

Printfox



Ve druhém pokračování našeho seriálu o textových editorech se budeme věnovat programu Printfox. Tento výborný program není jen textovým, ale zároveň i grafickým editorem. S jeho možnostmi jste se již všichni mohli seznámit, protože konečná úprava Zpravodaje vzniká právě pomocí tohoto programu.

Printfox má obrovské možnosti, ale přitom i některé nedostatky. Není vhodný pro zpracování většího množství

textu, neboť do jeho textové paměti se vejde pouze 8030 znaků. Druhou nevýhodou je pomalý tisk.

I přes tyto nedostatky je Printfox výhodný pro široké spektrum uživatelů. Zejména v oblasti vytváření grafiky a její kombinaci s textem, napsaným nejrůznějšími typy písma, je Printfox mocným nástrojem. Zřejmě největší předností tohoto programu je jeho schopnost tisknout česky, a to téměř na každé tiskárně.

Na úkor textové paměti disponuje grafický editor čtyřmi kompletními HIRES obrazovkami, což znamená, že lze vytvořit a vytisknout (uložit na disk) grafiku o rozsahu 640 x 400 bodů. Obrázky lze libovolně doplňovat textem a naopak.

Formátování textu má všechny vymoženosti dobrých textových editorů: zarovnání obou okrajů, centrování, nastavitelný odstup mezi písmeny a řádky, tabulátory, tučné, podtržené a **roztažené** písmo, subscript a superscript, zpětné posunutí, možnost tisku do sloupců atd. atd.

Grafický editor Printfoxu má stejné schopnosti jako grafický program HI EDDI + včetně automatického kreslení geometrických obrazců, vybarvování, práce se SPRITE apod. Obrázky vytvořené programy HI EDDI + nebo ART STUDIO lze přímo natahnout do grafické obrazovky Printfoxu. Všechny tyto funkce dělají z Printfoxu ideální program pro tisk blahopřání, diplomů, nástěnek, titulních listů nebo pěkných dopisů.

Systémová disketa Printfox obsahuje i řadu výhodných pomocných programů. Některé z nich se natahují z BASICU:

TASTEDIT - umožňuje jednoduchým způsobem změnit rozmístění jednotlivých písmen na klávesnici.

SETUP - nastavení tiskárny. Pro obvyklé tiskárny typu Commodore je postup jednoduchý. Potíže mohou nastat pouze u tiskáren třídy Epson, kde je třeba zadat řadu řídících kódů. Poté, co zodpovíte všechny otázky, změní program rutinu PRINTER. Proto je třeba mít v disketové jednotce nezálepenou systémovou disketu. SETUP aktivujte jen tehdy, když zjistíte, že vaše verze Printfoxu skutečně netiskne s vaší tiskárnou. Vždy pracujte raději s kopii systémové diskety!!!

CHARACTER FOX - slouží k vytváření nových typů písma a byl popsán ve Zpravodaji č. 3/88.

PFOX+ - aktivace tohoto programu způsobí, že při tisku ve vysoké kvalitě přežijí tiskárna každý řádek třikrát. Program mění rutinu PRINTER, a proto musí být v disketové jednotce vložena nezálepená systémová disketa Printfox.

Dále obsahuje disketa Printfox rozšiřující programy, které se natahují pomocí funkce **C/X** (viz dále):

VIZA.CT - slouží k natažení textových souborů VIZAWRITE.

ASCII.CT - slouží k natažení ASCII sekvenčních souborů.

BSCODE.CT - slouží k natažení basic programů do textu.

CBM.CT - slouží k natažení PETASCII souborů.

Při práci v Printfoxu je výhodné si pořídit tzv. pracovní diskety. Nejlépe vám k tomuto účelu poslouží zformátovaná disketa, na kterou zkopírujete soubor PRINTER a všechny znakové sady (ZS xx), které ve svých textech používáte. Na tuto disketu potom ukládáte texty, a to nejméně každých 20 minut. Při ukládání nepoužívejte **n i k d y** SAVE s náhradou!!!

Nyní stručně shrneme možnosti a funkce textového a grafického editoru.

Textový editor

Textová obrazovka se skládá z 22 řádek po 40 znacích. Rozložení znaků na klávesnici je znázorněno na následujícím obrázku. Jednotlivá písmena (vč. české abecedy a speciálních znaků) se píší pomocí základní klávesnice (na obr. dole na klávesách), pomocí klávesy + SHIFT (vpravo nahoře na klávesách) nebo klávesy + G (vlevo nahoře).



Důležité klávesy

CTRL - zapíná mód formátovacích funkcí

G - zapíná příkazový mód

CRSR - pohyb kurzoru všemi směry

RETURN - označení konce odstavce, skok na novou řádku

SHIFT/RETURN - skok na začátek další řádky

HOME - první stisknutí - skok kurzoru na začátek obrazovky, druhé stisknutí - skok na začátek stránky

SHIFT/HOME - kurzor na konec textu

DEL - vymazávání textu

INST - vkládání prázdných znaků

F1 - skok na další stránku

F2 - skok na předchozí stránku

F3 - posunutí o obrazovku vpřed

F4 - posunutí o obrazovku vzad

F5 - kurzor na konec řádku

F6 - kurzor na začátek řádku

F7 - vkládání textu

F8 - mazání textu

Formátovací příkazy

CTRL/P - konec strany

CTRL/U - přepíná podtržení textu

CTRL/J - joker

CTRL/B - široké písmo

CTRL/T - tabulátor

CTRL/↑ - superscript x²

CTRL/C - centruje řádku

CTRL/S - subscript H₂O

CTRL/E - přepíná tučné písmo

CTRL/+x - zpětný posun o x bodů

CTRL/I - odsazení textu od okraje (řídí se hodnotami tabulátorů)

CTRL/F - začátek formátovacího řádku

Parametry formátovacího řádku

- z** - druh písma (písma jsou na disketě: ZS1, ZS10 atd)
- s** - 0 - zarovnání textu podle levého okraje
 - 1 - zarovnání textu podle obou okrajů
 - 2 - centrování textu
 - 3 - zarovnání textu podle pravého okraje
- g** - 0 - normální písmo - 1 - dvojitá šířka písma
 - 2 - dvojitá výška písma - 3 - dvojitá výška a šířka písma
- h** - mezera mezi písmeny (v bodech)
- w** - vzdálenost mezi řádky (0-32)
- x** - vzdálenost textu od levého okraje
- y** - vzdálenost textu od horního okraje
- l** - délka řádku (x+1 musí být menší než 640)
- t** - tabulátor (jeho hodnota se přičítá k x)
- i** - změna instrukce (dosáhne-li vertikální souřadnice hodnoty i)
- c** - komentář, musí stát ve formátovacím řádku až na konci

Příklady formátovacího řádku

[CTRL/F] z=10 g=0 s=1 v=2 h=2 x=50 l=510 y=10 t=20,50,200 [RETURN]
nebo pro tisk ve dvou sloupcích:

[CTRL/F] z=10 s=1 v=2 h=2 x=50 l=280 y=10 i=720 x=330 y=10 [RETURN]
Tiskárny Epson tisknou 640 * 800 bodů, tiskárny Commodore 801/803 jenom 480 * 640 na stránku A4. Pamatujte na to při zadávání hodnot formátovacího řádku!

Operace s textem

- G/O** - vystoupí z programu do BASICU. Veškerý text a grafika jsou nenávratně ztraceny!
- G/H** - přenesení bloku textu z jednoho místa na druhé. Najedte na začátek bloku textu, stiskněte G/H, přesuňte kurzor na konec bloku a stiskněte RETURN. Poté najedte na místo, kde chcete blok umístit a opět stiskněte RETURN.
- G/C** - kopírování bloku textu na jiná místa. Provedení je stejné jako v případě přenesení (G/H). Rozdíl spočívá v tom, že kopírovaný blok zůstane na svém původním místě.
- G/+** - Vloží naposledy označený blok na místo kurzoru. Nezáleží na tom, jestli byl označen G/H, G/C nebo F8.
- G/F** - vyhledávání textu (max. 30 znaků). Nastavte kurzor na začátek prohledávaného textu, stiskněte G/F, vložte hledanou sekvenci znaků a stiskněte RETURN. Po zodpovězení otázky "Malé/velké rozlišit?" počítač vyhledá a označí kurzorem hledané slovo. Stisknutím RETURN najdete jeho další kopie.
- G/R** - pracuje stejně jako G/F s tím rozdílem, že hledané slovo můžete nahradit jiným.
- G/l** - zapne CAPS LOCK - modus pro psaní velkými písmeny.
- G/S** - uložení (SAVE) textu. Vyberte, zda uložit celý text nebo pouze jeho část. Při druhé variantě označte kurzorem a RETURN ukládanou část.
- G/L** - natažení dat do počítače. Stisknutím G/L se natáhne a zobrazí directory, vyberte kurzorem požadovaný soubor a potvrďte RETURN. Máte-li v počítači nějaký text, odpovězte, jestli s ním chcete natabovaný text smíchat.
- G/D** - disketové příkazy. Můžete používat klasické příkazy DOS. Místo dvojtečky používejte znak ">". Například smazání programu z diskety provedete tak, že stisknete G/D, napíšete S)maxev a odešlete RETURN.
- G/G** - přepne do grafické obrazovky. Návrat stisknutím T.
- G/X** - natažení externího pomocného programu (např. VIZA.CT).
- G/P** - převedení textu do grafiky. Počítač rozděluje stránku na dvě poloviny, a proto se nejprve zeptá, kterou polovinu má zpracovat. Poté odpovězte, chcete-li grafiku před překladem smazat.
- G/SPACE** - zobrazí zbývající volnou paměť.
- G/F1 (F3, F5, F7)** - zapne modus pro nastavení barev.

Grafický editor

Do grafického editoru vstoupíte buď stisknutím **G/G** nebo automaticky po formátování textu pomocí **G/P**. Zpět do textového editoru můžete stisknutím **T**.

Pohyb v grafické obrazovce

Grafická obrazovka má rozměr 640 * 400 bodů, z něhož vidíte výřez 320 * 200 bodů. Celá pracovní plocha se vlastně skládá ze 4 obrazovek, mezi kterými můžete volit klávesami 1, 2, 3 a 4. Dále se můžete v pracovní ploše plynule pohybovat pomocí kurzorových kláves.

1	2
3	4

Kurzor je v grafickém editoru představován křížkem nebo čtverečkem. Jeho pohyb je ovládán joystickem v portu 2.

HOME - kurzor do levého horního rohu.

SHIFT/HOME - kurzor do pravého dolního rohu.

F7 - kurzor na místo, kde byla naposled stisknuta spoušť.

Kreslicí módy

(při současném stisknutí **SHIFT** se body mažou)

D - kreslení od ruky (při stisknutí spouští).

SHIFT/D - kreslení silnou čarou (3*3 body).

L - úsečky - spouští označte počáteční a koncový bod úsečky.

R - obdélníky - spouští vyznačte krajní body úhlopříčky.

C - kružnice - vyznačte střed a bod na obvodu (poloměr max. 256 bodů).

P - vybarvování ploch - nastavte kurzor dovnitř vybarvované plochy a stiskněte spoušť. Při stisknutí **SHIFT** se vyplňuje rastr.

Vybarvování lze zastavit **STOP**.

J - sprej - stříkání se provádí stisknutím spouště.

Sprite příkazy

Tyto funkce umožňují zkonstruovat grafický objekt o velikosti 24*21 bodů, který lze libovolně kombinovat s grafikou v pracovní ploše.

G - seber sprite - stisknutím spouště se do rámečku okopíruje obsah obrazovky pod ním, editor přejde do módu **A**.

A - doplň sprite - spouští se obsah rámečku obtiskne do plochy.

S - nalep sprite - nalepi sprite jako známku (vymaže pozadí).

E - mazání - rámeček funguje jako guma.

Zoom a sprite editor

Stisknutím mezerníku se z editoru dostanete do módu zoom. Tento mód jakoby lupou zvětší fragment grafiky v okolí kurzoru a dovolí dopracovat jednotlivé detaily obrázku bod po bodu. Pokud stisknete mezerník při zapnuté funkci **G**, **A** nebo **S**, dostanete se do sprite editoru, který funguje jako zoom, ale slouží ke konstrukci sprite.

spoušť - kreslí body (se **SHIFT** je maže).

M - otočí sprite kolem osy y.

T - otočí sprite o 180 stupňů.

R - otočí sprite o 90 stupňů (3 pravé sloupce se ztratí).

Další příkazy

+ - korekce - zruší poslední krok, který jste provedli.

G/CLR - smaže obrazovku.

. - zapne/vypne pomocný rastr (také v zoom/sprite editoru).

I - invertuje sprite (také v zoom/sprite editoru).

M - přenesení - spouští vyznačte rozsah (viz **R**) a poté cílové místo.

Před umístěním můžete vybrat druh přenosu (**D=OR**, **U=AND**, **X=XOR**).

† - znovu označí naposled přenášený fragment.

W - zmenšení - zhustí obsah 4 obrazovek na jednu.

F1, F3, F5 - změna barev: tuška, pozadí, okraje.

K - zapne/vypne zobrazení souřadnic kurzoru.

G/L - **LOAD** - natažení obrázku z diskety.

G/S - **SAVE** - uložení grafiky (obrazovku - **B**, celou plochu - **G**).

G/P - vytiskne grafiku. Na disku v jednotce musí být soubor **PRINTER**.

Tisk lze přerušit **STOP**.

T - návrat do textového editoru.

*** IP ***