj. dvakrát znak "♀", který se na obrazovce zobrazuje znakem "♂").

Textový editor TEDIT byl vyvinut z editoru PEDIT, který je součástí bloku programů pro práci v assembleru nazvaného TOOL. Převážná část příkazů v režimu MAIN je obdobná s příkazy editoru PEDIT. Proto, když zvládnete TEDIT, můžete bez problému pracovat i s editorem PEDIT.

Věříme, že textový editor TEDIT se stane platným pomocníkem při Vaši práci a že oceníte možnosti, které nám poskytuje při práci s textovými soubory.

 ondra

PŘÍLOHA Č. 1



Přehled povelů textového editoru TEDIT 1 v modu MAIN

Kód povelu Funkce

- A Čtení textu z kazety
- B Nastavení kurzoru na začátek textu
- C Posuv kurzoru o specifikovaný počet znaků
- D Vymazání specifikovaného počtu znaků
- E Ukončení edice a zápis textu na kazetu
- F Vyhledání specifikovaného textového řetězce
- G Vyznačení a výpis textu určeného ke kopírování do jiného místa souboru
- H Přechod do modu HELP
- I Vložení textu
- J Zadání nebo vyhledání okamžité polohy kurzoru
- K Vymazání specifikovaného počtu řádků
- L Posuv kurzoru a specifikovaný počet řádků
- M Výpis počtu volných bytů v paměti
- N Výpis textu na kazetu
- P Výpis textu na tiskárnu

Q	Návrat do MONITORU
R	Otevření vstupního souboru na kazetě
S	Náhrada původního textového řetězce nově specifikovaným řetězcem
T	Výpis textu na displej
U	Přemístění textu označeného povelom S na pozici vyznačenou kurzorem
V	Zobrazení textu v okoli kurzoru
W	Výpis textu na kazetu
X	Zobrazení následujícího textu
Y	Zobrazení předcházejícího textu
Z	Nastavení kurzoru na konec textu
.	Posuv kurzoru o slovo vpravo
,	Posuv kurzoru o slovo vlevo
CTRL B	V povelu "I" vložení vyrovnávací paměti do psaného textu
CTRL C	Přerušení činnosti
CTRL D	Vymazání znaku v místě kurzoru
CTRL I	Vložení znaku na místo označené kurzorem
CTRL K	Vymazání řádku od znaku na němž se nachází kurzor
CTRL S	Nahrazení znaku v místě kurzoru novým znakem
%	Zadání nebo vyvolání textu pro obsluhu
I	Vložení části textu (až 80 znaků) do vyrovnávací paměti

PŘÍLOHA Č. 2



Přehled povelů textového editoru TEDIT 1 v modu HELP

Kód povelu Funkce

- | | |
|---|--|
| A | Vkládání textu z kazety do textu vypisovaného na tiskárně nebo na displeji |
| B | Nastavení kurzoru na začátek textu |
| C | Zadání textu záhlaví stránky |
| D | Zobrazení mapy textové paměti a parametrů formátování |
| E | Uzavření souboru |
| F | Zadání počtu formátovaných řádků |
| G | Nastavení délky tabulátoru |
| I | Zadání znaků pro změnu barvy tisku, tučný tisk a nastavení nové stránky |
| J | Zadání nebo vyhledání okamžité polohy kurzoru |
| K | Vkládání textu z klávesnice přímo do textu vypisovaného na tiskárně nebo na displeji |
| L | Nastavení délky stránky |
| M | Přechod do modu MAIN |

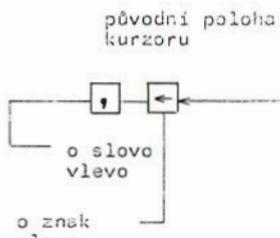
N	Čislování stránek
O	Výpis textu na kazetu
P	Výpis textu na tiskárnu
Q	Návrat do modu MAIN
R	Otevření vstupního souboru na kazetě
S	Nastavení velikosti levého okraje
T	Výpis textu na displej
U	Přepínání velkých nebo malých písmen
V	Zobrazení textu v okolí kurzoru
W	Nastavení šířky stránky
X	Zobrazení následujícího textu
Y	Zobrazení předcházejícího textu
Z	Nastavení kurzoru na konec textu
.	Posuv kurzoru o slovo vpravo
,	Posuv kurzoru o slovo vlevo
%	Zadání nebo vyvolání textu pro obsluhu
[Vložení části textu do vyrovnávací paměti
CTRL C	Přerušení činnosti

PRÍLOHA Č. 3

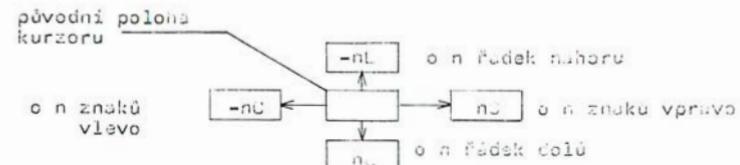


Povely pro přemístění kurzoru

1. VIDEOMOD



2. POVELY, KTERÉ VYZÁDODUJÍ UKONČENÍ



Poznámka: VL - posuv na začátek téhož řádku

PŘÍLOHA Č. 4



Textový soubor "TEXT1"

BASIC

Jedním z prvních programovacích jazyků použitých v systémech se sdílením času byl BASIC (název jazyka je zkratkou von BEGINNERS ALL-PURPOSE SYMBOLIC INSTRUCTION CODE) byl vyvinut J. Kemenym a T. Kurtzem v šedesátých letech v USA právě s cílem poskytnout velkému počtu uživatelů přístup k počítači prostřednictvím jednoduchého jazyka. Spolu s vývojem počítačové techniky byly definice (specifikace) jazyka několikrát měněny a jazyk stále rozšiřován.

Ačkoliv se BASIC stal známým prostřednictvím počítačových systémů pracujících se sdílením času, masové rozšíření jazyka nastalo až v sedmdesátých letech, kdy se s prudkým rozvojem elektroniky rozšířily počítače s vysokým stupnem integrace elektronických obvodů.



Textový soubor "TEXT1" přeformátovaný
na šířku stránky W=60 znaků

B A S I C

Jedním z prvních programovacích jazyků použitých v systémech se sdílením času byl BASIC (název jazyka je zkratkou z BEGINNERS ALL-PURPOSE SYMBOLIC INSTRUCTION CODE) byl vyvinut J. Kemenym a T. Kurtzem v šedesátých letech v USA právě s cílem poskytnout velkému počtu uživatelů přístup k počítači prostřednictvím jednoduchého jazyka. Spolu s vývojem počítacové techniky byly definice (specifikace) jazyka několikrát měněny a jazyk je stále rozšiřován.

Ačkoliv se BASIC stal známým prostřednictvím počítačových systémů pracujících se sdílením času, masové rozšíření jazyka nastalo až v sedmdesátých letech, kdy se s prudkým rozvojem elektroniky rozšířily počítače s vysokým stupnem integrativnosti elektronických obvodů.

PŘÍLOHA Č. 6



Textový soubor "DOPIS1" doplněný z klávesnice

Obvodní národní výbor Brno 5, odbor bytového hospodářství
Palackého 95 B R N O

Brno 16. 6. 86

Jiří A D A M E C

Božetěchova 175

612 00 B R N O

P o z v á n k a

žádáme Vás, abyste se dostavil na ONV Brno 5, I. poschodi dveře č. 100 dne

30. 6. 86 v 9.00

Jednání se bude týkat Vaši žádosti o přidělení bytu.

PŘÍLOHA Č. 7



Textový soubor "DOPIS2" doplněný
první adresou z kazety

Obvodní národní výbor Brno 5, odbor bytového hospodářství
Palackého 95, B R N O

Brno 10. 6. 86

Josef Novotný
Tylova 86
612 00 B R N O

P o z v á n k a

na plenární zasedání bytové komise, které se koná dne
8. 7. 86 v 9.00
v zasedací místnosti ONV Brno 5, I. poschodi, dveře čis. 126.

PŘÍLOHA Č. 8



Textový soubor "DOPIS2" doplněný druhou adresou z kazety

Obvodní národní výbor Brno 5, odbor bytového hospodářství
Palackého 95, B R N O

Brno 10. 6. 86

František Dubla
Husitská 27
612 00 B R N O

P o z v á n k a

na plenérní zasedání bytové komise, které se koná dne
8. 7. 86 v 9.00

v zasedací místnosti ONV Brno 5, I. poschodi, dveře čís. 126.

PŘÍLOHA Č. 9

Převodní tabulka klávesnice

ONDRA	MEZINÁR.OZNAČ. /ASCII/	HEX.HODNOTA
	CR	ØD
	ESC	1B
CTRL C	ETX	Ø3
	HT	Ø9
CTRL I	HT	Ø9
mezera	SP	2Ø
CTRL D	EOT	Ø4
CTRL K	VT	ØB
CTRL B	STX	Ø2
	BS	Ø8



1.	Úvod	3
2.	Textový editor TEDIT 1	5
2.1.	Klávesnice	7
2.2.	Zobrazení na displeji	7
3.	Povel pro řízení textového editoru TEDIT 1	12
3.1.	Tvar povelu	12
3.2.	Opravy povelů	13
3.3.	Příklady povelů	13
3.4.	Videomod	14
3.5.	Povelové řetězce a jejich opakování	14
4.	Povely editoru TEDIT 1 v modu MAIN	16
4.1.	Povely pro nastavení kurzoru a zobrazení textu	16
4.2.	Povely pro vkládání a modifikaci textu	23
4.3.	Povely pro vstup a výstup textu, součinnost s periferním zařízením	27
4.4.	Ostatní povely	31
5.	Povely editoru TEDIT 1 v modu HELP	36
5.1.	Povely pro nastavení kurzoru a zobrazení textu	36

5.2.	Povely pro zobrazení a nastavení formátovacích parametrů a proformátování textu	37
5.3.	Povely pro vstup a výstup textu, součinnost s periferním zařízením	42
5.4.	Ostatní povely	47
6.	Použití textového editoru TEDIT 1	51
6.1.	Nahráni editoru do paměti	51
6.2.	Pořízení textového souboru	53
6.3.	Formátování textového souboru	56
6.4.	Doplňování textových souborů z klávesnice	59
6.5.	Doplňování textových souborů z kazety	62
7.	Závěr	66

Přílohy:

1.	Přehled povelů textového editoru TEDIT 1 v modu MAIN	69
2.	Přehled povelů textového editoru TEDIT 1 v modu HELP	71
3.	Povely pro přemístění kurzoru	73
4.	Textový soubor TEXT 1	74
5.	Textový soubor TEXT 1 přeformátovaný na šířku stránky W = 60 znaků	75
6.	Textový soubor DOPIS1 doplněný z klávesnice	76
7.	Textový soubor DOPIS2 doplněný první adresou z kazety	77

8.	Textový soubor DOPIS2 doplněný druhou adresou z kazety	78
9.	Převodní tabulka klávesnice	79
	Obsah	80