

Super stampa C-128

di Enrico Cremonini - Bologna

Questo programma per C-128 è adatto per output grafici sia su monitor che su stampante.

Esso è scritto in Basic affinché ogni utente possa adattarlo a suo piacimento alle proprie esigenze.

L'output offerto dal programma sfrutta tutte le possibilità del computer e permette in pratica di creare caratteri di stampa particolari, come quelli che si possono osservare negli esempi delle figure, attraverso i quali è possibile costruire dei fogli «illustrati» molto caratteristici.

Viene fornito dalla redazione su dischetto e si carica premendo «shift» e «runstop» (40 colonne).

Il primo menu presenta questa opzione (tutte selezionabili attraverso i tasti cursore e il tasto return).

- Lettera
- Video
- Costruisci figura
- Costruisci caratteri
- Elaborazione video
- Effetti video
- Comandi disco.

È disponibile, presso la redazione, il disco con i programmi pubblicati in questa rubrica. Le istruzioni per l'acquisto e l'elenco degli altri programmi disponibili sono a pag. 219.

Lettera

Con questa opzione il computer vi chiederà che tipo di scrittura e figura intendete usare e poi vi mostrerà un altro menu dove vi chiederà che tipo di output volete ottenere:

- Lettera
- Calendario
- Foglio

Lettera

Con la prima opzione è possibile scrivere la testata di una lettera. Il computer chiederà il nome e infine l'indirizzo.

Qui compariranno altre opzioni: stampare; riscrivere nome e indirizzo; tornare al menu precedente.

Dopo aver scelto l'opzione di stampa il computer vi chiederà un numero che definisce come volete che siano stampate le figure:

- 1 - ne viene una a destra e una a sinistra del foglio;
- 2 - ne viene stampata una sì e una no, cioè si ha una figura intercalata da uno spazio pari alla larghezza della figura stessa;
- 3 - viene una riga piena di figure.

Qui il computer attenderà che voi premiate un tasto, per poi stampare; poi vi porterà nuovamente alle opzioni precedenti.

Calendario

Questa opzione è molto semplice, ma molto utile. Dopo che avrete inserito l'anno e accesa la stampante «lui» vi stamperà l'intero anno che avete chiesto fermandosi a ogni mese perché voi premiate un tasto per proseguire.

Se per esempio non si vuole stampare il mese di febbraio, basterà spegnere la stampante quando il programma vi chiederà di premere un tasto prima di

stampare il suddetto mese, e poi riaccenderla quando dovrà stampare il mese di marzo.

Foglio

Vi permette di stampare frasi con i caratteri da voi costruiti.

Video

Qui il computer vi chiederà che tipo di scrittura intendete usare per i vostri output su video (vi è una attesa di circa due minuti e mezzo selezionando questa opzione).

Dopo, vi troverete in pagina grafica (320*200) e potrete scrivere con il set di caratteri da voi scelto.

Premendo il tasto «←» vi troverete in un menu da cui potrete caricare o registrare pagine grafiche; tornare al menu; annullare l'opzione e tornare a scrivere in pagina grafica; scegliere il tipo di sovrapposizione tra la pagina grafica e ciò che scrivete (0 così come è, 1 in reverse, 2 in OR, 3 in AND, 4 in XOR).

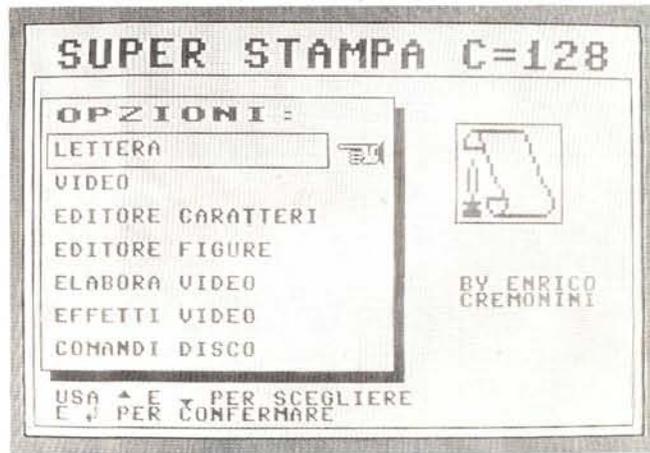
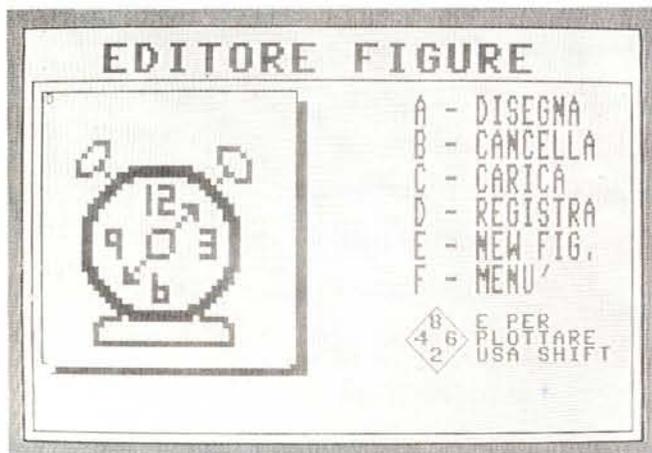
Nota: il programma può caricare pagine grafiche generate anche da altri programmi, sia per C-128 che per C 64, che usino la pagina grafica standard di 320*200 pixel. Viceversa anche gli altri programmi potranno essere abbinati a questo. Se in un proprio programma si vuole caricare una pagina grafica, sarà sufficiente digitare graphic 1,1:bload «nome file», P8192 (RETURN).

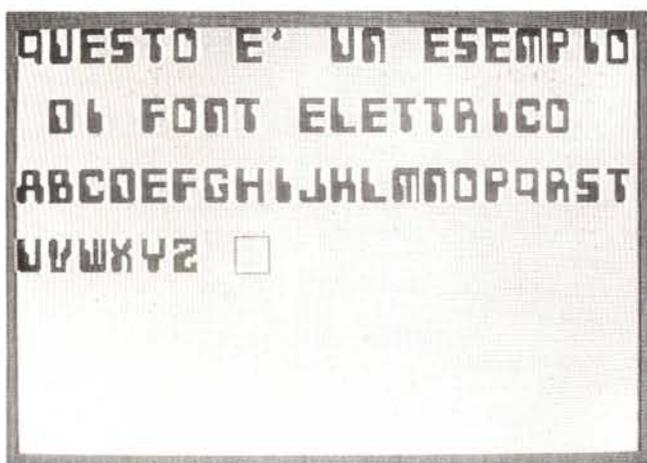
Costruisci Figura

Con questa opzione è possibile costruirsi una figura che poi potrà essere stampata, attraverso il programma «stampa figure» che si trova sul dischetto. Nel disco sono già comprese 30 figure.

Costruisci Caratteri

Con questa opzione è possibile crea-





re un proprio set di caratteri grandi a piacere o modificarne uno già esistente.

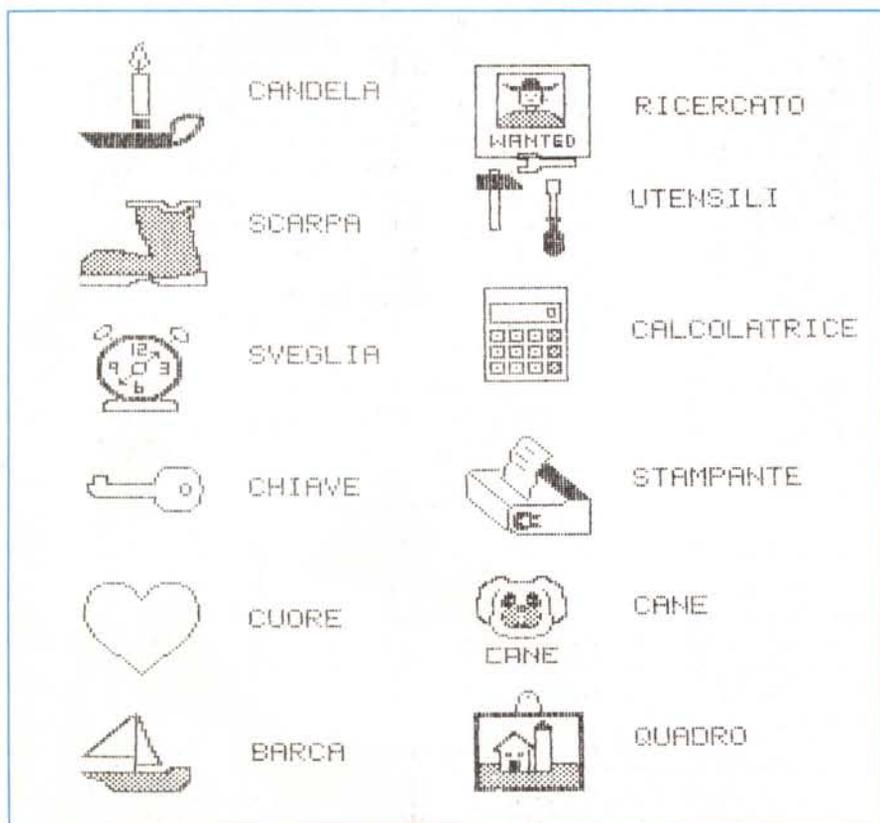
Al lato sinistro compaiono diverse opzioni tra le quali quelle per plottere o cancellare (A,B): se si preme il tasto A e in seguito «shift» si plotteranno dei punti, invece se si preme il tasto B e poi «shift» si cancelleranno dei punti.

Immagine manipolata
mediante il
programma.

Alcuni disegni
realizzati con il
programma.

Esempi
di Font.

COLATO
ELETTRICO
CHAR SET 1
Corvino



Quando si vuole cambiare carattere sarà sufficiente premere «C» e poi con i tasti cursore posizionarsi sul carattere voluto.

Elaborazione Video

Elaborazione Video serve per elaborare pagine grafiche, cioè creare vari effetti su disegni già preesistenti.

Carica e salva servono rispettivamente per caricare e salvare disegni elaborati.

Con il tasto «*» si ha la directory e con «←» si torna al menu del programma.

Con «rimpicciolisci» (tasto 3) si danno le coordinate della zona da rimpicciolire (alto a sinistra e basso a destra), poi si fissa un punto che corrisponderà al punto alto a sinistra della zona già rimpicciolita.

Con il tasto «←» si esce.

Con «rimpicciolisci» (tasto 4) si rimpicciolisce una zona verticalmente. Questa opzione funziona allo stesso modo della prima.

Con «ingrandisci» (tasto 5 e 6) si ottiene l'effetto contrario ai precedenti.

Con «cancella parte pagina» si può cancellare una zona dando i punti alto a sinistra e basso a destra.

«Sovrapponi pagina» serve a sovrapporre un'altra pagina a quella in memoria con vari tipi di sovrapposizione.

«Reverse» serve per mettere la pagina in forma invertita.

Premendo il tasto 0 si torna al menu principale del disco.

Effetti Video

Questa opzione crea degli effetti tipo caleidoscopio sul monitor.

Il computer vi introduce in un menu, grazie al quale potrete scegliere il tipo di effetto desiderato per poi registrarlo su disco come una qualsiasi pagina grafica di 320*200 pixel.

Quando il computer sta disegnando, se si vuole passare a un tipo di disegno successivo sarà sufficiente premere space; se si vuole registrare il disegno o tornare al menu iniziale basterà premere return.

Comandi Disco

Qui verrete introdotti in un menu, da cui potrete formattare un disco; cambiare nome o cancellare un programma; visualizzare il catalogo di un disco.

Il funzionamento di questa opzione è molto semplice e non ritengo necessarie altre spiegazioni, in quanto il computer stesso dirà cosa dovete fare.

Qualche avvertenza

1) Nel disco vi è un programma che vi permetterà di stampare le vostre figure con il relativo nome. Questo programma lo si potrà utilizzare scrivendo semplicemente: dload («—stampa figure»);

2) come sempre si consiglia di fare una copia del disco e usare quest'ultima con copia d'uso;

3) ammettendo che voi non vogliate una figura quando il computer vi chiede il suo nome, sarà sufficiente chiamare la figura nulla, poiché questa è una figura senza disegno.

Musietichette

di Dario Taraboi - Bolzano

Questo programma è scritto per un sistema composto da un computer Commodore 128, un floppy disk drive Commodore 1571 ed una stampante MPS-802.

Dopo un paio di anni di «affinamenti» sono stato finalmente in grado di scrivere un programma che mi soddisfacesse sia dal punto di vista dei risultati che da quello estetico.

Ho cercato di strutturarli il più possibile a blocchi cosicché fosse facilmente leggibile (non c'è neanche un goto!); era mia intenzione scriverlo in modo che stampasse le etichette per audiocassette con la massima flessibilità operativa, cioè in modo da garantire il

massimo grado di personalizzazione. Mi interessava cioè far stampare non solo i normali caratteri alfanumerici (come ho visto in altri programmi simili), ma anche caratteri semigrafici e non in posizioni già predeterminate dalla struttura record-campo; volevo cioè che ogni carattere fosse stampabile in ogni posizione dell'etichetta, rappresentata dall'intero schermo, senza limitazioni.

Come fare un'operazione del genere?

Dopo essermi a lungo arrovellato attorno a complicati cicli for-next, mi è venuto il classico lampo di genio! Facciamo in modo che lo schermo corrisponda a rotazione ad ognuno dei tre «tratti» che compongono l'etichetta (naturalmente proporzionato alle effettive dimensioni) e che su ogni schermo sia rappresentabile qualsiasi carattere in qualsiasi posizione. Eseguiamo poi la scansione della memoria video, leggendo una alla volta le celle video e poi mettiamo ogni carattere in un vettore contenente le righe di testo.

Per fare sì che la finestra non scrolasse verso l'alto, e quindi cancellasse parte del testo, ho inserito (riga 1020) una sequenza ESC+M che disabilita lo scroll verticale.

Dopo questa «bella pensata», alla prima prova mi ritrovo con un'etichetta piena zeppa di caratteri incomprensibili!

Che è successo? Semplice, il valore peekato dalle varie celle di memoria non sempre corrisponde al valore della tabella ASCII, anzi, quasi mai. Ecco quindi la necessità di un lavoro di «conversione» eseguita dal programma alle righe 10190-10210, 12190-12210, 14190-14210. Meno male che tutti i caratteri erano immagazzinati in blocchi, sennò occorreva modificare i valori UNO AD UNO!

Bene, fatta la conversione, le etichette cominciano ad essere intelligibili. Provo a salvare un'etichetta e successivamente a ricaricarla. Zac, ecco che ho perso parte di una riga. Che è successo? Girando e rigirando tra le righe mi accorgo che, ogni volta che nel testo compaiono i due punti, la riga viene troncata lì e sul disco non viene registrato altro. Sarà forse una caratteristica dei file sequenziali? Non so, ma sono stato costretto a trasformare un eventuale input di due punti in uno spazio (righe 10180, 12180, 14180) per evitare cancellazioni indesiderate.

Ancora una nota: usando i normali tasti di movimento cursore ci si può posizionare ovunque; ottenuto il risultato voluto, premendo il tasto ESC il programma eseguirà la scansione della memoria video e metterà il risultato nel vettore a\$(i). Questa scansione viene fatta in modalità FAST per dimezzare il

tempo di esecuzione, che comunque, per il tratto «superiore» dell'etichetta (tutto il video), è di circa 27 secondi.

Ecco adesso un sommario schema di funzionamento.

Schema di funzionamento

1020	Disabilitazione lampeggio cursore e scroll verticale
1030	Dimensionamento vettore tratto superiore
1040	Assegnazione nuovi valori ai tasti funzione
1050-1330	Introduzione e menu principale
10000-10260	Routine introduzione tratto superiore con scansione
11000-11240	Routine salvataggio.

Le variabili PS, PC e PI controllano che sia stata inserita ogni parte dell'etichetta. Se questa situazione non si verifica il tratto non inserito viene sostituito da un'opportuna quantità di righe vuote (righe 11030-11050). Alla fine del salvataggio le variabili PS, PC, PI e i vettori a\$(i), b\$(i) e c\$(i) vengono azzerati per consentire l'introduzione di una nuova etichetta.

12000-12260	Routine di introduzione tratto centrale con scansione
13000-13200	Routine caricamento

Le righe 13070, 13120 e 13170 provvedono a rimuovere dai contenenti l'etichetta le due lettere «X» introdotte agli estremi delle variabili all'atto del salvataggio (righe 11070, 11120 e 11170) per evitare che eventuali spazi presenti alle estremità venissero can-

Nota

I codici di controllo nei listati sono riportati in forma «esplicita», in conseguenza dell'impiego della stampante Star NL-10 e relativa interfaccia per Commodore. Ovviamente, nella digitazione del programma è necessario usare i consueti tasti che corrispondono alle indicazioni fra parentesi: ad esempio cursore destro per (RGHT), CTRL-3 per (RED) eccetera.

(CLR)	=		(YEL)	=	
(HOME)	=		(RVS)	=	
(DOWN)	=		(OFF)	=	
(UP)	=		(ORNG)	=	
(RGHT)	=		(BRN)	=	
(LEFT)	=		(LRED)	=	
(BLK)	=		(GRY1)	=	
(WHT)	=		(GRY2)	=	
(RED)	=		(LGRN)	=	
(CYN)	=		(LBLU)	=	
(PUR)	=		(GRY3)	=	
(GRN)	=		(SWLC)	=	
(BLU)	=				

