

sinclair

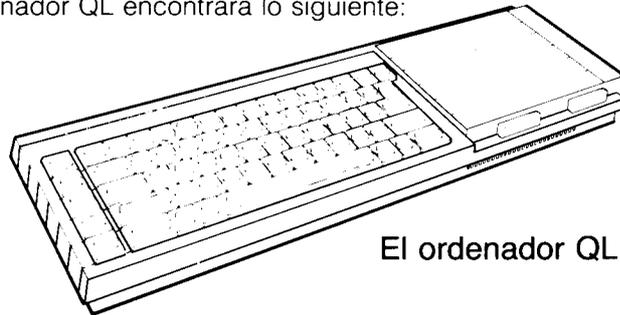
QL

Introducción

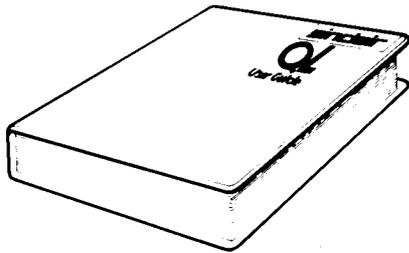


INTRODUCCION AL QL

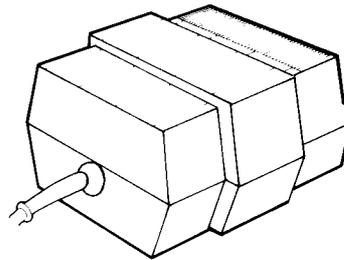
Cuando desembale su ordenador QL encontrará lo siguiente:



El ordenador QL



La Guía del Usuario de QL



Una fuente de alimentación

Dos estuches

uno de ellos contiene

Abacus de QL
Archive de QL
Easel de QL
Quill de QL

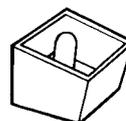
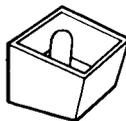
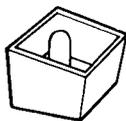


y el otro

cartuchos de Microdrive en blanco.

Tres patas de plástico

que pueden colocarse en la parte inferior del QL para inclinar el teclado y escribir más confortablemente. Los salientes de la parte superior de la pata deben introducirse en unos agujeros realizados al efecto en los pies de goma de su QL; una vez introducidos, se giran y quedan asegurados.



Un cable de antena

de unos dos metros de largo. Se utiliza para conectar el QL al enchufe de antena de su televisor.

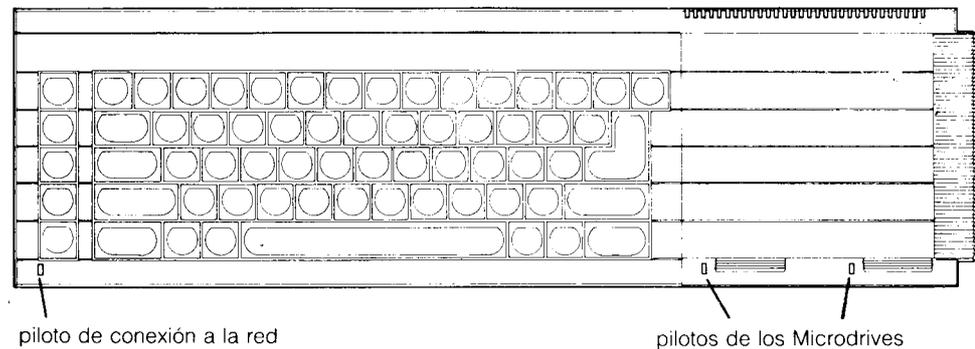
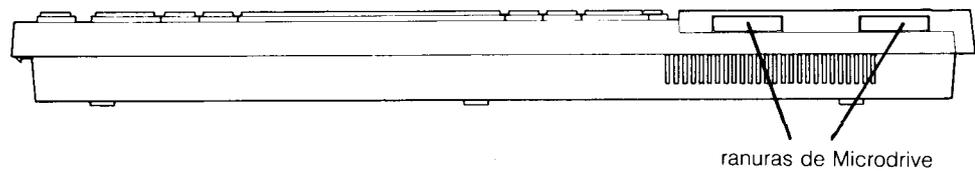
Un cable para la red local

de unos dos metros de largo y con conectores iguales en sus extremos. Se utiliza para conectar el QL a otros QL o Spectrums, de forma que puedan enviarse mensajes y datos entre ellos.

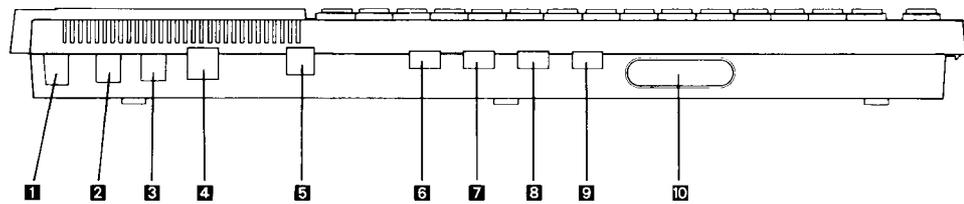
PRIMERAS OBSERVA- CIONES SOBRE SU ORDENADOR

En la parte trasera y en los lados del ordenador se encuentran una serie de conectores.

En la parte delantera derecha del ordenador hay dos ranuras: son los Microdrives de su QL. Los cartuchos de Microdrive se utilizan para almacenar los programas y los datos en el QL. Cerca de cada ranura existe una pequeña luz. Cuando está encendida, el Microdrive está utilizándose y por tanto no se debe sacar el cartucho. Hay otro pequeño piloto amarillo en la parte frontal izquierda que indica si el QL está conectado.



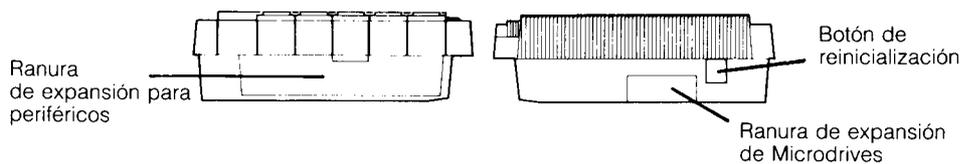
En la parte posterior derecha del QL existe una conexión recubierta por una banda de plástico. Se utiliza para conectar hasta un total de seis Microdrives QL. Los Microdrives ZX no son adecuados para su uso en el QL. Los cartuchos vacíos de Microdrive pueden utilizarse en cualquier máquina.



La parte trasera del ordenador contiene salidas adecuadas para las conexiones siguientes:

NET	conector para la Red Local de QL
NET	conector para la Red Local de QL
POWER	para la fuente de alimentación del ordenador
RGB	conector para el monitor monocromo o en color
UHF	conexión para la toma de antena de un televisor
SER1	RS-232-C (puerta serie)
SER2	RS-232-C (puerta serie)
CTL1	puerta de control para joystick
CTL2	puerta de control para joystick
ROM	cartucho ROM del software de QL

Los cartuchos ROM ZX no son compatibles con los cartuchos ROM del QL y por tanto no se pueden utilizar en su QL



En el lado izquierdo del QL existe una ranura que se utiliza para añadir periféricos (equipos que aumentan las posibilidades de los ordenadores). Estos periféricos pueden añadirse bien a un único QL —enchufándolos directamente al equipo— o a múltiples QLs, utilizando el módulo de expansión del QL.

El botón de reinicialización de su QL se encuentra el borde derecho del ordenador, junto a la ranura de expansión del Microdrive. Se utiliza para reiniciar el sistema y dejarlo en el estado en el que se encontraba nada más conectarlo. Si pulsa la reinicialización en cualquier momento, se perderán los programas que se encuentren en ese momento en la máquina, e incluso se pueden estropear los datos que ya se habían almacenado en los cartuchos de Microdrive. **Utilice esta reinicialización con cuidado, y saque siempre los cartuchos de Microdrive antes de pulsar el botón.**

Para que el ordenador sea operacional deben realizarse varias conexiones.

CONEXIONES

La conexión a la fuente de alimentación del QL tiene dos cables. Uno de ellos se conecta mediante un pequeño conector rectangular con tres agujeros. El otro es el cable de alimentación, y se suministra con sus puntas desnudas de forma que le pueda colocar la clavija adecuada.

LA FUENTE DE ALIMENTACION

Por favor, no conecte la alimentación al ordenador hasta haber conectado todos los otros cables y periféricos. La conexión a la alimentación debe ser la última.

El QL comenzará a funcionar en el momento en que se conecte, pero usted no observará nada. Para poder apreciar el trabajo del ordenador necesita algún sistema de visualización. Con el QL puede utilizarse bien un televisor doméstico o un monitor.

LA PANTALLA

Un monitor tiene una pantalla semejante a la de los televisores, pero no puede recibir las señales de TV. El monitor tiene, normalmente, mejor resolución que los televisores y puede visualizar mayor cantidad de texto, aunque es más caro.

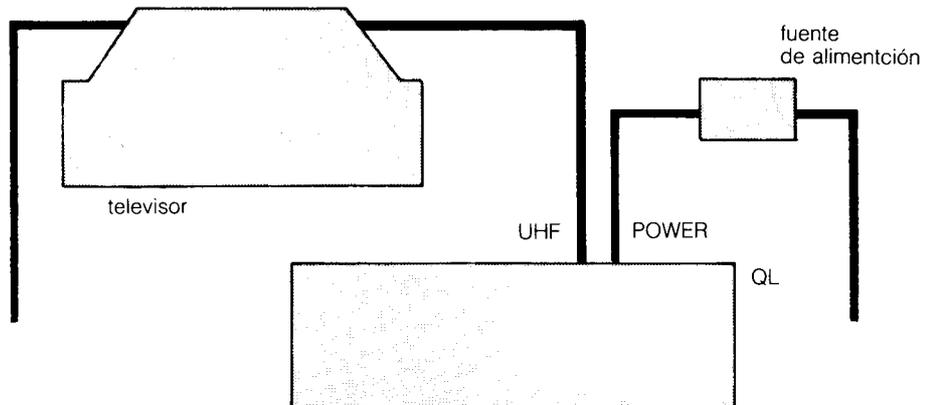
Es evidente que para los dibujos en color del QL necesitaremos disponer de un televisor o un monitor en color. De todos modos, el ordenador funcionará perfectamente en blanco y negro, representando los colores como diferentes gamas de gris.

Busque la entrada de antena de la parte posterior de su televisor y si tiene algún cable conectado, sáquelo.

Si su televisor tiene más de un conector, utilice el que lleva las siglas UHF. Conecte uno de los dos enchufes (el más parecido al conector de antena) en la toma de antena de su televisor y el otro (el otro extremo del mismo cable) al conector de UHF de la parte posterior del ordenador.

Conecte la fuente de alimentación mediante el conector de alimentación adecuado. Saque todos los cartuchos de las ranuras de los Microdrive e introduzca el conector de alimentación en la salida de tres patillas marcado **PO-**

WER que se encuentra en la parte posterior del QL. En ese momento se iluminará la luz amarilla que se encuentra debajo la tecla F5 indicándole que el aparato está conectado y su equipo tendrá la siguiente disposición.

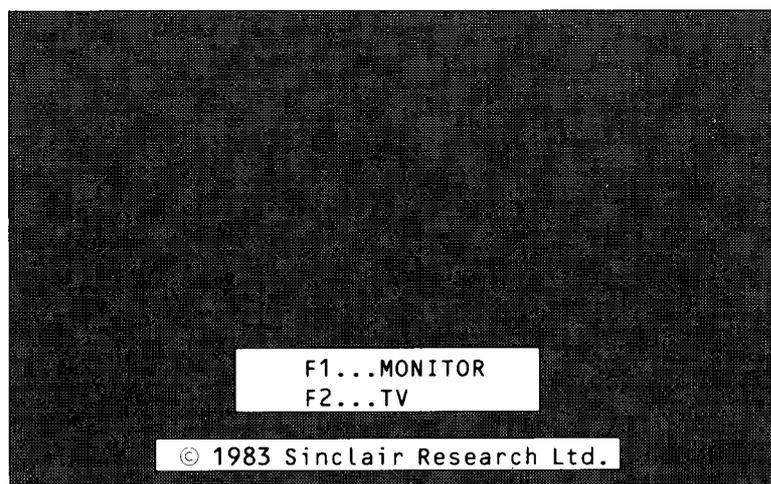


Después de conectar el ordenador durante un corto tiempo, la parte superior de la carcasa que cubre los Microdrives estará templada. Es normal. El QL no lleva un interruptor on/off, pero puede desconectarse sacando la clavija de alimentación. **Recuerde que en ese momento, cualquier programa o dato que se encuentre en la máquina se perderá. Por tanto, se deben guardar los datos en el Microdrive antes de realizar estas manipulaciones.** Para más detalles de como realizar esta operación véase la *Guía para el Principiante*, en la sección de *Conceptos*. Si no va a utilizar el QL durante un tiempo, debe desconectar también la alimentación.

SINTONIZACION DEL TELEVISOR

El QL transmite al televisor aproximadamente en el canal 36. Si el sintonizador de su aparato es continuo, sintonice por ese área. Si, por el contrario, su televisor utiliza botones, elija alguno sin utilizar y sintonícelo con su ordenador. Para ello puede necesitar el consejo de su vendedor o leer con cuidado las instrucciones de su aparato.

Cuando haya sintonizado el aparato cuidadosamente, debe ver la pantalla como sigue:



The Copyright Screen

El QL no utiliza el sonido de la TV —tiene su propio altavoz interno— y por tanto, si lo desea puede quitar el volumen. Una vez haya conectado el televisor, cada vez que conecte o reinicialice su ordenador verá un dibujo en color; es de esta forma como el QL prueba la memoria antes de su utilización. El dibujo desaparecerá pasados algunos segundos, para dar paso a la pantalla donde aparecen los derechos de copyright.

Si no obtiene ningún dibujo, compruebe si su televisor recibe correctamente de las emisoras normales. Si es así, pruebe a conectar el ordenador a otra TV diferente.

Si aparece algún dibujo, pero es borroso y no se distingue bien, pruebe la sintonización para ver si es correcta. Se pueden obtener señales del ordenador en más posiciones. Compruebe que el conector está introducido firmemente y que está utilizando la conexión adecuada en su televisor (si dispone de más de una).

Si desea utilizar un monitor, y no la TV, las conexiones dependerán de si el monitor es de color o blanco y negro. Encontrará más detalles en la sección *Conceptos*, bajo el encabezamiento *Monitor*, puede disponer de cables de monitores, con enchufes adecuados para el conector RGB del QL rellenando la orden de pedido que viene incluida en la sección *Información* de la Guía.

El ordenador QL necesita saber si va a utilizar un monitor o un equipo de TV. Pulse por tanto:

F1 si va a utilizar un monitor

F2 si va a utilizar un televisor

El Microdrive 1 funcionará brevemente; el QL está buscando programas para cargar. De momento ignoraremos todo esto. Finalmente, el ordenador arrancará y visualizará su cursor, un pequeño cuadrado coloreado e intermitente. Cuando el cursor sea visible, el QL estará preparado para aceptar comandos o datos.

A diferencia de otros ordenadores Sinclair anteriores, en el QL no existen teclas que mediante una pulsación produzcan toda la palabra clave de un comando. Sin embargo, existen ciertas teclas y grupos de teclas con un significado especial.

La tecla  se usa para indicar al ordenador que debe realizar alguna acción. Puede ser que usted haya tecleado un comando y desea que el ordenador lo ejecute, o bien que ha tecleado algunos datos y desea indicar al ordenador que ya ha terminado.

El teclado dispone de dos teclas . Estas dos teclas realizan la misma función. Si pulsa  al mismo tiempo que una tecla alfabética, obtendrá letras mayúsculas (caracteres en mayúsculas). Si la pulsa al mismo tiempo que otra tecla no alfabética, se obtendrá el carácter grabado en la parte superior de la tecla. Por ejemplo:

 y **5** dará %

La tecla  forzará al teclado a generar siempre caracteres en mayúsculas, en las teclas alfabéticas, sin importar si se ha pulsado o no la tecla . Este efecto permanece hasta que se vuelve a pulsar .

Presione la tecla **CTRL** y a continuación la flecha izquierda del cursor: desaparecerá el carácter que se encuentra a la izquierda del cursor, mientras el cursor mismo se mueve a la izquierda. Si por el contrario, manteniendo presionada la tecla **CTRL** aprieta usted la tecla flecha derecha, el cursor no se moverá: desaparecerá el carácter sobre el que se encuentra el cursor y el texto que está a la derecha se moverá a la izquierda para llenar el hueco creado.

UTILIZACION DEL QL

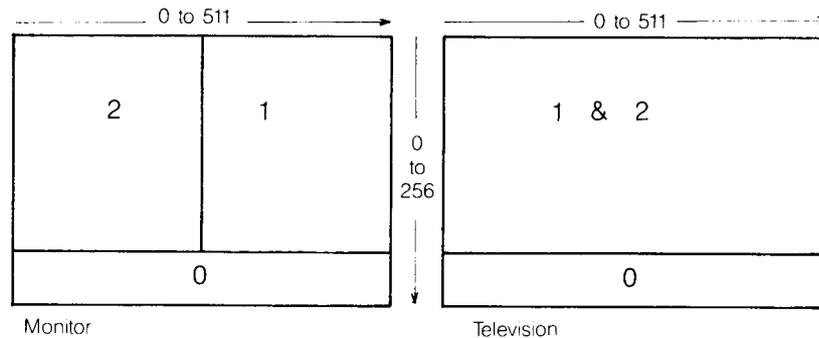
TECLADO



Borrado

LA PANTALLA

La pantalla del QL puede dividirse si se desea en varias «ventanas». Una vez haya conectado o inicializado el ordenador, y después de pulsar F1 o F2, la pantalla tendrá el siguiente aspecto:



La ventana estrecha y larga de la zona inferior de su pantalla se utiliza para visualizar todos los comandos que usted teclee en el ordenador.

Cuando el cursor sea visible, el ordenador ya está preparado para aceptar los datos o los comandos. Si el ordenador no está preparado, el cursor no se hace visible. Mientras usted teclea caracteres, el cursor se va moviendo a lo largo de la línea mostrándole el lugar donde se escribirá el siguiente carácter que usted teclee.

Si en algún momento la máquina no le responde correctamente, o si desea forzar la parada de un programa, pulse la tecla **CTRL** y la barra de espacios.

El sistema visualizará el cursor. Si no ocurre esto, saque todos los cartuchos de Microdrive y pulse reset.

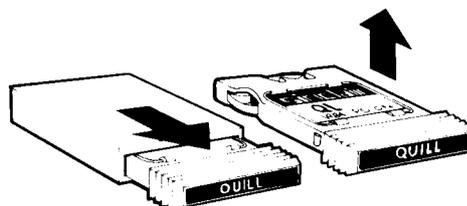
El mensaje línea incorrecta aparecerá en la ventana de visualización de los comandos para indicarle que el ordenador no ha comprendido la instrucción que usted tecleó. Corrija la línea, o bórrala utilizando las teclas de flecha de control del cursor.

MICRODRIVES

Los dos Microdrives del QL se llaman **mdv1__** (el de la izquierda) y **mdv2__** (el de la derecha).

Los cartuchos de Microdrive se deben colocar en el interior de Microdrive correctamente. Sujete el cartucho por la parte rayada, de plástico, y sáquelo de su cubierta de protección. La etiqueta con el nombre del cartucho o la zona prevista para la colocación de las etiquetas autoadhesivas deben encontrarse hacia arriba.

Los cartuchos de Microdrive se deben tratar siempre con cuidado. Nunca conecte o desconecte el QL, ni tampoco lo reinicialice con algún cartucho en el interior de un Microdrive. Tenga cuidado cuando introduzca o saque los cartuchos y espere hasta que las luces de los Microdrives se hayan apagado antes de tocar el cartucho. Actúe suavemente, pero con firmeza. Nunca toque la cinta del cartucho y guarde siempre éste dentro de su cubierta protectora cuando esté fuera del Microdrive.



Antes de utilizar un cartucho de Microdrive vacío, éste debe sufrir un proceso denominado "formateo". Con ello, se borrarán todos los datos y programas que se encuentren en el cartucho. Por tanto, asegúrese de etiquetar todos los cartuchos especificando su contenido, y compruebe que los cartuchos que va a formatear no contienen información válida. Las instrucciones de formateo de los cartuchos se encuentran en la Sección de *Información*.

Todos los dispositivos que utilizan algún medio magnético pueden sufrir en los traslados. Los Microdrives no son una excepción. Por tanto, recomendamos con mucho interés que todos los programas y datos importantes se almacenen al menos en dos cartuchos. A esta operación se le llama creación de los "backup" (copias de seguridad). Si se estropea un cartucho y se pierde su contenido, los datos se pueden recuperar del otro cartucho backup-copia. Si se añaden datos continuamente a un determinado cartucho, deben hacerse nuevas copias de él con frecuencia, ya que todo lo que se haya realizado desde la última copia se perderá si se estropea el cartucho. Las instrucciones para realizar las copias de seguridad (backup) se encuentran en la Sección *Información*.

Existen varias formas de usar inicialmente su ordenador: utilizar programas ya creados y listos para el uso, como los que se suministran con el QL, o crear usted mismo sus propios programas en el lenguaje SuperBASIC del QL.

Para utilizar los Programas de QL, debe leer antes la *Introducción a los programas QL*, y continuar estudiando la sección correspondiente al programa que más le interese.

Si es usted un nuevo usuario de ordenadores y desea escribir sus propios programas, lea ante todo la *Guía para Principiantes*.

Si la programación en BASIC le es ya familiar y la ha utilizado con otros ordenadores, puede preferir dirigirse directamente al capítulo 8 de la *Guía de Principiantes*, "Del BASIC al SuperBASIC". Este capítulo describe las diferencias más acusadas entre el BASIC al que usted está acostumbrado y el SuperBASIC que es el lenguaje utilizado en el QL. Como alternativa, si se siente con confianza en usted mismo, le serán especialmente útiles las secciones *Conceptos* y *Palabras clave*.

Si tiene algún problema cuando utiliza su QL o un Programa de QL, haga lo siguiente:

1. Consulte la sección correspondiente en la Guía del Usuario de QL.
2. Consulte algunos libros y publicaciones sobre el QL.

Si persisten sus problemas, y usted piensa que pueden debidos a cualquier defecto del programa QL o de los cartuchos QL, siga los procedimientos descritos en la Garantía que se le ha entregado con el equipo.

COMIENZO DEL TRABAJO

SI TIENE ALGUN PROBLEMA

INTRODUCCION A LOS PROGRAMAS QL

Esta introducción explica algunas de las características básicas de los programas que se suministran con el QL DE SINCLAIR. Las características que se describen son, precisamente, aquellas que tienen comunes los cuatro programas.

Los cuatro programas son:

QUILL	un tratamiento de textos
ABACUS	hoja electrónica de cálculo
ARCHIVE	una base de datos
EASEL	un programa de gráficos

Las secciones individuales describen cada uno de los cuatro programas con más detalle. No se contente con leerlos, pruebe a realizar los ejemplos y experimente con cada nueva idea.

LOS MICRODRIVES

Antes de utilizar cualquiera de los Programas QL debe hacer al menos una copia sobre un cartucho en blanco y utilizar exclusivamente esta copia. Mantenga el cartucho del programa original en lugar seguro y utilícelo únicamente para realizar copias posteriores. De este modo cualquier accidente no le causará la pérdida permanente de sus programas.

Cada cartucho de Programa QL tiene una rutina de copia incluida en él. Se utiliza del modo siguiente:

- Coloque la copia maestra en el Microdrive 2
- Coloque el cartucho vacío o alguno que no contenga información que usted desee conservar, en el Microdrive 1.

Teclee este comando

```
lrun mdv2__clone
```

- Pulse la tecla `←`. Su QL le enviará el siguiente mensaje:

```
FORMAT mdv1__pulse espaciador para continuar
```

- Pulse la barra espaciadora sólo cuando esté seguro de que el cartucho no contiene ninguna información que desee guardar, ya que se borrará todo lo que contiene. El ordenador formatea el cartucho y copia a continuación el programa sección por sección, visualizando el nombre de cada una de ellas a medida que las va copiando.
- Espere hasta que las dos luces del Microdrive se apaguen antes de sacar del Microdrive 1 la copia maestra.

CARGA

Nunca utilice los originales de los cartuchos de programa, si no es para realizar copias en cartuchos vacíos.

Todos los programas se cargan de forma muy similar. Existen dos métodos diferentes de carga:

Sin ningún cartucho en los Microdrives, pulse el botón de reinicialización (reset), o desconecte y vuelva a conectar de nuevo el ordenador. Coloque su copia del cartucho del programa en la ranura del Microdrive de la izquierda y luego pulse **F1** o **F2**, tal y como le pide su QL. El microdrive 1 comenzará a funcionar automáticamente y, después de una corta pausa, aparecerá una pantalla de títulos para confirmarle que el programa se está cargando. Una vez cargado el programa en el ordenador, comenzará automáticamente.

Cuando tenga más experiencia en el funcionamiento de los programas, por ejemplo, al utilizar una impresora o una red local, encontrará que necesita hacer ciertas cosas en el ordenador antes de poner en funcionamiento su programa. Cuando el programa esté funcionando, usted no puede desconectar o reinicializar el ordenador, porque su trabajo se perdería; por tanto, deberá cargar el programa de nuevo en el Microdrive de la izquierda utilizando el comando:

`lrun mdv1__boot`

Después pulse la tecla `↵` y volverá a realizarse la carga como anteriormente.

En ambos casos, el programa puede necesitar ocasionalmente cargar información adicional desde el Microdrive; por tanto mantenga el cartucho de programas en la ranura del Microdrive hasta que el programa haya concluido.

Todos los Programas QL utilizan la parte superior de la pantalla, llamada zona de control, para listar las opciones, informarle acerca de lo que debe hacer y confirmarle las elecciones que usted va realizando. Esta zona de la pantalla utiliza una presentación idéntica para todas las opciones que son comunes a todos los programas.

En muchos casos el programa le sugerirá la respuesta en el momento de pedirle la información. Si acepta la respuesta pulse únicamente `↵` en caso contrario, teclee su propia respuesta y la respuesta sugerida por el ordenador desaparecerá.

Si tecllea **F2**, eliminará esta zona y agrandará el área central. Si vuelve a tecllear **F2**, volverá a disponer del área de control.

El área central de la pantalla muestra la información con la que usted está trabajando, por ejemplo el texto de un documento, el contenido de un índice de un fichero, un gráfico o un pronóstico financiero. Esta información se muestra de la forma más adecuada para cada aplicación específica.

Las últimas líneas de la pantalla contienen la línea de entrada, donde se muestran, por ejemplo, los comandos que usted tecllea.

Debajo de ella aparece el área de estado, donde se informa sobre el estado de su trabajo en ese momento. Incluye el nombre de los datos del documento sobre el que está trabajando, y la cantidad de memoria sin utilizar, etc.

De las cinco teclas de función, tres se utilizan del mismo modo en cada uno de los Programas QL. Son las siguientes:

Tecla	Acción
F1	pide ayuda (Help)
F2	elimina o repone el área superior de los mensajes.
F3	llama a los comandos para su selección

Las dos restantes teclas de funciones se utilizan en acciones específicas de cada uno de los programas.

ASPECTO GENERAL DE LA PANTALLA

TECLAS DE FUNCION

PROGRAMA DE AYUDA-HELP

La primera opción que aparece en la parte superior izquierda del área de control en todos los Programas, le muestra que puede pedir ayuda pulsando la tecla de función 1 (F1).

Cuando pida ayuda, habrá una pausa corta antes de que cambie la presentación de la pantalla para mostrarle información de ayuda.

El programa de ayuda, le ofrecerá otros temas sobre los que se dispone de información de ayuda. Teclee el nombre del tema y pulse \leftarrow . No es necesario que teclee el nombre completo, sólo tiene que escribir el número de caracteres suficiente para diferenciarlo de los demás temas. Puede repetir esta operación todas las veces que considere necesario.

Si pulsa \leftarrow sin seleccionar tema alguno, volverá al nivel anterior. Para salir directamente fuera del programa de ayuda y volver a su programa pulse sólo ESC.

El Programa HELP siempre está disponible con tal de que el cartucho del programa se encuentre en el Microdrive 1. Teclee F1 y aparecerá la información de ayuda más adecuada.

EL EDITOR DE LINEA

El editor se puede usar para cambiar o corregir una línea de texto que ya haya sido teclada. Todos los Programas QL utilizan el mismo editor de línea, pero cada programa lo utiliza de la forma más adecuada para cada aplicación determinada. En el programa Qill de QL, que es en sí mismo un editor muy sofisticado, el editor de línea se utiliza para ciertos objetivos específicos, como por ejemplo la edición del texto que se usa en los comandos. Archive de QL utiliza extensamente el editor de línea para editar los programas de bases de datos.

El editor de línea utiliza las cuatro teclas de flechas (del cursor) junto con las teclas CTRL y \uparrow .

Tecla(s)	Acción
Flecha izda.	Mueve un carácter a la izda.
Flecha dcha.	Mueve un carácter a la dcha.
\uparrow y fl. izda.	Mueve una palabra a la izda.
\uparrow y fl. dcha.	Mueve una palabra a la dcha.
CTRL y fl. izda.	Borra el carácter a la izda. del cursor.
CTRL y fl. dcha.	Borra el carácter sobre el que se encuentra el cursor.
CTRL y fl. sup.	Borra la línea a la izda. del cursor.
CTRL y fl. inf.	Borra la línea a la derecha del cursor, incluyendo el carácter sobre el que se encuentra el cursor.
\uparrow y CTRL y fl. izda.	Borra la palabra a la izda. del cursor.
\uparrow y CTRL y fl. dcha.	Borra la palabra a la derecha del cursor.

El término "y" que se usó anteriormente indica que la primera tecla debe mantenerse presionada mientras se presiona la segunda. Cuando se utilizan juntos \uparrow y CTRL, deben presionarse antes de pulsar la tecla del cursor.

UTILIZACION DE LOS MICRODRIVES

El programa se carga siempre desde un cartucho de Microdrive. Siempre que utilice ayuda o un comando de impresión debe asegurarse antes de que el cartucho se encuentra en el Microdrive 1. Si no es así podrá sacar el cartucho en cualquier momento.

Para el almacenamiento de la información, por ejemplo documentos Quill, archivos de datos de Archive, etc., utilice un cartucho en el Microdrive de la derecha (drive 2) o en Microdrives adicionales.

NOMBRES DE ARCHIVO

Los Microdrives pueden utilizarse para almacenar información obtenida a partir de un programa para utilizarla posteriormente. Esta información se conoce como un archivo, y debe tener un "nombre de archivo" para distinguirse de otros archivos del mismo cartucho. Debe usted, pues, dar un nombre a su archivo que no tenga más de ocho caracteres, sin espacios. Resulta muy útil que el nombre indique de algún modo el contenido del archivo; por ejemplo "ventas" es un nombre mucho mejor para un archivo que contenga cifras de ventas que, por ejemplo, "juan".

Las operaciones de almacenado y carga utilizarán el Microdrive 2, si no se especifica otro número de drive diferente. La forma más sencilla de contestar cuando se le pide el nombre de un archivo, es evidentemente teclear su nombre, por ejemplo:

ventas

que automáticamente accede al Microdrive 2. Si desea utilizar el Microdrive 1 debe teclear:

mdv1__ventas

Existe además otro componente del nombre de archivo que normalmente no se ve, ya que se lo añade automáticamente el programa. Este componente es una extensión de tres letras, que identifica el programa que almacenó el archivo. Las extensiones que se utilizan son:

QUILL	__doc
ABACUS	__aba
EASEL	__grf
archivo de programa de ARCHIVE	__prg
archivo de datos de ARCHIVO	__dbf

Si desea transferir información entre los programas, deberá generar un archivo especial con la extensión **__exp** (para su exportación). Todos los programas reconocen este tipo de archivos. En la sección *Información*, bajo el epígrafe *Importación y Exportación de Programas QL* pueden obtenerse más detalles sobre este proceso.

También puede enviar sus salidas impresas a un archivo para su impresión posterior, en lugar de hacerlo a la impresora. Este archivo tiene como extensión **__lis**.

LISTADO DE LOS ARCHIVOS DE UN CARTUCHO

En todos los programas (con la excepción de Archive de QL) puede pedirse una lista con los nombres de todos los archivos que se encuentran en el cartucho. Esto se puede hacer en cualquier momento en el que un comando necesite el nombre de un archivo. Esta característica es muy útil si no está seguro del nombre exacto que dio al archivo la primera vez que lo guardó.

Cada vez que el programa espere a que usted teclee el nombre de un archivo, tendrá las siguientes opciones:

Pulsar `↵` para aceptar cualquier nombre que le sugiera el programa.

Teclear el nombre del archivo seguido de `↵`.

Pulsar `?` para obtener una lista de los archivos que se encuentran en el Microdrive 2.

Si teclea un signo de interrogación en lugar del nombre del archivo, el programa le dará el texto

```
mdv2__
```

sugiriéndole la opción de ofrecerle la lista de los archivos que se encuentran en el Microdrive 2. Puede aceptar esta sugerencia pulsando `↵` o editar el especificador de drive para así referirse a otro Microdrive diferente (por ejemplo `mdv1__`), terminando con un `↵`. Con esta acción obtendrá la lista de los archivos que se encuentren en un drive diferente.

Cuando haya completado la lista, el programa volverá a pedirle que teclee el nombre del archivo.

El programa Archive no utiliza este método, ya que no es apropiado en un lenguaje de programación como el que utiliza Archive. En este programa se dispone de un comando (`dir`) que lista los archivos. Este comando le pide que teclee `'mdv_1'`, `'mdv_2'`, etc., para que especifique así el drive que contiene la lista de archivos que desea.

ESCAPE

En general, **ESC** cancela la acción que se estaba realizando devolviéndole aproximadamente al mismo punto en el que se encontraba. Se puede usar también **ESC** para eliminar cualquier texto o número que haya tecleado en la línea de entrada o para abortar un comando que no se ha terminado de teclear.

OTROS DISPOSITIVOS

Los datos se pueden cargar y salvar en otros dispositivos además del Microdrive. El dispositivo debe especificarse de la forma estándar en SuperBASIC, excepto que el nombre debe llevar como prefijo un signo de subrayado. Véase el apartado *Dispositivos en la Guía de Referencia de Conceptos*.

Por ejemplo, para cargar y salvar a través de la Red Local:

Antes de cargar un programa de QL se debe asignar un número de estación a cada ordenador de la red. Ponga en marcha el ordenador pero no introduzca ningún cartucho de programa en la ranura; pulse **F1** o **F2**.

Para asignar el número de estación teclee el comando **NET** seguido del número de estación que haya elegido. Por ejemplo, para asignar al QL el número de estación 5, teclee

```
NET 5 ↵
```

Coloque el cartucho en el Microdrive 1 y cargue el programa tecleando

```
1run mdv1__boot ↵
```

Cuando el programa esté funcionando, puede recibir los datos que le envía la red local seleccionando el comando **load** de forma normal. Si los datos se envían desde la estación 12, debe introducir en lugar del nombre de archivo, lo siguiente

```
LOAD neti__12
```

De hacerlo además antes de que la estación 12 comience a enviar.

Para enviar datos, seleccione el comando **save**. Suponiendo que usted esté enviando a la estación 23, en lugar del nombre de archivo debe introducir lo siguiente:

SAVE neto__23

La estación 23 estará lista para recibir antes de que usted pulse ↵.