



NOTA DO EDITOR



A excelente repercussão que o boletim nº 7 teve, nos estimulou a continuar nesta linha e como resultado temos aqui um nº 8, um pouco mais gordo e trabalhoso.

Neste número apresentamos um artigo para o MSX que fornece um programa extremamente útil: trata-se de um software adaptado de um original japonês que permite redefinir toda a tabela de caracteres do micro, introduzindo a possibilidade de podermos escrever com outros alfabetos e com os símbolos mais estranhos. Este programa, acoplado ao publicado no nº 7, permite escrever com outros alfabetos ou famílias de caracteres na impressora.

Obviamente a digitação de um programa longo vai exigir muita paciência do leitor, mas podemos garantir que o resultado será altamente compensador. Para os preguiçosos, o programa será transmitido, durante o mês de outubro, pelo CLIP INFORMÁTICA (rádio USP - FM 93,7 MHz). Neste caso, o único trabalho será o de sintonizar o CLIP e ligar o gravador na hora da transmissão do "software radiofônico".

E, como não podia deixar de acontecer, a Lei de Murphy atacou outra vez: no livro *PROGRAMAÇÃO AVANÇADA EM MSX*, um programa acabou saindo errado na hora da diagramação. O programa correto está sendo publicado na última página, junto a um pedido de desculpas. Aliás, isso nos levou a elaborar um enunciado ampliado da lei de Murphy:

"Se alguma coisa tem a mais remota possibilidade de dar errado, fatalmente dará errado. A lei de Murphy só tem uma exceção: A LEI DE MURPHY!"

Isto pode levar algumas mentes diabolicamente lógicas a enunciar: A Lei de Murphy ampliada não tem exceções" mas isto nos faria enveredar numa discussão sem fim. Para estas mentes diabólicas aconselho a compra urgente de um aquário!

Em compensação, uma boa notícia: o livro *LINGUAGEM DE MÁQUINA PARA MSX*, de Figueiredo e Rossini, já está na reta final de produção.

Finalizando, uma notícia importante: na tentativa de fugir da insuportável poluição da Faria Lima, a ALEPH está se mudando para o Morumbi. Anote o novo endereço.

EDITORA ALEPH

Av. Dr. Guilherme Dumont Villares,
1523 s/4

05640 São Paulo SP

novo telefone: (011) 843-3202

O Boletim informativo da Editora ALEPH é uma publicação de distribuição gratuita, publicado sob a responsabilidade da Prof^a BETTY F. PIAZZI. Todas as matérias nele publicadas podem ser reproduzidas desde que seja solicitada aos editores uma autorização por escrito.



APRESENTAÇÃO

No artigo anterior descrevemos um programa que permite tirar uma "hardcopy" de qualquer uma das quatro telas do MSX, incluindo eventuais SPRITE's, numa impressora GRAFIX MTA.

A rigor este programa permite escrever qualquer coisa na impressora, desde que a tal coisa tenha sido colocada na tela do computador.

Neste artigo vamos fornecer um programa em Linguagem de Máquina que permite redefinir caracteres, de maneira a poder alterar o formato das letras ou inventar símbolos que não existem no MSX (e muito menos na impressora). Este programa foi compilado numa região da memória que permite sua co-existência com o programa ALEPH do artigo anterior.

Desta forma, após redefinir uma nova tabela de caracteres você poderá escrever com eles na tela e tirar uma cópia fiel na GRAFIX digitando ESC.

Isto significa que, se você redefiniu parte da tabela com o alfabeto grego, por exemplo, sua GRAFIX poderá escrever em grego!

INSTRUÇÕES DE DIGITAÇÃO

Digite com cuidado a listagem da figura 1.

Devido à extensão desse programa, recomendamos que você grave em fita ou disco periodicamente o que já tiver digitado. Isso poderá resguardá-lo de surpresas desagradáveis tais como falta de energia elétrica ou a visita de seu irmãozinho curioso em saber o que tem dentro daquela tampa do Slot.

FIGURA 1

```

1 KEYOFF,SCREEN 0;
  WIDTH 40,L=14
2 FOR E=&HB000 TO &HBAEF
  STEP 8
3   S=0
4   FOR X=E TO E+7
5     READ C$: Y=VAL("&H"+C$)
6     S=S+Y
7     POKE X,Y
8   NEXT X
9   L=L+1
10  PRINT USING"***",L,PRINT
11  PRINT RIGHT$("0"+HEX$(S),
12  3);
13  IF L MOD 120=14 THEN A$=
  INPUT$(1)
14  PRINT " ";NEXT E,PRINT,
  PRINT" CONFIRMA TUDO E GRAVE"
  ;:A$=INPUT$(1);END
15 DEFUSR=&HB000 : X=USR(0)
16 DATA 3E,01,21,AB,FC,77,CD,1E
17 DATA 81,CD,ES,80,CD,26,82,21
18 DATA 08,00,22,87,FC,21,88,00
19 DATA 22,89,FC,21,CB,BA,7E,2F
20 DATA FE,00,28,06,CD,8D,00,23
21 DATA 1F,F4,16,08,CD,57,82,FE
22 DATA 53,20,06,AF,21,AB,FC,77
23 DATA C9,21,09,80,ES,FE,43,CA
24 DATA 96,82,FE,0D,28,1F,0E,01
25 DATA FE,1C,28,11,0E,FF,FE,10
26 DATA 28,08,0E,FO,FE,1E,28,05
27 DATA 0E,10,FE,1F,C0,3A,C8,82
28 DATA 81,32,C9,82,C9,CD,0E,B2
29 DATA 16,02,CD,57,82,FE,00,C8
30 DATA 21,65,80,E5,01,00,FE,FE
31 DATA 20,28,24,C0,FE,40,28,1F
32 DATA FE,1C,28,11,0E,FF,FE,10
33 DATA 28,08,0E,F8,FE,1E,28,05
34 DATA 0E,08,FE,1F,C0,3A,CA,C0
35 DATA 81,E6,3F,32,CA,B2,C9,82
36 DATA 46,82,3A,CA,B2,F5,0F,0F
37 DATA FE,E6,07,5F,10,00,FD,19
38 DATA F1,E6,07,3C,CD,08,CD,09
39 DATA 3D,20,F9,CD,71,00,A8,81
40 DATA FD,77,08,CD,E0,80,CD,46
41 DATA 82,CD,06,82,CD,08,CB,B1,08
42 DATA 08,D5,E5,8E,08,FD,E6,81
43 DATA FD,23,10,ED,C9,CD,46,82
  
```

44 DATA 0E. 8F. 1E. 07. 0D. C8. B1. 06
 45 DATA 08. 05. 0E. 05. 05. C5. 08. 06. 08
 46 DATA FD. 7E. 00. 07. F5. 0F. 5F. 3E
 47 DATA 05. 0C. 0E. 81. 0D. 96. 01. CD
 48 DATA 08. 81. F1. 10. 0E. 0D. 01. 01. C1
 49 DATA CD. E0. B1. 00. 00. 2E. ED. CD. E0
 50 DATA B1. FD. 23. 10. 0A. C9. 01. C5
 51 DATA 08. 11. CB. 82. 04. 20. F9. 00
 52 DATA 05. 3A. 1F. F9. C2. 0C. 00. FB
 53 DATA 01. C1. 12. 13. 23. 08. 78. B1
 54 DATA 20. ED. CD. 72. 00. 3A. E9. F3
 55 DATA 07. 07. 07. 07. 4F. 3A. EA. F3
 56 DATA B1. 01. 00. 18. 2A. C9. F3. CD
 57 DATA 58. 00. 21. 08. B1. 01. 0A. A1
 58 DATA 1E. 0E. 3E. 11. 0C. 8A. B1. 21
 59 DATA 06. 31. 01. 8E. AA. 1E. 06. 3E
 60 DATA 09. CD. 8A. B1. 21. 36. 31. 01
 61 DATA BE. FF. 1E. 06. 3E. 02. CD. 8A
 62 DATA B1. AF. 32. CA. B2. 21. C9. B2
 63 DATA 77. E5. CD. C6. 00. 01. 34. 20
 64 DATA F8. C9. F5. C5. E5. CD. C8. B1
 65 DATA C1. F1. 5F. F1. E5. 05. E5. F5
 66 DATA C5. 05. E5. 78. CD. EC. B1. C1
 67 DATA 01. CD. E0. B1. 0D. 20. FA. C1
 68 DATA F1. 30. 20. E5. E1. D1. F1. F5
 69 DATA C5. 05. E5. 3E. 01. CD. EC. B1
 70 DATA CD. E0. B1. 10. FA. E1. D1. CD
 71 DATA D6. B1. 00. 20. F8. C1. F1. 30
 72 DATA 20. E5. C9. 08. 00. 50. CD. 11
 73 DATA 01. CD. 14. 01. 57. C9. CB. 0A
 74 DATA D0. C5. 01. 08. 00. 09. C1. C9
 75 DATA 23. 7D. E8. 07. C0. C5. 01. FB
 76 DATA 00. 09. C1. C9. C5. 47. CD. 4A
 77 DATA 00. 4F. 7A. 2F. A1. CB. 03. 30
 78 DATA 01. B2. 05. 28. 0C. CB. 0A. 30
 79 DATA F0. CD. 40. 00. CD. 09. D1. 18
 80 DATA E5. CD. 40. 00. C1. C9. 3A. CA
 81 DATA B2. F5. E6. 07. 07. 4F. 07. 81
 82 DATA C6. 8F. 4F. F1. 5F. 38. 05. 5F
 83 DATA 0F. 83. C6. 07. 5F. C9. 3A. C9
 84 DATA B2. F5. CD. 3C. B2. C6. 0C. 4F
 85 DATA F1. 0F. 0F. 0F. 0F. CD. 3C. B2
 86 DATA C6. 08. 5F. C9. E8. 0F. 57. 07
 87 DATA 47. 07. 07. 08. 0E. 29. C9. C9
 88 DATA B2. 6F. 28. 00. 29. 29. C9. 06
 89 DATA FD. 21. CB. B2. FD. 19. C9. 06
 90 DATA 00. C5. 05. CD. 78. B2. 01. C1
 91 DATA 04. 21. 40. 1F. CD. 9C. 00. 20
 92 DATA 07. 28. 7C. B5. 29. F8. 18. E9
 93 DATA CB. 48. C4. 78. B2. C3. 9F. 05
 94 DATA 05. CD. CB. B1. 00. AA. CD. 4D. 01
 95 DATA E5. CD. 4A. 00. 00. AA. CD. 4D. 01
 96 DATA CD. D6. 81. 10. EA. C9. 01. 00
 97 DATA CD. E0. 81. 10. EA. C9. 01. 00
 98 DATA 09. 11. 08. 00. BB. ED. 53. 20. F9
 99 DATA 21. CB. B2. ED. 80. CD. 38. 01
 100 DATA 07. 07. E6. 03. 4F. 06. 00. 21
 101 DATA C1. FC. 09. CB. 7E. 28. 0E. 21
 102 DATA C5. FC. 09. 7E. 07. 07. 07. 07
 103 DATA E6. 0C. B1. CB. FF. 32. 1F. F9
 104 DATA C9. 00. 00. 01. 24. 79. 1F. 1F
 105 DATA 1F. E6. 07. E9. E5. 2A. 5E. EC
 106 DATA 7E. 23. 22. 5E. EC. E1. 4F. C9
 107 DATA 4F. BE. 28. 0D. 79. 28. 23. 3E
 108 DATA 00. CB. CB. 7E. 23. 28. FB. 19
 109 DATA 23. 7E. 23. 7E. 23. 7E. 23. 7E
 110 DATA EF. 23. 28. 0D. CB. 7E. 20. F3. 7E
 111 DATA 87. 23. 30. FB. CB. 7E. 20. EA
 112 DATA CB. 7E. CB. 23. 23. 23. 18. FB
 113 DATA E5. 05. 21. 33. 63. 01. 05. 00
 114 DATA ED. B1. C1. E1. 28. 0D. C9. FE
 115 DATA E9. 28. 00. C9. 3E. 45. 28. 03
 116 DATA FE. 40. C0. F5. FE. FF. 32. 47
 117 DATA EC. F1. C9. 18. C3. 78. C9. E9
 118 DATA CD. D4. 62. 18. 08. CD. D4. 62
 119 DATA 47. CD. D4. 62. CD. C3. 84. 78
 120 DATA CD. 31. 64. 3E. 48. C1. 81. 84

121 DATA 79. E6. 38. 32. 18. E6. 49. CB
 122 DATA 59. 28. 0C. 0E. 3E. F2. 52. C3
 123 DATA 3A. 64. 3E. 30. 11. 3E. 38. 38
 124 DATA 3A. 62. 18. 15. 3F. 3E. 22. 11
 125 DATA 84. 63. 18. 3F. CD. CD. 64. CD
 126 DATA 98. 63. 18. 37. CD. CD. 63. 3E
 127 DATA 27. C3. 41. 64. 3E. 0E. 11. 3E
 128 DATA 20. 11. 3E. 26. 31. 0A. 11. 11
 129 DATA 3E. 0C. 11. 3E. 07. 3E. 18. 77
 130 DATA 06. 28. 0C. 3E. E6. 3E. 0E. FE
 131 DATA 0C. 2C. 0C. 3A. 55. EC. CD. 0E
 132 DATA 18. 64. 3E. 3A. 55. EC. CD. 0E
 133 DATA CD. 48. 63. 3E. CD. 29. CD. 18
 134 DATA C9. 8D. 0C. CD. 64. CA. CA. 18
 135 DATA CD. 48. 63. 3E. CD. 63. 63. 18
 136 DATA EA. 68. 29. 87. CD. C8. 18. 3E
 137 DATA CD. 04. 68. 3A. 5E. EC. 81. 47
 138 DATA 3A. 5F. CD. 3A. CE. 00. 79. 29
 139 DATA FE. 3D. C9. 44. 63. 29. 68. 07
 140 DATA A3. 63. 05. 52. EC. 29. 64. CD
 141 DATA 18. CD. D4. 62. 64. 87. 28. 83
 142 DATA 44. 28. CD. 64. 18. 2D. ED
 143 DATA 44. 85. 6F. 30. 01. 24. 2E. E8
 144 DATA 7F. FE. 20. C4. 41. 64. BE. F8
 145 DATA 23. 18. F3. FD. 21. 01. EC. 18
 146 DATA ED. 18. 28. FD. 72. 00. FD. 23
 147 DATA C9. F5. 0F. 0F. 0F. CD. 3A
 148 DATA 64. F1. E8. 0F. FE. 0A. EC. 89
 149 DATA 27. FD. 77. 00. FD. 23. C9. 3E
 150 DATA 00. 18. FB. FD. 21. 13. ED. 3E
 151 DATA 50. FD. 28. FD. 38. 00. 20. 30
 152 DATA 20. F7. C9. 38. 38. 5F. 38. E8
 153 DATA 8A. 8A. E8. 98. 38. E5. E5. E8
 154 DATA 38. 90. 98. A3. 98. E8. E5. 87
 155 DATA 7C. 50. 38. 93. E5. 62. 38. 65
 156 DATA 38. 88. 38. 84. A3. 74. 93. 93
 157 DATA 74. 93. 55. 55. 93. C1. 38. 97
 158 DATA 38. CB. 38. 8D. 90. 6C. A3. 93
 159 DATA AA. AA. 93. 38. 38. 93. 38. E8
 160 DATA 38. 98. 3D. C9. D0. 87. 38. CB
 161 DATA 30. 30. 38. 93. 87. 87. 93. A3
 162 DATA 87. 87. A3. 98. 87. 87. 98. C2
 163 DATA C3. C4. C5. CB. CC. CD. C1. 42
 164 DATA C3. 44. C5. 48. CC. 53. 00. 4E
 165 DATA DA. 5A. 0A. 4E. C3. 53. A0. 50
 166 DATA CF. 50. C5. 50. A0. 28. A0. 41
 167 DATA C6. 49. D8. 49. D9. 28. 43. A9
 168 DATA 3F. 43. 43. C6. 2F. 43. 50. CC
 169 DATA 27. 44. 41. C1. F3. 44. C9. FB
 170 DATA 45. C9. 09. 45. 58. 08. 76. 48
 171 DATA 41. 4C. D4. 17. 52. 4C. C1. 07
 172 DATA 52. 4C. 43. C1. 1F. 52. 52. C3
 173 DATA 0F. 52. 52. 43. C1. 2F. 52. 43
 174 DATA CB. 00. FF. 2A. 28. FF. 22. 27
 175 DATA FF. 3A. 24. FF. 32. 55. FF. F9
 176 DATA 10. EF. 02. 11. EF. 0A. 12. C0
 177 DATA 40. 09. 07. 06. 1E. CF. 01. 1F
 178 DATA 4C. C4. FF. CE. 1D. FB. 88. 00
 179 DATA 41. 44. C3. FF. C6. 1D. F3. 8F
 180 DATA 0C. CF. 09. 09. 01. 41. C4. FF
 181 DATA E6. 1C. F8. A0. 01. 41. 4E. C1
 182 DATA FF. CD. 23. C7. C4. 22. 43. 41
 183 DATA 4C. CC. FF. FE. 1C. F8. 88. 01
 184 DATA 43. D0. C7. 05. 18. CF. 00. 04
 185 DATA 44. 45. C3. FF. 19. 21. 44. 1A
 186 DATA 4E. DA. FF. 45. 08. FF. D2. 1A
 187 DATA 4F. 08. 0A. 45. 08. FF. 03. 0A
 188 DATA 48. CE. CD. 44. 06. CF. 03. 04
 189 DATA 23. FF. C9. 17. C2. 22. FF. CF
 190 DATA 2F. E9. 15. 4A. D0. FF. 18
 191 DATA 21. E7. 20. 20. 4A. D2. FF. 03
 192 DATA 1B. 4F. 55. D4. FF. 00. 00. 4E
 193 DATA 4F. D0. FF. FB. 1C. FB. 80. 01
 194 DATA 4F. D2. CF. C1. 18. 50. 4F. D0
 195 DATA CF. C5. 16. 50. 55. 53. C8. FF


```

352 DATA 14,15,C0,47,7B,FE,03,78
353 DATA C9,0F,0F,EB,03,57,3A,FF
354 DATA FF,2F,47,EB,FC,82,57,32
355 DATA FF,FF,78,C9,D3,AB,3A,FF
356 DATA FF,2F,6F,A4,B2,32,FF,FF
357 DATA 78,D3,AF,AC,C9,00,2A,2A,20
358 DATA 43,4F,40,50,49,4C,41,44
359 DATA 4F,52,20,41,53,40,43,4F
360 DATA 43,41,52,BA,88,86,AB,80
361 DATA AD,8E,DF,8E,83,BA,AF,87
362 DATA DF,D2,DF,D7,CF,CE,CE,DF
363 DATA DF,G7,CB,CG,C2,CC,CD,C8
364 DATA CD,FF,20,00,00,00,00,00

```

Quando tiver terminado a digitação, grave novamente o programa e finalmente rode-o comandando RUN ou pressionando a tecla F5.

A tela deverá se apresentar exatamente como a figura 2. Confira tudo com muito cuidado. Caso existam erros anote o número das linhas onde eles ocorreram.

FIGURA 2

```

15=369 16=4D9 17=2B6 18=42A 19=2A9
20=3FE 21=367 22=493 23=2A9 24=37B
25=27A 26=380 27=484 28=3C1 29=418
30=20A 31=37B 32=282 33=3A9 34=4EA
35=3C1 36=287 37=3C1 38=422 39=4E9
40=406 41=363 42=67A 43=4AB 44=341
45=2A8 46=3B3 47=590 48=5E9 49=515
50=37F 51=39E 52=3FB 53=30E 54=462
55=282 56=37D 57=23D 58=29C 59=202
60=294 61=378 62=4AA 63=4D4 64=6A9
65=6A6 66=642 67=517 68=5D1 69=528
70=5E3 71=49D 72=302 73=2DB 74=331
75=48B 76=386 77=297 78=1F1 79=479
80=48D 81=372 82=451 83=38A 84=483
85=2E8 86=349 87=323 88=2AD 89=480
90=523 91=20D 92=37A 93=45B 94=58A
95=3C0 96=536 97=422 98=3AD 99=441
100=16D 101=366 102=264 103=4B7 104=1A5
105=44E 106=406 107=33A 108=36F 109=3B3
110=332 111=428 112=38A 113=267 114=53C
115=350 116=4B6 117=5A9 118=429 119=424
120=350 121=3F4 122=210 123=19F 124=2C4
125=365 126=342 127=22A 128=8F1 129=22D
130=40A 131=2E4 132=3D9 133=38E 134=398

```

Pressione a tecla RETURN e a tela deverá agora apresentar-se como mostrada na figura 3. Confira e anote as linhas onde há erros.

Novamente, pressione a tecla RETURN e confira o que aparece na tela com a figura 4.

Finalmente liste as linhas que acusaram erros e corrija-as.

FIGURA 3

```

135=437 136=386 137=44F 138=38F 139=30E
140=36D 141=41B 142=51B 143=2D0 144=32A
145=311 146=4BC 147=421 148=3BA 149=301
150=499 151=3C2 152=377 153=308 154=45E
155=4FE 156=4F8 157=381 158=39F 159=3D7
160=400 161=40D 162=47F 163=3EC 164=577
165=580 166=451 167=418 168=402 169=41D
170=319 171=468 172=41A 173=2DE 174=326
175=284 176=35D 177=4AB 178=2DD 179=223
180=486 181=4A2 182=334 183=3EE 184=420
185=4E2 186=2C3 187=30A 188=525 189=422
190=2BE 191=4C7 192=451 193=436 194=2E0
195=4D9 196=436 197=469 198=3D2 199=4EF
200=410 201=3E5 202=451 203=307 204=272
205=3CC 206=3F9 207=354 208=35A 209=2D4
210=394 211=34B 212=389 213=38A 214=428
215=413 216=41D 217=39F 218=332 219=43D
220=3D6 221=348 222=38A 223=331 224=3AD
225=325 226=407 227=3BB 228=2C5 229=399
230=296 231=2D6 232=358 233=44F 234=383
235=42E 236=1F4 237=3FE 238=49E 239=50C
240=2A7 241=22D 242=19E 243=265 244=22C
245=265 246=22A 247=244 248=24C 249=243
250=282 251=21D 252=244 253=201 254=22F

```

FIGURA 4

```

255=236 256=27D 257=252 258=259 259=255
260=231 261=2B4 262=1BF 263=2FC 264=1C0
265=28B 266=257 267=18E 268=241 269=1C5
270=100 271=241 272=28C 273=2E6 274=1C6
275=329 276=2C6 277=16D 278=31C 279=308
280=1FB 281=1C3 282=2E2 283=1ED 284=20E
285=2B7 286=228 287=1CC 288=2C6 289=2FA
290=16F 291=318 292=2E8 293=1C0 294=3A5
295=247 296=132 297=2F4 298=1EF 299=145
300=314 301=299 302=2F6 303=237 304=321
305=2EE 306=2C4 307=197 308=1E0 309=31B
310=274 311=47F 312=33C 313=30F 314=2EB
315=2C1 316=308 317=37E 318=3D2 319=284
320=3F0 321=559 322=402 323=29C 324=4EC
325=47C 326=493 327=347 328=254 329=382
330=65F 331=554 332=308 333=334 334=375
335=559 336=5CD 337=539 338=4DC 339=357
340=3D4 341=55E 342=424 343=1C4 344=4A7
345=35B 346=521 347=5B5 348=3AA 349=358
350=33B 351=5D6 352=324 353=360 354=492
355=5F6 356=523 357=33B 358=249 359=234
360=45C 361=5DB 362=6AB 363=677 364=1E4

```

CONFIRA TUDO E GRAVE

Rode novamente o programa e repita todo o procedimento descrito acima até que você não detecte mais erros.

Quando estiver tudo certo, grave o programa corrigido comandando:

SAVE "EDCAR,BAS" (disquetes)

ou

CSAVE "EDCAR" (para fita cassette)

Caso você queira gravar uma versão em L.M., comande:

BSAVE "EDCAR.BIN",&HB000,&HBAEF (disco)

ou

BSAVE "CAS:EDCAR",&HB000,&HBAEF (fita)

Desta forma, para utilizar novamente o programa, você deverá recuperá-lo com:

BLOAD "EDCAR.BIN",R (disco)

ou

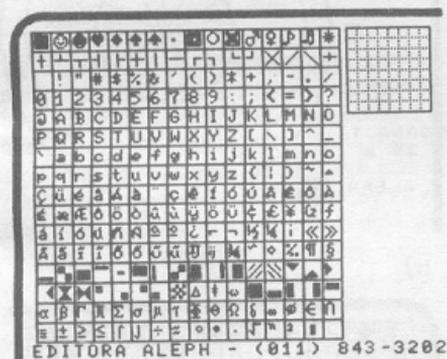
BLOAD "CAS:EDCAR",R (fita)

Finalmente, após tê-lo gravado, teste-o comandando:

GOTO 14

Se surgir a tela da figura 5 está tudo certo.

FIGURA 5



USANDO O PROGRAMA

Você tem agora em seu micro um poderoso editor de caracteres com dois modos de operação: SELEÇÃO e EDIÇÃO. O modo SELEÇÃO permite a escolha dos caracteres a serem editados. O modo EDIÇÃO permite a alteração dos caracteres selecionados.

Logo após ser carregado, o EDCAR opera no modo SELEÇÃO. Experimente usar as teclas de setas e observe o que acontece com o cursor (na TABELA DE CARACTERES) e com o quadrado no canto superior direito do vídeo (CARACTERE AMPLIADO).

Para alterar ou redesenhar completamente um dado caractere, deve-se inicialmente levar o cursor até ele com a ajuda das teclas de setas.

Feito isso, deve-se entrar no modo EDIÇÃO, pressionando a tecla RETURN. Assim procedendo, o cursor desaparecerá da tela e um pequeno ponto será visível no quadrado do CARACTERE AMPLIADO, onde poderá ser feita a edição.

Para apagar os pontos marcados do caractere a ser editado, basta pressionar a barra de espaço.

Para marcar um ponto no caractere, basta pressionar a tecla da letra M (de Marcar).

Após redesenhar o caractere, para voltar ao modo SELEÇÃO, basta pressionar novamente a tecla RETURN.

Uma vez alterados ou redesenhados os caracteres, deve-se avisar ao programa que essa nova tabela será usada. Para isso basta pressionar a tecla da letra C (de Confirmar), assumindo a opção pela nova tabela.

Por fim, para sair do EDCAR e voltar ao BASIC, pressiona-se a tecla da letra S (de Sair).

Resumindo, temos os seguintes comandos à nossa disposição:

- SETAS** – Movem o cursor pela TABELA DE CARACTERES;
- C** – Confirma o uso da tabela redefinida;

- S** – Sai do EDCAR e retorna ao BASIC;
- RETURN** – Passa do modo de SELEÇÃO para o modo de EDIÇÃO e vice-versa;
- ESPAÇO** – Apaga pontos no caractere a ser editado;
- M** – Marca pontos no caractere a ser editado.

SALVANDO A TABELA

Quando você retornar ao BASIC, grave sua nova tabela comandando:
 BSAVE "TABLECAR.BIN", &HBB80, &HC380 (disco)

ou
 BSAVE "CAS:TABCAR",&HBB80, &HC380 (fita)

Note que, assim procedendo, você não estará gravando o programa "ED-CAR", mas apenas a tabela redefinida!

Para recuperá-la posteriormente, rode o programa da figura 6. Esse programa supõe que você tenha um EXPERT 1.0 ou 1.1 ligado a um acionador de disco. Caso você esteja trabalhando com um gravador cassete, altere a linha 10 para:

10 BLOAD "CAS:TABCAR"

FIGURA 6

```

10 BLOAD "TABLECAR.BIN"
20 POKE &HF91F, &H2
30 POKE &HF920, &H80
40 POKE &HF921, &HBB
50 NEW
  
```

Se você possuir um HOTBIT, altere a linha 20 para:

20 POKE &HF91F, &H3

Se, por outro lado, você possuir um microcomputador MSX diferente dos mencionados, consulte o manual de seu micro

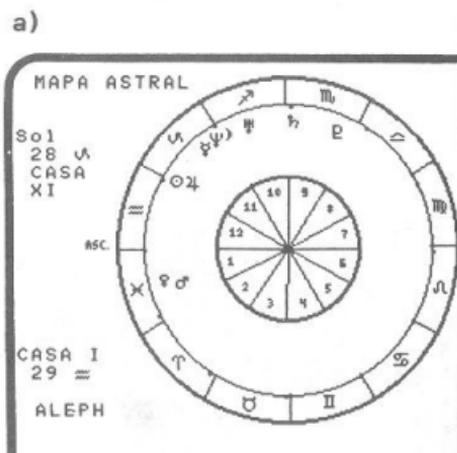
e verifique em qual slot está instalada a RAM (0, 1, 2 ou 3). Nesse caso, a linha 20 deverá ser:

20 POKE &HF91F, n .

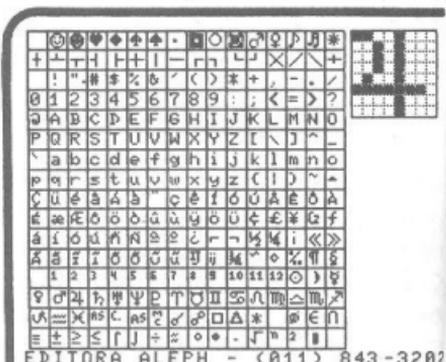
Sendo "n" o número do slot com RAM!

Um bom exemplo do que você poderá fazer combinando o programa deste boletim com o programa ALEPH do boletim anterior é apresentado na figura 7.

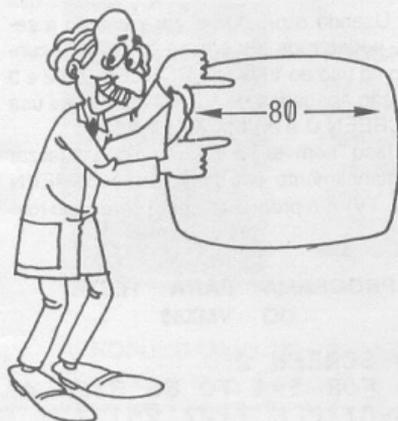
FIGURA 7



b)



O VMX80 - CARTÃO DE 80 COLUNAS PARA MSX



Há alguns meses atrás, numa iniciativa pioneira, a Microsol Tecnologia lançou no mercado um cartucho de 80 colunas para a linha MSX.

O VMX80, como é chamado, permite aos usuários do MSX o acesso a uma grande quantidade de softwares já desenvolvidos e que, com as 40 colunas disponíveis nos micros, tornam-se inúteis ou de difícil operação. Esse é, por exemplo, o caso do WordStar, um dos mais consagrados editores de texto, que apesar de poder ser usado sem o vídeo de 80 colunas, torna-se extremamente mais fácil de operar se ele, estiver instalado. Aliás, atualmente, o principal inconveniente em se usar alguns softwares profissionais nos micros MSX nacionais deve-se mais à inexperiência dos fabricantes dos micros do que à falta de periféricos. Por exemplo, tanto o WordStar como qualquer compilador "C" necessitam que o caractere "-" (acento til) seja impresso isolado na tela.

No WordStar essa é a única maneira de se produzir acentuação e para a linguagem "C" o "-" é um operador lógico de grande importância: O NOT para bits. Os dois fabricantes

nacionais cometeram o descuido de tornarem inacessível através do teclado o caractere "-"!

O VMX80 é fornecido em cartucho e acompanhado de um pequeno manual de instruções. Pode ser instalado em qualquer dos dois slots do MSX e necessita ainda que dois cabos sejam ligados: um à saída de vídeo do micro e outro à entrada de vídeo do monitor. O VMX80 deve ser usado apenas com monitores, preferencialmente com resposta superior a 20 MHz. Seu uso com aparelhos de TV, adaptados ou não, além de deixar a desejar quanto a qualidade da imagem, pode acabar por danificar os equipamentos.

Após ser instalado, o VMX80 pode ser operado tanto em BASIC quanto em DOS.

Se, ao ser instalado, existir no sistema um drive e DOS, o VMX será automaticamente ligado. Para desligá-lo será necessário ir para o BASIC.

Quando o VMX80 é instalado sem DOS, é necessário ligá-lo para que a tela opere com 80 colunas.

Estando no BASIC, para acioná-lo deve-se comandar:

CALL VMXL (VMX Ligado)

Para desativá-lo deve-se comandar:

CALL VMXD (VMX Desligado)

Esses são os dois únicos novos comandos implementados ao micro pelo cartucho e, em casos de se necessitar usá-los com muita frequência, pode-se programá-los nas teclas de funções com os comandos do BASIC:

KEY 1, "_VMXL" + CHR\$(13)
(e RETURN)

e

KEY 2, "_VMXD" + CHR\$(13)
(e RETURN)

Feito isso, para ligar o VMX bastará pressionar a tecla F1 e, para desligá-lo, bastará pressionar a tecla F2.

Todos os comandos do BASIC MSX e do DISK BASIC MSX (com interface de drive instalada) permanecem operantes, quase sempre sem modificações. Apenas os comandos e funções relacionados com o vídeo sofrem ligeiras alterações. Por exemplo, se o VMX80 estiver ligado (com CALL VMXL), o comando SCREEN 0 fará com que seja usada a tela de 80 colunas, ao invés da de 40.

Uma experiência interessante para se familiarizar com os recursos do VMX80 é ligar o MSX, simultaneamente, com um aparelho de TV comum (ligado ao micro) e com um monitor (conectado ao cartucho VMX80).

Usando o programa apresentado a seguir, poderemos observar um efeito secundário do uso do VMX: as SCREEN's 1, 2 e 3 não são apagadas da VRAM quando se usa a SCREEN 0 e o VMX está ligado!

Isso permite, por exemplo, visualizar simultaneamente um desenho na SCREEN 2 (na TV) e o programa que o gerou (no monitor).

PROGRAMA PARA TESTE DO VMX80

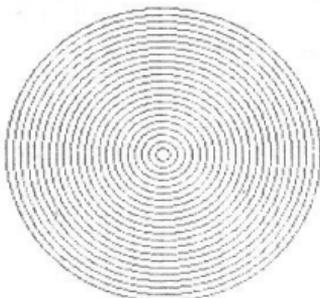
```
10 SCREEN 2
20 FOR I=4 TO 88 STEP 4
30 CIRCLE (127,95),I
40 NEXT I
50 CALL VMXL
60 LIST
```

Um outro uso que se pode fazer da VRAM (liberada pelo VMX80 quando se usa a SCREEN 0) é como "buffer" de dados. Afinal, 16 Kbytes a mais podem significar muita coisa para um bom programador!

```
CALL VMXD
```

```
10 SCREEN 2
20 FOR I=4 TO 88 STEP 4
30 CIRCLE (127,95),I
40 NEXT I
50 REP CALL VMXL
60 LIST
■
```

monitor 80 colunas



TV.



PROGRAMAÇÃO AVANÇADA EM MSX

Figueredo, Maldonado e Rossetto – *Um livro para aqueles que querem extrair do MSX tudo o que ele tem a oferecer. Todos os segredos do firmware do MSX são comentados e exemplificados. Truques e macêtes sobre como usar Linguagem de Máquina do Z80 são exaustivamente ensinados. Esta é mais uma obra, indispensável na biblioteca e na mente do programador MSX!*

APROFUNDANDO-SE NO MSX

Piazz, Maldonado, Oliveira et al. – *Para quem quer conhecer todos os detalhes da máquina: como usar os 32kb de RAM escondidos pela ROM, como redefinir caracteres, como usar o SOUND, como tirar cópias de telas gráficas na impressora, como fazer cópias de fitas. Todos os detalhes da arquitetura do MSX, o BIOS e as variáveis do sistema comentadas e um poderoso disassembler.*



CURSO DE BASIC MSX – VOL. I

Luiz Tarcísio de Carvalho Jr. et al – *Este livro contém abordagem completa dos poderosos recursos do BASIC MSX, repleta de exemplos e exercícios práticos. Escrita numa linguagem clara e extremamente didática por dois professores experientes e criativos, esta obra é o primeiro curso sistemático para aqueles que querem realmente aprender a programar.*

JOGOS DE HABILIDADE PARA MSX

Dias, Guazelli, Martins e Sung – *Coletâneas de jogos de ação e inteligência de nível profissional, usando sempre que necessário, os recursos da Linguagem de Máquina. Asteróides, Coelho Maluco, Alcatraz, Gincana, são alguns jogos listados neste livro com suas instruções de como utilizá-los. A maneira mais econômica de obter software profissional de alta qualidade, divertindo-se ao montar uma vasta biblioteca de programas.*





COLEÇÃO DE PROGRAMAS PARA MSX VOL. I

Oliveira et al. – Uma coletânea de programas para o usuário principalmente em MSX. Jogos, músicas, desenhos e aplicativos úteis apresentados de modo simples e didático. Todos os programas têm instruções de digitação e uma análise detalhada, explicando praticamente linha por linha o seu funcionamento. Todos os programas foram testados e funcionam! A maneira mais fácil e divertida de entrar no maravilhoso mundo do micro MSX.

COLEÇÃO DE PROGRAMAS PARA MSX VOL. II

Oliveira et al. – Programas com rotinas em BASIC e Linguagem de Máquina. Jogos de ação e inteligência, programas didáticos, programas profissionais de estatística, matemática financeira e desenho de perspectivas, utilitários para uso da impressora e gravador cassete. E ainda, um capítulo especial mostrando como montar, passo a passo, um jogo de ação, o ISCAI JEGUE, uma paródia bem humorada do famoso SKY JAGAR!



LINGUAGEM BASIC MSX

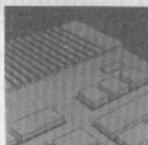
Uma verdadeira enciclopédia do BASIC MSX onde todos os comandos e funções do BASIC residente são listados em ordem alfabética. Para cada comando é dada a explicação do que ele faz, sua sintaxe e um exemplo elucidativo. Obra de consulta, indispensável para quem programa em BASIC MSX, adotada pela GRADIENTE para acompanhar seu microcomputador Expert.

DOMINANDO O EXPERT

Os primeiros passos na programação e utilização do microcomputador Expert com explicações didáticas para os usuários principiantes. Obra adotada pela GRADIENTE.



COLEÇÃO MSX



COMO USAR SEU HOTBIT

MSX

COMO USAR SEU HOTBIT

Luiz Tarcísio de Carvalho Jr. e Pierluigi Piazzi – *valiosas informações sobre três aspectos fundamentais do uso dos micros MSX. Sua primeira parte trata de uma aplicação preponderantemente educacional, destrinchando todos os recursos do MSX-LOGO. A segunda parte aborda os recursos do BASIC residente na máquina, com exemplos e sugestões. A terceira parte trata das aplicações comerciais do MSX, comentando o funcionamento e a utilidade de um editor de texto, uma planilha eletrônica e um gerenciador de dados.*

USANDO O DISK DRIVE NO MSX

Rubens Pereira Silva Jr. – *O DISK BASIC, o MSX-DOS e o CP/M para o MSX comentados detalhadamente. Desde a instalação até os usos mais sofisticados. Completando a obra, um dicionário de todos os comandos e funções desses três sistemas operacionais. Indispensável para quem tem um drive!*



SISTEMA DE DISCO PARA MSX

Oliveira e Pereira – *Como instalar a interface CDX-2 utilizando o sistema operacional residente em sua ROM. Como tirar o máximo proveito do SOLX-DOS, compatível com o o MSX-DOS e semi-compatível com o CP/M. Como converter programas instalados em CP-500 e em sistema 700 para o MSX e vice-versa. Complementando a obra, um detalhado dicionário de comandos e funções, repleto de exemplos didáticos e aplicações. Uma obra importantíssima para quem quer tirar o máximo proveito de seu sistema MSX!*

TABELA DE MNEMÔNICOS Z80

Uma tabela com todos os mnemônicos do microprocessador Z80 (o microprocessador do MSX) relacionados com seus códigos hexadecimais. Indispensável para quem está começando a programar em linguagem de máquina e não dispõe de um programa assembler.





HOTLOGO – Primeiros Passos

Godoy, Lacerda, Lepíscopo e Mendes – Livro dedicado às crianças que começam a entrar no mundo maravilhoso da computação. A Linguagem utilizada é o MSX-LOGO, disponível em cartucho para MSX, uma das versões mais completas da linguagem LOGO.

HOTDATA – Gerenciador de Dados

Roberto Massaru Watanabe – O gerenciamento de um banco de dados explicado de uma maneira didática para quem utiliza o cartucho HOTDATA para MSX.



HOTDATA

MSX

COLEÇÃO MSX

PLANILHA ELETRÔNICA

	1
1	
2	CUSTOS DE PROD
3	12500,00
4	-5000,00
5	400,00
6	652300,00
7	1552,00
8	09211,00
9	6305,00
10	
11	

HOTPLAN

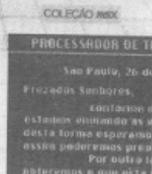
MSX

HOTPLAN – Planilha de Cálculos

Roberto Massaru Watanabe – Uma das melhores planilhas eletrônicas, explicada com exemplos e figuras para os que utilizam o cartucho HOTPLAN para HOTBIT.

HOTWORD – Processador de Textos

Roberto Massaru Watanabe – O processamento de textos no micro, explicado de uma maneira didática para quem usa o cartucho HOTWORD para MSX.



HOTWORD

MSX



ASSEMBLY 6502

Bernhard Wolfgang Schon – *Esta obra aborda os segredos da linguagem de máquina do microprocessador 6502, usado pelos micros da linha APPLE. Indispensável para os programadores que não querem se sujeitar às limitações do BASIC.*

GUIA DO PROGRAMADOR DOS

Roberto Massaru Watanabe – *Os segredos do DOS do APPLE comentados em detalhes. Como recuperar arquivos, como proteger dados contra "pirataria", como melhorar o tempo de acesso. Estas e muitas outras dicas para os usuários estão comentadas com clareza e didatismo pelo autor.*



GUIA DO PROGRAMADOR CP / M

Roberto Massaru Watanabe – *Tudo que é importante saber sobre o funcionamento do CP/M em micros da linha APPLE está explicado detalhadamente nesta obra com o bom humor característico de seu autor. Preocupado sempre em ser o mais claro e didático possível, Watanabe desvenda ao leitor os segredos da "simbiose eletrônica" entre o 6502 e o Z80 quando se usa CP/M no APPLE.*

PEEK, POKE & CALL

Cláudio Machado – *Neste livro são fornecidas mais de 100 instruções PEEK, POKE e CALL para agilizar a execução de programas nos micros da linha APPLE. Uma forma simples e rápida de imprimir a velocidade da linguagem de máquina a trechos de programas em BASIC.*



NOSSA LISTA DE PREÇOS

Preços válidos enquanto vigorar o congelamento.

Após o descongelamento telefone para: Editora Aleph: 843.3202, para se informar sobre os novos preços.

MSX		MSX	
DOMINANDO O EXPERT.	425,00	CURSO DE BASIC MSX Vol.I	420,00
LINGUAGEM BASIC MSX	470,00	CURSO DE MÚSICA P/MSX	no prelo
COL. DE PROGRAMAS VOL.I	410,00	LINGUAGEM DE MÁQUINA P/MSX.	620,00
COL DE PROGRAMAS VOL.II	445,00	TK	
JOGOS DE HABILIDADE P/MSX	405,00	INFORMÁTICA NA ESCOLA	350,00
APROFUNDANDO-SE NO MSX . . .	510,00	BASIC TK VOL. 1	325,00
PROGR.AVANÇADA EM MSX	510,00	BASIC TK VOL. 2	385,00
HOTLOGO	415,00	BASIC TK VOL. 3	431,00
HOTDATA	370,00	JOGOS EM LM VOL. 3	475,00
HOTPLAN	345,00	EXPLORANDO O TK 90X	370,00
HOTWORD	325,00	APPLE	
USANDO O DISK DRIVE NO MSX..	495,00	ASSEMBLY 6502	390,00
RESUMO DE OP. DO EXPERT	95,00	TABELA DE MNEMÔNICOS 6502 . .	80,00
TABELA DE MNEMÔNICOS Z80	80,00	GUIA DO PROGRAMADOR D.O.S.	385,00
SISTEMA DE DISCO PARA MSX.	365,00	GUIA DO PROGRAMADOR CP/M . . .	390,00
COMO USAR SEU HOTBIT	595,00	PEEK, POKE e CALL	450,00

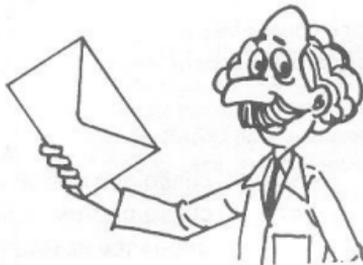
Preencha o pedido abaixo e veja no verso as instruções de como comprar pelo

9088 08
9089 78

DEC BC
LN A R



COMO COMPRAR PELO CORREIO



Nossos livros podem ser encontrados em livrarias e lojas de computação. Se o seu livreiro ou fornecedor habitual não os tiver disponíveis, peça para que entre em contato conosco pelo telefone (011) 843-3202 para que possamos ampliar cada vez mais nossa rede de distribuição no intuito de bem servi-lo.

Enquanto isso não ocorre, porém, você pode comprar os títulos que lhe interessam preenchendo o cupom abaixo, frente e verso, anexando um cheque nominal à ALEPH P.A.P Ltda, cruzado e enviando à

EDITORA ALEPH
C.P. 20.707
CEP 01498 S. PAULO SP

Assim que recebermos seu pedido, os livros serão enviados por porte registrado, correndo as despesas de remessa por nossa conta. Devido à burocracia do Correio, não trabalhamos com reembolso postal e com vale postal.

Se você não está recebendo seu boletim gratuitamente pelo correio, ou tem algum amigo que gostaria de recebê-lo, não deixe de enviar o cupom abaixo mesmo que no verso não haja pedido de livros.



extremamente útil para os usuários de micros MSX que possuem o EMULADOR SINCLAIR ZX-81

SINTAX ERROR

A seguir encontra-se listada a versão corrigida do programa apresentado na FIGURA 5.12 (página 109, capítulo 5) do livro "PROGRAMAÇÃO AVANÇADA EM MSX".

FIGURA 5.12 - Inicialização

```

; 9000
; .. PROGRAMA A
; .. SER DESLOCADO
; 9064
;
;

```

```

9065 DBA8      ORG 09065H
9067 E6C0      IN  A,(0A8H)
9069 CB07      AND  OCOH
906B CB07      RLC  A
906D 327F90    LD   (SLOT1),A
9070 016400    LD   BC,00064H
9073 110090    LD   DE,09000H
9076 210040    LD   HL,04000H
9079 C5        PROX2: PUSH BC
907A E5        PUSH HL
907B D5        PUSH DE
907C 1A        LD   A,(DE)
907D 5F        LD   E,A
907E 3E        DEFB 3EH
907F 00        SLOT1: DEFB 00
9080 CD1400    CALL 0014H
9083 D1        POP  DE
9084 E1        POP  HL
9085 C1        POP  BC
9086 23        INC  HL
9087 13        INC  DE
9088 0B        DEC  BC
9089 78        LD   A,B
908A B1        OR   C
908B 20EC      JR   NZ,PROX2
908D DBA8      IN   A,(0A8H)
908F E6C0      AND  OCOH
9091 CB0F      RRC  A
9093 CB0F      RRC  A
9095 3C        INC  A
;
9096 21C9FC    LD   HL,0FCC9H
9099 0600      LD   B,00
909B 4F        LD   C,A
909C 09        ADD  HL,BC
;
909D 3E20      LD   A,020H
909F 77        LD   (HL),A
;
90A0 C9        RET

```

Os dois parágrafos que se seguem à listagem no livro (página 110) também precisam correções:

Onde se lê:

"--- até &H9090 ---"

Leia-se:

"--- até &H908C ---"

Onde se lê:

"--- &H9091 até &H90A4 ---"

Leia-se:

"--- &H9080 ATÉ &H90A0 ---"

; LD A,xx



```

;11000000B
;MULTIPLICA
;POR 16
;SOMA 1
;PARA A PAGINA 1

```

```

;SOMA COM FCC9H PARA
;ACHAR A PAGINA 1 DA RAM

```

```

;ALTERA TABELA DE EXPAN-
;SAO DE COMANDOS (CALL)

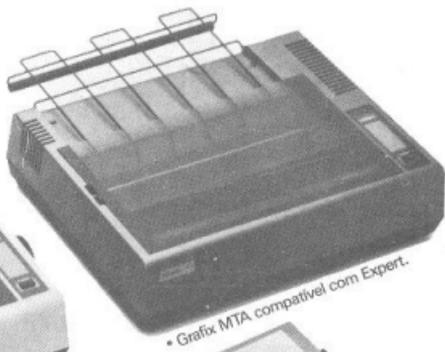
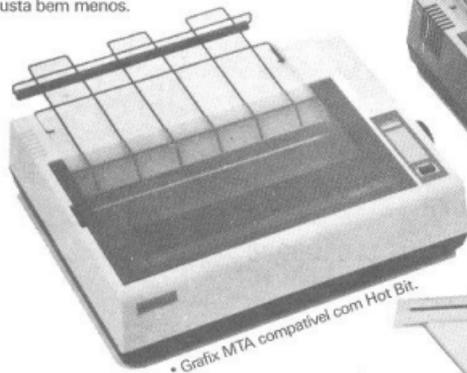
```

CHEGOU A GRAFIX MTA. A IMPRESSORA PARA MSX.

Agora você pode fazer muito mais com o seu MSX. Chegou a impressora Grafix MTA, especialmente desenvolvida para micros Hot Bit* e Expert*.

A Grafix MTA é extremamente útil e versátil. Simples de operar, ela imprime em 80 colunas, gráficos e textos com acentuação em português; permite a utilização de folhas soltas, papéis de carta e envelopes; possui, opcionalmente, tracionador para formulário contínuo; e o que é melhor, custa bem menos.

Profissionalize seu micro MSX. Compre sua MTA em um revendedor autorizado Grafix.



GRAFIX

Scritta Eletrônica Ltda
Alameda Amazonas, 832 - CEP 06400 - Barueri - SP
Tel.: (011) 421.3422 (PA3X), 421.1247 e 421.3057 (vendast)