

SHIFT + F4: Relación de trabajos ejecutados por el BIOS, con su número, nombre, prioridad, etc. Si están precedidos por una "S", están cancelados actualmente. **SHIFT + F4,** detrás de otro comando de esta rutina, restablece la pantalla original.

SHIFT + F3: Printer Spooler (Cola de impresión). Imprime un fichero a una cinta de impresión pudiendo pasar a otras tareas una vez comenzada la impresión. Utilice CTRL + C para activar o desactivar las ventanas. En principio, la transmisión es a 1.200 baudios, pero se puede modificar con **dir_help_install**; al igual que el tamaño de las ventanas (aconsejamos que no sean demasiado grandes).

RUTINAS DE INSTALACION

Permiten modificar la posición y tamaño de las ventanas, el color del papel, la tinta y el borde, así como el nombre de la unidad por defecto (**ndv1**, **ndv2**, **ndv3**), y la velocidad de transmisión en baudios. Estas rutinas se instalan con el "boot". Una vez terminado el trabajo, el QL ha de apagarse con el Reset.

"DEFINE INSTALL"

Para instalar la rutina "define".

"DIR_HELP INSTALL"

Para la rutina "dir_help". La versión provista está preparada para mode 4, y ha de aumentarse para su uso con mode 8.

"COPY"

Permite una copia rápida de **KEYDEFINE** o cualquier otro cartucho. Puede ejecutarse desde el "boot", o con:

```
EXEC_V HDV1_COPY (ndv1 al ndv2)
EXEC_V HDV2_COPY (ndv2 al ndv1)
```

Después de ejecutar esta rutina, Reset el QL.

"CREATE_HELP"

Permite crear ficheros de ayuda para usar con la rutina "dir_help". El número de caracteres por línea ha de ajustarse al ancho de la ventana de esta última rutina. El programa puede ejecutarse desde el boot, o bien con **LRUN NDV1.CREATE_HELP**. Atención: el programa suscribirá cualquier fichero "HELP" ya existente en el cartucho.

RECUPERACION DE LA RUTINA LINEA ENTRADA

Todas las rutinas "Key" tienen la opción de recuperación última línea entrada; pulsando **ACT** y **ENTER** simultáneamente. Esta es muy útil para corregir errores en líneas muy largas. El buffer standard es de 128 bytes. Para cambiar este buffer: **CLOSEO**, con **SIZEDACTOOL512** (este último número es el tamaño del buffer).

FOR THE QL MICRO



Users Guide

VALENTE computación
Santa Engracia, 88 & 445 32 85
28010 MADRID

COPIA DE SEGURIDAD

Antes de nada, recomendamos hacer una copia de seguridad de este conjunto de programas. En primer lugar, formatear un cartucho unas 4/5 veces, insertándolo en el MVI-2, inserte la copia original de XDRPRIMR en el MVI-1, y pulse F1 6/72. En caso de error, cambie los cartuchos de unidad, y teclee RRV KD72 BO072 con lo que la copia se almacenará del MVI-2 al MVI-1.

INTRODUCCION

QL XDRPRIMR permite al usuario tener hasta 41 funciones definidas por el mismo, y accesibles con una sola pulsación de una tecla. En cada una de ellas se pueden introducir hasta 1024 caracteres, en secuencias de comandos del SuperBasic, o incluso programas completos. También se incluye un importante conjunto de comandos para trabajar con el procesador de textos QDILL y un tercer grupo de comandos para trabajar con un editor de lenguaje ASSEMBLER.

Todas estas rutinas se encuentran en 100% código máquina, y se pueden ejecutar en multi-tarea con el comando EXEC.

ACCESO A LAS FUNCIONES ESPECIALES

En todas los programas "key" las funciones especiales se obtienen pulsando ALT y la tecla deseada. ALT + ESC abandona definitivamente el programa.

FUNCIONES EN BASIC

"Basic key" se ejecuta en multi-tarea con sus programas y puede cargarse desde el programa "boot" o mediante el comando EXEC KDVI_BASIC KEY.

Una vez en funcionamiento, las rutinas listadas a continuación pueden ejecutarse pulsando ALT y la tecla deseada. Estas de un programa, dándole su número de línea adecuado.

Para inspeccionar el contenido de una tecla sin ejecutarla, simplemente teclea un RRV antes de pulsar la tecla, en condiciones, mediante el programa "define", explicado con detalle más adelante.

Si desea ejecutar distintas versiones de las rutinas "key" deberá eliminar la primera de ellas con ALT+ESC, y luego cargar la segunda versión. El comando del Basic "RRV" no tiene efecto sobre las distintas rutinas.

Cuando el QL esté en modo "JPUT", deberá evitar introducir una cadena de más de 128 caracteres, de lo contrario aparecerá el mensaje "buffer full". Para solventar esto, teclee "JPUT" un par de veces, con lo que el buffer quedará libre.

Hay dos métodos:

1. El programa define la permitividad de un nuevo programa. "Key" o modificar o definir cualquier tecla de los programas suunter- trados. Este procedimiento ha de usarse cuando se deseen realizar definiciones permanentes de las teclas, o con el paquete GULL-KEY.
2. Cuando se está ejecutando una rutina "Key", se pueden cambiar temporalmente las definiciones de las teclas desde un programa Basic. Como un comando directo, utilizando la cadena "K", y la tecla redefinida. Por ejemplo:
K_A= " Así se define la tecla A

K_F1= "PRINT Esta es la función F1" (chr\$(10))

Las nuevas definiciones permanecen hasta dar una orden CLEAR o NEW. Las cadenas que comienzan por "K" están reservadas y no deben utilizarse para nada más. Este método resulta muy útil para una rápida redefinición de las teclas.

USO DE LA RUTINA DEFINE.

Siempre utilice una copia al utilizar esta rutina, ya que de otra forma se borrará los originales. Asegúrese de dar la terminación "Key" a sus ficheros. "define" puede cargarse desde el "boot" o bien con la orden: EXEC MDVL_DEFINE : PAUSE 50 (para habilitar el cursor).
Esta rutina se ejecuta desde el Basic, o desde un Editor. Utilice CTRL+C para introducirse en el programa, y para salir de él, pero si la rutina "dir_help" se ejecuta conjuntamente con "define", al pulsar SHIFT y F1 o F2 nos da un directorio de los cartuchos. Desde el "boot", ambas rutinas se cargan al mismo tiempo.

NOMBRES DE LOS FICHEROS: Al cargar "define", nos pide el nombre de un fichero antiguo para redefinirlo. No es necesario dar la terminación "key". El fichero "blank_key" es base para crear un nuevo fichero "key", así que si lo desea, pulse "ndvlblank". Después se pide un nuevo fichero, es decir, el nombre definitivo del fichero que se está creando. La terminación "key" es optativa. Tenga cuidado de no dar un nombre que pueda sobrescribir un fichero antiguo.

DEFINIR UNA TECLA

Se pide la tecla que se desea definir, de la A a la Z, del 0 al 9, las teclas de función no se han de pulsar, solo escribir "F1", "F2", etc. Una vez hecho esto, en la pantalla se muestran los contenidos de esa tecla. Si se desea, se pueden alterar o no, y se termina con ENTER.
En cada tecla caben hasta 2K, coincidiendo con lo mostrado en pantalla. Al terminar de definir esta operación, se graba en micro-drivers, pudiendo pasar a la siguiente tecla.
Al terminar de definir, revisar o modificar todas las teclas, teclee "END", con lo que se vuelve al Basic, con el nuevo programa "key" en funcionamiento.

CÓDIGOS DE CONTROL

Los códigos ASCII 0 al 31 y 192 al 255, son códigos de control no imprimibles. Se utilizan para simular ciertos comandos y han de ir encerrados entre paréntesis por ejemplo (240) equivale a F3 en el paquete P810N.
Los códigos 231 y 235 no están disponibles, ya que los utiliza la propia rutina.
"ENTER" o LF equivale al chr\$(13) (CTRL)

"TAB" equivale al chr\$(9) (CTRL)

FUNCIONES EN BASIC

Si el último carácter de una cadena de comandos es el "ENTER", dicha secuencia se ejecutará como un comando directo. Si no, se espera a que pulse ENTER en el teclado.
Asimismo, una secuencia de comandos puede ir precedida por un número de línea e incluirse dentro de un programa.
TAB8 no tiene efecto en Basic.

FUNCIONES EN GULL

Como GULL tiene ajuste automático de línea, no se requiere poner ENTER. Los TAB8 pueden resultar de utilidad.
En este programa se aconseja reducir al máximo el número de funciones indispensables.

FUNCIONES EN EL EDITOR DE ASSEMBLER

En este tipo de listados, es muy importante una presentación clara. Esto se consigue con un uso repetido y lógico de los valores de TAB8 y ENTER.

RUTINA DIR_HELP.

La rutina "DIR_HELP" no está conectada a los programas "key", pero proporciona información muy valiosa por sí misma, con sólo pulsar una tecla.

CABBA

Directamente desde el boot tecleando EXEC MDVL_DIR_HELP

COMANDOS

SHIFT + F1: directorio del mdvl

SHIFT + F2: directorio del mdv2

SHIFT + F3: carga un fichero de ayuda, llamado "HELP", que hayamos creado previamente, con un editor o con el programa "create_help".

ALT + ENTER = recupera la última línea teclada
 ALT + ESC = abandona el programa

P1 = Dir mdv1
 P2 = Dir mdv2
 P3 = Delate
 P4 = Copy
 P5 = Format

A = Imprima código ASCII
 B = Border #1, ancho color
 C = Clear, #1 y #2
 D = Decimal a Hex
 E = Edit
 F = Memoria libre
 G =
 H = Hex a Decimal
 I = Ink y Paper
 J =
 K = Poke
 L = List
 M =
 N =
 O = Opens
 P = Peak

Q = REPLY
 R = REPLY
 S = Save mdv1_boot
 T =
 U =
 V = Window tamaño posición
 W = Exec mdv1
 X = lbytes mdv1
 Y = Lru mdv1
 Z = mdv1
 1 = mdv2
 2 = Repeat bucle
 3 = EXIT bucle
 4 = END Repeat bucle
 5 = DEF PROCEDURE
 6 = DEF FUNCTION
 7 = END DEFINE
 8 = FOR #=1 TO
 9 = END FOR #
 0 = END FOR f

FUNCIONES EN QULL

- 1/ Modificar el boot del QULL. Para ello, cargarlo con LOAD MDV1_BOOT (del Qull).
 - 2/ Modifique la línea 200 (y1.03), o la línea 1 (y2.xx), cambiando "exec mdv1_qull" por "exec mdv1_qull_key".
 - 3/ Borre el boot antiguo, con DELETE MDV1_BOOT.
 - 4/ Grabe el nuevo boot con SAVE MDV1_BOOT.
 - 5/ Coloque el cartucho KEYDRIVE en mdv2 y teclee la orden: COPY MDV2_QULL_KEY TO MDV1_QULL_KEY.
 - 6/ Reset el QL y ejecute el QULL normalmente, pero con el nuevo conjunto de rutinas ya incorporado. El mismo proceso distinto puede seguirse con el ARCHIVE.
- Por supuesto, todas las funciones, son redefinibles, con el programa define. Aunque esta no, es recomendable, dadas las limitaciones de espacio, trabajar con textos largos.
- Todos los comandos son mucho más rápidos si eliminamos los mensajes con P2.

ALT + ENTER = recupera la última línea teclada
 ALT + ESC = abandona el programa

P1 = Dir mdv1
 P2 = Dir mdv2
 P3 =
 P4 =
 P5 =

A = Fecha y lugar
 B = Fin de documento
 C = Cierra párrafo
 D = Dear Sir
 E = Ejemplo de letras
 F = Formato de página
 G =
 H =
 I = Importar fichero
 J =
 K =
 L = Load un documento
 M = Margenes en 5 y 75
 N =
 O = Abrir párrafo
 P = PRINT documento

Q = QUIT
 R = REPLACE
 S = Save documento
 T = Principio de documento
 U = Subrayado/Página/Región
 V =
 W =
 X =
 Y = Your sincerely
 Z = Abandona (ZAP)
 1 =
 2 = Doble espacio
 3 =
 4 = Margenes en 10 espacios
 5 = Margen inicial, tras A
 6 = 60 columnas ancho
 7 = 72 columnas ancho
 8 = lista márgenes
 9 = Margen inicial, tras 9
 0 = Anula pie de página

FUNCIONES EN EL EDITOR DE ASSEMBLER

"asm_key" está diseñado para trabajar con un editor de Assembler. Antes de cargar el editor, teclea EXEC MDV1_ASM_KEY y luego carga tu editor habitual.

INDICE DE ASM_KEY

ALT + ENTER = recupera la última línea teclada
 ALT + ESC = abandona el programa

P1 = MOVE B
 P2 = MOVE V
 P3 = MOVE L
 P4 = MOVEM.L DO-A6, -(A7)
 P5 = MOVEM.L (A7)+, DO-A6
 A = ADDQ.L #1
 B = BSR
 C = rutina CLOSE_COM
 D = DBF D6
 E = rutina ERROR
 F = rutina FETCH_LIEN
 G = rutina FETCH_BYTE
 H = rutina TO_HEX
 I = rutina SHRD_BYTE
 J = JSR (A2)
 K = rutina KEYSCAN
 L = rutina GET_HELP
 M = MOVEQ # -1, D3
 N = MOVEQ # -1, D3
 O = rutina OPEN_COM
 P = rutina PRINT_MESSAGE

Q = rutina START del QDOS
 R = RTS
 S = SUBQ.L #1
 T = TST.L D0
 V = BRQ.S
 W = BRR.S
 X = rutina OPEN_OLD
 Y = rutina CLOSE_OLD
 Z = rutina ZAP_OLD
 1 = TRAP #1
 2 = TRAP #2
 3 = TRAP #3
 4 = TRAP #4
 5 = DC.B
 6 = DC.V
 7 = DC.L
 8 = DS.B
 9 = DS.V
 0 = DS.L