

český návod k používání uživatelského systému GEOS v 1.3 .

---- Návod sestavil a graficky upravil : ----

Ladislav Tomášek

Kapitola 1. Základní vlastnosti GEOSu.

GEOS je nejlepší uživatelský systém, který byl vytvořen pro počítač **COMMODORE 64**. GEOS zcela využije možnosti vašeho počítače, protože v sobě zahrnuje několik uživatelských programů, které jsou důležité pro účelnou a hlavně snadnou práci s počítačem. Mezi tyto programy patří např. textový a grafický editor, databáze, kalkulační program, kalendář a jiné programy. Svou činností jsou v mnohých směrech lepší než dosud používané programy např. PRINTFOX, UIZAWRITE, EASY SCRIPT, TEXTOMAT PLUS, MAGIC DESK I, VIDEOFOX, EDDISON, MASTERBASE, SUPERBASE aj.

U mnoha směrech připomíná práce s GEOS programy práci s počítači typu PC. Programy se obsluhují snadně a rychle, protože je v nich využíváno tzv. *rolovacího menu* (*windows-oken*). Programy jsou ovládány pomocí joysticku nebo myši (podobně jako u PC). Pohyblivou šipkou se najíždí na jednotlivé příkazy, které jsou jednoduchým stisknutím tlačítka joysticku nebo myši aktivovány.

Některé programy mají u svých příkazů tzv. *horké klávesy*. Výhoda spočívá v tom, že nemusíte najíždět šipkou na příkaz, ale stačí stisknout klávesu G a příslušnou další klávesu. Je to rychlejší způsob ovládání. Programy jsou vytvořeny v **anglickém jazyce**. Systém GEOS obsahuje kromě základních uživatelských programů také pomocné programy, které ještě více usnadňují práci s GEOSem. Jsou to např. nastavení hodin, kalkulačka, zápisník, volba tiskárny, volba vstupních zařízení, program na vytváření vlastních ikon, program na prohlížení textů z GEOWRITE, obrázků z GEOPAINT apod. Podrobnosti o těchto programech budou uvedeny v dalších kapitolách tohoto návodu.

GEOS pracuje pouze s disketovou jednotkou! GEOS je dodáván v několika verzích (**1.2, 1.3, 2.0**). Za velkou výhodu GEOSu považují možnost ochrany proti nechtěnému smazání dat. Každý soubor v GEOSu je znázorněn formou piktogramů (někdy se také říká ikon), což je malý obrázek umístěný v DESKTOPu.

GEOS je nejvhodnější program při přechodu z osmibitových počítačů na šestnáctibitové a vyšší (PC), protože jeho ovládání hodně připomíná ovládání PC.

Kapitola 2. Instalace GEOSu v 1.3 .

Způsob instalace verze 1.3 je trochu odlišný od popisu v příručce COMMODORE GEOS. Uchází z mých zkušeností s tímto programem. Jelikož u verze 1.3 existuje ochrana autorských práv řešená nutností použít při zavedení systému obou disket Systémové i Záložní, používám při zavádění GEOSu této kombinace:

- programy GEOS, GEOS BOOT, GEOS KERNAL verze 1.2 ; tyto programy nemusí být na originální disketě a GEOS lze spustit i ze záložní diskety. Pro další práci s GEOSem je to velmi výhodné.

verze 1.3 -program DESKTOP
-ostatní programy např. GEOWRITE, GEOPAINT, TEXTMANAGER, PHOTOMANAGER, CQLCULATOR aj. mohou být i jiných verzí.

(Způsob instalace nejnovějšího GEOSu v 2.0 je velmi jednoduchý. Programy GEOS, GEOS BOOT a GEOS KERNAL v 2.0 nemusí být na originální disketě. K instalaci dojde bez problémů použitím spouštěcího disku **GEOS v2.0-side A. DESKTOP v 2.0** je vylepšený oproti verzi 1.3. Obsahuje přímo datum a čas na obrazovce a jednotlivé příkazy mají své tzv. horké klávesy. Je možné nastavit barvu ikon a pozadí pomocí programu **pad color mgr.**)

Při pořízení GEOS systému je nejdříve nutné vytvořit záložní kopii, kterou budete používat pouze při obnově GEOS systému v důsledku špatného používání. **Při používání GEOSu je nutné mít joystick nebo myš v portu č. 1 .**

Při samotné instalaci budete postupovat takto:

1. Nachystejte si disketu č.1 s názvem START DISK v 1.3 .

- strana A diskety obsahuje spouštěcí a operační systém v1.2, **anglickou verzi** pracovního stolu < **DESKTOPu v 1.3** >

- strana B diskety obsahuje DESKTOP v1.3, text. editor GEOWRITE v 1.3, graf. editor GEOPAINT v 1.1, TEXTMANAGER, PHOTOMANAGER, preference mgr, kalkulačku, budík, zápisník, vstupní zařízení, kopírovací programy a fonty písma pro GEOWRITE a GEOPAINT.

< Pomocí DESKTOPu v GEOSu se vstupuje do systému a provádí se nezbytné operace se soubory -- spouštění programů , kopírování , přejmenovávání , mazání atd. Je lepší, když je DESKTOP na každé disketě. --- podrobný popis DESKTOPu je v příručce **COMMODORE GEOS str. 18 - 34** >

Disketa č.1 <strana A> dále obsahuje některé pomocné programy:

a) BACKUP v 1.3 <5kB> - program pro pořízení záložní kopie < návod k používání programu je v příručce **COMMODORE GEOS str. 3 - 4** >.

b) DISKCOPY v 1.3 <4kB> - pomocí tohoto programu lze rychle kopírovat diskety na jedné disketě ve jednotce.

c) preference mgr v 1.0 <5kB> - program slouží k pevnému nastavení některých parametrů GEOSu např. rychlost šipky myši nebo joysticku, změna tvaru a barvy šipky, změna barvy pozadí a písma, nastavení času a datumu. Po nastavení parametrů a nahrátí na disketu si program vytvoří soubor *Preferences*, který se objeví v DESKTOPu < návod k používání programu je v příručce **COMMODORE GEOS str. 74 - 76** >.

d) JOYSTICK v 1.1 <1kB> - vstupní zařízení; program umožňující funkci JOYSTICKu v GEOS systému < informace o vstupních zařízeních *(input driver)* najdete v příručce **COMMODORE GEOS str. 68 - 69** >

2. Zapněte monitor nebo televizor.

3. Zapněte disketovou jednotku a vyčkejte, až červené světlo opět zhasne. Potom zapněte počítač.

4. Uložte do disketové jednotky disketu s názvem **STRT DISK v 1.3** < strana A ... anglická verze DESKTOPu > a zavřete disk.

5. Až se objeví na obrazovce **READY** , napište **LOAD "GEOS" , 8 , 1** a stiskněte **RETURN** . Na obrazovce se objeví nejprve nápis *BOOTING GEOS ...* a krátce nato se nahraje pracovní stůl **DESKTOP** < soubory se zobrazí ve formě piktogramů (ikon) >

U P O Z O R N Ě N Í :

Jestliže se nepodaří nahrát **DESKTOP** napoprvé a dojde k zablokování počítače, je nutné provést **RESET počítače** a postup spuštění opakovat znovu, až se **DESKTOP** nahraje. <verze 2.0 se nahrává bez problému>

6. Přečtete si všechno o práci s DESKTOPem a programy na disketě s názvem **START DISK v 1.3** < **příručka COMMODORE GEOS** >.

7. Proveďte záložní kopii diskety **START DISK v 1.3** programem **BACKUP** < *příručka COMMODORE GEOS str. 3 - 4* > nebo jiným kopírovacím programem; doporučuji kopírovací program **RENEGADE**.

8. Opět nahrajte **TESKTOP** a najedte šipkou na *horní menu* na příkaz **DISK**. Stiskněte tlačítko na joysticku nebo myši a z nabídky vyberte příkaz **CLOSE** < horká klávesa je **G + C** > a opět stiskněte tl. joysticku nebo myši. Dojde k zavření diskety **START DISK** a vy vložte do disketové jednotky disketu s názvem **GEOS system v 1.3**.

9. Najedte šipkou na *menu DISK* a aktivujte příkaz **OPEN** < horká klávesa je **G + O** >. Dojde k otevření této diskety.

10. Opět udělejte záložní kopii této diskety programem **BACKUP** nebo jiným kopírovacím programem. < **RENEGADE** >.

11. Proveďte záložní kopie **všech disket**, které jste dostali jako součást GESu. Doporučuji použít rychlý kopírovací program **RENEGADE**.

Nachystejte si všechny diskety GES systému a najednou je překopírujte programem **RENEGADE**.

Diskety pečlivě uschovejte na bezpečné místo. Jsou to vaše záložní kopie **GEOS systému** , které použijete vždy, když budete mít těžkosti s některým souborem na GEOS disketě.

12. Nahrajte opět **DESKTOP** a otevřete disketu s názvem **GEOS system v 1.3**. *Nyní postupujte podle příručky COMMODORE GEOS od str. 5 .*

13. Programy lze spouštět dvěma způsoby :

a) 2krát rychle stiskněte tl. joysticku nebo myši

na ikoně < obrázku >

příslušného programu.

b) stiskněte na ikoně příslušného programu < > dojde ke změně barvy ikony > , najedťte šipkou na **FILE menu** a stiskněte na příkaze **OPEN**.

14. U dalších kapitolách bude následovat popis ostatních programů a souborů na disketách **GEOS systému v1.3**.

Kapitola 3 : Stručný návod a popis programů na GEOS disketách.

Název diskety č.1 /strana B/ : GEOS system v 1.3

-anglická verze

-základní verze systému GEOS

a) **DESKTOP v1.3 <18kB>** - pomocí DESKTOPu v GEOSu se vstupuje do systému a provádí se nezbytné operace se soubory -- spouštějí programů , kopírování , přejmenovávání , mazání atd. --- návod k používání DESKTOPu najdete v příručce **COMMODORE GEOS str. 18-34** .

b) **GEOWRITE v1.3 <22kB>** - výkonný textový editor , který umožňuje sestavovat mnohostránkové dokumenty s různými druhy a velikostmi písma, které je přímo vidět na obrazovce v té formě , v jaké bude vytištěno. Používání a ovládání tohoto text. editoru je velice jednoduché pomocí tzv. oken . Návod k obsluze najdete v příručce **COMMODORE GEOS str. 51-65** .

c) **GEOPAINT v1.1 <29kB>** - výkonný grafický program, který slouží k tvorbě barevné grafiky s možností vložení textu. Opět je možnost výběru písma, které je přímo vidět na obrazovce v té formě, v jaké bude vytištěno. Návod k obsluze najdete v příručce **COMMODORE GEOS str. 35-50** .

d) **TEXTMANAGER v 1.0 <5kB>** - tento program vám umožní spojit různé textové bloky z GEOWRITE a uložit je na disketu do textového alba a pak je pomocí Textmanageru zavést do jiných GEOWRITE nebo GEOPAINT dokumentů. Návod k obsluze najdete v příručce **COMMODORE GEOS str. 77-79** .

e) **PHOTOMANAGER v 1.0 <5kB>** - tento pomocný program vám dovolí uložit na disketu různé obrázky posbírané z GEOPAINT ve tvaru fotoalba. Tento program pak můžete použít , když potřebujete obrázky zavést do jiných GEOS programů, např. GEOWRITE . Album umožňuje sestavit obrázky logicky podle společných témat, např. jedno album pro umělecké obrázky a další album pro obchodní grafiku apod. Návod k obsluze najdete v příručce **COMMODORE GEOS str. 71-74** .

f) **NOTE PAD v 1.0 <4kB>** - program pro tvorbu krátkých poznámek v průběhu práce s GEOS programy; při zapsání poznámek si program vytvoří soubor **Notes**, který se objeví v DESKTOPu < návod v příručce **COMMODORE GEOS str. 70 - 71** > .

g) **ALARM CLOCK v 1.0 <3kB>** - tento program slouží jako budík, který vytváří tón ve vámi zadaném časovém okamžiku. Čas na budíku můžete kdykoliv seřídít. Spuštěním programu si můžete kdykoliv přečíst aktuální čas a dobu buzení. Program pak bude aktivován ve všech GEOS uživatelských programech. Návod k obsluze najdete v příručce **COMMODORE GEOS str. 67** .

h) **CALCULATOR v 1.0 <4kB>** - tento program pracuje jako typická kalkulačka se 4 základními funkcemi (<scítání, odčítání, násobení, dělení>). Kalkulátor vám umožní rychle provádět souběžné výpočty v uživatelském programu. Kalkulátor může být spuštěn ve všech uživatelských GEOS programech. Návod k použití najdete v příručce **COMMODORE GEOS str. 68** .

i) **preference mgr v 1.0 <5kB>** - program slouží k pevnému nastavení některých parametrů GEOSu např. rychlost šipky myši nebo joysticku, změna tvaru a barvy šipky, změna barvy pozadí a písma, nastavení času a datumu. Po nastavení parametrů a nahrání na disketu si program vytvoří soubor **Preferences**, který se objeví v DESKTOPu < návod k používání programu je v příručce **COMMODORE GEOS str. 74 - 76** > .

j) **BACKUP v 1.3 <5kB>** - program pro pořízení záložní kopie < návod k používání programu je v příručce **COMMODORE GEOS str. 3 - 4** > .

k) **DISKCOPY v 1.3 <4kB>** - pomocí tohoto programu lze rychle kopírovat diskety na jedné disketové jednotce.

l) **Change Input v 1.0 <2kB>** - tento program slouží k výběru nebo změně vstupního zařízení <input driver-joystick, myš, světelné pero aj.>. Vyberte vstupní zařízení a stiskněte na volbě **OPEN**. Do DESKTOPu se vrátíte beze změny příkazem **CANCEL**.

Ustupní zařízení je nutné pro ovládání GEOSu !!!

m) JOYSTICK v 1.2 <1kB> - vstupní zařízení <input driver> pro **joysticky a 1350 myš**. Ust. zařízení zasuňte do control portu 1.

n) COMM 1351 v 1.1 <1kB> - vstupní zařízení pro 1351 myš. Myš zasuňte do control portu 1.

o) 64 L2R2L 1351 v 1.3 <1kB> - vstupní zařízení pro 1351 myš. Myš zasuňte do control portu 1. Právě tlačítko na myši umístí kurzor na kraj obrazovky.

p) YNKWELL v 1.1 <1kB> - vstupní zařízení pro světelné pero. Pero zasuňte do control portu 1.

q) KOALA PAD v 1.1 <1kB> - vstupní zařízení pro KOALA PAD.

r) KOALA PAD III v 1.1 <1kB> - vstupní zařízení pro Koala Pad. <control port 1>.

s) California v 1.1 <6kB> - druh písma <GEOS font> pro program GEOWRITE, GEOPAINT, aj.

Velikosti písma jsou **10, 12, 14, 18** bodů.

t) Cory v 1.1 <5kB> - druh písma <GEOS font> pro program GEOWRITE, GUOPAINT, aj.

Velikosti písma jsou **12, 24** bodů.

u) Dwinelle v 1.1 <3kB> - druh písma <GEOS font> pro program GEOWRITE, GEOPAINT, aj.

Velikost písma je **18** bodů.

v) Roma v 1.1 <8kB> - druh písma <GEOS font> pro program GEOWRITE, GEOPAINT, aj.

Velikosti písma jsou **9, 12, 18, 24** bodů.

w) University v 1.1 <10kB> - druh písma <GEOS font> pro program GEOWRITE, GEOPAINT, aj.

Velikosti písma jsou **6, 10, 12, 14, 18, 24** bodů.

Název diskety č.2 < strana A > : PRINTER DRIVERS

- rozšířená verze systému GEOS

Disketa obsahuje programy pro spojení počítače COMMODORE 64 s tiskárnou.

Přehled "printer driver" pro jednotlivé tiskárny:

1. C. Itoh 8510 <1kB> ... printer driver v 2.0 pro tiskárny C. Itoh 8510, NEC 8023, Toshiba PA 7253 a kompatibilní. Použijte interface **Prowriter**.

2. C. Itoh 8510 A <1kB> ... printer driver v 2.0 pro tiskárny typu 8510. Použijte interface **Prowriter**.

3. Comm. Compat. <1kB> ... printer driver v 2.0 pro všechny tiskárny COMMODORE, Seikosha SP-1000UC, Star Gemini II, a kompatibilní.<Okidata 120 by používali Oki 120 driver pro vyšší tiskovou kvalitu.>Tiskárny zastrčte přímo do Commodore sériového portu.

4. Epson FX-80 <1kB> ... printer driver v 2.0 pro tiskárny Canon PW-1080A, PW-1156A, Epson EX-800, FX-80,FX-80+, FX-85, FX-100, FX-100+, FX-185, FX-286, LX-80, RX-80, RX-100, JX-80, Panasonic KX-P1080, KX-P1091, KX-P1092, Seikosha SP-1000A, a kompatibilní. Použijte interface **EPSON**.

5. Epson JX-80 <1kB> ... printer driver v 2.0 pro tiskárnu Epson JX-80. Użyžito 15 barev. Použijte interface **EPSON**.

6. Epson MX-80 <1kB> ... printer driver v 2.0 pro tiskárny Epson MX-80, Cal-Abco Legend 808, Epson MX-100, Panasonic KX-P1090, a kompatibilní. Použijte interface **EPSON**.

7. Gemini 10x <1kB> ... printer driver v 2.0 pro tiskárny Star Micronics Gemini 10x, Delta, Radix. Použijte interface **EPSON**.

8. HP Laser jet <1kB> ... printer driver v 2.0 pro tiskárny Hewlett Packard Laserjet, Laserjet+. Použijte interface **RS-232** zastrčený do USER PORT.

9. IBM 5152+ <1kB> ... printer driver v 2.0 pro tiskárny IBM 5152+, Commodore MPS-1000<užití paralelního portu v IBM módu> a kompatibilní. Použijte interface **EPSON**.

10. Image Writer <1kB> ... printer driver v 2.1 pro tiskárnu Apple ImageWriter. Použijte interface **RS-232** zastrčený do USER PORT.

11. Image Writer II <2kB> ... printer driver v 2.1 pro barevnou tiskárnu Apple

ImageWriter II. Použijte interface RS-232 zastrčený do USER PORT.

12. MPS 801 <1kB> ... printer driver v 2.0 pro tiskárny Commodore 1525 a MPS 801. Tiskárny zasuňte přímo do Commodore sériového portu.

13. MPS 1000 <1kB> ... printer driver v 2.0 pro tiskárny Commodore MPS-803, MPS 1000, Ergo Systems Hush 80 CD. Tiskárny zasuňte přímo do Commodore sériového portu.

14. MPS 1200 <1kB> ... printer driver v 2.0 pro tiskárny COMMODORE MPS 1200 a CITIZEN 120D. Tiskárny zasuňte přímo do Commodore sériového portu.

15. Oki 120 <1kB> ... printer driver v 2.1 pro tiskárnu Okidata 120. Tiskárnu zasuňte přímo do Commodore sériového portu.

16. Oki 120 NLQ <1kB> ... printer driver v 2.1

17. Oki ML-92/93 <1kB> ... printer driver v 2.0 pro tiskárny Okidata Microline 92, Microline 93. Použijte interface Oki.

18. Okimate 10 <1kB> ... printer driver v 2.1 pro barevnou tiskárnu Okidata Okimate 10. Tiskárnu zasuňte přímo do Commodore sériového portu.

19. Okimate 20 <1kB> ... printer driver v 2.0 pro barevnou tiskárnu Okidata Okimate 20. Uvyžito 8 barev.

Tiskárnu zasuňte přímo do Commodore sériového portu.

20. Olivetti PR2300 <1kB> ... printer driver v 2.0 pro tiskárnu Olivetti.

21. Riteman C+ <1kB> ... printer driver v 2.0 pro tiskárnu C. Itoh Riteman C+NLQ. Použijte "PLUS" mód.

22. Scribe <2kB> ... printer driver v 2.0 pro barevnou tiskárnu APPLE II Scribe. Uvyžito 8 barev. Použijte interface RS-232 zastrčený do USER PORT.

23. Star NB-15 <1kB> ... printer driver v 2.0 pro tiskárny Star NB-15, EPSON LQ-800, LQ-1000, LQ-1500. Použijte interface EPSON.

24. Star NL-10 (com) <1kB> ... printer driver v 2.0 pro tiskárnu Star NL-10. Zabudovaný INTERFACE --- COMMODORE. Tiskárnu zastrčte přímo do Commodore sériového portu.

25. Star NX-10 <1kB> ... printer driver v 2.0 pro tiskárny Star NL-10, NX-10, a kompatibilní. Použijte interface EPSON.

26. Star NX-10C <1kB> ... printer driver v 2.0 pro tiskárny Star NX-10C a Star NL-10. Tiskárny zastrčte přímo do Commodore sériového portu. Je použit interface COMMODORE.

27. Star SG-10/15 <1kB> ... printer driver v 2.0 pro tiskárny Star SG-10 nebo SG-15 v STAR módu. Použijte interface EPSON. Tento printer driver není vhodný pro tiskárnu Star Gemini 10x !!!

28. 1526 <1kB> ... printer driver v 2.0 pro tiskárny Commodore 1526 a MPS-802. Tiskárny zastrčte přímo do Commodore sériového portu.

29. BlueChip M120 <1kB> ... printer driver v 2.0 pro tiskárny BlueChip M120, BMC BX-80, Mannesmann Talley Spirit 80, Cal-Abco Legend 800. Použijte interface EPSON.

30. NLQ-Spezial C <2kB> ... printer driver v 2.0 .

31. NL10QuatE <1kB> ... printer driver pro tiskárnu Star NL-10.

32. BlueCxp (GC) <1kB> ... geoPrint Cable driver v 2.0 pro tiskárnu BlueChip M120/10 a kompatibilní.

33. C. Itoh 8510 (GC) <1kB> ... geoPrint Cable driver v 2.0 pro tiskárnu C. Itoh 8510.

34. 8510A (GC) <1kB> ... geoPrint Cable driver v 2.0 pro tiskárnu C. Itoh 8510 (8510A).

35. Epson FX-80 (GC) <1kB> ... geoPrint Cable driver v 2.0 pro tiskárnu Epson FX-80 a kompatibilní.

36. Epson JX-80 (GC) <1kB> ... geoPrint Cable driver v 2.0 pro tiskárnu Epson JX-80. Uvyžito 15 barev.

37. Epson MX-80 (GC) <1kB> ... geoPrint Cable driver v 2.0 pro tiskárnu Epson MX-80.

38. Gemini 10x (GC) <1kB> ... geoPrint Cable driver v 2.0 pro tiskárnu Star Gemini 10x a kompatibilní.

39. IBM 5152+ (GC) <1kB> ... geoPrint Cable driver v 2.0 pro tiskárnu IBM 5152+ a kompatibilní.

<1kB> ... geoPrint Cable driver v 2.0 pro tiskárny Okidata Microline 92 a 93.

41. PR 2300 (GC) <1kB> ... geoPrint Cable driver v 2.0 pro tiskárnu Olivetti PR-2300.

42. Star NB-15 (GC) <1kB> ... geoPrint Cable driver v 2.0 pro tiskárny Star NB série a Epson LQ série.

43. Star NX-10 (GC) <1kB> ... geoPrint Cable driver v 2.0 pro tiskárnu Star NX-10. Pracuje také s pozdějšími modely tiskárny Epson FX série.

44. Star SG-10 (GC) <1kB> ... geoPrint Cable driver v 2.0 pro tiskárnu Star

45. NLQ-Spezial (qc) <2kB> ... geoPrint Cable driver v 2.0 .

46. NL-10 opti 1 GC <1kB> ... printer driver v 2.1 pro tiskárnu Star NL-10 (Centronics). Grafické rozlišení je NLQ.

47. NL-10 opti 2 GC <1kB> ... printer driver v 2.1 pro tiskárnu Star NL-10 (Centronics). Grafické rozlišení je NLQ.

48. NL-10 opti 3 GC <1kB> ... printer driver v 2.1 pro tiskárnu Star NL-10 (Centronics). Grafické rozlišení je NLQ.

49. NL-10 opti 1 com <1kB> ... printer driver v 2.1 pro tiskárnu Star NL-10 (Commodore). Grafické rozlišení je NLQ.

50. NL-10 opti 3 com <1kB> ... printer driver v 2.1 pro tiskárnu Star NL-10 (Commodore). Grafické rozlišení je NLQ.

51. NL-10 opti 2 com <1kB> ... printer driver v 2.1 pro tiskárnu Star NL-10 (Commodore). Grafické rozlišení je NLQ.

52. NL10 QuadE/GRAU <1kB> ... printer driver pro tiskárnu Star NL-10.

53. NX-1000 Rainbow <1kB> ... printer driver v 2.1 pro barevnou tiskárnu Star color NX-1000.

54. PAINT DRIVERS v 1.0 <4kB> ... Paint driver - po spuštění programu se vytvoří soubory **Paint OVERLAY** a **Paint PAGES**, které umožňují tisk souborů vytvořených v graf. editoru **GEOPAINT**.

Konec první části návodu k uživatelskému systému GEOS v 1.3 .

Mnoho úspěchů s GEOSem vám přeje:

COMsoft

Ladislav Tomášek

Svébohov 50

p. Zábřeh na Moravě

789 01

Přehled a popis GEOS fontů (druhů písma) pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj.

*Fonty vytvořil, přehled sestavil a graficky upravil :
Ladislav Tomášek*

Název diskety č.3 <strana B> : CZECH+GEOS FONTS

Tato disketa obsahuje:

a) DESKTOP v 2.0

b) 16 fontů českého písma

c) 16 geos fontů < tyto fonty mají znaky, které byly u českých fontů nahrazeny českými písmeny, např. !"#\$/&'()*+~?/=* >

d) 1 font ruské abecedy

e) 5 speciálních fontů

Seznam a popis českých fontů.

1. Czech ZS1 - (2) ... velikost písma je 9 bodů.

2. Czech ZS10 - (2) ... velikost písma je 13 bodů.

3. Czech ZS20 - (2) ... velikost písma je 18 bodů.

4. Czech ZS21 - (2) ... velikost písma je 20 bodů.

5. Czech ZS30 - (2) ... velikost písma je 20 bodů.

6. Czech ZS31 - (2) ... velikost písma je 22 bodů.

7. Czech ZS40 - (2) ... velikost písma je 21 bodů.

8. Czech ZS70 - (2) ... velikost písma je 21 bodů.

Poznámka:

Číslo za názvem fontu (2) označuje větší vzdálenost mezi jednotlivými písmeny v textu.

Tyto znakové sady jsem převedl ze známého textového editoru PRINTFOX do GEOS formátu. GEOS fonty jsou takto použitelné do programů jako GEOWRITE, GEOPAINT, apod.

Seznam znaků, které se zobrazí po stisku těchto kláves <u českých fontů>.

Stisk klávesy: zobrazí se:

Q :	;
Q ;	@
/	ŕ
SHIFT ?	ó
SHIFT 1	ť
SHIFT 2	ě
SHIFT 3	š
SHIFT 4	č
SHIFT 5	ř
SHIFT 6	í
SHIFT 7	ý
SHIFT 8	á
SHIFT 9	é
+	ú
-	ů
*	ň
Q *	ý
Q PI	:
:	ž (u fontu ZS1 se zobrazí znak >)
;	<
=	d'
SHIFT :	l
SHIFT ;	Q
SHIFT	ž
SHIFT ,	:

Ostatní písmena a znaky se zobrazí tak, jak jsou znázorněny na klávesnici počítače COMMODORE 64.

Seznam a popis geos fontů.

- 9. ZS1 - (2) ... velikost písma je 9 rodů.
- 10. ZS10 - (2) ... velikost písma je 13 bodů.
- 11. ZS20 - (2) ... velikost písma je 18 bodů.
- 12. ZS21 - (2) ... velikost písma je 20 bodů.
- 13. ZS30 - (2) ... velikost písma je 20 bodů.
- 14. ZS31 - (2) ... velikost písma je 22 bodů.
- 15. ZS40 - (2) ... velikost písma je 21 bodů.
- 16. ZS70 - (2) ... velikost písma je 21 bodů.

Seznam znaků, které se zobrazí po stisku těchto kláves. <u geos fontů>

Stisk klávesy: zobrazí se:

G * ý
G PI :
: >
; <
SHIFT ; ]
SHIFT ; G
SHIFT ž
SHIFT , :
G : ;
G ; @
G / [

Ostatní písmena a znaky se zobrazí tak, jak jsou znázorněny na klávesnici počítače COMMODORE 64.

Seznam a popis speciálních fontů.

17. slovník ZS1 - (2) ... velikost písma je 9 bodů.

18. slovník ZS10 ... velikost písma je 9 bodů.

Tyto fonty vám umožňují zapsat výslovnost anglických slov a vět.

Nyní přemístěte font **slovník ZS1** tak, aby byl ve výběru fontů v příkaze **font** <nejlepší je 7. místo v řazení fontů.> **Je to nutné !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!**

P O Z O R !

Pokud napíšete text v programu GEOWRITE a zvolili jste např. český font, musí být tento český font obsažen na téže disketě jako váš text. Není-li obsažen, písmo se převede do základního módu a česká písmena budou nahrazena původními znaky. To platí o všech fontech. Proto volte takové fonty, v kterých budou napsány všechny texty na disketě a fonty budou ve výběru pod volbou **font**. ! ! ! ! ! ! ! !

Seznam znaků, které se zobrazí po stisku těchto kláves.<u fontů slovník ZS1, ZS10 >

Stisk klávesy: zobrazí se:

G * ý
G PI :
: >
; <
SHIFT ; ]
SHIFT ; G
SHIFT ž
SHIFT , :
G : ;
G ; @
G / [
SHIFT 1 æ
SHIFT 2 e
SHIFT 3 š
SHIFT 4 č
SHIFT 5 0
SHIFT 6 &
SHIFT 7 ' /apostrof/
SHIFT 8 ŋ
SHIFT 9 š

/Pro správné zobrazení znaků od SHIFT 1 do SHIFT 9 je nutné mít font slovník ZS1 ve výběru pod volbou font !!!/

Ostatní písmena a znaky se zobrazí tak, jak jsou znázorněny na klávesnici počítače COMMODORE 64.

19. german ZS1 - (2) ... velikost písma je 9 bodů.

Tento font vám umožnuje psát německé texty.

Nyní přemístěte font **german ZS1** tak, aby byl ve výběru fontů v příkaze **font<** nejlepší je 7. místo v řazení fontů.> **Je to nutné !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!**

P @ Z @ R @

Pokud napíšete text v programu GEOWRITE a zvolili jste např. český font, musí být tento český font obsažen na téže disketě jako váš text. Není-li obsažen, písmo se převede to základního módu a česká písmena budou nahrazena původními znaky. To platí o všech fontech. Proto volte takové fonty, v kterých budou napsány všechny texty na disketě a fonty budou ve výběru pod volbou **font**. ! ! ! ! ! ! !

Seznam znaků, které se zobrazí po stisku těchto kláves.<u fontů german ZS1 >

Stisk klávesy: zobrazí se:

Ç *	ý
Ç PI	:
:	>
;	<
SHIFT :]
SHIFT ;	Ç
SHIFT	ž
SHIFT ,	:
Ç :	;
Ç ;	@
Ç /	[
SHIFT 3	#
SHIFT 4	\$
SHIFT 5	%
SHIFT 6	&
SHIFT 7	'/u velkých písmen 2 tečky/

/Pro správné zobrazení znaků od SHIFT 3 do SHIFT 7 je nutné mít font german ZS1 ve výběru pod volbou font !!!/

Ostatní písmena a znaky se zobrazí tak, jak jsou znázorněny na klávesnici počítače COMMODORE 64.

20. Russisch v 2.0 <13kB> - font ruského písma. Velikosti písma jsou 10, 12, 16, 24, 36 bodů.

Mnoho úspěchů s použitím GEOS fontů vám přeje:

COMsoft

Ladislav Tomášek

Svébohov 50

p. Zábřeh na Moravě

789 01

Přehled a popis GEOS fontů vytvořených pro programy GEOWRITE a GEOPAINT .

*--- Přehled sestavil a graficky upravil: ---
Ladislav Tomásek*

Název diskety č.3 (strana A) : **FONTPACK**

***Tato disketa obsahuje program DESKTOP v 2.0 a 24 fontů písma
nejrůznějších druhů.***

1. DESKTOP v 2.0 <30kB> - <anglická verze> pomocí DESKTOPu v GEOSu se vstupuje do systému a provádí se nezbytné operace se soubory -- spouštění programů , kopírování , přejmenovávání , mazání atd. --- návod k používání DESKTOPu najdete v příručce COMMODORE GEOS *str. 18-34* a v **GEOS manual 2** na disketě **Czechmanual**.

2. Channing v 1.1 <6kB> - druh písma < geoFont > pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 14, 16, 24 bodů.

3. Superb v 1.1 <5kB> - druh písma < geoFont > pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 24 bodů.

4. Evans v 1.1 <2kB> - druh písma < geoFont > pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 18 bodů.

5. Hearst v 1.1 <8kB> - druh písma < geoFont > pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 10, 12, 14, 18, 24 bodů.

6. Bubble v 1.1 <5kB> - druh písma < geoFont > pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 24 bodů.

7. Tolman v 1.1 <5kB> - druh písma < geoFont > pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 12, 24 bodů.

8. Harmon v 1.1 <4kB> - druh písma < geoFont > pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 10, 20 bodů.

9. FontKnox v 1.1 <5kB> - druh písma < geoFont > pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 24 bodů.

10. Brennens v 1.1 <2kB> - druh písma < geoFont > pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 18 bodů.

11. Boalt v 1.1 <7kB> - druh písma < geoFont > pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 12, 24 bodů.

12. Tilden v 1.1 <6kB> - druh písma < geoFont > pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 12, 24 bodů.

13. Stadium v 1.1 <3kB> - druh písma < geoFont > pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 24 bodů.

14. Putnam v 1.1 <5kB> - druh písma < geoFont > pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 12, 24 bodů.

15. Ormand v 1.1 <6kB> - druh písma < geoFont > pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 12, 24 bodů.

16. Bowditch v 1.1 <5kB> - druh písma < geoFont > pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 12, 24 bodů.

17. LeConte v 1.1 <3kB> - druh písma < geoFont > pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 12, 18 bodů.

18. Mykonos v 1.1 <5kB> - druh písma < geoFont > pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 12, 24 bodů.

19. Telegraph v 1.1 <2kB> - druh písma < geoFont > pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 18 bodů.

20. Elmwood v 1.1 <8kB> - druh písma < geoFont > pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 18, 36 bodů.

21. Dinobats v 1.4 <5kB> - obrázkový font pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost obrázků je 12 a 24 bodů.

22. Paintbrush v 1.4 <6kB> - druh písma < geoFont > pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 36 bodů.

23. Balloon v 1.4 <5kB> - druh písma < geoFont > pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 24 bodů.

24. Durant v 1.1 <8kB> - druh písma < geoFont > pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 10, 12, 18, 24 bodů.

25. Zapf 10/14 v 1.4 <3kB> - druh písma < geoFont > pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 10, 14 bodů.

Tato disketa obsahuje 22 fontů písma nejrůznějších druhů.

Upozornění:

Některé fonty mají více velikostí písma. Tyto velikosti neobsahují stejný druh písma. Každá velikost může mít jiný druh písma. U některých fontů se zobrazují písmena a znaky jen se stisknutou klávesou **SHIFT !!!**

1. Abderos <1kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 9 bodů.

2. Achaïos <4kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 6, 8, 9, 13 bodů.

3. Alpheios <6kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 8, 9, 25 bodů.

4. Autolyte <12kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 9, 13, 18, 19, 25 bodů.

5. Balios <7kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 22 a 24 bodů.

6. Biadike <3kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 22 bodů.

7. Branchos <7kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 10, 12, 14, 16, 18 bodů.

8. Briseus <13kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 9, 12, 18, 23, 24 bodů.

9. Chalkodon <2kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 12 bodů.

10. Charybdis <7kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 12, 18, 24 bodů.

11. Chrysothemis <9kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 12, 20, 24 bodů.

12. Chylos <10kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 9, 10, 12, 18, 24 bodů.

13. Damysos <10kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 10, 12, 18, 24 bodů.

14. Daskylos <8kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 18 a 24 bodů.

15. Deimachos <7kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 18 a 24 bodů.

16. Deukalion <10kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 9, 12, 18, 24 bodů.

17. Dryas <9kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 12, 23, 24 bodů.

18. Echion <5kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 24 bodů.

19. Elektryon <2kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 9 a 11 bodů.

20. Epimedes <4kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 11, 12, 13 bodů.

21. Eurylochos <5kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 11, 13, 15 bodů.

22. Eurytion <4kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 13 a 15 bodů.

Název diskety č.4 (strana B) : **Mega Pack 2**

Tato disketa obsahuje 28 fontů písma různých druhů.

Upozornění:

Některé fonty mají více velikostí písma. Tyto velikosti neobsahují stejný druh písma. Každá velikost může mít jiný druh písma. U některých fontů se zobrazují písmena a znaky jen se stisknutou klávesou **SHIFT !!!**

1. Garanos <3kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 13 a 15 bodů.

2. Glaukos <3kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 13 a 15 bodů.

3. Gyges <6kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti

písma jsou 13, 15, 18 bodů.

4. Haliskos <2kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 15 bodů.

5. Heleios <3kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 13 a 15 bodů.

6. Hesychios <2kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 15 bodů.

7. Hippolytos <3kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 13 a 15 bodů.

8. Hyperion <2kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 15 bodů.

9. Iapetos <8kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 15, 18, 25 bodů.

10. Iphikles <10kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 13, 15, 18, 30 bodů.

11. Itylos <10kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 11, 15, 16, 19, 30 bodů.

12. Kadmos <6kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 18, 20, 25 bodů.

13. Kallipolis <5kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikosti písma jsou 18 a 25 bodů.

14. Katreus <3kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 25 bodů.

15. Kepheus <5kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 42 bodů.

16. Kleitos <5kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 42 bodů.

17. Kronos <5kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 42 bodů.

18. Kyzikos <5kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 42 bodů.

19. Lakinios <5kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 26 bodů.

20. Learchos <5kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 26 bodů.

21. Linos <5kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 26 bodů.

22. Lynkeus <2kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 15 bodů.

23. Marathos <5kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 26 bodů.

24. Meqapenthes <3kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 21 bodů.

25. Meqareus <3kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 21 bodů.

26. Molpos <3kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 21 bodů.

27. Morseschrift <1kB> - geoFont Morseovy abecedy <tečky, čárky> pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost je 5 bodů.

28. Nomios. <5kB> - geoFont písma pro programy GEOWRITE, GEOPAINT, aj. Velikost písma je 28 bodů.

Mnoho úspěchů s použitím GEOS fontů vám přeje:

COMsoft

Ladislav Tomášek

Svébohov 50

p. Zábřeh na Moravě

789 01

Návod k používání programu *GEOFILE* v 1.2 (německo-anglická verze).

-- Český návod sestavil a graficky upravil : --

Ladislav Tomášek

Kapitola č. 1 ... Co je to GEOFILE ?

Program GEOFILE v 1.2 patří mezi *datábázové programy*. GEOFILE je určena k uchovávání velkého počtu vstupních dat. Úhodou tohoto programu je snadné a rychlé vyhledávání jednotlivých datových položek, snadné setřídění datových položek podle abecedy nebo číselně, tisk masky a dat. položek celé databáze apod. Největší výhodou je značná úspora času při použití GEOFILE.

Kapitola č.2 ... Instalace programu GEOFILE do počítače COMMODORE 64.

1. Zapněte počítač, televizi a disketovou jednotku.
2. Uložte do disk. jednotky disketu č.1<strana A> s názvem **START disk v 1.3.**
(P O Z O R !! - databáze GEOFILE v 1.2 pracuje jen s DESKTOPem v 1.3)
3. Napište příkaz **LOAD"GEOS",8,1** a stiskněte **RETURN**.

Pokud se nepodaří napoprvé nahrát DESKTOP v 1.3, proveďte **RESET** počítače a opakujte postup od bodu 1 do bodu 3 tak dlouho, až se DESKTOP v 1.3 nahraje !!!

4. Zavřete disketu **START disk v1.3** příkazem **CLOSE** z volby **DISK**.
5. Uložte do disk. jednotky disketu č.5<strana B> s názvem **GEOFILE v 1.2** a otevřete ji příkazem **OPEN** z volby **DISK**.

GEOFILE lze z pracovního stolu (DESKTOPu) spustit třemi způsoby:

- a) 2x rychle stiskněte tlačítko joysticku na ikoně (obrázku) GEOFILE.
- b) Stiskněte 1x na ikoně GEOFILE (ikona změny barvy). Najed'te šipkou na horní menu na příkaz **FILE** a z něho stisknutím zvolte příkaz **OPEN**.
- c) Pokud máte vytvořen již nějaký datový soubor v programu GEOFILE, najed'te šipkou na ikonu tohoto souboru a postupujte buď podle bodu a) nebo b). Automaticky se spustí program GEOFILE, ale také samotný datový soubor.

Kapitola č.3 ... U vytvoření datového souboru v programu GEOFILE.

Po spuštění programu GEOFILE se objeví komunikační okénko se třemi možnostmi volby:

CREATE - zvolte v případě, když chcete vytvořit novou databanku. Do dalšího komunikačního okénka napište název databanky a stiskněte **RETURN**. Nová databanka bude otevřena.

OPEN - zvolte v případě, když chcete otevřít již existující databanku. U dalším komunikačním okénku se objeví názvy všech existujících databanek. Uberte požadovanou databanku (šipkou najed'te na název databanky a stiskněte tl. joysticku) a zvolte příkaz **OPEN**. Databanka bude otevřena. Pokud se chcete vrátit zpět do předchozího komunikačního okénka se třemi volbami, zvolte příkaz **CANCEL**. Při výběru databanky se v horním pravém r. hu okénka objeví název aktuální otevřené diskety.

QUIT - zvolte v případě, když se chcete vrátit zpět do pracovního stolu (DESKTOPu). Program GEOFILE se automaticky uzavře.

Kapitola č.4 ... U vytvoření databanky.

A. U vytvoření masky databanky.

Maska databanky je soustava polí, do kterých se zapisují data. Maska databanky zůstává nezměněna v průběhu zadávání datových položek. Chcete-li změnit masku v průběhu zadávání dat, musíte se vrátit k zadávání masky příkazem **form design** z volby **options**.

Při spuštění GEOFILE budou v horním menu tyto volby:

geos , file , edit , options , field , type , display .

1. Nejprve vytvoříte pole pro zadávání dat. Pole má tvar obdélníku. šipkou joysticku najedete na místo obrazovky, kde chcete umístit začátek pole. Jednou stisknete a pohybujete šipkou. Současně se vytvoří obdélník<pole>, který se pohybuje ve směru šipky. Nastavíte obdélník<pole> tak, aby bylo možno zadávat data. **U obdélníku musí blikat kurzor !!** U velikost pole volíte podle dat, které do něj budete ukládat.

Pro zapsání obdélníku<pole> na obrazovku tl. joysticku.

Druhé pole vytvoříte tak, že opět najedete šipkou na místo, kde chcete pole vytvořit. Stisknete 2x tl. joysticku a nastavíte velikost pole. Při prvním stisknutí tl. joysticku se předchozí pole zapíše na obrazovku se dvěma značkami v protilehlých rozích.

a) Stisknutím na značce v levém horním rohu můžete přemístit pole na jiné místo obrazovky.

b) Stisknutím na značce v pravém dolním rohu můžete měnit velikost pole. Tímto způsobem můžete vytvořit více polí. Pole mohou vzniknout i v jiných částech obrazovky. Obrazovka se může posouvat uřistěním šipky joysticku na okraj.

2. Máte-li vytvořena pole, musíte nastavit jejich důležité parametry.

Pro nastavení parametrů musíte každé pole **aktivovat**. Provedete to nastavením šipky joysticku dovnitř daného pole a stisknutím tl. j. ***U aktivovaném poli musí blikat kurzor.***

a) Zvolíte typ pole.

1. poznámkové (volba **type**, příkaz **comment field**)

2. číselné (volba **type**, příkaz **number field**)

3. textové (volba **type**, příkaz **text field**)

Pokud nezvolíte typ pole, je automaticky textové.

b) Do každého pole vepište jméno pole <není nutné, ale pro lepší přehlednost o datech je vhodné>.

Pokud jméno do pole nenapišete, při zadávání dat se v každém poli zobrazí jen znak **duojtečka**.

Opět musí být dané pole aktivováno pro vepsání jména pole.

c) Do každého pole nastavte druh písma pro zobrazení jména pole a datových položek < volba **field**, příkaz **set style** >.

Feldname ... výběr typu písma pro jména pole.

Felddaten ... výběr typu písma pro dat. položky.

Písma může být normální, tučné, podtržené nebo kurzíva, popř. kombinace. šipkou stiskněte na požadovaném písmu < vedle písma je k tomu určen malý čtvereček > a potvrďte **OK**. Písmo se zobrazí v zadané formě.

d) Zvolte pozadí databanky - není nutné < volba **display** >.

Příkazy:

a) **grid background** - pozadí databanky bude tvořeno malými body.

b) **gray background** - pozadí databanky bude tvořeno šedou barvou.

c) **white background** - pozadí databanky bude tvořeno bílou barvou.

e) Vyberte pole, podle kterého se budou abecedně nebo číselně řadit data < volba **field**, příkaz **set sort field** >.

Poznámkové pole nelze třídit !!

B. Zadávání dat do databanky.

Přechod od zadávání masky k zadávání dat do databanky provedete příkazem **data entry** z volby **options**.

Postupně vepisujete do polí data. Do paměti je zavedete příkazem **new form** z volby **form**. Ostatní příkazy slouží k editaci dat <mazání, vyhledávání-viz. popis jednotlivých příkazů v další části manuálu>. K pohybu v databance slouží 2 šipky v horním menu. šipky posouvají data o 1 položku dopředu nebo dozadu podle směru šipek.

Po zvolení příkazu **data entry** dojde ke změně voleb v horním menu : **geos, file, edit, options, form, display**.

Volba č.1 ... form

Podvolba č.1 ... new form <G+N> ... zadání nové dat. položky ve všech polích databanky.

Podvolba č.2 ... recorer f rm ... znovuobnovení původní dat. položky ve všech polích databanky.

Podvolba č.3 ... clear form <G+Z> ... výmaz dat. položky ze všech polí databanky.

Fotvolba č.4 ... clear text <G+U> ... znovuoobnovení jednotlivé dat. položky v aktuálním poli databanky.

Fotvolba č.5 ... clear text <G+X> ... výmaz jednotlivé dat. položky v aktuálním poli databanky.

Fotvolba č.6 ... create search form ... pomocí tohoto příkazu můžete zvolit kritéria pro vyhledávání vámi zvolené dat. položky ze všech dat. položek obsažených v databázi.

Po aktivaci příkazu *create search form* do vybraného pole napíšete dat. položku, kterou chcete rychle vyhledat a zobrazit na obrazovce. Potvrďte **OK**. Potom najedete šipkou na obrázek hlavičky v horním menu a stisknete tl. joysticku. Uámi vybraná dat. položka bude nalezena a zobrazena.

Při zápisu zvolené dat. položky do hledacího pole nemusíte vypisovat celou dat. položku, ale stačí zapsat 1 písmeno nebo postupně další písmena dat. položky a za ně znak **hvězdička "*"**. Pokud je více dat. položek začínajících stejným písmenem, je lepší napsat dat. položku do hledacího pole celou. Nestane-li se tak, počítač postupně zobrazí všechny dat. položky začínající stejným písmenem.

Fotvolba č.7 ... ignore < don't ignore > case ... ???

Fotvolba č.8 ... in this form, replace ... náhrada aktuální dat. položky.

Fotvolba č.9 ... in all forms, replace ... náhrada všech dat. položek.

Kapitola č. 5 ... Grafika z GEOPAINT zavedená do databanky.

Do databanky můžete zavádět grafiku vytvořenou v grafickém editoru **GEOPAINT**, popřípadě grafiku vybranou ve fotoalbu.

Nejdříve musíte převést grafiku z GEOPAINT nebo z fotoalba do grafické mezipaměti < ikona s nůžkami v DESKTOPu >. Grafiku z GEOPAINT převedete do graf. mezipaměti pomocí příkazů **CUT** nebo **COPY** v programu **GEOPAINT**. Potom stačí soubor graf. mezipaměti nahrát na disketu s databankou. U fotoalba je způsob zobrazení složitější. **PHOTOALBUM**, **PHOTOMANAGER** a **DATABANKU** je vhodné mít na jedné disketě kvůli rychlosti, je-li ve fotoalbu více obrázků a chceme je zobrazit v databance.

Postup je následující :

1. Spustíte program **GEOFILE** a otevřete datový soubor.
2. Uytvoříte v databance pole pro zobrazení grafiky. Pole nesmí být aktivované pro abecední nebo číselné řazení.
3. Spustíte program **PHOTOMANAGER** z volby **geos**.
4. Otevřete **fotoalbum** a vyberete grafiku<žádáný obrázek>.
5. Příkazem **CUT** z volby **edit** v **PHOTOMANAGERu** přemístíte grafiku z fotoalba do grafické mezipaměti nebo příkazem **COPY** z volby **edit** v **PHOTOMANAGERu** zkopírujete grafiku z fotoalba do grafické mezipaměti.
6. Ukončíte program **PHOTOMANAGER**.
7. U databance zvolíte příkaz **form design** z volby **options** pro zadávání @asky databanky a aktivujte pole pro umístění grafiky <stiskem tl. joysticku uvnitř pole>.
8. Z volby **edit** zvolíte příkaz **paste picture**.
9. Grafika se zavede do databanky. Není-li obrázek vidět, zvolte příkaz **hide/show pictures** z volby **file**. Obrázek se otevře. Opětovným stiskem na příkaze **hide/show pictures** se obrázek znovu uzavře.

P @ Z @ R ||

Podmínkou pro zavedení grafiky z **GEOPAINT** nebo **fotoalba** do databanky je uložit grafiku do **grafické muzipaměti**< podrobný postup najdete v příručce **COMMODORE GEOS str. 71-74** >. Texty lze také zavádět do databanky, ale musí být vytvořeny v graf. editoru **GEOPAINT**.

Kapitola č. 6 ... Popis příkazů v GEOFILE.

Po spuštění programu **GEOFILE** se v horním menu zobrazí tyto volby:
geos, file, edit, options, field, type, display .

Volba č. 1 ... geos

Fotvolba č.1 ... GeoFile info ... technické informace o programu GEOFILE < autor, verze, rok výroby programu, firma >.

Podvolba č.2 ... HELP-geoFile ... pomoc při práci s programem GEOFILE < stručný popis příkazů, funkcí apod. >.

Podvolba č.3 ... další podvolby mohou být názvy volně spustitelných uživatelských programů, které mohou být spuštěny přímo v některém programu např. GEOWRITE, GEOPAINT, GEOFILE, GEOCALC. Mezi volně spustitelné programy patří např. preference mgr, PAUSE!, CLOCK...

Volba č. 2 ... file

Podvolba č.1 ... preview <G+O> ... zobrazení celé masky databáze na obrazovce < rozmístění políček, jejich velikost apod. >.

Podvolba č.2 ... change layout ... pomocí tohoto příkazu si můžete vytvořit tzv. pomocnou databanku.

Po zvolení příkazu change layout se zobrazí komunikační okénko. Na prvním místě v komunikačním okénku je vždy originální databanka. Na ostatní místa <místo textu "Layout leer."> můžete vytvářet pomocné databanky.

Příkazy:

USE ... změna databanky <šipkou najedete na příslušný název databanky a stisknete tl. joysticku. Potom aktivujete příkaz **USE** a dojde k otevření databanky (i originální).

RENAME ... přejmenování pomocné databanky.

NEW ... vytvoření nové pomocné databanky.

DELETE ... vymazání pomocné databanky.

Podvolba č.3 ... show count ... zobrazení počtu datových položek v databance.

Podvolba č.4 ... hide/show/ pictures <G+S> ... uzavření nebo otevření zobrazení grafiky zavedené do databanky z graf. editoru GEOPAINT nebo fotoalba. Příkaz používejte tehdy, justliže máte grafiku již zavedenou do databanky.

Podvolba č.5 ... copy layouts ... pomocí tohoto příkazu můžete kopírovat @asku databanky do nového souboru, ale bez datových položek.

Podvolba č.6 ... build scrap ... pomocí tohoto příkazu vytvoříte textový zdroj s uvedenými položkami pro zobrazení v textovém editoru GEOWRITE jako text.

Podvolba č.7 ... rename <G+R> ... přejmenování aktuální <otevřené> databanky.

Podvolba č.8 ... print ... tisk databanky na tiskárně.

Podvolba č.9 ... close <G+C> ... uzavření databanky a návrat do komunikačního okénka s volbami CREATE, OPEN a QUIT. Uzavření databanky pomocí příkazu close je nutné; jinak by mohlo dojít ke ztrátě dat.

Podvolba č.10 ... quit ... uzavření databanky a návrat do prac. stolu <DESKTOPu>.

Volba č. 3 ... edit

*Podvolba č.1 ... cut ... vyjmutí datové položky při zadávání dat nebo vyjmutí názvu pole při editaci masky databanky a uložení do textové mezipaměti <v DESKTOPu je to samostatný soubor s názvem *Text Scrap*>. Dat. položka nebo název pole nezůstane na původním místě.*

*Podvolba č.2 ... copy ... kopírování datové položky při zadávání dat nebo kopírování názvu pole při editaci masky databanky a uložení do textové mezipaměti <v DESKTOPu je to samostatný soubor s názvem *Text Scrap*>. Dat. položka nebo název pole zůstane na původním místě.*

*Podvolba č.3 ... paste ... pomocí tohoto příkazu můžete umístit název pole nebo dat. položku vybranou příkazy **cut** nebo **copy** do jiného políčka v databance.*

*Podvolba č.4 ... paste picture ... umístění grafiky do databanky. Příkaz je zobrazen ve volbě **edit** pouze při zadávání masky databanky.*

Na disketě musí existovat soubor grafické mezipaměti <ikona s nážky a názvem *photo scrap*>.

Volba č. 4 ... options

Podvolba č.1 ... form design ... pomocí tohoto příkazu můžete editovat<měnit> masku databanky < pozice políček, jejich velikost apod. >

Podvolba č.2 ... data entry ... pomocí tohoto příkazu můžete přejít od zadávání masky databanky k zadávání datových položek do databanky.

P O Z O R !! Jedno z polí databanky musí být vybráno k abecednímu nebo číselnému řazení dat. položek. Proveďte se stiskem na příkaze **set sort field** z volby **field** při editaci masky databanky.

Podvolba č.3 ... print ... tisk databanky na tiskárně.

Po zvolení příkazu **print** budou v menu tyto volby:

geos, file, options, field, print, display .

Jiný obsah příkazů mají volby **field** a **print** :

1. Volba ... field _

a> **print field name ...** tisk jména pole.

b> **print all field names ...** tisk všech jmen polí.

c> **print no field names ...** jména polí nebudou vytištěny.

d> **print the box ...** tisk rámečku pole.

e> **print all boxes ...** tisk všech rámečků polí.

f> **print no boxes ...** rámečky polí nebudou vytištěny.

2. Volba ... print

a> **print all forms ...** tisk všech datových položek.

b> **print selected forms ...** tisk vybraných datových položek.

c> **print current form ...** tisk aktuálních dat. položek.

d> **print blank form ...** tisk čistých datových položek.

e> **pack<unpack> forms ...** naplnění<nenaplnění> tiskové stránky daty.

Volba č.5 ... field

Podvolba č.1 ... set style ... výběr typu písma pro jména polí a dat. položky.

Feldname ... výběr typu písma pro jména pole.

Felddaten ... výběr typu písma pro dat. položky.

Písmo může být normální, tučné, podtržené nebo kurzíva, popř. kombinace. Šipkou stiskněte na požadovaném písmu < vedle písma je k tomu určen malý čtvereček > a potvrďte **OK**. Písmo se zobrazí v zadané formě.

Podvolba č.2 ... set sort field ... pomocí tohoto příkazu musíte vybrat pole pro abecední nebo číselné řazení dat. položek.

Podvolba č.3 ... recorer text <G+U> ... znovuobnovení původního jména pole, jestliže jste provedli změnu.

Podvolba č.4 ... clear text <G+X> ... zrušení<výmaz> jména pole.

Podvolba č.5 ... delete ... zrušení<výmaz> celého pole.

Volba č. 6 ... type - (typ pole v databance)

Podvolba č.1 ... comment field ... vytvoření poznámkového pole <do tohoto pole nelze zadávat žádná data>.

Podvolba č.2 ... number field ... vytvoření číselného pole. Dat. položky budou tříděny podle velikosti čísel.

Podvolba č.3 ... text field ... vytvoření textového pole.

Dat. položky budou tříděny abecedně.

Volba č. 7 ... display - (editace obrazovky)

Podvolba č.1 ... grid background ... pozadí databanky bude tvořeno malými body.

Fodvolba č.2 ... gray background ... pozadí databanky bude tvořeno šedou barvou.

Fodvolba č.3 ... white background ... pozadí databanky bude tvořeno bílou barvou.

Fodvolba č.4 ... hide <show> indicator <G+L> ... zobrazení okénka pro rychlý pohyb ve všech částech databanky. Opětovným stisknutím na příkaze dojde k vypnutí okénka.

Najedete šipkou na malý čtvereček v tomto okénku, stisknete tl. joysticku a pohybem čtverečku nastavíte pozici v databance (pozice čtverečku zobrazuje pozici databanky). Stiskem na okraji okénka můžete okénko přesunout na kterékoliv místo na obrazovce.

Fodvolba č.5 ... align on/off ... vyrovnání do řady.

Příkaz je zobrazen ve volbě **display** pouze při zadávání masky databanky.

Po přechodu od zadávání masky databanky k zadávání dat do databanky příkazem **data entry** z volby **options** dojde ke změně hlavního menu v horní části obrazovky :

Hlavní volby budou následující :

geos, file, edit, options, form, display.

1. Volba ... form

Fodvolba č.1 ... new form <G+N> ... zadání nové dat. položky ve všech polích databanky.

Fodvolba č.2 ... recorver form ... znouobnovení původní dat. položky ve všech polích databanky.

Fodvolba č.3 ... clear form <G+Z> ... výmaz dat. položky ze všech polí databanky.

Fodvolba č.4 ... recorver text <G+U> ... znouobnovení jednotlivé dat. položky v aktuálním poli databanky.

Fodvolba č.5 ... clear text <G+X> ... výmaz jednotlivé dat. položky v aktuálním poli databanky.

Fodvolba č.6 ... create search form ... pomocí tohoto příkazu můžete zvolit kritéria pro vyhledávání vámi zvolené dat. položky ze všech dat. položek obsažených v databázi.

Po aktivaci příkazu *create search form* do vybraného pole napíšete dat. položku, kterou chcete rychle vyhledat a zobrazit na obrazovce. Potvrďte **OK**. Potom ůjedete šipkou na obrázek hlavičky v horním menu a stisknete tl. joysticku. Uámi vybraná dat. položka bude nalezena a zobrazena.

Při zápisu zvolené dat. položky do hledacího pole nemusíte vypisovat celou dat. položku, ale stačí zapsat 1 písmeno nebo postupně další písmena dat. položky a za ně znak **hvězdička "*"**. Pokud je více dat. položek začínajících stejným písmenem, je lepší napsat dat. položku do hledacího pole celou. Nestane-li se tak, počítač postupně zobrazí všechny dat. položky začínající stejným písmenem.

Fodvolba č.7 ... ignore < don't ignore > case ... ???

Fodvolba č.8 ... in this form, replace ... náhrada aktuální dat. položky.

Fodvolba č.9 ... in all forms, replace ... náhrada všech dat. položek.

Poznámka č.1 : Na disketě s programem GEOFILE v1.2 jsem vytvořil ukázkovou databanku (ikona s názvem databanka). Otevřete ji a seznamte se s jednotlivými příkazy, strukturou a ovládáním databanky.

Poznámka č.2 :

Tento návod se zakládá pouze na osobních zkušenostech a tak jistě není dokonalý. Několik příkazů zůstalo neobjasněno. Proto uvítám vaše užitečné poznatky z používání GEOFILE v1.2 .

Mnoho úspěchů s použitím programu GEOFILE v1.2 vám přeje:

COMsoft
Ladislav Tomášek
Svébohov 50
p. Zábřeh na Moravě
789 01

Návod k používání programu GEOCALC v 1.0 (anglická verze)

---český návod sestavil a graficky upravil---

Ladislav Tomášek

1. Co je to GEOCALC ?

Program GEOCALC v 1.0 patří mezi programy, které se jmenují *tabulkové procesory*. Tento program je určen na zpracování velkého počtu vstupních dat a k rychlému hromadnému provádění matematických operací s těmito daty. Používáním GEOCALCu ušetříte mnoho času.

2. Instalace programu GEOCALC do počítače COMMODORE 64.

GEOCALC lze z pracovního stolu (DESKTOPu) spustit třemi způsoby:

- a> 2x rychle stisknete tlačítko joysticku na ikoně (obrázku) GEOCALC.
- b> Stisknete na ikoně GEOCALC (ikona změni barvu). Najed'te šipkou na horní menu na příkaz **FILE** a z něho stisknutím zvolte příkaz **OPEN**.
- c> Pokud máte vytvořen již nějaký datový soubor v programu GEOCALC, najed'te šipkou na ikonu tohoto souboru a postupujte buď podle bodu a) nebo b). Automaticky se spustí program GEOCALC, ale také samotný datový soubor.

3. Vytvoření datového souboru v programu GEOCALC.

Po spuštění programu GEOCALC se objeví komunikační okénko se třemi možnostmi volby:

CREATE - zvolte v případě, když chcete vytvořit nový datový soubor. Do dalšího komunikačního okénka napište název datového souboru a stisknete RETURN. Nový soubor bude otevřen.

OPEN - zvolte v případě, když chcete otevřít již existující datový soubor. U dalším komunikačním okénku se objeví názvy všech existujících datových souborů. Vyberte požadovaný datový soubor (šipkou najed'te na název souboru a stisknete tl. joysticku) a zvolte příkaz **OPEN**. Datový soubor bude otevřen. Pokud se chcete vrátit zpět do předchozího komunikačního okénka se třemi volbami, zvolte příkaz **CANCEL**. Při výběru souboru se v horním pravém rohu okénka objeví název aktuální otevřené diskety.

QUIT - zvolte v případě, když se chcete vrátit zpět do pracovního stolu (DESKTOPu). Program GEOCALC se automaticky uzavře.

4. Ovládání programu GEOCALC.

U horní části obrazovky se po spuštění GEOCALCu objeví menu s těmito 5 volbami:

geos , file , edit , options , display

Volba č.1 ... geos

Podvolba č.1 ... geoCalc info - technické informace o programu GEOCALC (verze programu, rok výroby, autor , apod.)

Podvolba č.2 ... HELP-GeoCalc - stisknutím na tomto názvu **HELP-GeoCalc** spustíte program, který obsahuje pomoc při práci s programem GEOCALC. Obsahuje jednoduché vysvětlení některých příkazů a funkcí. U DESKTOPu je tento program tvořen dvěma soubory s ikonou **HELP**.

Dalšími podvolbami mohou být názvy programů, které lze spustit přímo v programu GEOCALC (*napr. preference mgr, pad color mgr, calculator, alarm clock, note pad, apod...* Stisknutím tl. joysticku na příslušném názvu programu dojde k jeho spuštění přímo v programu GEOCALC, aniž by došlo k jeho opuštění.

Volba č.2 ... file

Podvolba č.1 ... close - uzavření datového souboru.

Podvolba č.2 ... update - postupné ukládání částí souboru na disketu. Kdyby došlo k výpadku el. energie, ztratíte pouze tu část souboru, která nebyla pomocí příkazu **update** uložena na disketu.

Podvolba č.3 ... rename - přejmenování datového souboru.

Podvolba č.4 ... print - vytištění datového souboru na tiskárně.

Funkce č.5 ... quit - uzavření datového souboru a návrat do prac. stolu (DESKTOPu).

Volba č.3 ... edit

Funkce č.1 ... cut - označení (vyjmutí) části souboru, která bude přeložena na jiné místo v souboru. Text na původním místě nezůstane, ale bude přeložen na vámi zvolené místo pomocí příkazu **PASTE**. Při použití příkazu **CUT** se vytvoří mezipaměť ve formě samostatného souboru **CALC SCRAP** s vybranou částí.

Funkce č.2 ... copy - kopírování části souboru, kterou vyberete pomocí joysticku se stisklým tlačítkem. Text na původním místě zůstane a bude překopírován na vámi zvolené místo pomocí příkazu **PASTE**. Rovněž se vytvoří mezipaměť ve formě souboru. *Fakul budete kopírovat vzorce, změní se na součadnice, kam budete kopírovat.*

Funkce č.3 ... paste - umístěte kurzor na místo, kam chcete text překopírovat nebo přeložit a zvolte příkaz **PASTE**. Text vybraný příkazy **CUT** nebo **COPY** bude z mezipaměti uložen na místo, kde je kurzor.

Funkce č.4 ... clear - vymazání části souboru nebo celého souboru.

a) Chcete-li vymazat jedno okénko v rastru, najed'te na něj šipkou a stiskněte tl. joysticku. Potom aktivujte příkaz **CLEAR** a text se vymaže.

b) Chcete-li vymazat více okének, najed'te šipkou na první okénko určené k vymazání a držte tl. joysticku stisknuté a zároveň šipkou pohybujte a vyberte potřebný počet políček. Potom aktivujte příkaz **CLEAR** a text bude ze všech označených políček vymazán. Zrušení výběru okének provedete opětovným stisknutím tl. joysticku.

c) Chcete-li vymazat celý datový soubor, najed'te šipkou do levého horního rohu na obdélník pod označením políčka (např. A1). Stiskněte na něm a dojde k označení celého rastru. Potom opět zvolte příkaz **CLEAR**. (Tento způsob je velmi zdlouhavý. Lepší je přímo vymazat datový soubor z DESKTOPu).

Volba č.4 ... options

Funkce č.1 ... paste function - výběr funkce pro výpočet. Rozsahy hodnot v závorce jsou odděleny dvojtečkou - např. **SUM(A1:A8)**. *Dojde k sečtení hodnot v rozsahu A1-A8.*

(R) - zadej rozsah hodnot /např. A1:A8/

(H) -zadej hodnotu /číslo//např. B5 nebo konkrétní číslo/

Přehled všech funkcí :

ABS(H) ... výpočet absolutní hodnoty z čísla

ATAN(H) ... výpočet funkce arc tangens z čísla

AUG(R) ... výpočet průměru z daných hodnot

COS(H) ... výpočet goniometrické funkce kosinus z čísla

EXP(H) ... výpočet exponenciální funkce e^x

FU(plat, úrok, doba) ... budoucí hodnota

INT(H) ... odtržení desetinných míst z čísla

LN(H) ... výpočet přirozeného logaritmu z čísla

LOG(H) ... výpočet dekadického logaritmu z čísla

MAX(R) ... určení maximální hodnoty z daných hodnot

MIN(R) ... určení minimální hodnoty z daných hodnot

NA ... označení nepřístupných hodnot

PI ... Ludolfovo číslo

PMT(kapitál, úrok, doba) ... tržní placení

PU(plat, úrok, doba) ... nynější hodnota

RAND ... generování náhodného čísla

RATE(konec, začátek, doba) ... smíšený(kombinovaný) vzrůst ceny

RND(H) ... zaokrouhlení čísla

SIN(H) ... výpočet goniometrické funkce sinus z čísla

SQRT(H) ... výpočet druhé odmocniny z čísla

SUM(R) ... určení součtu z daných hodnot

TAN(H) ... výpočet goniometrické funkce tangens z čísla

TERM (plat, úrok, kořec) ... číslo periody požadované do nahromadění specifické budoucí hodnoty rovnající se výplatám

Funkce **č.2 ... define name** - umístění nedefinovaného textu do příkazové řádky a poté do okénka rastru.

Funkce **č.3 ... define name** - nedefinování textu + nedefinování umístění do okénka rastru.

Funkce **č.4 ... copy text scrap** - pomocí tohoto příkazu můžete kopírovat čísla nebo text, který je zobrazen v rastru. **P O Z O R E** Tento příkaz **nekopíruje** vzorce (např. B4*C8). **Kopíruje pouze to, co je zobrazeno na obrazovce.**

Funkce **č.5 ... paste text scrap** - pomocí tohoto příkazu můžete umístit kopii vytvořenou příkazem **copy text scrap** na vámi zvolené místo pomocí joysticku.

Funkce **č.6 ... names ON / OFF** - zapnutí/vypnutí zobrazení nedefinovaného textu v příkazové řádce. pětovným stiskem tl. joysticku na příkaze **names ON/OFF** buď zapnete nebo vypnete zobrazení.

Volba č.5 ... display - definování obrazovky.

Funkce **č.1 ... format** - pomocí tohoto příkazu si můžete vybrat formu zobrazení čísel (např. číslo s dvěma desetinnými místy, číslo s třemi desetinnými místy apod. potvrzení výběru políčko OK).

Funkce **č.2 ... style** - pomocí tohoto příkazu si můžete vybrat druh písma (normální, tučné, kurzíva).

Funkce **č.3 ... alignment** - pomocí tohoto příkazu si můžete vybrat pozici zobrazení čísla nebo textu uvnitř okénka (1.uprostřed, 2.centrování zleva, 3.centrování zprava).

Funkce **č.4 ... width** - pomocí tohoto příkazu si můžete zvětšit nebo zmenšit okénko v rastru.

Tuto funkci lze provádět pomocí šipky joysticku. šipkou najedete na rámečky s označením **A,B,C,D,E,F** atd. a umístíte šipku na svislé dělicí čáře mezi jednotlivými písmeny. Z velké šipky se stanou dvě malé centrování šipečky. Stisknete tl. joysticku na čáře a držte jej. Přitom pohybujte čarou do požadované vzdálenosti.

Funkce **č.5 ... scroll ON/OFF** - pomocí tohoto příkazu můžete zapnout zobrazení okénka pro **rychlý pohyb** ve všech částech rastru.

U pravém dolním rohu se zobrazí obdélník(představuje celý rastr GEOCALCu), v kterém ze malý čtvereček. Na něm stisknete tl. joysticku a pohybujte s ním do požadovaného místa. Toto místo představuje některý úsek v rastru GEOCALCu, na který se rychle přesunete. Obdélník vypnete opětovným stisknutím na příkaze **scroll (zobrazeno ON-vypnutý obdélník, zobrazeno OFF-zapnutý obdélník).**

5. Usvětlení ostatních symbolů a funkcí v programu GEOCALC.

a> U pravém dolním rohu jsou čtyři symboly šipek. šipky se používají k zobrazení rastru **po tzv. stranách** ve směru šipek. Aby se obrazovka posunula o jednu stranu, stisknete na požadované šipce.

b> Necháte-li šipku joysticku v maximální horní, dolní poloze nebo na obou krajích, rastr se sám pohybuje daným směrem.

c> Jestliže najedete šipkou na pozici zobrazení okénka (levý horní roh pod menu-např. je zobrazeno A1) a stisknete tl. joysticku nebo myši, dostanete se do povelového režimu. Můžete sami zvolit pozici v rastru a rastr se na ni automaticky přesune a to tak, že daná pozice bude v levém horním rohu rastru.

d> Najedete-li šipkou do levého dolního rohu na malou značku dvou šipek, můžete si rastr rozdělit na dva. Právě ovládaný rastr je ten, kde je aktivní okénko v rastru a obdélník s několika vodorovnými čarami(na levém okraji). Změnu provedete pomocí tl. joysticku stisknutím na okénku v druhém rastru.

e> U příkazové řádce jsou dva znaky, na kterých můžete stisknout:

1. krát - stisknutím na tomto znaku provedete výmaz textu v příkazové řádce.

2. fajfka - stisknutím na tomto znaku potvrdíte zápis v příkazové řádce a text se zaznamená do okénka v rastru.

f> Pokud máte okénko v rastru malé, že se do něj nevejde výsledek výpočtu nebo text, objeví se v něm 3 znaky \$\$\$. Musíte rozšířit okénko v rastru; potom se objeví požadovaný zápis.

Mnoho úspěchů s programem GEOCALC v 1.0
vám přeje:

COMsoft

Ladislav Tomášek

Svébohov 50

p. Zábřeh na Moravě

709 01

Kapitola 1.

1.1 Pozadavky k provozu GEOCHART	11
1.2 Instalace GEOCHART	12

Kapitola 2

2.1 Pracovni zpusob GEOCHART	17
2.2 Rychlokurs	24
2.2.1 Priprava pracovni diskety	24
2.2.2 Otevreni GEOCHART	26
2.2.3 Otevreni NOTIZBLOKU-zadavani dat	27
2.2.4 Nalepit Text-Scrap a volba dat	28
2.2.5 Navrat k CHART-modu a zmena CHART-format	31
2.2.6 Opusteni GEOCHART	33
2.2.7 Hledani noveho souboru dle piktoqramu	33

Kapitola 3

3.1 Co patri do Text-Scrapu?	35
3.1.1 Jak usporadat data	35
3.1.2 Titulek CHARTU	36
3.1.3 Radky,sloupce-jejich popis	37
3.1.4 Jak jsou radky,sloupce(popisy)stanoveny	37
3.1.5 Hodnoty	38
3.1.6 Max.velikost Text-Scrapu-vymereni	39
3.2 Usporadani s GEO-CALC	39
3.3 Usporadani s Geo Write	41
3.4 Usporadani s GEOFILE	42
3.5 Usporadani v pomocnem prg.NOTIZBLOK	46

Kapitola 4

4.1 Pred pouzitim GEOCHART	49
4.1.1 Je GEOCHART instalovano?	49
4.1.2 Pracovni diskety GEOCHART	49
4.1.3 Pomocny program NOTIZBLOK	50
4.1.4 Soubor DESKTOP	50
4.1.5 Pomocne prostr.Text-a FOTO manager	51
4.1.6 Zvlastni znakové sady	51
4.2 Useobecne kroky pri sest.dokumentu GEOCHART	51
4.3 Start GEOCHARTu	52
4.3.1 Start z DESKTOPu	53
4.3.2 Uytvoreni noveho dokumentu	53
4.3.3 Otevreni dokumentu	54
4.3.4 Navrat do DESKTOPu	55
4.3.5 Otevreni existujiciho dokumentu z DESKTOPu	56

Kapitola 5 – IMPORT DAT

5.1 Po startu GEOCHART	57
5.2 Ujvolani modu dat	59
5.2.1 Metoda 1 : nalepeni Text Scrapu	59
5.2.2 Metoda 2 : pouziti poveloveho menu	59
5.2.3 Obrazovka v datovem modu	59
5.3 Funkce mrize v datovem modu	60

5.3.1	Mriz pri chartech bez rozprasovaci grafiky	61
5.3.1.1	Vertikalni volba v chartu bez rozpr.grafiky	62
5.3.1.2	Horizontalni volba v chartu bez roz.grafiky	63
5.3.2	Mriz pri chartech rozpras.grafikou	64
5.4	Volba dat s mrizi v datovem modu	65
5.4.1	Pouziti mrize pro charty bez rozpr.grafiky	66
5.4.2	Standartne-primerena volba mrizk.bunek	67
5.4.3	Pouziti mrize pri chartech z rozpr.grafikou	68
Kapitola 6 – Formatovani GEOCHART		
6.1	Volba jednoho typu chartu	71
6.1.1	Volba typu : area,bar,column,point,line	71
6.1.2	Volba typu pie,unibar	72
6.1.3	Volba chartu rozprasovaci grafiky	75
6.2	Editovani textu	76
6.2.1	Max.delka text.stringu	77
6.2.2	max.velikost v bodech	77
6.2.3	Meneni textu pro vsechny charty	77
6.2.4	Doplneni textu do chartu	80
6.3	Zmena vzorovani	81
6.3.1	Jak zmenit vzorovani v chartech–area,bar,column	81
6.3.2	Jak zmenit vzorovani v point–line–scatter	82
6.4	Zmena znakového modu na plochach	83
6.4.1	Jak zmenit znakovy mod v plosnem chartu	84
6.4.2	Prekryte vzorovani v prekryvajicim plos.chartu	84
6.5	Premena osoveho rozsahu	85
6.5.1	Zmena hodnot na osach(bez rozpr.grafiky)	85
6.5.2	Zmena hodnot na osach (s rozpr.grafikou)	86
6.6	Zmena formatu cisel	87
6.6.1	Zmena form.cisel v area,bar,column,point,line	87
6.6.2	Zmena form.csel pro rozprasovaci grafiku	88
6.7	Zmena pozadi–mriz	89
Kapitola 7 – organizace dat		
7.1	Kopirovani chartu do jineho GEOS–dokumentu	91
7.2	Ukladani nabo zruseni zmen	93
7.2.1	Ulozenidokumentu na disketu	93
7.2.2	Znovuzhotoveni dokumentu	94
7.3	Prejmenovani dokumentu	94
7.4	Tisk dokumentu	94
7.5	Opusteni GEOCHARTu	95
7.5.1	Prechod do jineho dokumentu CHART	95
7.5.1	Bezprostredni zpetny skok do DESKTOPu	95
Kapitola 8 – Dodatky		
	Uznam pojmenovani	97
	Menu	103
	Chybova hlasi	113

Kapitola 1

Program bezi pouze u C 64 a u 128,128 Djen v modu
C 64.Optimalni vybava – libovolna verze GEOCALC,GEOWRITE,GEOFILE.
 Instalace jen u novych orig.programu.Doporucuje se udelat si
 pojistnou kopii.Navrhy na pracovni disketu viz 4.1.2.

Kapitola 2 – vyuka GEOCHARTu

2.1 Pracovní způsoby(provoz)GEOCHARTu

GEOCHART umožňuje vytvořit vyhodnocovací tabulky,obrazy o velikosti jedné strany přičemž jsouk dispozici různé styly a formy.

Součástí CHARTu přicházejí ze dvou rozdílných zdrojů : jeden zdroj je libovolný program,n.pr.GEOCALC,GEOWRITE,GEOFILE nebo NOTIZBLOK.Uloha GEOCHARTu je tato data přeložit do grafiky.

1.krok : kopírovat data do TEXT SCRAPU.

2.krok : nalepit do dokumentu CHART.

Automaticky to však takto nelze.GEOCHART musí data nejprve rozčlenit do oddílů (sections) a pak Vám dovolí,ktelé úseky můžete do Geochartu přenést.

Jakmile vložíte(nalepíte) Textscrap do chartové grafiky,můžete titulek změnit,nebo smazat.Data v Textscrapu nemusí nutně titulek obsahovat.

Hodnoty– jsou uspořádány ve sloupcích a řádkách.Můžete selektovat celý sloupec,řádek (do 20 hodnot)–muže to i v dílech.Každá část,ktelou takto zvolíte se označuje jako **serie dat**.Do jednoho chartu lze takto vložit nejvíce 4 takovéto serie,pricemž každá z nich může obsahovat max. 20 hodnot.Aby byly TextScrap – data platná musí obsahovat hodnoty.

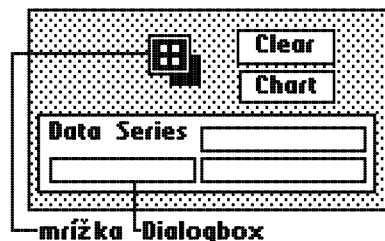
Jméno serie– každá datová serie je pojmenována– jakmile je serie nalepena je možno tato pojmenování měnit,smazat.Data TEXT SCRAP **nemusi** bezpodmínečně obsahovat jména serií.

Jméno kategorie – slouží jako poměřovací základ pro každou hodnotu – nemusíte se omezovat pouze na řádky,po nalepení TEXT SCRAPU lze tyto měnit,ev.smazat.Text Scrap nemusí bezpodmínečně obsahovat jména kategorií.

Nalepení do Textscrapu aktivuje datový mód (**Data Mode**),který použijete k volbě zvolených úseku,ktelé patří do Chartu . Piktogram,který v tomto módu nejprve použijete je mřížka (**Gitter**)



Každý čtvereček v mřížce reprezentuje jednu hodnotu v Textscrapu. Abyste viděli hodnoty v Textscrapu pohybujete ukazatelem myši přes mřížku.



Dialogový box (**Data Series**) ukazuje jednu hodnotu a odpovídající popis,ktelé budou do chartu pojaty i když nejsou zastoupeny v mřížce.Abyste mohli zvolit úsek Textscrapu,musíte příslušný úsek v mřížce invertovat.Jestliže usazujete levý sloupec hodnot,musíte invertovat levý sloupec mřížky.Jestliže se zde zmylíte můžete použít piktogram **CLEAR** .Jakmile jste dokončili volbu v mřížce,můžete stiskem piktogramu **CHART** tento mód opustit.Můžete se sem kdykoli vrátit,napr . zvolit novou větu.

Po opuštění datového módu se dostanete do **CHART–módu**,který Vám vyhodnocená data ukáže.Tento mód Vám umožní konečný obraz chartu mnoha způsoby změnit.

Chart–Typ (chart style)– Můžete volit z devíti různých typu : AREA – (plochy a oblouky v x/y kóordínatech,plosný diagram.

BAR – horizontální sloupce,sloupcový diagram



COLUMN - vertikální sloupce

PIE - tzv.dortový diagram (kulatý)

POINT - zobrazení bodu v x/y koordínatech(bodový diagr.)

LINE - čarý-úsečky v x/y koordínatech

SCATTER/POINT - rozprásov.grafika s body

SCATTER/LINE - rozprásov.grafika úsečky

UNIBAR - sloupec s vertikálním dělením

TEXT - libovolně můžete texty připojovat,menit (napr.popisy). Nejenže můžete základní formát(druh písma,styl písma,velikost bodu a obsah změnit,rovněž tak máte možnost určit,zda se text má vůbec objevit.

Markierungen(vzorovani)

Oznaceni reprezentuje hodnoty,ktere jste do CHARTu

importovali. Ono muze menit vzorek s nimz je

zobrazeno.Jestlize znaceni je na vyplnene plose (sloupec,nebo dortova forma),muzete si zvolit z 32 ruznych vzorku.Tyto vzorky jsou stejne,jake se pouzivaji v

GEOPAINTU.Jestlize znaceni je bod,mate vyber ze 4 druhu.

Osove hodnoty(Achsenwerte)

Tyto jsou automaticky GeoChartem nacteny a predstavuji

pomerovaci zaklad pro hodnoty,ktere jsou na Geochart

pripojeny.Muzete pripojiti negativni hodnoty-jestlize je to nutne

-podle typu chartu.Dodatecne muzete osove hodnoty

zmenit,napr. ze maji byt cteny procenta nebo oznaceni meny penez a pod.

Hintergrund-Gitter(mrizka pozadi)

Kdeje to zadouci muzete volit dva druhy mřížky,neboji uplne vypustit.

V kazde dobe se muzete vratit do datoveho modu a tam

volit jinou vetu z datove serie.

Jakmile jste zadany CHART zhotovili muzete jej vyuzit

pro nejaky jiny dokument. Ueskere operace obvykle v GEOSU

pracuji zde temer presne jako v jinych aplikacich

GEOSU.Rovněž tak muzete pouzivat ruzne GEOS pomocne

programy.

2.2 Rychlokurs

V tomto rychlokursu budete pouzivat NOTIZBLOK pro

zhotoveni TEXTSCRAPu,ktery v Geochartu nalepíte.

2.2.1 Krok 1. - priprava pracovni diskety

Nikdy nepouzivejte original ku zhotoveni nejakeho

dokumentu!Jako pracovni disketu pouzijte jednoduse kopii

originalu.Nezapomente disketu pojmenovat.Soucasne pridejte soubor DESKTOP.

2.2.2 Krok 2. - otevreni GeoChart

Po kliknuti na piktogramu uvedte v dialogboxu nazev noveho

dokumentu. Uzdy kdyz zhotovujete novy dokument

GeoChart,ukazuje jako prvni obrazovka vychazi Chart

(vzor).Hodnoty tohoto chartu nejsou v Textscrapu.

2.2.3 Krok 3. - otevreni a zadani dat do NOTIZBLOKU

Tento pomocny program NOTIZBLOK u GeoChartu je nove

upraven tak,aby ste jeho obsah pomoci Textscrapu mohli

prenest do Geochart.

1. Zvolte NOTIZBLOK

2. Napiste nasledujici data:

Sprockets.Jan.Feb.Mar.Apr.May

Model A.190.-232.30.-120.-56

Model B.788.988.535.-222.677

Model C.321.788.612.673.322

Model D.122.821.2001.988.1992

Dbejte na to,abyste uvadeli tecky pro ohraniceni a za kazdym radkem stisknete RETURN.

Aby GeoChart mohla vyhodnocovat data budouciho diagramu spravne pouzit,musi byt stranka usporadana dle urcitého schematu.

SPROCKETS - to jsou jednotlivé zuby ozubeného kola- je to vlastně titul Chartu.Tyto tituly stojí vždy v levém horním rohu zápisu.

JAN,FEB,MAR,APR a MAY jsou popisy sloupce.Kazde popsání stojí nad svislou řadou hodnot.Zde se předpokládá,že GeoChart tyto popisy interpretuje jako jména serií.,tyto pak stojí v legendě Chartu.I toto přednastavení lze dle přání změnit.

MODEL A,MODEL B,MODEL C,MODEL D,jsou popisy řádku. To znamená,že stejně jako u sloupce,zde pak horizontálně následují v řadě hodnoty. Přednastaveno je,že GeoChart tyto popisy řádku interpretuje jako kategorií jmen,tyto pak stojí pod mřížkou chartu. I toto lze dle volby změnit.

HODNOTY(CISLA)

Následují za popisem vertikálně i horizontálně.Jednotlivé hodnoty musí být odděleny tečkou.

Všechna data musí být oddělena tečkou a nesmíte mezi data dávat ani čárku,ani prázdný znak.

Jakmile jste všechna data vepsali na stránku

NOTIZBLOKU,můžete provést TextScrap tím,že podržíte klávesu Commodore a stisknete <C=> .

Opusťte nyní NOTIZBLOCK (stiskem v pravém horním políčku).Uratíte se tak k dokumentu chartu.

2.2.4 Krok 4. - Nalepte Textscrap a volte Chart-data

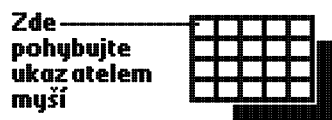
1. Zvolte **paste (einkleben)** nebo stisknete C= a T .

2. Objeví se dialogbox - PASTING WILL DESTROY OLD DATA.

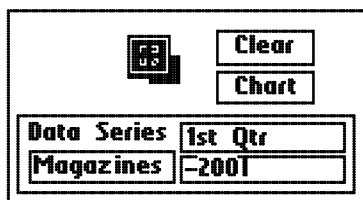
(data nového Textscrapu přepíše všechna aktuální data v dokumentu. V tomto případě budou přepsána vzorového diagramu.) Stisknete OK.

3. Nyní se dostanete do datového modu, kde se provede selekce dat ke grafickému vyhodnocení. Nejprve musíte použít mřížku,aby jste zjistili, kterou sadu hodnot v Textscrapu hodláte graficky vyhodnotit.V našem případě Textscrap sestává ze čtyř čísel a pěti sloupců hodnot.Kazdá věta, kterou zvolíte je série dat (DATA SERIES).K určitému časovému bodu můžete do Chartu posadit nejvýše 4 série(sady) pro grafické znázornění. V případě,že hodláte do chartu posadit první čtyři datové sloupce,můžete tak učinit kliknutím piktogramu **chart** nebo výběrem (chart mode) v modu MENU. Každopádně pro tento rychlokurs musíte hodnoty v řádku 1 porovnat s hodnotami v řádku 4.

Sprockets.Jan.Feb.Mar.Apr.May = tyto popisy budou usazený do chartu.
Model A.190.-232.30.-120.-56 = toto je první datová serie.
 Model B.788.988.535.-222.677
 Model C.321.788.612.673.322
Model D.122.821.2001.988.1992 = toto je druhá datová serie.
 Abyste mohli provést selekci datové serie (1.řádek) pohybujte ukazatelem myši tak,že se nachází v levém horním okenky mrizky.



Kazdy ctverec v mřížce representuje jednu hodnotu v Textscrapu.Usimnete si Datenserien-Dialogboxu pod mřížkou. Jakmile pohybujete sipkou přes ctverec,jsou ukazany :hodnota, jmeno kategorie a jmeno serie a to ve trech oknech pri DATA SERIES

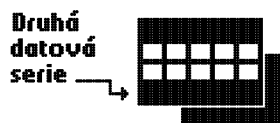


Abyste mohli 1.řádek zvolit,přesvedctc se,žda ukazatel myši je v horním levém ctverečku,kliknete a podržte knoflík na myši(FIRE na joysticku).Zatím,co držíte knoflík stisknutý pohybujte ukazatelem na konec 1.řádku. Kazdy ctvereček bude tímto invertovan.



POKYN: Jestlize pri volbe udelate chybu,kliknete na piktogramu **Clear** . Toto zrusi Vasí volbu a necha Vas volit znovu od pocatku.
 6. Uvolnete knoflík u myši,jestlize je invertovan cely řádek. Prave jste provedli selekci první datové serie.

7. Pohybujte ukazatelem (sipkou) na spodni cast mrazky, zde na poslednim radku nekde kliknete a take zde se provede totez jak u prvni radky. Takto jste provedli druhou datovou serii.



2.2.5 Krok 5 – navrat do Chart-Modu a zmena Chart-formatu

Pote, co jste v DATA-MODU zvolili datove serie, muzete prenechat GEOCHARTu, aby zvolene rozsahy premenil v Chart. 1. K navratu z DATA-MODU, jeho opusteni pouzijte nasledujici moznosti:

* Kliknete na piktogram **Chart**.

* Zvolte **chart mode** v **mode-MENU**.

V kazdem z obou pripadu se objevi hlaseni READING DATA, a Vy se vratite do CHART-MODU.

2. Ony dve serie dat, ktere jste zvolili budou premeneny v chart, t.j. ve vyhodnocovaci grafiku – neboli diagram. Uchozi diagram bude nahrazen sloupkovou grafikou, ktera se vztahuje na Vas importovany Textscrap.

UPOZORNENI – Muzete se kdykoli vratit zpet do DATOVEHO-MODU a zvolit jinou vetu z datove serie. Muzete prepinat libovolne tak ze kliknete zadouci modus v MODE-MENU.

Pouzijte povelove menu v CHART-MODU ke zmene formy diagramu. V tomto modu muzete doplnit nebo zmenit text, zmenit vzorovani, modifikovat osove hodnoty vzhledem k rozsahu hodnot, modifikovat format cisel, jakoz i urcit vzhled pozadi (mrazovani).

3. Pote, co jste Textscrap importovali, vyzkousejte nektere typy diagramu. Otevrete CHART-MENU a kliknete na nekerem oznaceni typu. Zvoleny typ je doplnen pred nazvem typu hvездickou.

2.2.6 Krok 6 – Opusteni GEOCHART

Po zhotoveni diagramu muzete tento pomoci PhotoScrapu prenest do GEOWRITE, GEOPUBLISH, GEOFILE.

Jestlize chcete vyzkousej kopirovani diagramu do jineho dokumentu precete si nejdrive usek navodu 7.1, kde jsou dalsi pokyny. Kopirovaci proces je neco malo jiny, nez je obvykle u jinych GEOS aplikaci.

Opusteni provedete stejnym zpusobem jakou jinych GEOS aplikaci. Pro ucely tohoto rychlokursu zvolte **quit** (opusteni) ve **file-menu** (Datei-Menu).

2.2.7 – Piktogram noveho souboru(dokumentu)

Po uzavreni zhotoveneho dokumentu provede system take ikonu na DESKTOPU s nazvem který jste zadali na zacatku .Muzete s nim zachazet,jako s kazdym jinym dokumentem v GEOSU. Chcete-li jej otevrit muzete provest dvoji stisknuti – za predpokladu,ze na diskete je hlavni program GEOCHART.

3.KAPITOLA – priprava Text-Scrapu

3.1 Co patri do Text-Scrapu

Kazda aplikace GEOS, která podporuje práci s Text-Scrapem, může být použita teoreticky k výrobě diagramu. V prvé řadě máme na mysli v nejpřednější linii GeoCalc, ale i GEOWRITE a GEOFILE. Verze NOTIZBLOKU byla rozšířena k umožnění výroby Text-Scrapu pro tento účel.

Data, která pojmete být složena dle následující struktury:

Posaďte titul chartu do levého horního rohu ↗	Posaďte popisy sloupců úplně nahoru																
<table border="1"><tr><td>Wldg</td></tr><tr><td>TurboWldg</td></tr><tr><td>SuperWldg</td></tr><tr><td>WldgXL</td></tr></table>	Wldg	TurboWldg	SuperWldg	WldgXL	<table border="1"><tr><th>Jan</th><th>Feb</th><th>Mar</th></tr><tr><td>123</td><td>456</td><td>789</td></tr><tr><td>321</td><td>654</td><td>987</td></tr><tr><td>213</td><td>546</td><td>879</td></tr></table>	Jan	Feb	Mar	123	456	789	321	654	987	213	546	879
Wldg																	
TurboWldg																	
SuperWldg																	
WldgXL																	
Jan	Feb	Mar															
123	456	789															
321	654	987															
213	546	879															
↳ Popisy řádků na levou stranu	↳ Posaďte hodnoty bez prostředně za popisy																

Tento příklad se vztahuje na fiktivní produkt »Wldgets«. Níže uveden označení produktu mají být různá provedení tohoto zboží. Jedná se tedy o prodejní analýzu výrobce.

Nyní k významu jednotlivých slov a čísel. Každé krížové označení a hodnoty je tzv. **Datenpunkt** (datový bod). V horním příkladu je DATENPUNKT pro »TurboWldg« v měsíci »Jan« (tedy Január-leden) číslo 123. »Jan«, »Feb« a »Mar« jsou popisy sloupců. »TurboWldg«, »SuperWldg« a »WldgXL« jsou popisy řádků.

Zjistili jste tedy, že vyhodnocovací informace jsou uspořádány v řádcích a sloupcích. Řádky jsou v příkladu označeny »Wldgets«, »TurboWldg«, »SuperWldg« a »WldgXL«, sloupce jsou označeny přes »Wldgets«, »Jan«, »Feb«, »Mar«. Jak vidíte chartový titulek se vyskytuje jak v označení sloupce, tak v označení řádku, protože musí být přesně v levém horním rohu.

3.1.2 Titulek chartu(diagramu)

Kazdy udaj, který se nachází v levém horním rohu Textscrapu je programem GEOCHART interpretován jako titulek chartu.(například slovo >>Widgets<<). V případě, že nechcete uvést žádný titulek – je to také možné.

Jestliže chcete uvést titulek jako číslo, pak to můžete provést poté, co jste nechali nacíst Textscrap do chartu.

Jak se edituje text je uvedeno v oddíle 6.2. V dokumentu Geochart se titulek objeví nad mřížkou na jeho základě je chart vyroben. Chartový titulek je praktický nápis vyhodnocovací grafiky.

3.1.3 Popisování řádku a sloupce

Geochart rozezná datovou součást jako pojmenování (popis) tak dlouho dokud není číselný. Když byste například namísto slova **TurboWidget** uvedli **12345**, dojde k tomu, že Geochart toto číslo pojme jako hodnotu. Jestliže musíte mít titulek složený z čísla, můžete jej teprve **potom** až načtete Textscrap do Geochartu editovat.

Stejně, jako při titulkování chartu, nemusíte bezpodmínečně jít řádková, tak i sloupcová pojmenování v Textscrapu uvádět. Jestliže tato pojmenování vynecháte, tak nechte příslušné rozsahy volné:

Titulek chartu

123	456	789
321	654	987
213	546	879

Naopak, jestliže chcete ve Vašem diagramu připojit k řádkům a sloupcům popisy, musí tyto stát buďto v nejhorejším řádku, nebo nejhorejším sloupcu.

3.1.4 Jak jsou Geochartem znázorněna pojmenování řádku a sloupce

Potom, co jste určili údaje pro grafické vyhodnocení v DATEN-MODU, budou řádková a sloupcová pojmenování posazena na straně mřížky (Koordinatensystem), nebo do okenek legendy. Pojmenování řádkové s ohledem na přednastavení jsou Geochartem čtena jako jména kategorií a umístěna na mřížce. V diagramech typu >>pie<< a >>unibar<<, jsou jména kategorií osazena v okenkách legendy. Jména kategorií jsou používána pro základ míry pro Vaše korespondující hodnoty. Sloupcová pojmenování dle přednastavení jsou čtena jako jména serií a jsou osazena v legendě chartu.

Poté, co jste Textscrap načteli do Geochartu můžete snadno olivnit přednastavené načtení pojmenování. Jestliže chcete například, aby nějaké pojmenování v pozici >jmeno serie< bylo čteno jako jméno kategorie (tím také osazené podle mřížky), dosáhnete toho tím, že použijete mřížku v DATEN-MODU k horizontálnímu výběru serií.

3.1.5 Hodnoty

Nemusíte mít vždy stejný počet hodnotových čísel v řádku. Prázdná pozice je Geochartem ignorována. Přesto však budou hodnotové údaje stojící upravo od prázdného místa posunuty vlevo.

123	456	789
321		987
213	546	879

Toto jsou hodnoty
Text-Scrapu
s jedním prázdným
hodnotovým místem

123	456	789
321	987	
213	546	879

Toto je pořadí ve
kterém GEOCHART
načte data

V DATEN-MODU ukazuje mřížka malé bílé čtverečky přes mřížkovou bunku, který nahrazuje chybějící hodnotu. Jestliže chcete aby byly hodnoty do diagramu zapracovány tak jak jsou uvedeny na obrázku vlevo, pak zadejte na prázdné místo >0<.

Geochart vyhodnocuje všechna označení- v dokumentu se neobjeví žádné označení znázorňující prázdné místo.

3.1.6 Největší rozměr TextScrapu

Textscrap může obsahovat až 50 sloupců a 25 řádků max. Jestliže Vase údaje obsahují

pojmenování (napr. ahrt, titulek, jména kategorií, jména serií, pak velikost Textscrapu může obsahovat 51 sloupek a 26 řádků údajů.

3.2 Přijímání dat pomocí GEOCALC

Pro zhotovení Geochartu můžete použít libovolnou verzi GEOCALC, jak pro C 64, tak pro C 128.

Jak se pomocí GeoCalců nastavuje TextScrap :

1. V GeoCalců zadejte titulek chartu, jména kategorií, jména serií a hodnoty v následujícím formátu:

Titulek-chartu	jméno serie A	jméno serie B
Jméno kategor.A	Hodnota	Hodnota
Jméno kategor.B	Hodnota	Hodnota

Například dokument GeoCalc může vypadat takto:

geos	file	edit	options	display	
B21	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
	A		B	C	
12	Widgets		Jan	Feb	
13	TurboWidg		-1212	2341	
14	SuperWidg		200	789	
15					

Když zadáváte údaje v dokumentu GeoCalc, pak dejte každý údaj do jedné bunky, přičemž byste měli tento (dle načrtku) zachovat. Formátování údajů uvnitř bunek (vpravo, vlevo, středově) můžete měnit. Dbejte však, aby hodnoty zůstaly v t.z.v. >generalním<-formátu (celkové). Hodnoty do tohoto formátu můžete vnést do GeoCalců, když:

- * hodnoty invertujete
- * zvolíte **format** v **display**-MENU,
- * když kliknete v dialogboxu na **insgesamt** (>general<)
- * a konečně kliknete políčko **OK**.

Jestliže nebudete zadat žádné pojmenování, nebo hodnotový údaj, pak nechte prázdné bunky (viz obrázek 3.5).

Obrazek 3.5 :

geos	file	edit	options	display	
B21	X	M			
	A	B	C		
12		Jan	Feb		
13	TurboWidg	-1212			
14	SuperWidg	200	789		
15					

Titul chartu je zde vypuštěn

Vypuštěná hodnota

Jestliže jste data pro TextScrap invertovali, nemusíte uzavírat prázdné řádky, nebo sloupce. Jestliže si přejete aby hodnoty byly přiřazeny Vašimi pojmenováními, zadejte do prázdného místa >0< . V dokumentu Geochart se namísto vypuštěných dat neobjeví nic.

2. Jakmile jste zadali nutné údaje, invertujte pojmenování a hodnoty, které chcete vložit do Geochartu.
3. Zvolte v **options** - MENU funkci **copy text scrap**, abyste tuto informaci dodali TextScrapu.
4. Opusťte Geocalc stisknutím **quit** v menu **file**.
5. Kopírujte TextScrap na pracovní disketu na které se nachází Geochart.

UPOZORNENÍ! Myslete na to, že pro pracovní disketu můžete mít jen jeden TextScrap. Jestliže potřebujete více TextScrapů kopírujte je v textalbumu.

Nyní můžete otevřít Geochart. (viz kapitola 4).

3.3 Uspořádání dat z GEOWRITE

Také zde můžete použít libovolnou verzi GEOWRITE pro zhotovení TextScrapu pro použití v Geochartu.

...Jak se zhotovuje patřičný TextScrap

1. V dokumentu Geowrite uvedete titulek, jméno kategorie, jméno série a hodnoty takto:

Titulek-chartu	jméno série A	jméno série B
jméno kateg. A	hodnota	hodnota
jméno kategorie B	hodnota	hodnota

Jako příklad - obrazek 3.6:

geos	Datei	Edit	Opt	Seite	Schrift	Stil	1	M&T
	12			3				4
links	zentra	rechts	volla	form	zeilen	abst		
Widgets	Jan	Feb						
TurboWidg	-1212	2341						
SuperWidg	200	789						

Oddělte sloupce pomocí tabulátoru nebo tečkou

Jestliže píšete v dokumentu Geowrite vyhodnocující data, pak používejte tabulátory, nebo tečky ale **nikdy** čárky (t.j. pro oddělování jednotlivých údajů a jejich ohraničení). Na konci každé řádky stisknete RETURN. Uvnitř jednoho dokumentu můžete tečky a tabulátory míchat dle libosti.

Jestliže hodláte použít tečky a píšete text takto:

```
Widgets.Jan.Feb
TurboWidg.-121.2341
SuperWidg.200.789
```

Mezi tečky a údaji nesmíte nikdy použít prázdného znaku!

Jestliže nechcete psát žádný údaj, nechte toto místo prázdné.
(viz obrázek):

Titulek chartu buj → Jan.Feb ← Totéž platí vynechán,ale tečku TurboWldg.2341 pro vynech. musíte uvést SuperWldg.200.789 hodnoty
--

Jestliže si přejete aby Vase hodnoty byly přiřazeny Vasemu pojmenování ,dejte na prázdné místo >0< .Pri invertovani dat pro TextScrap nemusite vynechany udaj uzavirat.V Geochartu se neobjevi ani pojmenovani ani znaceni.

2. Jakmile jste zadouci data napsali,invertujte Vase pojmenovani a hodnoty,ktere chcete prenest do chartu.

3. Zvolte v **edit**-MENU funkci **kopieren** ,abyste informaci dostali do TextScrapu.

4. Opuschte Geowrite v MENU - datei(file) kliknete **quit** ,nebo **verlassen**.

5. Zkopirujte Vas Textscrap na pracovni disketu,kde mate Geochart-dokument.

Upozorneni: Pokud budete potrebovat vice TextScrapu,musite si zhotovit text-album. - Nyni muzete otevrit Geochart (Kapitola 4).

3.4 Postup pri pouziti dat z GEOFILE

Rovnez tak i zde muzete pouzit libovolnou verzi GEOFILE a to jak pro C 64 tak pro C 128.Format pro zadani pojmenovani a hodnot v dokumentu Geofile se postupem dosti odlišuje,nez je obvykle u Geocalc ,nebo Geowrite.

Pojmenovani je prenaseno rozdilne a kazda kategori obdrzi svou vlastni datovou vetu.Prestože kazda kategorie ma svou vlastni datovou vetu ,budou vsechny tyto vetu pojmuty do TextScrapu.

---- Jak se to dela? ----

1. V Geofile pouzijete modus >form design<

(t.j.navrh-stanoveni masky),abyste mohli sestavit zadavaci masku pro udaje Geochartu :

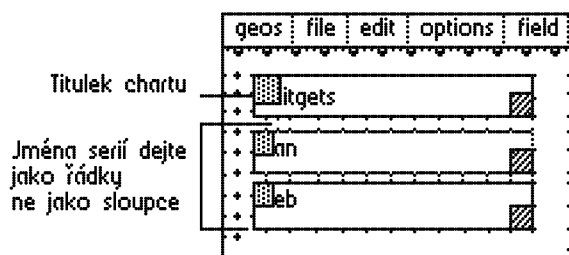
chart-titulek
serie-jmeno A
serie-jmeno B

Ustupte do modu >form design< ,tak ze zvolite **form**

design v **options**-MENU. Dle prani muzete pouzit i

Sub-Layout pro presne stanoveni dat v patricnych polich.

Pole pro vyhodnocovaci data by mohly takto vypadat:



2.Jakmile jste skončili s návrhem masky,použijte Daten-eingabe-modus,abyste mohli jména kategorií hodnoty zapsat.Do modu >data entry< (Dateneingabe-psani dat) se dostanete volbou bodu **data entry** v Menu **options**.

První kategorie(t.j. první datová věta) by měla vypadat takto:

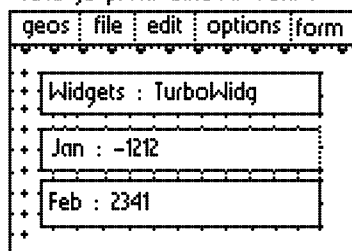
Chart-titulek : Kategorie-jmeno A
 Serie-jmeno A : hodnota
 Serie-jmeno B : hodnota

-- a pak následovně druhá kategorie (druhá datová věta):

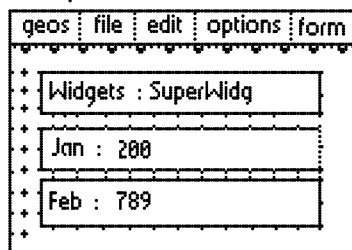
Chart-titulek : Kategorie-jmeno B
 Serie-jmeno A : hodnota
 Serie-jmeno B : hodnota

Například Uase datové věty,ktère obsahují jména kategorií a hodnoty by mohly vypadat takto:

Toto je první datová věta :

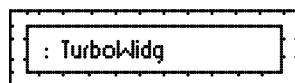


Toto je druhá datová věta

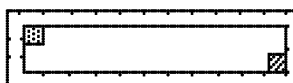


Můžete titulek chartu,jakoz i jména serií (v GEOFILE jsou to jména radku) vynechat, avšak v zadném případě nesmíte upustit od jmen kategorií a hodnot.Chcete-li vynechat některou hodnotu napíšte >0< .Můžete jména kategorií v Geochartu smazat.

Vezmeme v úvahu jako příklad,že nechcete zadat titulek chartu.Můžete to udelat takto:



V modu >data entry< se ukáže pole takto



V modu >form design < nechte pole pro titulek prázdný

Myslete nato,že v Geochartu jsou prázdná pole ignorována , neobjeví se žádné označení,ktère by neuvěděné hodnoty zastupovalo.

3. Nyni jste pripraveni zhotovit Textscrap. Abyste selektovali pole pro zadavani dat, která chcete umístit v Geochartu, kliknete na každé pole.

Upozorneni – kliknete na každé pole v takovém pořadí, ve kterém se mají v dokumentu objevit, např. od shora dolů.

4. Jděte kdálsi datové větě a kliknete na každé pole pro zadavani dat, které patří do Geochartu.

5. Pote, co jste všechna vyžadana pole kliknutím označili, zvolte ve **file-MENU** **build scrap**. Objeví se následující dialogbox:

Welch. Scrap?	Welch. Blatt?
<input checked="" type="checkbox"/> Text	<input checked="" type="checkbox"/> Alle Bl.
<input type="checkbox"/> Einfügung	<input type="checkbox"/> Ausgewählte Bl.
	<input type="checkbox"/> Aktl Blatt
<input type="button" value="OK"/>	<input type="button" value="Abbruch"/>

6. Kliknete na **text**-option, pak na **Alle Bl.** (All forms v angl. versi), **Ausgewählte Bl** (Selected Form), nebo **Akt. Blatt** (Current form).

7. Pote, co jste se strefili do správné volby, kliknete na **OK**, což způsobí, že vyhodnocovací data budou přeneseny do TextScrapu.

8. Opustte Geofile stiskem **quit** ve **file - MENU**.

9. Zkopírujte Textscrap na pracovní disketu, která obsahuje program Geochart.

Myslete na to, že můžete mít jen jeden TextScrap pro pracovní disketu. Potřebujete-li více, musíte zhotovit Textalbum a tam TextScrapu uložit.

Nyni můžete otevřít Geochart – (viz kapitola 4.)

3.5 Práce s pomocným prg. NOTIZBLOK

Program Notizblok, který je dodáván současně s Geochartem je patřičným způsobem rozšířen tak, že dnes můžete obsah

Notizbloku vzít do Textscrapu. Dodatečně smazovat stránky, nebo přidávat, pohybovat textovým kurzorem a klávesnicové povely využívat, abychom se dostali na jinou stránku. Nepokoušejte sestavovat data pro TextScrap některým jiným Notizblokem (dřívejší verze) tyto Vám to neumožní.

Notizblok je zvláště potřebný ve spojení s Geochart, neboť v něm můžete sestavovat data na otevřeném Geochart. Hodi se to, když musíte některá data změnit – z programu Geochart jej vyvoláte z **MENU-geos**. Používejte Notizblok, jestliže necháváte vyhodnocovat menší množství dat, tj. které nepřesáhnou rámeček jedné stránky NOTIZBLOKU. Notizblok může obsahovat 127 stránek dat, s kterými můžete současně disponovat. Zjistete si předem, zda-li je umístěn na pracovní disketě spolu s Geochartem.

---Jak sestavujeme podklady pro TextScrap v Notizbloku?

1. Otevřete Notizblok, když jej zvolíte v **MENU - geos**.

Upozorneni- pokud jste v DeskTopu můžete jej otevřít dvojitým kliknutím – avšak pouze na ikone **Notizblok**, nikoli tedy na ikone s názvem NOTES (tento nelze otevřít – slouží jen pro uložení dat z hl. programu NOTIZBLOK).

2. Napiste chart–titulek,jmeno kategorie,jmeno serie a hodnoty v nasledujicim formatu:

Chart–titulek.serie–jmeno A.Serie–jmeno B

Kategorie–jmeno A.hodnota.hodnota.

Kategorie–jmeno B.hodnota.hodnota

Pouzivejte tecky k oddeleni jendotlivych casti a nezapomente po kazde hodnote v kazdem radku stisknout RETURN.

Prıklad:

Widgets.Jan.Feb

TurboWidget.–1212.2341

SuperWidget.200.789

Jestlize nektery relativne dlouhy radek >sklouzne< do nasledujiciho radku,pak Geochart tyto dva radky Notizbloku posuzuje nadale jako jeden datovy radek pokud nestisknete RETURN.

Chcete-li pojmenovani,nebo urcitou hodnotu vypustit,tak tuto informaci nezadavejte.Pro orientaci – prıklad:

.serie–jmeno A.serie–jmeno B

kategorie–jmeno A.hodnota

kategorie–jmeno B.hodnota.hodnota.

Ve vyse uvedenem prıkladu je v prvni radku vynechan titulek a musi byt zastoupen teckou. Ve druhem radku je vynechana jedna hodnota–rovnez misto ni musi byt tecka.

Jestlize si prejete,aby hodnoty byly striktně prirazeny Vasemu pojmenovani,napiste na prazdne misto >Ø<. U dokumentu Geochart se na miste vynechavek neobjevi ani pojmenovani ani zadne oznaceni.

3. Jakmile jste napsali veskere udaje muzete je prevest do TextScrapu. Podrzte stisknutou klavesu Commodore (uplne vlevo dole) a stisknete klavesu > C < .

4. Opustte NOTIZBLOK kliknutim na uzaviracim okenku upravo nahore . Pokud mate Geochart otevreny,muzete vyrobenny TextScrap bezprostredne pouzit nalepenim do Geochartu. (viz dalsi popis v Kapitole 4.

Zmeny zapisu v Notizbloku

1. kliknete na zvolenem miste uvnitr otevreneho Notizbloku.Textovy kurzor se na to misto postavi.

2. Pro smazani znaku stisknete IMST/DEL (smaze se znak vlevo).Pokud chcete vlozit znak– jednoduse piste.

Pripojeni stranky Notizbloku

Stisknete klavesu Commodore a pismeno > A < . Nova stranka,kteta se radi za aktualni stranku se ihned objevi.

Umazani stranky Notizbloku

Stisknete klavesu Commodore a pismeno > X < .Obsah aktualni stranky se prenese do TextScrapu a stranka zmizi.

Zmena stranky Notizbloku

Pro rizeni hledani stranek 1 – 9 podrzte klavesu Commodore a stisknete cislo hledane stranky.

Skok do pristi,nebo predesle stranky provedeme kliknutim na oslim uchu (kupredu),nebo na levem spodnim rohu (dozadu).

Smazani celkoveho obsahu Notizbloku

1. Uzavrete aktualni aplikaci a vrate se na DeskTop.

2. Uvhladejte ikonu s nazvem NOTES (ne NOTIZBLOK !!)

3. Kliknete a hodte > ducha < ikony NOTES do kose.Pri novem otevreni Notizbloku obdrzite novy–nepopsany – zatim co stare zaznamy budou smazany.

4.1 Pred použitím GEOCHART

4.1.1 Mate GeoChart instalovanou?

Presvedčte se, zda jste při instalaci postupovali správně. Před radnou instalací (viz kapitola 1) nesmíte program kopírovat na pracovní disketu, ani jej používat, aniž byste program měli odsouhlasen na Vás system.

4.1.2 Pracovní diskety GEOCHART

Jestliže používáte data s dokumentu GEOCALC, GEOWRITE nebo GEOFILE, doporučujeme následující postup:

1. Zhotovte dokumenty těchto programů jako normálně.
 2. Zkopírujte výhodnocovací data do TextScrapu.
 3. Zkopírujte TextScrap na pracovní disketu, kde je GeoChart.
- Jestliže jako pomocný prostředek používáte Notizblok, je jeho TextScrap automaticky vepsán na správnou disketu, pokud se Notizblok nachází na GeoChart-pracovní diskete.

---Jestliže máte jen jednu disketovou jednotku:---

Nakopírujte GeoChart, TextScrap (který pochází z některého z dokumentu GeoCalc, GeoWrite, GeoFile), Vase dokumenty GeoChart, program pro tiskárnu, fonty, Notizblok a jiné pomocné prostředky na jednu disketu. Jestliže Vám zůstalo ještě místo, připojte GeoCalc, GeoWrite nebo GeoFile, jakoz i systemový soubor DESKTOP.

-----Jestliže máte jednu disk. jednotku a RAM rozšíření -----

Zkopírujte GeoChart, TextScrap, program pro tiskárnu, fonty, notizblok a jiné do Vaseho RAM-rozšíření. Jestliže zbylo místo připojte GeoCalc, GeoWrite nebo GeoFile, jakoz i DESKTOP. Použijte Vasi normální disk. jednotku pro disketu, která má obsahovat dokumenty GeoChart.

-----Jestliže máte více, jak jednodisk. jednotku -----

Zkopírujte vše jak uvedeno u RAM rozšíření. U jiné disketové jednotky použijte disketu, která má obsahovat Vase dokumenty GeoChart.

4.1.3 Pomocný program NOTIZBLOK

Nepoužívejte pro GeoChart žádné dřívější verze Notizbloku.

Nová verze je též součástí GEOSu V2.0.

4.1.4 Soubor DESKTOP

Je velmi žádoucí, aby pracovní disketa obsahovala také tento systemový soubor, jinak Vás při každé operaci dialogový box požádá o vložení diskety s tímto souborem (diskzokej).

4.1.5 Pomocné programy Text- a Foto-Manager (t.j. textalbum a fotoalbum. Máte možnost skladovat Textscrapy přímo na pracovní diskete-máte je stále >po ruce<.

4.1.6 Zvláštní znakové sady (fonty)

GeoChart akceptuje téměř všechny Geos - fonty s výjimkou Mega-fonts z programu GeoPublish.

4.2 Useobecné kroky při výrobě dokumentu GEOCHART

1. Nejdrive sestavte základní data, které mají být graficky výhodnocene. Tyto napíšte do některého ze zdroju pro GeoChart, t.j. GeoCalc, GeoWrite, GeoFile nebo NOTIZBLOK. Zkopírujte tyto informace do Textscrapu. Pokyny k výrobě Textscrapu najdete v kapitole 3.
2. Jako další zkopírujte TextScrap na pracovní disketu (pokud jej nemáte v NOTIZBLOKU na této diskete).
3. Po zkopírování Textscrapu můžete GeoChart otevřít (viz usek 4.3)

4. Jako další krok- napojte Textscrap do dokumentu Geochart,volbou v **edit**-MENU ,stisk na **paste**. Muzete take namisto toho stisknout klavesu Commodore soucasne s klavesou > T <.

5. Po nalepeni Textscrapu vstupuje Geochart automaticky do t.zv. DATEI-EHD - MODU .TentoUam umozni volbu a vyber tech kterych dat,ktere chcete dostat do Geochartu. Mate zde dve moznosti:
Kliknete na piktogramu **chart**, nebo zvolte **chart mode** v **mode** - Menu. Geochart ulozi prvni ctiri sloupce v mizce jako datove serie. Chart-Modus je automaticky aktivovan.

Pouzijte mizku pro volbu urcilych radku a sloupcu a kliknete pak na **chart** (nebo volte **chart mode** v **mode** -Menu). Vamizvolena data budou znazornena graficky a chart-Modus je aktivni.

Upozorneni: Pracovni postupy ke zmenam vzhledu chartu jsouuvedeny v kapitole 6.

7. Po zhotoveni chartu(diagramu) muzete jej kopirovat na jinou aplikaci GEOS - nezapomente,ze kopirovani chart-dokumentu do TextScrapu je odlisne,nez u jinych aplikaci. Uvsvetlivky -usek 7.1.

4.3 Startovani GeoChartu

Kdyz jste si jiz pripravili Textscrap,jste schopni importovat data do dokumentu Geochart.Tento usek popisuje,jak se Geochart zrizuje a otevirá.

4.3.1 Startovani z DESKTOPI

Mozno provest dvema zpusbymi (obvyklymi v GEOSU),dvojite kliknuti na piktogramu Geochart,nebo jedno kliknutia pak v DATEI-MENU v okenku oeffnen.Pote se objevi dialog.box,kde zvolime prislusnou odpoved.

4.3.2 Zhotoveni noveho dokumentu

Jestlize jste v dialogboxku zvolili **CREATE**,objevi se druhy dialogovy box,ktery obsahuje nazev disku a zada o zadani jmena budouciho dokumentu.

4.3.3 Otevreni existujiciho dokumentu

Pokud jste zvolili okenko EXISTING DOCUMENT, mate moznost v novem dialogboxu zvolit soubor,nebo take volit jinou disk. jednotku. Dbejte vsak na to,aby Textscrap a Geochart byly na stejne diskete.

4.3.4 Opusteni na DESKTOP

Kliknete na **quit** (verlassen) a vratite se na Desktop.

4.3.5 Otevreni dokumentuzDESKTOPI

Jakmile zhotovite Geochart objevi se jeho poktogram na Desktopu.Muzete tento soubor zase otevrit dvojitym kliknutim jako je obvykle uostatnich aplikaci Geos.

Kapitola 5 - Import dat

5.1 Po startu Geochart

Jakmile otevrete hlavni program Geochart objevi se t.zv. vychazi chart (diagram).Tento diagram byl vytvoren,aby ste meli predstavu,jak je takovy diagram(chart) vybudovan.Jakmile nalepíte Uas Textscrap,tento vychazi diagram prestane existovat-novy jej nahradi.

Pouzijte povelove menu v levem hornim rohu pro zmenu vyhodnocovacich informaci a tak i vzhledu diagramu. GEOS-MENU Uam ukaze pomocne programy,ktere mate na pracovni diskete.

Option-menu **files** Vám umožní provést základní operace, jako je přejmenování, aktualizování (update), nebo opustění dokumentu. **Edit** Vám umožní Foto- a TextScrapý kopírovat, nalepit nebo jinak upravit diagram. Okenko **chart** obsahuje další druhy diagramů. Mode-Menu slouží k přepínání mezi DATEN-MODUS a CHART-MODUS. To jsou dva způsoby pro volbu a znázornění chartu. U povelovém menu jsou možnosti psané kurzívou vypnuty (dle toho, který z funkcí zrovna používáte. Když používáte DATA-MODUS jsou následující funkce aktivní: GEOS-MENU, FILE-MENU, MODE-MENU

Jestliže používáte CHART-MODUS je zvolený Chart typ k dispozici, at už MENU-optionen jsou aktivní, nebo ne. Při použití typu >area<, >bar<, >column<, >point<, >line<, nebo >scatter< je jako jediná funkce **chart mode** v MODE-MENU vypnuta. Pracujete-li naproti tomu s typy >pie<, >unibar< jsou vedle **chart mode** také ještě v **edit** -MENU k **change range** (změna rozsahu), **change marker** (označování-vzorování), **change grid** (změna mřížky pozadí), **change format** (změna formátu) neaktivní.

5.2 Volání DATOVEHO - MODU

DATAMODUS Vám umožňuje volbu výřezu dat, které přišly ze zdrojových dokumentů (GEOWRITE, GEOFILE a p.) Jsou dvě cesty, které vedou do DATAMODU: napojení Textscrapu vybírá automaticky DATAMODUS; jestliže dokument již obsahuje data z Textscrapu, dosáhnete DATAMODUS přes povelové menu.

5.2.1 Metoda 1: nalepení Textscrapu

Když jste v DATAMODU napojíte Textscrap do Geochartu stejně jako u jiných aplikací Geos.

1. U Geochartu (dokumentu) volte **paste** v **edit**-MENU, nebo stlačte C= a T .

2. Dialogbox Vás varuje, že napojením zmizí staré údaje. . Kliknete na **OK** pro překlenutí tohoto hlášení, nebo **Abbruch** pro návrat zpět. **Pozor**, jak kliknete OK prepíše Textscrap všechna data, která jsou již v Geochartu - která pocházejí z jiného Textscrapu.

5.2.2 Metoda 2: Použití povelového menu

Jakmile dokument přijal data z Textscrapu, můžete vstoupit do DATAMODU. --* Zvolte **data mode** v **mode**-menu.

5.2.3 Obrazovka v DATAMODU

DATAMODUS se obsluhuje jednoduše - použijete jej mnohostranně ke grafickému vyhodnocení dat. Komponenty této obrazovky jsou:

= **Gitter** (mřížka) - každý čtvereček reprezentuje na něj se vztahující hodnotu v Textscrapu. Invertujte komurky pro výseky dat (jejich selekce) v Textscrapu. Postup viz úsek 5.4

= **Data series** (serie dat) - Pohybujete-li šipkou myši (joysticku) přes mřížku objeví se v dialogboxu pro každou hodnotu také odpovídající jména kategorií a serií. Pokud šipka není na mřížce, zůstává dialogbox prázdný.

= **Clear (loeschen)** - kliknutím smažete provedenou volbu na mřížce - zpět vychozí bod.

= **Chart** - Kliknete na tento piktogram pro provedení grafického vyhodnocení. Nejsou-li selektována žádná data, bude prvních čtyř sloupců ze 20 hodnot znázorněno. Kliknutí na **chart** opouští DATAMODUS a aktivuje CART-MODUS.

5.3 Funkce mřížky v Data-Modu

Mřížka Vám umožňuje vyhledat datové série, které chcete graficky vyhodnotit. Tyto vybíráte z Textscrapu. Mřížka reprezentuje celkový Textscrap, který jste nalepili do Geochartu. Její velikost je menitelná, neboť závisí na velikosti Textscrapu. Maximální velikost leží při 25 řádcích a 58 sloupců. Popise nejsou přes buněk mřížky prezentovány, jsou ale v chartu integrovány, když jsou zvoleny hodnoty. Jsou rovněž ukázány v dialogboxu pro série dat. Jestliže pohybujete šipkou přes určitý řádek objeví se hodnota, jméno kategorie a jméno série pod mřížkou, jmenovité v dialogboxu >Data Series<. U příprave k použití mřížky při volbě Da.serie závisí velmi silně od toho, jestli chcete Vase data znázornit v t.z.v. rozprásovací grafice chart **scatter**, nebo nikoliv. Hlavní rozdíl je v tom, že datový bod (t.j. kde se hodnoty přestřihávají v jedné serii), touto technikou je rozdílně zdůrazněn. U chartu, kde není rozprásovací grafika, prezentuje jeden řádek, nebo sloupec z buněk mřížky přesně jednu datovou serii. Ve vyhodnocování rozprásovací grafiky je jedna datová série zastoupena dvěma řádky, nebo sloupcy.

Následující oddíly (5.3.1 a 5.3.2) popisují jak je nastavení hodnot a popisu přes volbu mřížkových buněk stanoveno.

5.3.1 Mřížka při chartech bez rozprásovací grafiky

Chart-typy : >area< , >bar< , >column< , >line< , >point< , >pie< , >unibar< , nejsou rozprásovací grafiky. U takovém chartu je datový bod prezentován přes pár >kategorie< a >hodnota< .

Sprockets	Jan	Feb
Model A	190	-232
Model B	788	988

↑ Jméno kategorie

↑ Hodnoty

Zde je zobrazen datový bod >Model A< a >190<

Chart bez rozprásovací grafiky používá jména kategorií jako poměrovací základ pro hodnoty znázorněné datové série. v chartu jsou kategorie zaneseny na osu X a hodnoty na osu Y.

Každá z datových serií je prezentována přes jeden řádek, nebo sloupec v invertovaných buněk mřížky. Smer mřížkových buněk, které zvolíte stanoví položení popisu v chartu.

(Konec 1.dílu > Navod GEOCHART)

5.3.1.1 Vertikalni volba v chartu bez rozpras.grafiky

Jak to vypada,kdyz zvolite takto bunky v chartu:

Titulek chartu

Jan a Feb=jména serií

Sprockets	Jan	Feb	Mar	Apr	May
Model A	190	-232	30	-120	-56
Model B	788	988	535	-222	677
Model C	321	788	612	673	322
Model D	1222	821	2001	980	1992

Jména kategorií

...selekcce dvou hodnotových sloupců

Volba těchto dvou sloupců mřížky



5.3.1.2 Horizontální volba bez rozpr.grafiky

Takto bude vypadat schematicky,když zvolíte bunky horizontálně:

Titulek chartu

Tyto popisy budou jmény kategorií

Sprockets	Jan	Feb	Mar	Apr	May
Model A	190	-232	30	-120	-56
Model B	788	988	535	-222	677
Model C	321	788	612	673	322
Model D	1222	821	2001	980	1992

Model A a Model B budou jména serií

...selektuje tyto dva hodnotové řádky

Volba těchto dvou řádků mřížky.....



5.3.2 Mřížka při rozprasovací grafice

V tomto typu chart není datový bod reprezentován párem kategorie/hodnota,nybrz párem hodnot X/Y. Chart z rozpras.grafikou neobsahuje kategorie-popisy;tyto budou přes vetu X-hodnot nahrazeny z Textscrapu.Takto rozdílné jsou rozpras.grafické charty (scatter charts) od ostatních:

Charty bez rozpr.grafiky

Pro volbu datové serie musíte řádek neb sloupec selektovat v mřížce



Hodnoty pro osu Y

Model A	190
---------	-----

na ose X na ose Y

v tomto chartu tvoří kategorie a Y hodnota datový bod

Chart z rozprašov. grafikou

pro volbu datove serie musite zde v mritzce selektovat dva radky nebo sloupce

190 -232

na ose X na ose Y

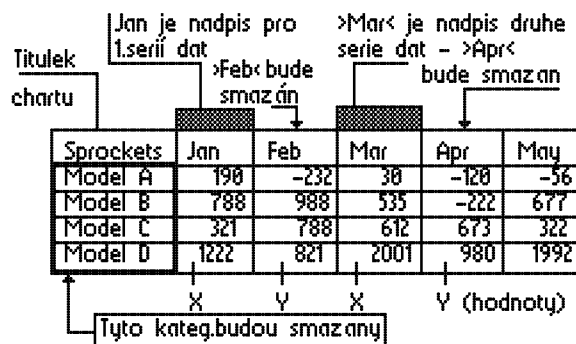


hodnoty osy Y

hodnoty osy X

zde tvori obe hodnoty (X a Y) dohromady jeden datovy bod

Jako pri chartu bez rozpras.grafiky,lezi smer ve kterem volite mritzkovye bunky (horizontal nebo vertikál) tam,kde se radkove-,sloupkove pojmenovani v chartu objevi.Dve datove serie budou v chartu (scatter chart) precteny takto:



Ve vyse uvedenem prikladu jsou vzdy X/Y pary pro kazdy mesic.

Jiste jste zjistili ,ze jmena kategorií >Model A< az >Model D< nejsou respektovány,proto bylo získáno místo pro X-hodnoty z kazde z tech dvou serii.Jejich príslusne hodnoty jsou kombinovány s hodnotami,ktére stojí jako hodnoty osy Y pod >Jan< a >Mar< .

5.4 Volba dat s mritzkou v Data-Modu

Jakmile víte,jak pracuje datový mod Gechartu,je velmi lehke zvolit spravne mritzkovye bunky . Nasledující pokyny Vám pomohou při:

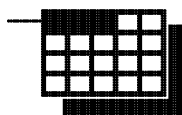
- * pouziti mritzky pro charty bezrozpras.grafiky
- * pouziti prednastavene volby mritzkovy ch bunek,ktére resultují z chartu bez rozpras.grafiky
- * nasazeni mritzky pro charty s rozpras.grafikou.

5.4.1 Použití mřížky bez rozpr.grafiky

Jestliže hodláte zvolit určité datové série pro charty bez rozpr.grafiky (area,bar,column,point,line,pie a unibar) pak použijte níže uvedené vysvětlení. Dbejte,aby typy chartu,jako je pie a unibar zpracovávaly jen jednu datovou sérii v temz časovém bode.

1. Pohybujte sipkou tak se bude vyskytovat nad první bunkou stejného radku,nebo sloupce,ktery chcete zvolit.
2. Kliknete a zatím,co podržíte knoflík myši(joystick)stlačený,prejzdíte sipkou horizontálně,nebo vertikálně přes řádek nebo sloupec hodnot.Bunky se tímto budou invertovat.

Tyto buňky jsou
selektovány,tím určují
směr pro následující
sérii



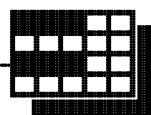
Tip: Jestliže nejakým opomenutím pohybujete sipkou ve špatném směru,nebo síkmo ,držte knoflík stlačený a vraťte se zpět na správný směr a místo.Můžete také již nesprávně nebo z jiných důvodů vrátit vše nazpět tím,že kliknete na piktogramu **clear**.

3 Uvolníte knoflík,jestliže žádoucí bunky jsou invertovány.Tímto jste určili první datovou sérii.

Upozornění: - Dle volby můžete nyní datovou sérii graficky vyhodnotit,když kliknete na piktogram **chart** nebo v **mode**-menu zvolíte funkci **chart mode**.Prejdete ke 4.kroku jestliže chcete selektovat následující datovou sérii.

4. Následující datová série musí ležet v tomtez bunkovém usporádání jakota první (byla-li první horizontálně provedena,je tozávazně i pro druhou).Pro selekci druhé série kliknete někde v radku,nebo sloupci,ktery chcete v chartu použít.

Jedno kliknutí tohoto
radku selektuje
automaticky tyto radky
aby jejich selekce byla
paralelní k 1.dat.sérii



Geochart volí automaticky tu správnou bunkovou skupinu,jak již bylo řečeno musí být druhá datová série provedena analogicky k té první. V zobrazeném příkladu se jedna při první datové sérii o tři horizontální vedle sebe ležící bunky začíná s bunkou docela vlevo.Takto může Geochart při kliknutí dalšího radku ihned znovu zvolit správně tři hodnoty,jmenovite tři horizontálně vedle sebe ležící bunky,pocínaje úplně vlevo.

5. Pro volbu třetí a čtvrté série,kliknete někde na odpovídajícím radku,nebo sloupci.

6. Pro možnost grafického zhodnocení kliknete na piktogram **chart**,nebo zvolíte **chart mode** v **mode**-menu. Vámi zvolená data budou graficky zhodnocena a chart-modus bude aktivován.Od tohoto bode pocínaje můžete ještě dle Vášeho přání změnit vzhled Vášeho chartu.

5.4.2 Standartní volba mřížkových bunek.

Jestliže nejsou selektovány žádné bunky,zhotoví Geochart standartně chart z prvních čtyř sloupců 20 hodnot v mřížce,a posuzuje tyto čtyři sloupce jako čtyři datové série chartu.Takovýto chart je chart bez rozprásovací grafiky.Radkové popisy zdrojového dokumentu budou posouzeny jako jména kategorií.Čtyři sloupcová pojmenování budou nacteny jako jména sérií.

--Volba standartního nastavení mřížkových buněk:

1. Zjistete bezpečně, zda nejsou buňky mřížky vybrány.
Upozornění: ---Volbu mřížkových buněk můžete zrušit, když kliknete na pictogram **clear**.

2. Kliknete na pictogram **chart** nebo zvolíte **chart mode** v **mode**-menu. První čtyři sloupce 20 hodnot budou zvoleny. Chart-modus bude aktivován.

Upozornění: V tomto oddíle hovoříme o 4 sloupcích s 20 hodnotami. To je konečná hranice, která standardně může být načtena; mělo-li být méně dat (například dva sloupce vždy s 5 hodnotami), tak také tyto malé datové součásti budou Geochartem vyhodnoceny.

5.4.3 Použití mřížky v chartech s rozptýlenou grafikou (scatter)

V takovém chartu bude datová série reprezentována přes dva zvolené sloupce. Následující pokyny popisují, jak se zhotovuje chart (scatter) s dvěma nebo čtyřmi datovými seriemi.

Jak se zhotovuje (scatter) bezprostředně z DATA-MODU:

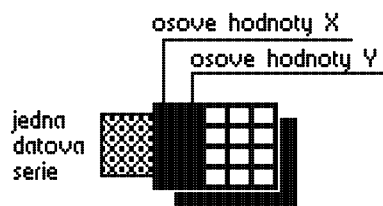
1. Pohybujte sipkou tak, aby byl posílán přes první buňku sloupce, nebo řádku, kterou chcete zvolit.

2. Kliknete a zatím, co držíte knoflík stlačený – jedte sipkou horizontálně, nebo vertikálně přes mřížku. Buňky budou při tom invertovány.

Tip: Pokud se spletete a nepustíte stlačený knoflík – jedte na správné místo. Jinak lze také zrušit aktuální krok tím, že kliknete na pictogram **clear**.

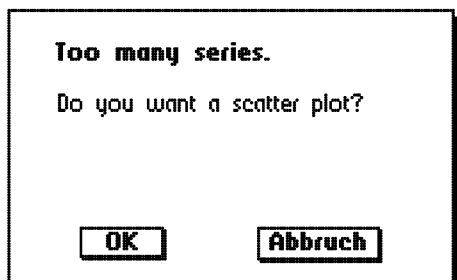
3. Uvolníte knoflík, jestliže požadované buňky se invertovaly. Titmo jste selektovali hodnoty osy X pro první datovou sérii.

4. Pro volbu hodnot osy Y kliknete na nějaké buňky ve správném řádku nebo sloupci.



5. Pro volbu další datové série kliknete na některé buňky v požadovaném řádku nebo sloupci.

6. Kliknete na pátý řádek, nebo sloupec, i když potřebujete jenom dvě datové série (tedy celkem jen čtyři řádky, nebo 4 sloupce). Tady se objeví následující dialogový box:



To znamená, že jste zvolili více datových serií (v chartu scatter jsou možné jen dvě). Také jste dotázáni, zda si přejete aby byl scatter nakreslen.

7. Kliknete **OK** vrátíte se tak do DATA-MODU zpět.
8. Dle přání můžete provadět znovu volbu mřížkových buněk do osmi řádku, nebo sloupce (celkem tedy čtyři datové série v chartu rozprásovaných grafiky-scatteru).
9. Jak jste s tím hotovi, kliknete na piktogram **chart** nebo zvolíte v **mode**-menu funkci **chart mode**. Data budou v okamžiku přeložena do rozprásovaných grafiky (scatteru), jakmile bude aktivován CHART-MODUS.

--Uvolnění scatteru z CHART-MODU ---

1. V DATA-MODU zvolíte řádky nebo sloupce mřížkových buněk, které chcete kreslit.
2. Opusťte DATA-MODUS kliknutím piktogramu **chart** nebo v **mode**-menu na **chart mode**. Data budou nejdříve převedena do sloupové grafiky.
3. Zvolíte **scatter** v **chart**-menu. Máte ještě možnost volby v dalším pod-menu mezi **point** (bod) a **line** (čary, kterými je provedeno spojení bodů). Datové série budou pak graficky vyhodnoceny v rozprásované grafice.

Kapitola 6 – formátování GEOCHART

Je mnoho možností, jak změnit vzhled diagramu. Tato kapitola popisuje jak

- * zvolit typ chartu
- * jak editovat text
- * jak změnit vzorování
- * změna kreslicího modu při plošných chartech (>area<)
- * změny rozsahu osových hodnot
- * změny formátu čísel
- * změny mřížkové sítě pozadí

Neznámé výrazy jsou vysvětleny – definovány v závěru tohoto návodu. Možnosti – volby – přehled „a seznam chybových hlášení takéž.

6.1 Volba typu chartu (diagramu)

Máte k dispozici tyto typy : >area< (plošný diagram), >bar< (sloupkový diagram), >column< (sloupový diagram), >pie< (kruhový – kulatý diagram), >point< (bodový diagram), >line< (usečkový diagram), >scatter/point< (rozprásovaný diagram s body), >scatter/line< (rozprásovaný s usečkami) a nakonec >unibar< (sloupkový – skladací diagram).

Volba probíhá tak, že kliknete jeho název v **chart**-menu, jakmile otevřete **chart**-menu, objeví se u jména zvoleného typu hvězdička.

6.1.1 Volba typu AREA, BAR, COLUMN, POINT, LINE

Použijte tyto typy, jestliže chcete současně vyhodnotit více, jak jednu datovou sérii a jména kategorií mají být na diagramu.

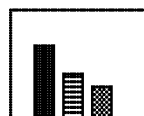
Typy různých diagramů vypadají takto:



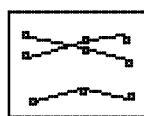
AREA



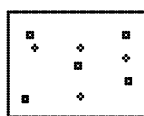
BAR



COLUMN



LINE



POINT

---Jak volit typy chartů >area<, >bar<, >column<, >point<, >line<

1. Přesvědčte se, že jste v CHART-MODU

(pokud ne, zvolte **chart mode** v **mode**-menu)

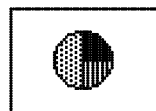
2. Otevřete **chart**-Menu a zvolte jednu z nabízených možností. Geochart konvertuje zvolené datové-serie do typu, který jste zvolili.

6.1.2 Volba typu >pie< a >unibar<

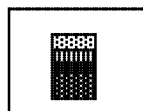
Ve všech chartech typu >pie< (dortová forma) nebo >unibar< (skladaný sloupec) jsou datové hodnoty znázorněny jako podílový zlomek celkové hodnoty jedné ze zvolené datové-serie. Proto přichází v úvahu jen jedna datová-serie, negativní hodnoty nejsou přípustné.

Dialogový box Vám umožní volbu jedné vety dat. Můžete původně data k vyhodnocení tak uspořádat, že je zde možnost porovnání datových-serií. K tomu čtete o stavbě chartových informací pro porovnávání seriíových-dat v dortovém, nebo skl.sloupkovém diagramu—viz tam.

Formáty chartů typu >pie< a >unibar< jsou tyto:



PIE



UNIBAR

---Jak tedy volit tyto typy---

1. Přesvědčte se, že jste v CHART-MODU

(když ne, volte **chart mode** v **mode**-menu).

2. Otevřete **chart**-menu a volte : >pie< (dortový diagram), nebo >unibar< (sloupkový , který je vertikálně podělený).

Jakmile aktuální data, která jsou určena pro grafické vyhodnocení obsahují více, než jednu serií, umožní Vám dialogový box přesně stanovit, které serie byste radi nechali vyhodnotit. Příslušný dialogový box:

Zvoleno Jan

Which series would you like to

Jan

Feb

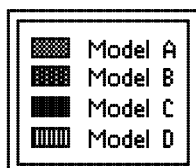
Mar

Apr

Abyste mohli pokračovat kliknete na pole pro serii, kterou chcete graficky zpracovat a pak kliknete na **OK**. Funkce **Abbruch** vraci operaci o krok zpět do hlavní obrazovky CHART-MODU.

Jména-kategorie

Jestliže data Textscrapu obsahují také jména kategorií, objeví se tyto v legendě na pravé straně obrazovky.

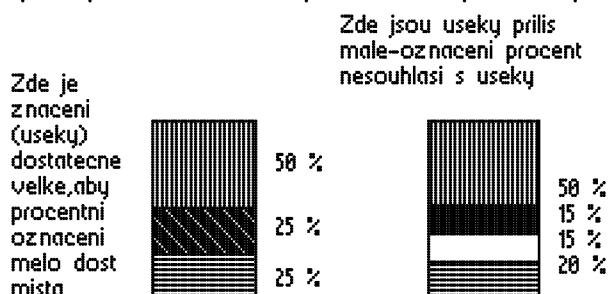


Procentualní hodnoty

V chartech typu >pie< a >unibar< jsou hodnoty různých kategorií znázornovány v procentech. Jestliže je chcete odstranit, najdete informace v úseku 6.2.3. V těchto chartech nelze uplatňovat žádné negativní hodnoty.

Charty >unibar< s mnoha procenty

Normálně stojí údaje procent ve stejném řádku k tomu patřícímu znacení (vzorku). Jestliže ale přece existují malé hodnoty, jsou jednotlivé díly sloupce moc úzke pro odpovídající čísla procent, které tím prakticky nestojí vedle vzorku. Geochart má tu schopnost procentuální čísla alespoň skládat v patřicím pořadí.



---stavba chartových informací pro porovnání datových-serií v chartech >pie< a >unibar< .----

K jednomu časovému bodu můžete vždy znázornit jen jednu datovou-serii pro tyto typy. Přece však můžete zhotovit celkové sumy hodnot datových-serií. K tomu stačí přidat t.zv. totalní (celková suma) řádek, nebo sloupec.

Připustme, například, že původní data vypadají takto:

Sales	Model A	Model B
Smith	1	1
Jones	2	2
Johnson	3	3

Připojte totalní sloupec takto:

Sales	Model A	Model B	Totalwerte
Smith	1	1	2
Jones	2	2	4
Johnson	3	3	6

Totez dle prani pri totalnich(celkovych)hodnotach v radku:

Sales	Model A	Model B	Totals A
Smith	1	1	2
Jones	2	2	4
Johnson	3	3	6
TOTAL B	6	6	

Kopirujte novy Textscrap do Vaseho chartoveho dokumentu.Jestlize pak pouzijete >pie< , nebo >unibar<, pak volte jako datovou serii Totals A nebo Totals B.

6.1.3 Volba chartu rozpras.grafiky(scatter)

Jak jiz bylo vysvetleno v kapitole 5 tento typ chartu maze jmena kategori a polovinu jmen serii z dat urcenyh k vyhodnoceni.

Scatter-chart eliminuje tyto popisy

Sprockets	Jan	Feb
Model A	190	232
Model B	788	988

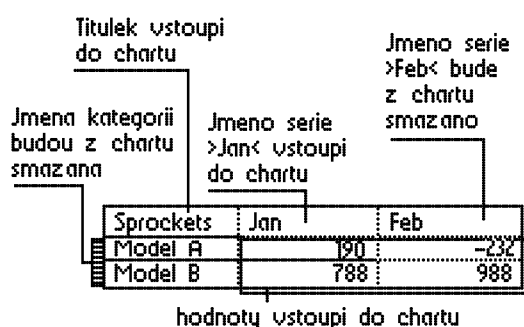
Abychom ztracene popisy ziskali znovu popraci v nejakem jinem typu chartu,muzete vstoupit do Data-Modu a zvolit novou serii.Jina metoda k znouziskani popisu je nalepeni Textscrapu,kdyz bude ukazan jiny typ chartu.

Jsou dva zpusoby,jak zvolit rozpras.grafiku.Jestlize volite v Data-modu nejmene dve datove serie,muzete data bezprostredne presadit do chartu (scatter).-Usvetleni viz oddil 5.4.3. Dalsi metoda,ktera Vam umoznuje usazeni datove serie v chartu rozpr.grafiky(scattru) je volba **scatter chart** v **options**-menu. Postup je nasledujici:

- 1.Presvedcete se,ze jste v CHART-MODU (kdyz ne,tak volte v **mode**-menu option **chart mode**.)
- 2.Volte **scatter** v **chart**-menu.Mate nyni moznost dalsi volby mezi **point** a **line**. (rozdil je ve vzhledu diagramu(chartu))
- 3.Rozhodnete mezi **point** nebo **line**.
- 4.Dialogovy box Vam sdeluje,ze stare popisy se smazou (Scatter plot will destroy old labels). Kliknete na **OK** ,jestli souhlasite,jinak na **Abbruch** ktery operaci zruci. (Tento dialogovy box se vztahuje na jmena kategori a jmena serii v aktualnim Textscrapu. Popisy chartu jsou ovlivneny jako na obrazku 6.7.

6.2 Editovani textu

Text,ktery se objevi v chartu muzete menit na mnoho zpusobu: znakovou sadu,velikost (v bodech),styl,zda text ma byt ukazan,nebo ne,dokonce i obsah textu . Text,ktery pripojite k chartu se pise do zvlastnich rozsahu-pojmenovanych textove bloky.Text v kazdem takovem bloku je oznacen jako Textstring.



6.2.1 Maximalni delka textoveho stringu

Titulek chartu smi byt dlouhy nejvice 39 znaku.Pro ostatni textove stringy plati hranice 15 znaku.

6.2.2 Maximalni velikost v bodech

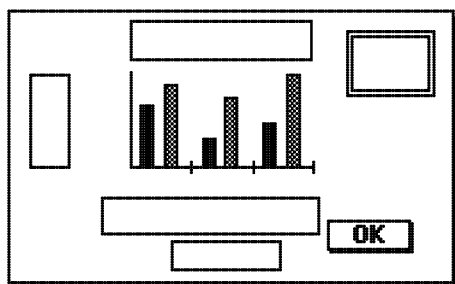
Nejvetsi mozna velikost je 24 bodu.Pamatujte,ze Geochart nepodporuje zadne t.zv.MegaFonty a v praksi se nejlepe uplatnuji jen male velikosti (napr. 10 bodove) fonty.

6.2.3 Zmeny textu pro vsechny charty

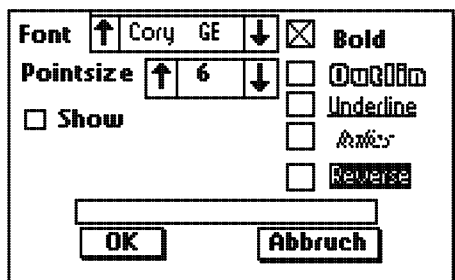
Jestlize menite textovy still popisu,ma to ucinek,ktery se projevi take,kdyz se rozhodnete pro jiny typ chartu.Pamatujte,ze pridani dalsiho textu zpusobi,ze skutecny rozsah pro mriz a znaceni(vzorovani) musi byt mensi k dosazeni vice mista pro dodatecny text.

---jak se meni text---

1. Presvedcte se,ze jste vCHART-MODU.
(jinak volba **chart mode**)
- 2.Volte **change text** (zmena textu) z **edit**-menu,nebo stisknete C= a L .
3. Dialogovy box,ktery zastoupi typchartu se nyní objevi.Obsahuje pravouhle rozsahy,ktere symbolisuji kam muze byt text pripojen. Jestlize chart je typu sloupkoveho bude vypadat asi takto:

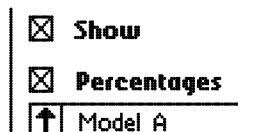


4. Kliknete na pravouhly rozsah,ktery odpovida textovemu bloku,ktery chcete zmenit.U zavislosti na aktualni chart a zvolenemu textovemu bloku objevi se nasledujici dialogovy box:

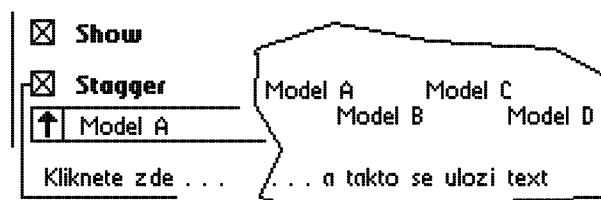


5. Kliknete na optionech v dialogovem boxu pro provedeni zmen textu:

- * **font** (znakova sada).Kliknete na rolavaci sipku na jedne strane okenka pro volbu nektereho fontu,ktery jste na tuto pracovni disketu predem umistili(nakopirovali). Nazev zvolene sady se objevi v okenku.
- * **Pointsize** (velikost v bodech).Kliknete na rolavaci sipku na jedne strane okenka pro volbu takoveho fontu,ktery je na pracovni diskete. Ke konecne volbe je treba,aby se zadouci font objevil take v okenku.
- * **Show** (ukazat).Kliknete na toto slovo,aby text mohl byt ukazan v chartu (krizek v okenku show znamena,ze je text viditelny.
- * **Percentages** (udaje v procentech).Tato option se objevi,jestlize se jedna o chart typu >pie< nebo >unibar< a jak dalece jste zvolili textblok legendy. Abyste mohli odstranit udaje v procentech z grafiky (ktere se objevi kolem dortoveho,nebo unibaroveho chartu),kliknete na toto okenko,krixek pak zmizi.



* **Stagger** (navrsovat).Tato option se objevi,jestlize zvolite jmena kategorii v chartech typu >area<, >bar<, >column<, >point<, >line<. Kliknuti na tuto option dovoluje text ukladat(versit) jak na prikladu:



- * **Styles** (styl).K dispozici jsou **Bold** (tucne), **Outline** (kontury), **Underline** (podtrzene), **Reverse** (inverzne).Kliknete na kombinaci,ktera se Vam libi.
 - * **Text Window** (textova okna). Stavjici text je ukazan ve spodnim okne dialogoveho boxu.Jestlize mate vice,nez jeden textovy radek ,ukaze se Vam dalsi radek,kdyz kliknete na rolavaci sipce okenka. Pro zmenu textu stisknete INST/DEL ,abyste mohli text vlevo od kurzoru smazat a nahradit napsanim textu jineho.
6. Jestlize jste z volitelnych moznosti provedli vse,co jste chteli, kliknete na **OK**,nebo stisknete RETURN. Obrazovka se obnovi a vyda (ukaze zmeny),ktere jste mezitim provedli.

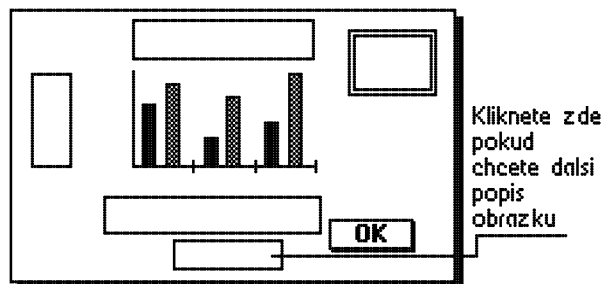
6.2.4 Pripojeni textu do chartu(diagramu)

Nektere charty hned od zacatku neukazi vsechny mozne textove rozsahy. Jestlize chcete k chartu pripojit dalsi text,lze tak ucinat bez problemu.

1. Presvedcte se zda jste v CHART-Modu.
(jestlize ne,volte **chart mode** z **mode**-menu.)
2. Volte **change text** (zmena textu) z **edit**-menu,nebo stisknete C= a L .
3. Kdyz se objevi dialogovy box s prehledem moznosti,kam lze text napsat,kliknete ten textovy rozsah ,kde chcete psat.
4. Nasledujici dialogovy box ukazuje dalsi moznosti volby (ktere jsou popsany v oddile 6.2.3).

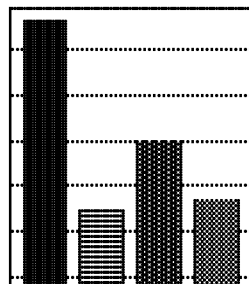
Napiste text a kliknete na pozadovanych optionech.Zjistete,zda je zvolena funkce **show**,coz poznate tak,ze v policku teto funkce se objevi krizek.

5. Po provedeni kroku 4 kliknete na **OK**,nebo stisknete RETURN.Chart se znovu vykresli a objevi se tam i Uami zmeneny text.



6.3 Zmeny vzoru pro znaceni

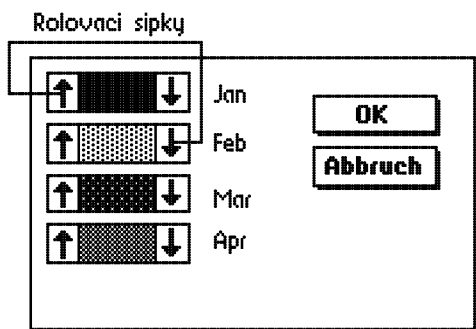
Vzorovani-
znaceni
v chartu



Znaceni (vyplnovani) v chartu se objevuje v ruznych vzorech.U kazdem chartu s vyjimkou >pie< a >unibar< ,muzete menit vzor.Jestlize chcete zmenit vzor znaceni v plosnych diagramech(typu >area<),ctete v oddile 6.4.

6.3.1 Jak zmenit vzor v chartech typu >area<, >bar<, >column< .

1. Presvedcete se, zda jste v CHART-MODU,jestlize ne,musite jej zvolit.
2. Zvolte **change marker** (zmena znaceni) z **edit**-menu,nebo stisknete C= a M .
3. Objevi se dialogovy box k ukazani vzoru pro kazde oznaceni.Soucasne primo vedle pole vzoru se objevi i jmeno serie:



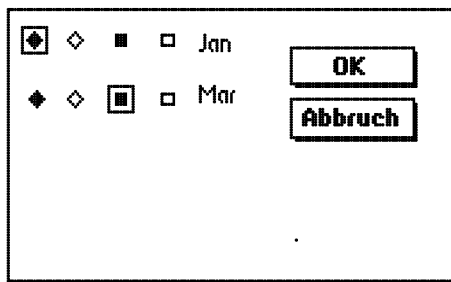
Za ucelem zmeny vzoru kliknete na prislusne rolovaci sipce .Jakmile jste ukončili volbu,zkontrolujte jaky vzor zustal v okenku.

4. Pote,co jste se strefili do spravneho vzoru,kliknete na **OK**.Obrazovka se znovu vytvori vcetne nove zvolenych vzoru. (Vzory pro znaceni jsou tozjne,jako u GEOPAINTu).

6.3.2 Jak lze zmenit typ znaceni u chartu >point<, >line<, nebo >scatter<.

1. Presvedcete se,ze jste v CHART-MODU,jinak je zvolte.
2. Zvolte **change marker** z **edit**-menu,nebo stisknete C= a M.
3. Objevi se dialogovy box pro prehled moznych tytpu znaceni pro kazde jmeno serie.

Moznost volit ze čtyř druhů způsobů znaceni při typech >point< >line< >scatter<



Aktualne zvoleny typ je oramovan ve ctverci. Volbu jineho typu provedete tak,ze kliknete na zvolenem typu–tento bude uzavren do ctverce.

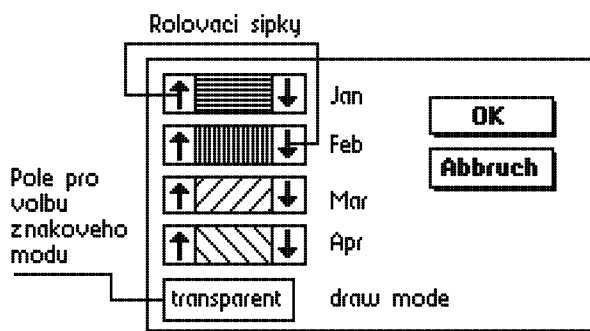
4. Jakmile jste spravne zvolili,kliknete **OK**. Obrazovka se znovu ustavi objevi se i nove znaceni.

6.4 Zmena znakového modu v plosnych diagramech

Prednastaveny je mod >transparent< (t.j.pruhledny–nezakryje podklad).Dle volby je mozno zvolit mod >opaque<, t.j. kryci (zakryje podklad).

6.4.1 Jak vymenit znakovy mod v plosnych diagramech.

1. Presvedcete se,ze jste v CHART-MODU a chart je typu >area<. jak ne ,vstupte do nej. Aktualni chart lze oznacit jako plosny chart,kdyz zvolite z **chart**-menu stiskem **area**.
2. Zvolte **change marker** (zmena znaceni) z **edit**-menu,nebo stisknete C= a M .
3. Objevi se nasledujici dialogovy box:



Abychom mohli znakový mód změnit klikneme na políčku >draw mode<, název zde uvedený bude **transparent**, (průhledný), nebo **opaque** (krycí).
 4. Po ukončení kroku 3 na dialogovém boxu kliknete **OK**.
 Obrázek se nově ustaví, kde budou Vaše provedené operace znázorněny.

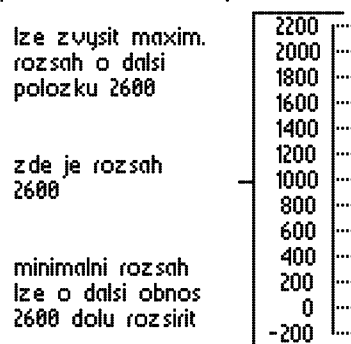
6.4.2 Prekryté značení v krycím plošném chartu

Jestliže jako krycí značení překryje jiné značení, můžete ukryté značení dostat předního pozadí. Musíte nutně použít mřížku v DATA-Modu, abyste seriová data selektovali nové v jiném pořadí.

Uždy když seriová data volíte v DATOUEM-MODU-mřížce, bude první Vaše vybraná datová série kreslena jako první, a bude tak stát v pozadí. Následující datová série bude kreslena přes první a t.d.

6.5 Změny v rozsahu osy

Hodnoty, které jsou bezprostředně vedle Chartové mřížky jsou vylistovány, propočítává GeoChart automaticky. Jinými slovy: nemusíte hodnoty zadávat ve zdrojovém dokumentu. Minimální a maximální hodnoty, aby mohly rozsah zvětšit, závisí od toho, jak velký je aktuální hodnotový rozsah.



Hodnoty, které zadáte liší se něco od hodnot, které se objeví v prepracovaném chartu. To leží v tom, že změna rozsahu si vyžaduje změnu intervalových hodnot.
 Jestliže změňte rozsah osy Y pro charty typu >area<, >column<, >point< ,nebo >line< ,platí tato změna pro všechny charty stejného druhu.

6.5.1 Jak se mění hodnoty na osách pro všechny charty bez rozptýlené grafiky (ne scatter)

1. Přesvědčte se zda jste v chart-modu. (když ne vstupte tam)
2. Volte **change range** (změna rozsahu) z **edit** - menu, nebo stisknete **C=** a **R** .

(konec 2.dílu N/GEOCHART-pokrac. = N/GEOCHART/3)

(3.pokracovani navodu GEOCHART)

(6.5.1 Jak zmenit hodnoty na osach pro vsechny charty bez rozpras.grafiky- pokracovani)

3. Ukaze se nasledujici dialogovy box:

Y Axis: Min	↑	-60	↓
Max	↑	120	↓
OK		Abbruch	

Muzete menit minimalni a maximalni hodnoty pro osu Y. Pro prehled o hodnotach je k disposici okno pro min. a max. hodnoty,ktete mame.

4. Potom,co provedete nutne zmeny kliknete na **OK**. Obrazovka se nove ustavi,kde bude jiz znazornen novy osovy rozsah.

6.5.2 Jak menit hodnoty na osach pro charty s rozpras.grafikou (scatter).

1. Presvedcete se zda jste v CHART-MODU.(jinak vstoupit)
2. Volte **change range** z **edit** - menu,nebo stisknete C= a R.
3. Ukaze se nasledujici dialogovy box:

Y Axis: Min	↑	0	↓
Max	↑	50	↓
X Axis: Min	↑	0	↓
Max	↑	100	↓
OK		Abbruch	

Nyni muzete menit minimalni a maximalni hodnoty pro osy X a Y. Prehled stavajicich hodnot vam poskytnou policka ,kde kliknete na nektere ze sipky.

4. Pote,co jste vse provedli,kliknete na **OK**. Obrazovka se nove ustavi a vyda zmeny,ktete jste provedli.

6.6 Zmeny formatu cisel

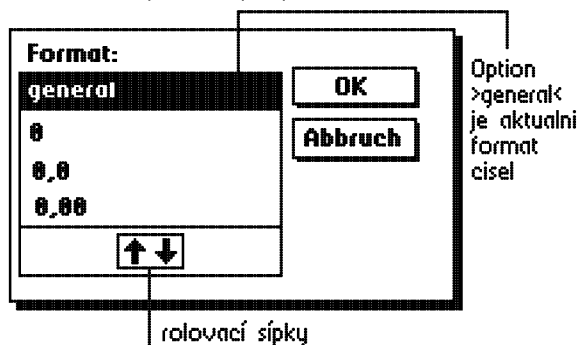
Pro hodnoty osoveho rozsahu ve Vasich chartech muzete pouzivat nasledujici formaty:

general
0
0,0
0,00
0,000
0,0000
###0
####0,00
DM###0;(DM###0)
DM###0,00; (DM###0,00)
0%
0,00%
0,00E+00
0,0000000000E+00

Pouzivat muzete jeden format pro hodnoty X a jiny pro hodnoty Y.

6.6.1 Jak menit ciselne formaty v chartech typu >area<, >bar<, >column<, >point<, >line<

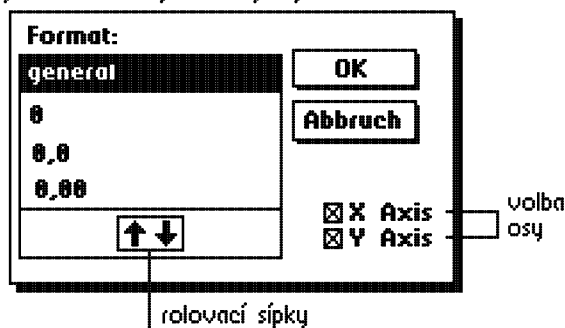
1. presvedcete se, zda jste v CHART-MODU (jinak vstupte)
2. Uolte **change format** z **edit**-menu, nebo stisknete klavesy C= a F.
3. Objevi se nasledujici dialogovy box:



- Kliknete na rolovaci sipky az najdete format ,ktery chcete pouzit.
4. Kliknete jeste primo na zadany format a pak **OK**. Obrazovka se obnovi a vyda zmeny, ktere jste provedli.

6.6.2 Jak menit cislicovy format pro rozpras.grafiky (scatter)

1. Presvedcete se zda jste v CHART-MODU, kdyz ne, pak vstupte.
2. Uolte **change format** z **edit**-menu, nebo stisknete C= a F.
3. Objevi se nasledujici dialogovy box:

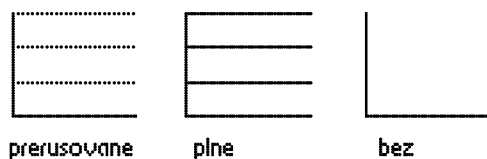


- Kliknete na rolovaci sipky, az najdete prislusny format, ktery pouzijete.
4. Nejdrive musite stanovit pro kterou osu(osy) format bude platit. Kliknete na **X-Axis** (osa X) nebo **Y-Axis** (osa Y) ,nebo oba policka. Krizek signalizuje, ze zminena funkce byla urcena. Je-li policko prazdne, nevztahuje se format na stavajici funkci (option). Jestlize napriklad chcete premenit osu X a ne osu Y ,zkontrolujte ,zda policko pri **Y-Axis** zustalo prazdne.
 5. Jestlize jste zvolili a rozhodli ,kliknete na **OK**. Obrazovka se nove prestavi a vyda Uami provedene zmeny.

6.7 Zmena mřížky v pozadí

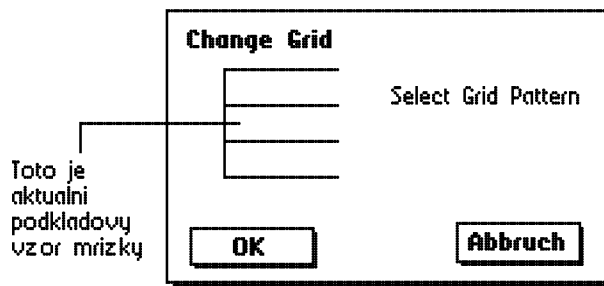
Pri Geochartu jsou dvě mřížky: jedna v DATA-MODU (reprezentuje načítaný Textscrap) a druhá v CHART-MODU. Tato poslední se označuje jako mřížka pozadí, je to vlastně systémová koordinátová mřížka.

Vyskytují se následující formy:



----Jak se dá změnit tato mřížka pozadí ----

1. Musíte být v CHART-MODU
2. Zvolíte **change grid** (změna mřížky), z **edit**-menu, nebo stisknete **C=** a **G**.
3. Objeví se následující dialogový box:



Dialogový box ukazuje aktuální vzor mřížky. Abyste mohli vidět další vzory, kliknete na aktuální vzor - následující vzor se Vám ukáže.

4. Jakmile jste našli vzor, který se Vám zamlouvá, kliknete na **OK**. Obrazovka se obnoví a ukáže nový zvolený vzor mřížky.

Kapitola 7 – organizace souboru

Tato kapitola popisuje některé základní operace k organizaci souborů, jak to mimo jiné nabízí ve **file**-menu:

- * Jak kopírovat Chart do jiného dokumentu
- * Jak ukládat (SAVE) změny na jednom dokumentu a jak je učinit vratnými.
- * Kdy dáme dokumentu Chartu nové jméno
- * Jak tiskneme Chart
- * Jak opouštíme aplikaci GEOCHART

Neznámé výrazy jsou definovány později v rejstříku. Funkce (optionen) GEOCHART-povelového menu jsou uvedeny ve zvláštním seznamu. Rovněž tak chybová hlášení.

7.1 Kopirovani chartu do jineho GEOS-dokumentu

Volitelne muzete Vas chart kopirovat do Textscrapu,tak ze jej do jineho dokumentu jednoduse nalepíte. Je dulezite,aby ste si uvedomili,ze pri aplikacich GEOS neexistuji neohranicene velikosti Textscrapu. Jenom GEO-PUBLISH a FOTO-MANAGER pracuji s libovolne velkym Textscrapem; pri GEOFILE,GEOWRITE a GEOPAINT stanoví hranici aktualni pracovni okno.

Abyste presto Vas chart do techto aplikaci mohli nalepit, redukuje GEOCHART dimense chartu. Jeste v GEOCHARTU muzete videt zmensenu verzi chartu,tak ze mate moznost provest nutne formatovaci zmeny.

I kdyz Fotoscrapy,ktere zhotovíte v GEOCHARTU-jsou urceny pro ruzne aplikace ,tak na skutecnosti ,ze muzete mit na jedne diskete vzdy pouze jeden Fotoscrap se nic nemeni. Jestlize napriklad zhotovíte Fotoscrap pro nalepeni v GEOPAINTU a pak jeden pro nalepeni do GEOWRITU,prepise verze GEOWRITE ten stary urceny pro GEOPAINT.

Jestlize chcete vice,jak jeden Fotoscrap odlozit na stejne pracovni diskete,musíte je kopirovat doFoto-manageru,neboli do Foto-alba.

----jak se kopíruje chart do jineho dokumentu----

1. Musíte byt vCHART-MODU
2. Volte **copy** (kopirovat) v **edit**-menu.
3. Povel **copy** ukazuje dalsi volitelne moznosti: **full screen** (t.j. cela obrazovka-tedy originalni velikost chartu),**GeoWrite** a **GeoPaint**. Volte tedy jednu funkci(option) z vyse uvedenych:

* **full screen** uklada chart do puvodniho Fotoscrapu v plne velikosti. Tim,ze chart není zmenseny,vznikne takto bezprostredne Fotoscrap stejnym zpusobem,jak byvaji obvykle Fotoscrapy zhotovovany.Volte tento zpusob,jestlize chcete VasFotoscrap dale zpracovavat v GEOPUBLISH.

* **to geowrite** zmensuje chart tak,ze je vhodny pro Geowrite-dokument.Okno,ktere chart obsahuje,jak se take objevi v Geowrite-dokumentu se vytvori okolo Geochart-dokumentu. V tomto okamziku-natomo miste muzete chart kontrolovat a poznamenat si,ktere zmeny budete muset jeste provest pred exportem.Napriklad popisy zmenseneho chartu mohou jeste doznat zmeny,co do velikosti(v bodech).

* **to geopaint** zmensuje chart tak,ze se pro Geopaint dobre hodi.Stejne jako u Geowrite se vytvori okno a rovněž tak muzete posoudit,zda nebude nutne provest nejake zmeny co do vzhledu a citelnosti.

4.Kopirujte Fotoscrap na disketu,ktera obsahuje cilovy dokument.

----trankovy chart typu >bar< s previslymi popisy----

Jestlize kopirujete trankovy diagram typu >bar< do Geowrite,nebo do Geopaint-dokumentu,mohou se popisy castecne prekryvat,predevsim tehdy,kdyz mate velky pocet znaceni v chartu.Abyste tomuto zamezili,experimentujte radeji z mensimi velikostmi pisma.

7.2 Ukládání nebo zpetné vrácení změn

GEOCHART–dokumenty mohou být ošetřovány téměř stejně jako ostatní GEOS–dokumenty. Tento oddíl popisuje, jak je třeba Uas dokument ukládat a jak můžete změny v posledním kroku operace vrátit do předchozího stavu.

7.2.1 Uložení (SAVE) dokumentu na disketu

Doporučujeme, abyste v intervalech asi desetiminutových pravidelně ukládali na disketu dosavadní práci, jako ochranu proti nečekaným ztrátám dat.

-----jak pojistit práci na diskete-----

1. Musíte být v chart–modu
2. Volte **update** (aktualizace) ve **file**–menu.

7.2.2 Znovuzhotovení dokumentu

Jestliže chcete změny, které jste provedli v posledním operačním kroku vrátit zpět, musíte si nacíst do paměti původní stav.

-----jak obnovit dosavadní práci -----

1. Musíte být v CHART–MODU
2. Volte **recover** ve **file**–menu.

POZOR ! Uvolnění funkce **recover** nelze vrátit zpět, musíte si dobře rozmyslet, kdy tuto funkci aktivovat.

7.3 Prejmenování dokumentu

V CHART–MODU jakož i v DATA–MODU můžete chartu dát jiné jméno.

1. Volte **rename** ve **file**–menu
2. Obdržíte dialogový box, ve kterém zadáte nové jméno a stiknete RETURN.

Pokyn: chcete–li tuto proceduru prerušit, stisknete RETURN, aniz změňte jméno, nebo kliknete **Abbruch**.

7.4 Tisk dokumentu

Nez se pokusíte tisknout chart, přesvědčte se, že je Uase tiskárna správně připojena. Mimoto musí být na Uasi GEOCHART–pracovní diskete správný program protiskárny–a také zvolený. Jinak je vše ostatní jako u jiného tisku GEOS. GEOCHART je tisknut v grafickém modu tiskárny.

Upozornění: Pro GEOCHART se nepředpokládá použití aplikace >Paint Drivers<, protože nepracuje na rozdíl od Geowrite a a Geopublish ve velikosti stránky GEOPAINT.

-----jak tiskneme chart -----

1. Musíte být v CHART–MODU
2. Volte **print** ve **file**–menu.

7.5 Opustení GEOCHARTu

Pokazde, jak budete opouštět GEOCHART–dokument budou všechny změny k aktuální diskete na ni uloženy. Při opustění GEOCHART máte také možnost založit nový dokument, nebo se vrátit do Desktopu.

7.5.1 Změna na jiný dokument GEOCHARTU

1. Volte **close** ve **file**–menu
2. Následující dialogový box nabízí tři možnosti, jako u jiných aplikací GEOS.

7.5.2 Okamžitý návrat do Desktopu

1. Volte **quit** (ukončení programu) ve **file**–menu.

Achsenwerte(osové hodnoty)

U dokumentech GEOCGART jsou to ty hodnoty, které slouží ke zobrazení meritkových jednotek. Osové hodnoty jsou vytvářeny přímo automaticky GEOCHARTEM.

Beschriftungen(angl.>label<-popisy)

Titulek chartu, jméno kategorie, jméno série. Do GeoCalcu, Geowrite, Geofile, nebo Notizbloku se popisy uvádějí vždy nenumeričky. Dodatečně se mohou popisy stát číste numerickými texty, jestliže byl Textscrap nastaven dodokumentu GEOCHART. Není nutné popisy zadávat v původních zdrojových dokumentech.

Chart

Anglické slovo pro tabulku-je to grafické znázornění t.z.v. >suchého< materiálu z čísel, t.j. chart-udaju. Takto mohou být znázorněna srozumitelně a přehledně fakta, která by se jinak jen těžko rozpoznávala. Jsou to vlastně diagramy.

Chart-Daten (udaje k vyhodnocení)

Skládají se dohromady z hodnot, jmen kategorií, jmen serií, a z chartového titulu. Přitom číste popisy jsou zbytečné (tedy všechny udaje mimo hodnoty).

Chart-Modus

Je to GEOCHARTový mod(rezím) ve kterém importujete Textscrap a především upravujete úhled. Druhý rezím se jmenuje DATENMODUS.

Chart-Titel

Jméno, které přidělíme chartu. U GeoCalcu, Geowrite nebo Notizbloku stojí titul chartu vždy v levém horním rohu chartového datového rozsahu.

Chart - Typ

Geochart Vám nabízí různé struktury grafického uspořádání. Nejznámější jsou sloupkové diagramy (charty) - čím vyšší sloupec, tím vyšší hodnota.

Datenmodus

Druh režimu, ve kterém máte možnost volby od jedné do čtyř datových serií.

Datenposten

Správný tvar slova >Daten< (data - udaje) v jednotném čísle by mělo být DATUM, protože toto slovo se používá jako denní údaj v kalendáři, tak se ustálil pojem DATENPOSTEN (jako jednotné číslo t.j. údaj)

Datenpunkt

Datový bod- je vlastně hodnota ve větě hodnot -součástí chartových dat. U chartu bez rozprás.grafiky je to krizování jednoho jména kategorie na ose X a hodnoty na ose Y. U chartu s rozprás.grafikou je to krizování hodnoty na ose X a hodnoty osy Y.

Daten-Serie

Datová série- neboli série udaju. Je to t.z.v. věta s udaji, která obsahuje jméno kategorie a jméno série a hodnoty. Datová série se volí v DATA-MODU.

Font

Anglický výraz pro druh písma.

Foto-Scrap

Anglický >photo scrap< je to vlastně soubor, který obsahuje nějaký obraz- používá se při přenosu grafiky do jiného dokumentu, příp. i na jinou disketu.

GeoCalc

Aplikace GEOSu dovolující provádět narocné výpočty na grafickém pracovním listu

GeoFile

Aplikace GEOSu – database – k uchování dat a jejich rychlé vyhledání a vytisknutí.

GeoWrite

Aplikace GEOSu dovolující sestavovat textové dokumenty s možností tisku.

Gitter

Mriz – v DATA –MODU je to piktogram-čtverec sestavený z malých čtverečků, prezentuje chartová data v aktuálním Textscrapu. ----V CHART-MODU pod tím pojmem rozumíme jako mřížku pozadí diagramu.

Kategorie-Name

Jméno kategorie –jako nápis pro určitou skupinu hodnot

Label

anglický výraz pro popis(nápis)

Markierung-Marker

V chartu jsou to vlastně všechny součásti, které reprezentují hodnoty, dle toho o jaký typ chartu se jedná to mohou být linky, body, určitým vzorem vyplněné obdélníky, plochy pod linkami, kruhy a pod.

Notizblok

Poznámkový blok, který při Geochartu slouží k importování dat do Geochart-dokumentu – za pomoci Textscrapu.

Quell-Dokument

Zdrojový dokument odkud odebíráme data a pod.

Streugrafik(scatter)

Typ chartu-diagramu který je používán ke kreslení x-/y hodnot, namísto zobrazování páru jméno kategorie-hodnota. Nahrazuje jména kategorií za X-hodnoty. Používá se pro vědecké, finanční-matematické znázornění.

Textblok

Textový blok – oblast v chartu, která je rezervována pro text

Text-Scrap

Stejně, jako u Foto-Scrapu slouží pro přenos dat, tentokrát pro texty.

Textstring

Textový řetěz- tj. text, který se nachází v textbloku.

X-Achse

Osa X – horizontální (vodorovně) uspořádání dat (hodnot)

Y-Achse

Osa Y – vertikální (svisle) uspořádání dat(hodnot)

Prehled povelu a zkratek povelu**MENU >GEOS<**

geoChart info ukazuje informace o autorovi

Foto-Manager, Text-Manager, Notizblock a jiné pomocné prostředky- které jste si zkopírovali na pracovní disketu..

MENU >file<

close (schliessen)

uzavrit dokument a umoznuje ihned zvolit jiny,beztoho,aby jste museli do Desktopu.

update (aktualisieren)

Ulozi na disketu vsechny zmeny-pro DATA-MODUS to neplati.

recover (wiederherstellen)

Zrusi vsechny zmeny ,ktere nastaly od posledniho ulozeni na disketu. V DATA-MODU nefunguje.

rename (umbenennen)

Prejmenovani - umozni provest zmenu nazvu.

print (drucken)

Vytiskne dokument jako grafiku

quit (verlassen)

Uzavre dokument a vraci Vas do Desktopu.

MENU >edit<

copy (kopieren) kopiruje chart do Photo-scrapu. Ukaze take podskupiny funkci: **full screen (ganzer Bildschirm)** cela obrazovka , **to geoWrite** pro dalsi zpracovani v GEOWRITE,**to geoPaint** pro dalsi zpracovani v GEOPAINTu. Tento bod volby je mozny pouze vCHART-MODU.

paste (einkleben) [C=] a [T] nalepi Textscrap do aktualniho chartu a otevirá DATA-MODUS.Tato funkce neni v DATA-MODU aktivni.

change range (Bereich veraendern) [C=] a [R]

Zmenit rozsah - umozni Vam zmenit osove hodnoty.Tato funkce je v chartu a jen tehdy jestlize nepracujete s typem chartu >pie< a >unibar<.

change marker (Markierung aendern) [C=] a [M]

umozni Vam zmenit vzor a tvar znaceni vaktualnim chartu. Tato funkce v DATA-MODU a pri >pie< a >unibar< neni mozna.

change text (Text aendern) [C=] a [L]

umozni Vam pridani dodatecneho textu do chartu,nebo jeho zmeny a modifikace. V DATA-MODU neni tato funkce aktivni.

change grid (Gitter aendern) [C=] a [G]

umozni zmenit mizku v pozadi diagramu. Tato funkce neni v DATA-MODU mozna,jakoz i pri praci na chartech typu >pie< a >unibar< .

change format (Format aendern) [C=] a [F]

umozni zmenit format cisel . Nelze pouzit v DATA-MODU a pri >pie< a >unibar< .

MENU >chart<

area (Flaechendiagram) ukaze data Textscrapu v chartu-diagramu plosnem. V DATA-MODU nelze.

bar tramkovy diagram -vodorovne tvary. Tento i nasledujici typove funkce jsou v DATA-MODU neaktivni.

column sloupkovy diagram (na stojato)

pie tak zваны dortovy - kulaty diagram (vysece)

point t.zv. bodovy diagram

line linkovy diagram

scatter t.zv. rozprasovaci diagram (zde mozno jeste zvolit diagram jen bodovy, aneb bodovy doplneny linkami.

unibar je to vlastne jeden sloupec, který se ve smeru vertikálním uklada ve vrstvach silnych dle hodnot.

MENU >mode<

chart mode (Chart-Modus) cte vybrane serie dat v mizce DATA-MODU a otevirá CHART-MODUS..

data mode (DATENMODUS) otevirá tento mod.

Chybova hlášení

All values are zero vsechny hodnoty, které chcete vyhodnotit jsou nulové.

Bad format found in text scrap GeoChart nemuze vase data korektně analyzovat—data jsou špatně připravena.

Cannot have negative values in unibar or pie charts. Datová serie obsahuje záporné hodnoty, které nelze u tohoto typu uplatnit.

Cannot install geoChart on this disk. GeoChart nemuze být na této diskete instalován. Instalovat GeoChart muzete pouze na originalní diskete (t.j. poprvé).

Can't find printer driver. Na pracovní diskete nemáte pomocný program pro tiskárnu, nebo nebyl vámi zvolen v GEOS-MENU.

Disk error reading text scrap disková chyba při čtení Textscrapu.

Invalid label in text scrap nedovoleny popis v Textscrapu. V datech, kde mely být zapsány hodnoty je popis.

Need at least 2 series for a scatter plot je zapotřebi nejmene dvou serií pro provedení chartu s rozprás. grafikou.

Not enough free space on disk for desk accessory není dostatek místa na diskete pro pomocné programy.

Not enough space for chart prosamotný chart není dostatek místa na obrazovce.

Not enough values for area chart pro plosný diagram není dostatek hodnot

Operation canceled due to disk error: missing or unformatted disk operace prerušena prodiskovou chybou : není vlozena žádná disketa, nebo není formátována.

Pasting will destroy old data přes nalepení budou smazána stará (dosavadní) data

Please insert a disk with desk Top U.... or higher

pokusili jste se opustit dokument a na diskete není DESKTOP. Dbejte na to, abyste na pracovní diskete měli také DESKTOP.

Printer is inaccessible tiskárna není akceschopná.

Range is too large hodnotový rozsah je příliš velký

Text scrap too big textscrap je příliš velký

Too many rows in scrap příliš moc sloupců v textscrapu

Too many series. Do you want a scatter plot? Prilís moc serií. Chcete provedení scatter ?

Too many values for bar chart příliš hodnot pro >bar<

You have not pasted any data nenalepil jste žádná data

You will have to re-select data musíte data později znovu vybrat (zvolit).

(konec návodu pro GEOCHART)

Stručný popis některých programů v systému GEOS.

--- Učebně programů sestavit! ---

Ladislav Tomášek

-
- 1. DESKTOP v 1.3 <18kB>** - <anglická verze> pomocí DESKTOPu v GEOSu se vstupuje do systému a provádí se nezbytné operace se soubory -- spouštění programů , kopírování , přejmenování , mazání atd. --- návod k používání DESKTOPu najdete v příručce COMMODORE GEOS *str. 18-34*.
 - 2. PaintView v 1.0 <3kB>** - stisknutím na ikoně si můžete prohlížet grafiku vytvořenou programem **GEOPAINT**. Grafika zaplní celou obrazovku a pohybem joysticku ji můžete posunovat do čtyř stran. Úhodou tohoto programu je to, že když si chcete zobrazit grafiku na obrazovce, nemusíte vstupovat do grafického editoru **GEOPAINT** a **GEOPAINT** nemusí být ani na disketě, kde jsou grafické datové soubory v něm vytvořené.
 - 3. GeoView v 1.0 <2kB>** - stisknutím na ikoně si můžete prohlížet grafiku vytvořenou v grafickém editoru **GEOPAINT**. Úhodou tohoto programu je to, že když si chcete zobrazit grafiku na obrazovce, nemusíte vstupovat do grafického editoru **GEOPAINT** a **GEOPAINT** nemusí být ani na disketě, kde jsou grafické datové soubory v něm vytvořené.
 - 4. QuickView v 1.0 <2kB>** - stisknutím na ikoně si můžete prohlížet texty vytvořené v textovém editoru **GEOWRITE**. Úhodou tohoto programu je to, že když si chcete prohlížet textové soubory na obrazovce, nemusíte vstupovat do textového editoru **GEOWRITE** a **GEOWRITE** nemusí být ani na disketě, kde jsou textové soubory v něm vytvořené. Nelze přesně zobrazit texty s háčky a čárky a texty vytvořené ve speciálních fontech.
 - 5. HulmeView v 1.0 <5kB>** - stisknutím na ikoně tohoto programu si můžete prohlížet sequenční soubory.
 - 6. PHOTO PRINT v 1.1 <3kB>** - stisknutím na ikoně tohoto programu můžete tisknout fotoalba sestavená v programu **PHOTOMANAGER**.
 - 7. Album Reverter v 1.0 <3kB>** - stisknutím na ikoně tohoto programu můžete převést fotoalba z verze 2.1 do verze 1.0 tak, aby je bylo možno zobrazit v programu **PHOTOMANAGER** v 1.0.
 - 8. SetClock v 1.0 <2kB>** - stisknutím na ikoně tohoto programu můžete jednoduše seřídit **datum a čas**. Okno na pravé straně slouží k seřízení času a datumu. šipkou najedete na příslušné okénko a stisknete tl. joysticku. Okénko je připraveno k editaci pomocí klávesnice. Zadejte správný čas a datum a najed'te na příkaz **DONE**. čas se po stisknutí příkazu nastaví a program se ukončí návratem do **DESKTOPu**.
 - 9. CIRCE v 1.0 <18kB>** - strategická hra pro jednoho hráče proti počítači.
 - 10. SOLO POKER v 1.0 <8kB>** - karetní hra.
 - 11. CONUERT v 3.0 <2kB>** - stisknutím na ikoně tohoto souboru můžete převést **GEOS** soubory na sequenční soubory <SEQ> a naopak.
 - 12. PAUSE v 1.0 <1kB>** - stisknutím na ikoně tohoto programu se vypne obrazovka<zčerná>. Po opětovném stisknutí tl. joysticku se obrazovka opět zapne a nastane návrat do **DESKTOPu**. Je to výhodné při přerušení práce s počítačem na delší dobu. Obrazovka zčerná a neopotřebává se tak.
 - 13. MacAttack v 2.3 <4kB>** - stisknutím na ikoně tohoto programu můžete převést grafiku z programu **MacPaint** do grafického editoru **GEOPAINT**.
 - 14. Change Printer v 1.0 <2kB>** - stisknutím na ikoně tohoto programu můžete změnit tiskárnu. Na disketě musí být soubory vybraných tiskáren <disketa s názvem "PRINTER DRIVERS">.
 - 15. ICON EDITOR v 1.0 <8kB>** - stisknutím na ikoně tohoto programu můžete vytvořit nebo změnit ikony<obrázky> v **DESKTOPu**.
 - 16. ICON EDIT v 2.1 <5kB>** - stisknutím na ikoně tohoto programu můžete vytvořit nebo změnit ikony<obrázky> v **DESKTOPu** <novější verze>.
 - 17. Fast Format v 1.0 <3kB>** - stisknutím na ikoně tohoto programu můžete rychle formátovat diskety.
 - 18. Clock <1kB>** - po stisknutí na ikoně tohoto programu se v pravém horním rohu obrazovky zobrazí číselné hodiny. Po opětovném stisknutí na ikoně hodiny zmizí.
 - 19. CLOCK <1kB>** - po stisknutí na ikoně tohoto programu se v pravém horním rohu obrazovky zobrazí číselné hodiny. Po opětovném stisknutí na ikoně hodiny zmizí.
 - 20. FontConvert v 1.0 <5kB>** - stisknutím na ikoně tohoto programu můžete převádět znakové sady z **PRINTFOXu** do **GEOS** formátu a použít tyto sady jako fonty pro textový editor **GEOWRITE** nebo grafický editor **GEOPAINT**.
 - 21. TransText v 1.0 <3kB>** - stisknutím na ikoně tohoto programu můžete

převádět soubory PRG, SEQ, USR do GEOWRITE formátu.

22. TransText.doc <8kB> - podrobný návod<anglicky> k programu TransText v 1.0. Návod si zobrazíte v programu GEOWRITE nebo v programu QuickView v 1.0.

23. BCC APP. <1kB> - stisknutím na ikoně tohoto programu můžete změnit barvu obrazovky. Barva obrazovky se mění každým dalším stisknutím.

24. BCC ACC. <1kB> - stisknutím na ikoně tohoto programu můžete změnit barvu okraje obrazovky. Barva okraje obrazovky se mění každým dalším stisknutím.

25. FILE-MASTER <9kB> - stisknutím na ikoně tohoto programu můžete převádět vaše vlastní vytvořené programy do GEOS formátu < lze nastavit čas, datum, název, ikonu >.

26. single step <1kB> - stisknutím na ikoně tohoto programu se zpomaleně nahraje DESKTOP po jednotlivých krocích.

...tlačítko **G** ... zobrazí strojové kódy.

...tlačítko **SHIFT** ... nahrávání jednotlivých kroků.

27. DISK EDITOR <3kB> - tento program slouží k prohlížení nebo editaci disket zformátovaných pod GEOSem. Je možné prohlížet nebo editovat jednotlivé sektory.

28. change input v 1.0 <2kB> - stisknutím na ikoně tohoto programu můžete změnit vstupní zařízení <input driver...myš, joystick, světelné pero aj.>.

29. GEODEX v 1.1 <14kB> - databázový program, který připomíná kartotéku. Slouží k ukládání telefonních čísel, jmen, adres na disketu. Velmi rychlé je vyhledávání datových položek. Data v tatabance lze vytisknout.

30. CALENDAR v 1.0 <14kB> - pomocí tohoto programu můžete vytvořit kalendář, který je graficky znázorněn na obrazovce. Do kalendáře je možné zapisovat prátke poznámky k jednotlivým datumům.

31. Gra Storm.doc v 1.0 <4kB> - podrobný návod <anglicky> k programu **Graphic Storm v 1.0**. Lze spustit z DESKTOPu.

32. Graphic Storm v 1.0 <8kB> - převedení grafiky z jiných programu < Print Shop, PrintMaster, Newsroom, Standart DOODLE> do grafického editoru **GEOPAINT**.

33. blackjack v 1.0 <7kB> - karetní hra pro jednoho hráče.

34. pattern editor v 1.3 <5kB> - pomocí tohoto programu můžete vytvářet nebo editovat grafické vzorky <šrafování> pro **GEOPAINT**.

35. BitmapConverter v 2.0 <5kB> - tento program převádí grafiku z Hi-eddi+ a podobných programů do formátu **GEOPAINT**.

36. TEXT GRABBER v 2.0 <16kB> - pomocí tohoto programu můžete převádět textové soubory z jiných programů <např. z **EASY SCRIPT**, **SPEED SCRIPT** aj.> do **GEOWRITE** formátu. Tento program má na této disketě své datové soubory s označením ikony např. **Easy Script Form** aj. s koncovkou **Form**.

37. KONFIGURIEREN v 1.6 <19kB> - nastavení konfigurace pro disk. jednotky 1541, 1571, 1581 a RAM-disk.

Poznámka:

Tento popis se zakládá pouze na osobních zkušenostech a tak jistě není dokonalý. Několik programů zůstalo neobjasněno. Proto uvítám vaše užitečné poznatky z používání těchto programů.

Kdožho úspěchů s programy vám přeje:

COMsoft

Ladislav Tomášek

Svébohov 50

p. Zábřeh na Moravě

789 01
