

## MSX PAGE MAKER Vs. 1.4

PROGRAMADOR: ALEXANDRE CRUZ e EQUIPE NEMESIS

VENDA EXCLUSIVA: NEMESIS INFORMATICA LTDA.

### INTRODUÇÃO

O MSX PAGE MAKER Vs. 1.4 da NEMESIS INFORMATICA LTDA. foi desenvolvido para preencher uma lacuna existente até então no mercado de software para os micro-computadores MSX de primeira geração.

O programa se dedica a edição de páginas em seu formato integral (20,6 x 26,3 cm), podendo ser usado para a edição de "layouts", "desktop publishing", cartões pessoais e festivos, propagandas em geral, estórias em quadrinhos, "fanzones" e jornais particulares, "clip-art" e tudo mais que sua imaginação permitir.

Será necessário trabalhar com o MSX PAGE MAKER 1.4 em disquete sem o lacre de proteção, pois o programa funciona a base de atualizações sobre os arquivos existentes.

### TERMINOLOGIA

Para melhor compreensão deste manual, apresentamos abaixo, uma série de nomes que utilizaremos com frequência no desenvolvimento deste texto e durante a própria utilização do programa:

PAGINA - é o trabalho criado por este programa, seja qual for o seu tamanho;

ESTILO - é um molde de página, realizado pelo bloco ESTILISTA do MSX PAGE MAKER 1.4;

LOAD - Carrega determinado arquivo de um disco;

SAVE - Grava no disco as informações desejadas;

APAGA - Deleta do disco um arquivo indesejado;  
ANELAS - Quadrados apresentados sobre a tela com menús observações ou informações e lacunas para entrada de dados;  
ARQUIVO - dependendo de onde estejamos, pode significar PAGINA, FONTES ou SHAPES;  
FONTES - Banco de ALFABETOS ou letras de desenhos e formatos diversos. Cada banco normalmente representa um alfabeto completo;  
BUFFERS - Areas da memória onde são armazenados determinados dados como DISPLAYS, SHAPES ou FONTES. No caso dos FONTES, podem ser armazenados até 3 conjuntos completos para uso simultâneo, como será visto adiante;  
SHAPES - Figura ou banco de figuras definidas pelo usuário, que podem ser movidas e posicionadas pela tela de acordo com a vontade do usuário pelo bloco DESENHISTA do MSX PAGE MAKER 1.4;  
DISPLAY - Consiste numa tela gráfica criada ou transportada de um outro software gráfico compatível. As telas possuem dois formatos clássicos: telas em RAM, normalmente carregadas por ",R" e com terminação ".SCR" e telas em VRAM, carregadas normalmente por ",S" e com terminação ".GRP" que faz parte da norma internacional MSX. Ao serem carregadas pelo bloco DESENHISTA do MSX PAGE MAKER 1.4, os atributos de cores são desprezados;  
SCROLL - Percorrer rapidamente a "PAGINA" editada pressionando-se as [SETAS DIRECIONAIS] + [SHIFT];  
LAYOUT - Visão geral por redução da página editada. Disponível apenas no MENU INICIAL;  
TEXTURA - Padrão de fundo, utilizado no bloco DESENHISTA do MSX PAGE MAKER 1.4;  
BLOCO - Uma das partes do MSX PAGE MAKER 1.4. Existem ao todo cinco blocos distintos: MENU INICIAL, REDATOR, DESENHISTA, ESTILISTA e GRAFICA ou IMPRESSOR.

## CARREGAMENTO

Para carregar o MSX PAGE MAKER 1.4 da NEMESIS INFORMATICA LTDA. basta ligar o "disk-drive", inserir o disquete fornecido no "disk-drive" e ligar o computador. O programa será carregado

automaticamente.

Inicialmente será mostrada uma tela de apresentação e alguns segundos depois o MENU INICIAL para que o usuário escolha o bloco desejado.

## O MENU INICIAL

O bloco que denominamos de MENU INICIAL é o coração do MSX PAGE MAKER 1.4. É ele o responsável pela ligação entre os demais blocos.

Ao ser carregado, o que acontece em poucos segundos após ao aparecimento da tela de apresentação, aparecerão na tela três "JANELAS" com o nome do programa e sua versão (acima), os créditos (abaixo) e no box central, as seguintes opções:

- [F1] Vai ao bloco "REDATOR"; *ESCRIVA*
- [F2] Vai ao bloco "DESENHISTA";
- [F3] Vai ao bloco "ESTILISTA";
- [F4] Vai ao bloco de IMPRESSÃO;
- [F5] conteúdo do disquete (DIRETÓRIO);

[SELECT] Apresentação do "LAYOUT" da página em edição. A função "LAYOUT" existe apenas neste bloco do MSX PAGE MAKER 1.4. A apresentação do "LAYOUT" depende de diversos cálculos matemáticos e carregamentos do disco da página em edição, fazendo com que seja uma função normalmente lenta.

No caso de optar pela opção [F5], será apresentada uma nova "JANELA" com os arquivos existentes no disquete. Pressione [BARRA DE ESPAÇOS] para continuar ou [ESC] para abortar a operação.

## REDIGINDO UM TEXTO

O módulo REDATOR é o responsável pela edição do texto que escrevemos pela página. Funciona parecido com a própria edição do "BASIC" do MSX, orientando-se por um cursor (aqui representado

por um quadrado vazado) com os comandos de teclado como CARACTERES, [BARRA de ESPAÇOS], [BS], SETAS DIRECIONAIS, etc. Não funcionam as teclas [DELETE], [INSERT], [HOME/CLS], [TAB].

Funcionam de modo distinto as teclas:

- [F1] Troca o modo de caracteres em tamanho normal (64 colunas) para o modo reduzido (120 colunas);
- [F3] Marca o início da tabulação (margem esquerda);
- [F4] Marca o final da tabulação (margem direita);
- [F5] Chama o "SUB-MENU" de opções dedicadas a redação, que será comentado mais adiante;
- [F6] a [F9] Aciona um dos bancos de caracteres da memória ("BUFFERS" de 1 a 3);
- [SELECT] Reposiciona as margens definidas anteriormente para uma nova coluna de texto;
- [SETAS DIRECIONAIS] + [SHIFT] Percorre rapidamente a página editada com gravação automática das áreas editadas ("SCROLL").

É comum que ocorram acessos ao disco durante a edição. Portanto mantenha o "disk-drive" ligado.

"SUB-MENU" do REDATOR:

- INVERSO - Troca a côr de frente pela de fundo dos caracteres impressos sobre a página;
- INICIO - Corre o cursor para a parte superior da "PAGINA" editada;
- FINAL - Corre o cursor para a parte inferior da "PAGINA" editada;
- COMPACTO - Troca o modo de caracteres em tamanho normal (64 colunas) para o modo reduzido (120 colunas);
- LOAD FONTES - Carrega um banco de caracteres contidos no disco ou de outro apropriado (ver "ACESSÓRIOS e EXPANSÕES"). Será pedido o nome do banco de caracteres (a extensão ".ALF" é automaticamente anexada) e o número do "BUFFER" no qual ele será

colocado (1 a 3), para utilização posterior com as teclas de [F6] a [F9];

MARCADORES - Ativa ou desativa os marcadores das margens esquerda e direita com o auxílio posterior das teclas [F3] e [F4];

DIRETORIO - Abre uma "JANELA" onde são apresentados os arquivos existentes no disco em operação. Pressione [BARRA DE ESPAÇOS] para continuar ou [ESC] para abortar a operação;

MENU INICIAL - Vai ao bloco principal de gerenciamento do MSX PAGE MAKER 1.4;

RETORNA - Volta a redigir a página em edição.

## ADICIONANDO FIGURAS E DESENHOS

O bloco DESENHISTA é utilizado para a edição e implementação de figuras e desenhos na "PAGINA" editada. O usuário utilizará um lápis, uma borracha e um pincel para a edição. Tais "instrumentos" serão movidos pelas [SETAS DIRECIONAIS] e a [BARRA DE ESPAÇOS].

As teclas especiais de controle são:

[F1] "LAPIS" (funções de plotagem de pontos, linhas e desenhos a mão livre);

[F2] "BORRACHA" (funções de apagamento de áreas e plotagem de letras);

[F3] "PINCEL" (função de preenchimento de uma determinada area). Para "variar" a área de preenchimento pressione [SELECT];

[F4] Ativa o banco de "SHAPES" previamente carregado. Pressionando-se as teclas de [A] a [Z] seleciona-se diretamente um determinado "SHAPE" dentro de seu banco. Pode-se selecioná-los também através de [SETAS DIRECIONAIS] + [CONTROL]. Para abandonar a função pressione [ESC];

[F5] Chama o "SUB-MENU" de opções dedicadas ao desenho, que será comentado mais adiante;

[F6] a [F9] Aciona um dos bancos de caracteres da memória

("BUFFERS" de 1 a 3) para serem utilizados com a "BORRACHA";  
[SETAS DIRECIONAIS] + [SHIFT] Percorre rapidamente a pagina editada com gravacao automatica das areas editadas ("SCROLL").

#### Funções especiais do "LAPIS":

Como pode ser observado, existe uma pequena "CRUZ" num determinado local da tela. Pressionando-se [F8] ou [TAB], a mesma se desloca para a posição onde se encontra o "LAPIS". A área compreendida entre a "CRUZ" e o "LAPIS" pode sofrer as seguintes alterações de acordo com as teclas descritas abaixo:

- [A] APAGA a área;
- [F] PREENCHE a área com uma TEXTURA pré-selecionada ((SELECT));
- [U] Função "UNDO", ou seja, volta ao último movimento;
- [L] Traça uma LINHA entre os pontos;
- [C] Traça um CÍRCULO entre os pontos;
- [Q] Traça um RETÂNGULO sobre a diagonal formada entre os dois pontos;
- [BARRA DE ESPAÇOS] Troca a cõr do ponto determinado pela posição do "LAPIS";
- [SELECT] Chamará uma "JANELA" com as "TEXTURAS" disponíveis ou determinará a largura do "PINCEL".

#### CRIANDO UMA NOVA PAGINA

O módulo ESTILISTA é utilizado quando se deseja criar uma nova página, onde poderemos escolher uma "MOLDURA" envolvente; um TÍTULO (que será ampliado quando a "PAGINA" passar para o "REDATOR" ou "DESENHISTA"); ou ainda algum grafismo qualquer.

Existe um menu "PULL-DOWN" no canto inferior esquerdo, abaixo dele uma "JANELA" onde serão mostradas as COORDENADAS EM MILÍMETROS da posição atual do "LAPIS" se o mesmo estiver sendo utilizado (função ativada através de [SELECT]); e ainda um "PAGINA" em branco simulada (como no "LAYOUT") no lado direito.

Seleciona-se a opção desejada com as [SETAS DIRECIONAIS] e a [TECLA DE ESPAÇOS]. As opções são as seguintes:

"LAPIS" (funções de plotagem de pontos, linhas e desenhos a mão livre);

"BORRACHA" (funções de apagamento de áreas e plotagem de letras);

"BORDA" (seleciona a borda dentro do banco carregado. As mesmas são apresentadas na "JANELA" do canto superior esquerdo);

"APAGA" (apaga a página estilizada);

"SAVE/LOAD" (permite acesso ao menu secundário descrito adiante);

"RETORNA" (volta ao MENU INICIAL).

"SUB-MENU" do módulo "ESTILISTA":

[F1] SAVE PAGINA - grava no disco a página criada;

[F2] LOAD FONTES - carrega um banco de caracteres do disco apropriado (ver "ACESSÓRIOS e EXPANÇÕES"). Será pedido o nome do banco de caracteres (a extensão ".ALF" é automaticamente anexada) e o número do "BUFFER" no qual ele será colocado (1 a 3), para utilização posterior com as teclas de [F6] a [F9];

[F3] MENU INICIAL (retorna para o menu principal do "ESTILISTA").

## IMPRIMINDO A PAGINA EDITADA

Para essa função será necessária uma impressora gráfica compatível com o padrão MSX nacional. Acessando esta opção, aparecerá uma "JANELA" na parte inferior da tela, onde se optará pelo número de "TOQUES" (de 1 a 9), ou seja, o número de passadas por linha antes que ocorra um avanço do carro da impressora, determinando uma impressão com diversas densidades.

Para interromper a impressão, pressione [CONTROL] + [STOP]. Após a impressão, o programa voltará ao "MENU INICIAL".

## ROTEIRO DE UTILIZAÇÃO

Para usar adequadamente o MSX PAGE MAKER 1.4 da NEMESIS INFORMATICA LTDA. é necessário que sejam observadas algumas regras básicas que com algum tempo de prática se tornarão automáticas para qualquer usuário menos experiente.

Destacamos aqui, alguns macêntes que facilitarão consideravelmente a sua utilização por um iniciante.

Realizando uma cópia de segurança do programa:

Antes de utilizar pela primeira vez o programa, é conveniente que se faça uma cópia do mesmo. Para isso recomendamos que se use o DISKCOPY 1.1 do MSX-DOS TOOLS da NEMESIS INFORMATICA LTDA. ou outro copiador setorial como o do CP/M 3.0 para MSX2 da Digital Research. Cópias realizadas com o comando "COPY" do D.O.S. não funcionarão.

Preparando o programa para ser utilizado:

Feita a cópia, entraremos na parte de preparação do programa para a sua utilização: é importante que você use apenas o disco do próprio programa para executar a sua página. Deve-se evitar ao máximo a troca de discos ao carregar um "SHAPE", um "DISPLAY" ou "ALFABETO". Para isso, seleccione antecipadamente estes elementos que serão usados e grave-os no próprio disco do MSX PAGE MAKER 1.4, para evitar as trocas de disco.

Preparando uma tela ou "DISPLAY" para utilização:

O MSX PAGE MAKER 1.4 está preparado para carregar tela gráfica no padrão internacional do MSX. Com este recurso, poderemos acrescentar em nossas páginas aquelas telas chocantes que vemos nos jornais ou até mesmo a que venhamos a desenhar; ou ainda um gráfico estatístico emitido por um pacote compatível de gráficos comerciais e estatísticos como o MSX CHART 1.1.



O sistema internacional de telas gráficas é o formato "VRAM" que contém a tela na memória de vídeo, uma área de 16 Kbytes existente na memória de seu MSX. A tela se encontra armazenada neste local com os endereços de 0000H até 37FFH aproximadamente. Para carregá-la na memória usa-se o comando BLOAD"TELA.GRP",S onde "BLOAD" significa Binary Load ou carregamento de código; "TELA" é o nome do seu desenho; ".GRP" é a extensão usada para telas em "VRAM" e finalmente ",S" indicando que o código lido será carregado na "VRAM".

Um outro tipo de tela é a armazenada em "RAM" com terminação ".SCR" e carregada com BLOAD"TELA.SCR",R como é o caso das telas geradas pelo editor gráfico GRAPHOS III de Renato Degiovani. Para usar uma tela deste tipo, deve-se recorrer aos CONVERSORES GRPTOSCR.BAS e SCRTOGRP.BAS (programas auxiliares existentes no disco original do MSX PAGE MAKER 1.4) para torná-las carregáveis pelo MSX PAGE MAKER 1.4.

Converta as telas que utilizará (caso sejam diferentes é claro!) para o padrão "VRAM" com terminação ".GRP" e grave-as no disco do MSX PAGE MAKER 1.4 para posterior utilização com o comando "LOAD DISPLAY" da opção "DESENHAR" do MSX PAGE MAKER.

#### Preparação de ALFABETOS para utilização:

Certamente você usará mais que um tipo de letra na página que editará (cuidado com as catastrofes estéticas que a mistura de dezenas de alfabetos podem ocasionar), portanto selecione os alfabetos desejados e grave-os no disco do MSX PAGE MAKER. Lembre-se que já existem no disco do próprio programa os arquivos de FONTES-1.ALF a FONTES-5.ALF, ou seja 5 alfabetos par utilização imediata. Os arquivos de alfabetos (com terminação ".ALF") podem ser carregados para utilização por diversos blocos do MSX PAGE MAKER 1.4 na opção "LOAD FONTES".

O programa permite que sejam carregados até 3 fontes (ou alfabetos completos) na memória do micro (3 "buffers"), que podem ser selecionados respectivamente pelas teclas de [F6] a [F8].

Existe ainda o tipo compacto que pode ser selecionado pela tecla [F1]. Podemos ainda escrever em cor inversa, selecionando esta opção no menu do bloco "REDATOR" do MSX PAGE MAKER 1.4.

Preparando figuras ou "SHAPES" para utilização:

Os "SHAPES" utilizados no MSX PAGE MAKER 1.4 são do padrão do editor gráfico GRAPHOS III. "SHAPES" criados no GRAPHOS III ou criados para o GRAPHOS III funcionarão adequadamente no MSX PAGE MAKER 1.4 desde que não sobrecarreguem o "buffer" disponível na memória para estas figuras, ou seja: use no máximo de 2 a 4 figuras de tamanho pequeno. Se precisar transportar uma figura maior, opte pelo formato de tela ou "DISPLAY".

Os acessórios MSX PAGE MAKER 1.4 CARTOONS e MSX SHAPES #1, respectivamente da autoria de nossa equipe e Renato Degiovani são fornecidos no formato "LAYOUT" com terminação ".LAY" para seleção e montagem do "buffer" através do editor gráfico GRAPHOS III, pelas funções "RECUPERA TELA" (formato "LAYOUT") e "CRIA SHAPES" (tipo 1).

O "buffer" criado deve ser gravado no disco de uso do MSX PAGE MAKER, mantendo sua extensão ".SHP"; e deve ser recuperado para utilização na opção "LOAD SHAPES" do bloco "DESENHISTA" do MSX PAGE MAKER.

Utilizando o MSX PAGE MAKER 1.4:

Com todos os arquivos de telas ou "DISPLAYS", alfabetos ou "FONTES" e figuras ou "SHAPES" gravados no próprio disco do MSX PAGE MAKER, poderemos passar a sua utilização propriamente dita: Para isso, "resete" o computador e introduza o disco com o programa no "disk-drive". Aparecerá uma tela de apresentação e alguns segundos depois o MENU INICIAL com as principais opções do programa.

Para se iniciar uma página é necessário inicialmente criá-la no disco: Pressione [F3] para a opção "ESTILIZA".

Uma vez carregado o bloco "ESTILISTA" poderemos escolher a

borda usada ou se preferir, a ausência da mesma. Use a opção "SAVE" para gravar a página no disco.

A criação da página demora alguns segundos e seu conteúdo (borda, se houver) será totalmente apresentado na tela do monitor e sequencialmente gravada no disco. Ao finalizar, poderemos voltar ao menu inicial pela opção "RETORNA".

Uma vez criada a página, Recomendamos que se coloque inicialmente na mesma, as telas ou "DISPLAYS" pela opção "DESENHA" do menu principal. Uma vez no bloco "DESENHISTA", localize a tela do monitor na área onde deseja que a tela ou "DISPLAY" seja carregada; pressione [F5] e selecione a opção "LOAD DISPLAY". Como as telas estão gravadas no próprio disco não será necessário inserir o disco correto, bastando apertar [RETURN]. Escreva quando solicitado o nome do "DISPLAY" a ser carregado. A extensão ".GRP" é automaticamente adicionada. Você verá a tela carregar no local desejado se fez tudo da maneira correta.

Repita a operação para cada tela ou "DISPLAY" que desejar carregar.

Uma vez carregadas as telas, poderemos passar a redigir o texto que irá compor nossa página. Pressione [F5] e selecione a opção que o fará voltar ao menu inicial; e uma vez no mesmo, selecione a opção "REDIGIR" para ir ao bloco "REDATOR".

Estando no bloco "REDATOR" que diferencia-se do bloco "DESENHISTA" por substituir o cursor do formato de um lápis para um pequeno quadrado.

Experimente escrever algo para familiarizar-se com este bloco.

Para carregar outros alfabetos pressione [F5] e selecione a opção "LOAD FONTES". Como na opção "LOAD DISPLAY", a extensão ".ALF" é automaticamente adicionada. Selecione o número do "buffer" por onde selecionaremos o alfabeto ([F6] para "buffer 1", [F7] para "buffer 2" e [F8] para "buffer 3"). Experimente intercambiar caracteres diferentes. Experimente também utilizá-los na forma inversa.

Costuma-se utilizar caracteres com cor invertida para ressaltar títulos e caracteres diferentes, mais encorpados para simular o efeito de "NEGRITO".

Recomendamos ainda, que se utilize de mais de uma coluna de texto na página, a fim de facilitar a visualização durante a digitação, evitando o efeito constante de "SCROLL", que inclusive torna o processo mais lento. O resultado final em mais de uma coluna, fica inclusive esteticamente mais apresentável.

#### Resumo geral das operações:

Podemos resumir tudo que vimos acima numa sequência lógica de trabalho, para quem já tem prática com o programa:

- 10 - Fazer uma cópia do programa para um disco de trabalho;
- 20 - Liberar espaço no disco de trabalho para os arquivos que serão utilizados ("SHAPES", "DISPLAYS" e "FONTES");
- 30 - Gravar os arquivos que serão utilizados no disco de trabalho;
- 40 - Carregar o programa dando o "boot" no computador (o programa se auto-executará);
- 50 - Carregar o bloco "ESTILISTA" para se criar a página de trabalho;
- 60 - Carregar o bloco "DESENHISTA" para introduzir telas gráficas (se desejado) na página editada;
- 70 - Carregar o bloco "REDATOR" para introduzir o texto na página editada;
- 80 - Repassar se necessário pelos blocos "DESENHISTA" e "REDATOR" para implementar detalhes, fazer correções, acrescentar algo ou fazer modificações;
- 90 - Carregar o bloco de impressão para imprimir a página por intermédio de uma impressora gráfica compatível.