

INDICE

COPYRIGHT.....	5
PREFAZIONE.....	6
INSTALLAZIONE.....	7
INTRODUZIONE.....	8
WINDOWS & MENÙ.....	9
INTRODUZIONE.....	9
TERMINI E TECNICHE GENERALI.....	9
L'USO DEL PUNTATORE.....	9
CLICCARE E SELEZIONARE.....	9
MENÙ.....	9
INTRODUZIONE AI MENÙ.....	9
COMANDI E OPZIONI.....	10
WINDOWS.....	10
INTRODUZIONE AI WINDOWS.....	10
GADGET.....	11
LO SPOSTAMENTO DEI WINDOWS.....	12
PORTARE I WINDOWS DAVANTI E DIETRO ALTRI WINDOWS.....	12
LA CHIUSURA DEI WINDOWS.....	12
COMUNICARE CON UN WINDOW.....	13
REQUESTER.....	13
DESKTOP.....	14
INTRODUZIONE.....	14
APRIRE E CHIUDERE IL DESKTOP.....	14
L'USO DEL DESKTOP.....	14
INFO.....	14
SYSTEM.....	14
PROJECT.....	15
UTILITIES.....	15
CLOCK.....	15
TOOLS.....	17
CALCULATOR.....	17
INTRODUZIONE.....	17
APRIRE E CHIUDERE LA CALCOLATRICE.....	17
L'USO DELLA CALCOLATRICE.....	17
LE FUNZIONI STANDARD.....	18
LA MEMORIA.....	18
PREFERENCES.....	18
INTRODUZIONE.....	18
APRIRE E CHIUDERE PREFERENCES.....	19
PANORAMICA DELLE FUNZIONI.....	19
PUNTATORE.....	19
SCREEN.....	19
DRIVER.....	19
VELOCITY.....	19
ACCELERATION.....	19

DEFAULT.....	19
VIEW.....	19
OK.....	20
CANCEL.....	20
DISK OPERATIONS.....	20
INTRODUZIONE.....	20
APRIRE E CHIUDERE DISK OPERATIONS.....	20
PANORAMICA DELLE FUNZIONI.....	20
L'APERTURA DI UN WINDOW DIRECTORY.....	20
LO SCORRIMENTO DELLA DIRECTORY.....	21
LA SELEZIONE DI UN PROGRAMMA.....	21
L'ORDINAMENTO DI UNA DIRECTORY.....	21
VISUALIZZARE IL CANALE ERRORI.....	21
RUNNARE UN PROGRAMMA.....	21
VALIDARE UN DISCHETTO.....	21
CANCELLARE UN PROGRAMMA.....	22
INIZIALIZZARE UN DISCHETTO.....	22
FORMATTARE RAPIDAMENTE UN DISCHETTO.....	22
SVUOTARE UN DISCHETTO.....	22
CAMBIARE IL NOME DI UN PROGRAMMA.....	22
CAMBIARE IL NOME DI UN DISCHETTO.....	22
PIÙ WINDOWS DIRECTORY CONTEMPORANEAMENTE.....	22
ATTENZIONE.....	23
TAPE.....	23
INTRODUZIONE.....	23
APRIRE E CHIUDERE TAPE.....	23
L'USO DI TAPE.....	23
BASIC PREFERENCES.....	23
INTRODUZIONE.....	23
APRIRE E CHIUDERE BASIC PREFERENCES.....	23
L'USO DI BASIC PREFERENCES.....	23
KEYBOARD CLICK.....	24
KEY REPEAT.....	24
CURSOR BLINK.....	24
DEFAULT DEVICE.....	24
BORDER COLOR.....	24
NUMERIC KEYPAD.....	24
PRINTER.....	24
INTRODUZIONE.....	24
APRIRE E CHIUDERE IL WINDOW PRINTER.....	24
PANORAMICA DELLE FUNZIONI.....	25
NOTEPAD.....	28
INTRODUZIONE.....	28
APRIRE E CHIUDERE NOTEPAD.....	29
L'USO DEI COMANDI DI NOTEPAD.....	29
LA DIGITAZIONE DEL TESTO.....	30
BASIC.....	32
INTRODUZIONE.....	32

AVVIARE E TERMINARE LA MODALITÀ BASIC.....	32
POSSIBILITÀ AGGIUNTIVE IN BASIC.....	32
TASTI FUNZIONE.....	32
SCORRERE.....	33
FUNZIONI DI EDITING.....	33
INTERFACCIA STAMPANTE.....	33
SCREEN DUMP A BASSA RISOLUZIONE.....	33
FASTLOADER/FASTSAVER PER TAPE.....	33
FASTLOADER/FASTSAVER PER DISCO.....	34
MENÙ A TENDINA.....	34
COMANDI BASIC AGGIUNTIVI.....	34
FREEZER.....	47
INTRODUZIONE.....	47
AVVIARE E TERMINARE IL FREEZER.....	47
L'USO DEL FREEZER.....	47
COMANDI DEL FREEZER.....	47
BACK UP.....	48
GAME.....	48
COLORS.....	49
PRINT.....	49
RESET.....	51
EXIT.....	51
IL MONITOR.....	52
INTRODUZIONE.....	52
AVVIARE E TERMINARE IL MONITOR.....	52
TERMINI E TECNICHE GENERALI.....	52
PROMPT.....	52
RAPPRESENTAZIONE DELLA MEMORIA.....	53
SCORRERE.....	53
MODIFICARE.....	53
BANK SWITCHING.....	53
MODALITÀ.....	53
TIPO DI COMANDO.....	54
TASTI FUNZIONE.....	54
PANORAMICA DELLE ISTRUZIONI DEL MONITOR.....	54
ANNOTAZIONI.....	65
INTRODUZIONE.....	65
ANNOTAZIONI SUL FREEZER.....	65
BACKUP.....	65
PRINT.....	66
GAME.....	66
ANNOTAZIONI SUL DESKTOP.....	66
ANNOTAZIONI SUL RESET.....	66
ANNOTAZIONI SU BASIC.....	66
ANNOTAZIONI SUI MOUSE.....	66
ANNOTAZIONI SUL FASTLOADER PER DISCO.....	67

COPYRIGHT

La Final Cartridge III è un prodotto della Riska B.V. Home & Personal Computers di Rotterdam. Copyright: E. Th. v.d. Enden.

Nessuna parte di questo prodotto o di questo manuale può essere riprodotta e/o resa pubblica mediante stampa, fotocopia, microfilm, supporti magnetici, supporti elettronici o in qualsiasi altro modo senza la previa autorizzazione scritta della Riska B.V. Home & Personal Computers e/o di E. Th. v.d. Enden.

La Riska B.V. Home & Personal Computers non può assumersi alcuna responsabilità per un uso scorretto della Final Cartridge III.

Il materiale contenuto in questo manuale ha il solo scopo di fornire informazioni ed è soggetto a modifiche senza preavviso.

La Riska B.V. Home & Personal Computers si riserva il diritto di apportare modifiche alle specifiche della Final Cartridge III e a questo manuale.

Ideazione e realizzazione del prodotto:

Desktop e menù:

Tools, Freezer, fastloader e interfaccia stampante:

Software di supporto:

Progettazione hardware:

Manuale:

Diritti esclusivi di vendita per i Paesi Bassi e il Belgio:

Wil Sparreboom

Gerard van Assem

Marc Derksen

Uwe Stahl

Wil Sparreboom

Ton Peters

Jacques van Schajik

Patrick Mast

Dunnet Int. Trading

Company B.V. Rotterdam



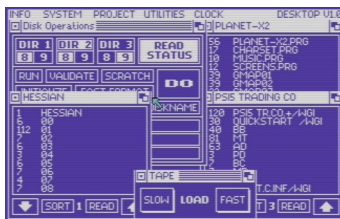
PREFAZIONE

La Final Cartridge III è uno sviluppo originale della Riska B.V. Home & Personal Computers.

La Final Cartridge III, composta da 64K di codice macchina, oltre al DESKTOP, in cui tutto funziona con le WINDOWS, offre tra l'altro:

- I. Vari strumenti utili per la programmazione (la cosiddetta BASIC TOOLKIT).
- II. Comandi disco molto semplici.
- III. 24K di memoria aggiuntiva in BASIC.
- IV. Un fastloader/fastsaver per tape che velocizza le funzioni del registratore di 10 volte.
- V. Un fastloader/fastsaver per disco che velocizza le funzioni del disk drive di 15 volte.
- VI. Un monitor in linguaggio macchina molto completo che Le consente di esaminare l'intera memoria del computer.
- VII. Un disk monitor.
- VIII. Un'interfaccia stampante molto completa, che Le consente persino di stampare la grafica Commodore su stampanti parallele Centronics e di creare screen dump ad alta risoluzione.
- IX. Un game trainer incorporato.
- X. La possibilità di effettuare un RESET. Questo, combinato con il comando OLD, garantisce che non debba mai più perdere un programma dopo un RESET o un NEW.
- XI. La possibilità di interrompere qualsiasi programma presente in memoria (FREEZER) per poi:
 - Riprenderlo (una sorta di funzione pausa)
 - Farne un backup, che può essere ricaricato anche senza la Final Cartridge III.
 - Farne uno screen dump a bassa o alta risoluzione che stampa persino gli sprite presenti sullo schermo.
- XII. Un word processor incorporato, il Notepad.

L'interfaccia utente, i windows e i menù a tendina si basano su idee applicate, tra gli altri, in Apple Macintosh e Commodore Amiga.



INSTALLAZIONE

!!! ATTENZIONE !!!

COMMODORE 64

Inserisca la Final Cartridge III nella porta cartridge del suo computer con l'etichetta rivolta verso l'alto. Dopodiché può accendere il computer e le altre periferiche come è abituato a fare.

COMMODORE 128

Inserisca la Final Cartridge III nella porta cartridge del suo computer con l'etichetta rivolta verso l'alto. Dopodiché può accendere il computer e le altre periferiche come è abituato a fare. Il suo Commodore 128 si avvierà ora in modalità Commodore 64.

Premendo ora il pulsante di reset sulla Final Cartridge III si accede alla modalità Commodore 64. Se preme il pulsante di reset del Commodore 128 stesso, si accede alla modalità Commodore 128. Non è quindi necessario rimuovere la Final Cartridge III dal computer se vuole lavorare in CP/M o in modalità Commodore 128.

Se accende semplicemente il computer con la Final Cartridge III inserita, esso si avvia automaticamente nel DESKTOP. Questa modalità è descritta nel capitolo Desktop.

Se vuole lavorare direttamente in BASIC, tenga premuto il tasto **RUN/STOP** mentre accende il computer.

Se non riceve alcun messaggio e, dopo aver premuto il pulsante di reset, non appare nulla sullo schermo, la Final Cartridge III è probabilmente inserita in modo non corretto nel computer.

Con i computer di vecchio tipo può essere necessario premere il pulsante di reset (eventualmente in combinazione con **RUN/STOP** o **C**) per avviare la Final Cartridge III.

!!! VEDERE ANCHE IL CAPITOLO ANNOTAZIONI !!!

INTRODUZIONE

Abbiamo cercato di rendere questo manuale il più completo e chiaro possibile; per questo abbiamo realizzato un indice molto dettagliato che rende molto facile la consultazione di questo manuale.

Cominciamo con il capitolo WINDOWS & MENU'S

Segue poi il capitolo DESKTOP, in cui viene descritto il Desktop. Dal Desktop si possono richiamare tutte le funzioni della Final Cartridge III e quindi tutto potrebbe essere discusso in questo capitolo, ma per mantenere chiarezza sono stati creati altri quattro capitoli separati.

Questi capitoli separati sono:

TOOLS	in esso vengono descritti Notepad, Desktop Utilities e Printer Selections.
FREEZER	in esso vengono descritte tutte le possibilità offerte dal Freezer.
BASIC	in esso vengono descritte tutte le possibilità offerte dal BASIC esteso dalla Cartridge III.
MONITOR	in esso vengono descritte tutte le possibilità offerte dal monitor.

WINDOWS & MENÙ

INTRODUZIONE

La maggior parte delle funzioni della Final Cartridge III è controllabile mediante Windows & Menù. In questo capitolo vengono fornite spiegazioni generali sull'uso di Windows & Menù. Chi ha già familiarità con Windows & Menù può saltare questo capitolo e andare direttamente al capitolo Desktop; in seguito potrà sempre rileggere alcune parti importanti di questo capitolo.

TERMINI E TECNICHE GENERALI

L'USO DEL PUNTATORE

Dopo l'avvio della Final Cartridge III appare una freccia sullo schermo. Questa freccia viene chiamata puntatore. Il puntatore segue sullo schermo i movimenti che effettua con il joystick o con il mouse. Se non dispone di nessuno dei due, può simulare un joystick mediante la tastiera:

-  : verso l'alto
-  : verso il basso
-  : verso sinistra
-  : verso destra
-  : il pulsante di fuoco

Sebbene abbiamo reso possibile il controllo del puntatore tramite entrambe le porte joystick, Le consigliamo vivamente di usare la porta 2. Purtroppo non possiamo inoltre far nulla per il fatto che alcuni mouse bloccano la tastiera (si tratta di un difetto dell'hardware del mouse); per questo motivo a volte è necessario rimuovere il mouse dal computer quando si desidera usare la tastiera.

Se il puntatore si muove troppo velocemente o troppo lentamente, o se il suo colore non Le piace, può modificare queste impostazioni tramite PREFERENCES.

CLICCARE E SELEZIONARE

La maggior parte dei comandi della Final Cartridge III viene scelta puntando il comando interessato sullo schermo e premendo poi il pulsante di fuoco del joystick o del mouse: il cosiddetto clic.

Quando un comando viene scelto puntandolo e cliccando, lo chiamiamo selezionare.

MENÙ

INTRODUZIONE AI MENÙ

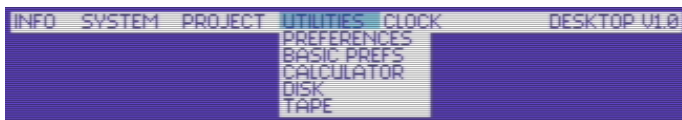
Un menù è un elenco di varie funzioni che viene richiamato mediante il puntatore e il pulsante di fuoco.

Nella parte superiore dello schermo trova:



In questa barra dei menù è riportato l'elenco dei vari titoli tra cui può scegliere in quel momento.

Per scorrere i menù, tenga premuto il pulsante di fuoco e sposti il puntatore lungo la barra dei menù. Ogni volta che punta un titolo, apparirà il menù corrispondente.



Le possibilità vengono chiamate item. In alcuni menù non tutti gli item sono sempre selezionabili. Gli item che non può selezionare appaiono in ghost-mode; di conseguenza questi item vengono mostrati sbiaditi.

Per scegliere uno degli item, con il pulsante di fuoco ancora premuto porti il puntatore sull'item che desidera selezionare. Rilasciando il pulsante di fuoco selezioni l'item.

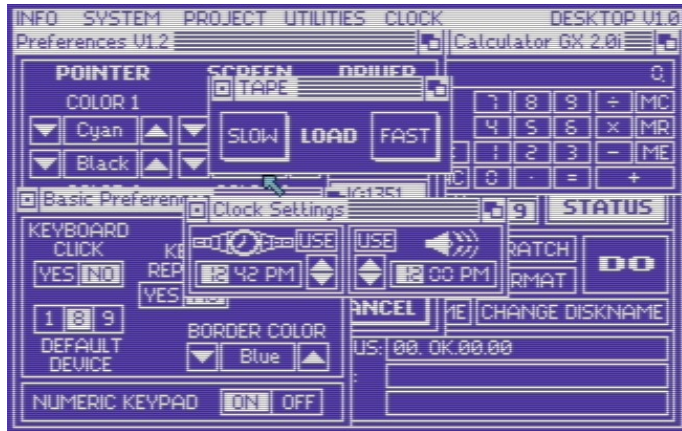
COMANDI E OPZIONI

Nei menù compaiono due tipi diversi di item. I comandi sono item che si scelgono per eseguire un'azione. Ad esempio, Calculator è un comando (quindi anche un item) nel menu Utilities. Le opzioni sono scelte che restano attive finché non vengono disattivate. Ad esempio, Time è un'opzione nel menu Clock (finché Time è selezionato, l'ora compare nella barra dei menù). Se ha attivato un'opzione, lo vede dal fatto che nel menù, dietro l'item, viene apposto un segno di spunta. Per disattivare di nuovo l'opzione, selezioni ancora una volta l'opzione, dopodiché il segno di spunta scompare.

WINDOWS

INTRODUZIONE AI WINDOWS

Può immaginarsi i windows come pezzi di carta sparsi sullo schermo. Un foglio contiene ad esempio la directory di un dischetto. Si sovrappone un altro foglio che contiene la directory di un secondo dischetto. Se ora il secondo foglio viene rimosso, si rivede il primo; e così funziona anche nella Final Cartridge III. Più avanti in questa sezione verranno discusse alcune tecniche per manipolare i windows, ma per il momento è sufficiente sapere che ogni window — e sullo schermo ne entrano più di quanto si aspetti — può contenere tante informazioni dal computer quanto un singolo schermo del Commodore standard.



La possibilità di mostrare più windows contemporaneamente sullo schermo è ad esempio molto utile se, mentre la directory viene mostrata sullo schermo in un window, vuole eseguire alcuni calcoli con la calcolatrice nell'altro window.

Deve però tenere presente che, sebbene possano esserci più windows sullo schermo, può lavorare solo con un window alla volta.

Questo window viene chiamato window selezionato ed è riconoscibile perché un window che selezioniamo compare sempre in primo piano. Gli altri windows presenti in quel momento sullo schermo non sono attivi e stanno quindi dietro al window selezionato. Ha ora la possibilità di attivare un altro window semplicemente portando il puntatore in un punto qualsiasi all'interno di questo window e cliccando.

Per tornare al nostro esempio: se il window directory è attivo e vuole usare la calcolatrice, deve prima selezionare quest'ultimo window (compare subito come window anteriore), dopodiché può lavorare con la calcolatrice.

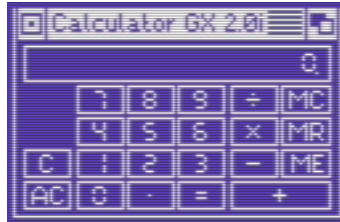
GADGET

Per comunicare con il window si utilizzano i gadget.

Si tratta di immagini grafiche che rappresentano comandi. Mediante un gadget di questo tipo può ad esempio spostare un window o chiuderla. I gadget più comuni sono:

Close gadget	per chiudere un window
Toback gadget	per portare i windows in fondo
String gadget	per inserire testi
Toggle gadget	per selezionare opzioni.

Molti di questi gadget li trova nell'illustrazione di un window qui sotto.



I windows possono contenere uno o più di questi gadget. Inoltre, I windows possono contenere altri gadget necessari per la funzione speciale del window. Ad esempio, la calcolatrice contiene gadget che rappresentano i tasti da premere.

SELEZIONARE I GADGET

Può selezionare un gadget portando il puntatore sul gadget e cliccando. Vede allora che il gadget viene brevemente mostrato in video inverso. I toggle gadget restano in video inverso. Se seleziona per errore un gadget sbagliato, deve allontanare il puntatore dal gadget tenendo premuto il pulsante di fuoco, dopodiché può rilasciare di nuovo il pulsante di fuoco.

LO SPOSTAMENTO DEI WINDOWS

Ecco come può spostare un window: si porti in un punto qualsiasi della barra di trascinamento del window. Se ora preme il pulsante di fuoco, vede comparire i vertici. Questi vertici rappresentano gli angoli del suo window. Se ora sposta il puntatore, vede spostarsi anche questi angoli. Portandosi nel punto in cui desidera collocare il window e rilasciando il pulsante di fuoco, avrà spostato il window.



PORTARE I WINDOWS DAVANTI E DIETRO ALTRI WINDOWS

Quando i windows si sovrappongono, un window appare davanti all'altro.

Per portare un window davanti a un altro, selezioni il window; questo apparirà in primo piano sullo schermo e sarà anche attivo.

Per portare un window dietro a un altro, selezioni il gadget toback del window che vuole mettere in fondo; questo window apparirà come l'ultima sullo schermo e il window che ora sta in primo piano diventa anche attivo.



LA CHIUSURA DEI WINDOWS

Per chiudere un window, selezioni il close gadget. Questo gadget lo trova in quasi tutti i windows nell'angolo superiore sinistro.



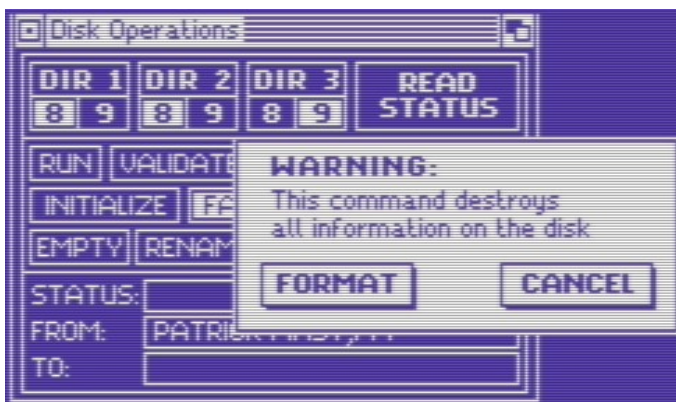
COMUNICARE CON UN WINDOW

Se un programma ha bisogno di un nome da parte sua, ad esempio per chiedere il nome e l'id di un dischetto da formattare, deve usare uno string gadget. Se seleziona uno string gadget di questo tipo, appare un cursore, dopodiché può digitare il nome desiderato. Se clicca fuori dal gadget o preme **RETURN**, il cursore scompare e il gadget non è più selezionato.

Per selezionare di nuovo il gadget, punti con il puntatore un punto qualsiasi all'interno del gadget e clicchi.

REQUESTER

A volte è obbligatorio pilotare un programma o confermare una determinata azione. Questo avviene tramite un requester. Se ad esempio vuole formattare un disco, appare un requester che Le offre la possibilità di continuare o interrompere l'operazione. Questo requester è illustrato qui sotto:



Solo dopo aver reagito al requester il computer continua. Può rispondere a un requester usando i gadget che contiene. Questi gadget consistono di solito in un gadget con cui si continua l'operazione (il gadget **CONTINUE** e simili) e un gadget con cui si interrompe l'operazione (il gadget **CANCEL** e simili). Quando ha reagito a un requester, esso scompare e il computer continua il suo compito.



DESKTOP

INTRODUZIONE

Il Desktop è l'elemento più importante della Final Cartridge III: è il perno attorno al quale ruota tutto. Dal Desktop può andare a BASIC, al Freezer, ecc.

APRIRE E CHIUDERE IL DESKTOP

Ci sono 5 modi diversi per accedere al Desktop:

1. Avvii il Desktop semplicemente accendendo il computer con la Final Cartridge III inserita (quindi sempre).
2. Da BASIC, selezionare il comando DESKTOP dal menu SYSTEM.
3. Digiti in BASIC il comando DESKTOP.
4. Selezioni dal Freezer nel menu EXIT "DESKTOP"
5. Prema il pulsante di reset tenendo premuto il tasto Commodore.

Per ricominciare da zero dal Desktop, prema contemporaneamente i tasti **CONTROL** & **SHIFT** & **SHIFT**; il Desktop verrà allora resettato e riavviato.

Esca dal Desktop andando a BASIC o al Freezer.

L'USO DEL DESKTOP

I comandi del Desktop vengono scelti tramite menù a tendina. Se non ha familiarità con i menù a tendina, Le consigliamo di leggere molto attentamente il capitolo precedente, WINDOWS & MENÙ.

Nella parte superiore del Desktop trova questa barra dei menù:



Trattiamo i comandi del Desktop nell'ordine in cui si trovano nei menù.

INFO

Nel menu Info ci sono alcuni comandi con cui può richiedere informazioni sulla Final Cartridge III.

DESKTOP

Con il comando Desktop viene aperto un requester in cui si trovano i nomi dei progettisti della Final Cartridge III.

VERSION

Con il comando Version viene aperto un requester in cui si trovano i numeri di versione delle varie componenti della Final Cartridge III.

SYSTEM

Nel menu System ci sono alcuni comandi di sistema.

BASIC

Con il comando "BASIC" può passare dal Desktop a Basic.

Dopo aver reagito al requester che si apre, si ritrova in BASIC. Poiché la Final Cartridge III estende così tanto il BASIC, tutte le possibilità del BASIC rinnovato vengono descritte in un capitolo separato chiamato Basic.

FINAL KILL

Con il comando "Final Kill" può spegnere la Final Cartridge III. Lo può vedere dal LED sulla Final Cartridge III.

FREEZER

Con il comando "FREEZER" può passare dal Desktop al Freezer. Da qui può ad esempio stampare vari windows. Dal Freezer può tornare indietro tramite Exit Run o Exit Desktop. Poiché il Freezer della Final Cartridge III è così completo, tutte le possibilità del Freezer vengono descritte in un capitolo separato chiamato Freezer.

REDRAW

Con il comando Redraw lo schermo viene ridisegnato. Questo è ad esempio molto utile per verificare dove si trovano tutti i windows.

PROJECT

Nel menu Project ci sono alcune operazioni che possono essere avviate dal Desktop.

NOTEPAD

Con il comando NOTEPAD accede a Notepad; una descrizione molto completa di Notepad la trova nel capitolo TOOLS.

DLINK

Con il comando DLINK può avviare da dischetto future estensioni della Final Cartridge III.

TLINK

Con il comando TLINK può avviare da cassetta future estensioni della Final Cartridge III.

UTILITIES

Nel menu Utilities ci sono vari comandi per aprire i windows delle utility. La descrizione di queste utility la trova nel capitolo TOOLS.

CLOCK

Nel menu Clock ci sono alcuni comandi che riguardano l'orologio incorporato nella Final Cartridge III.

TIME

Con l'opzione Time può stabilire se l'ora di sistema viene mostrata nella barra dei menù.

Se Time è selezionato, l'ora viene mostrata nella barra dei menù. Se seleziona ancora una volta l'opzione Time, l'ora scompare di nuovo.

ALARM

Con l'opzione Alarm può attivare e disattivare la sveglia. Se la sveglia è attiva, suona all'ora da Lei impostata. Se seleziona ancora una volta l'opzione Alarm, spegna di nuovo la sveglia.

SETTINGS

Con il comando Settings apre il window "Clock settings". Questo window, mostrato qui sotto, è composto da due parti:

il lato sinistro serve per impostare l'ora dell'orologio, il lato destro per impostare l'ora della sveglia.

CAMBIARE L'ORA

Può cambiare l'ora dell'orologio e della sveglia esattamente nello stesso modo. A questo scopo selezioni prima le cifre che desidera cambiare, le prime due cifre per le ore e le ultime due per i minuti; poi, selezionando il gadget up o down, cambi l'ora. Selezionando successivamente il gadget Use, l'ora impostata viene assunta dal computer.

CAMBIARE LA MODALITÀ DELL'ORA

Può cambiare persino il modo in cui viene mostrato l'orologio. Può passare dalla modalità a 12 o a 24 ore selezionando il gadget "Time Mode".



TOOLS

In questo capitolo vengono descritti i Tools. I Tools sono gli strumenti che la Final Cartridge III Le offre.

I tools trattati in questo capitolo sono:

1. CALCULATOR
2. PREFERENCES
3. DISK OPERATIONS
4. TAPE OPERATIONS
5. BASIC PREFERENCES
6. NOTEPAD

CALCULATOR

INTRODUZIONE

Calculator è una calcolatrice che, oltre ad addizionare, sottrarre, dividere e moltiplicare, dispone anche di una memoria. Il suo funzionamento è identico a quello di una normale calcolatrice e per questo riteniamo di non dover spiegare in dettaglio tutte le istruzioni.

APRIRE E CHIUDERE LA CALCOLATRICE

Può aprire la calcolatrice selezionando Calculator nel menu Utilities.

Chiuda la calcolatrice selezionando il close gadget nell'angolo superiore sinistro.

L'USO DELLA CALCOLATRICE

Nel window della calcolatrice ogni "tasto" può essere selezionato con il puntatore.

I seguenti tasti corrispondono alle funzioni:

Tasto	Gadget	Funzione
	+	Addizione
	-	Sottrazione
	÷	Divisione
	×	Moltiplicazione
 of 	=	Calcolo del risultato
	ME	Memory Enter
	MC	Memory Clear
	MR	Memory Recall
	C	Clear
		
	AC	All Clear
 of 	.	Punto decimale

LE FUNZIONI STANDARD

Per farle conoscere le funzioni standard, ecco alcuni esempi:

Digitare:	Schermo:
AC	0
4	4
+	4
96	96
=	100
AC	0
999	999
:	999
3	3
=	333
AC	0
1000	1000
+	1000
-	1000
750	750
=	250

LA MEMORIA

Per farle conoscere l'uso della memoria, ecco alcuni esempi:

Digitare:	Schermo:
AC	0
MC	0
7.25	7.25
+	7.25
6.25	6.25
+	13.5
8.5	8.5
=	22
ME	M 22
/	M 22
4	M 4
=	M 5.5
MR	M 22
/	M 22
3	M 3
=	7.33333334

PREFERENCES

INTRODUZIONE

Con Preferences (preferenze in italiano) può modificare una serie di impostazioni della Final Cartridge III, come ad esempio i colori dello schermo, ecc.

APRIRE E CHIUDERE PREFERENCES

Può aprire Preferences selezionando Preferences nel menu Utilities.

Può chiudere Preferences selezionando il gadget OK, Cancel o Reset.

PANORAMICA DELLE FUNZIONI

Con Preferences può modificare le seguenti impostazioni:

Colori dello schermo

Colori del puntatore

Velocità del puntatore

Accelerazione del puntatore

Porte joystick

Periferiche come disk drive, registratori, ecc.

PUNTATORE

Può cambiare i colori del puntatore selezionando con il puntatore il gadget up o down accanto a COLOR 1 (per il colore interno del puntatore) o COLOR 2 (per il colore esterno del puntatore). Può quindi scegliere se vedere i vari colori in ordine crescente o decrescente.

SCREEN

Nello stesso modo descritto sopra può cambiare il colore dello schermo. COLOR 1 corrisponde al colore di primo piano e COLOR 2 al colore di sfondo.

DRIVER

Ha inoltre la possibilità di stabilire da quale porta joystick deve essere pilotato il puntatore. A questo scopo può scegliere Port 1 o Port 2 selezionando i gadget corrispondenti.

Nello stesso modo può inoltre scegliere se usare un joystick o un mouse per controllare il puntatore.

VELOCITY

I tre gadget accanto a VELOCITY Le consentono di cambiare la velocità del puntatore.

ACCELERATION

I tre gadget accanto a ACCELERATION Le consentono di cambiare l'accelerazione del puntatore.

DEFAULT

Se desidera vedere le impostazioni standard (DEFAULT), selezioni Default.

VIEW

Se desidera vedere come ha impostato tutto, selezioni VIEW (vedere). Le impostazioni restano attive finché non rilascia il pulsante di fuoco.

OK

Se è soddisfatto delle impostazioni, selezioni OK; il window verrà chiuso automaticamente.

CANCEL

Se non è soddisfatto delle modifiche, selezionando CANCEL può tornare alle impostazioni già esistenti; il window verrà chiuso automaticamente.

DISK OPERATIONS

INTRODUZIONE

Nel window "Disk operations" ha la possibilità di eseguire vari comandi sul suo disco, come ad esempio cambiare il nome del dischetto o cancellare un programma.

APRIRE E CHIUDERE DISK OPERATIONS

Può aprire Disk operations selezionando Disk nel menu Utilities.

Può chiudere Disk operations selezionando il close gadget nell'angolo superiore sinistro.

PANORAMICA DELLE FUNZIONI

Le possibilità offerte dal window "Disk operations" vengono elencate brevemente qui sotto. Più avanti tutte queste operazioni vengono esaminate in dettaglio con Lei.

- Cambiare il nome di un programma
- Runnare un programma
- Cambiare il nome di un dischetto
- Formattare rapidamente un dischetto
- Svuotare un dischetto
- Inizializzare un dischetto
- Validare un dischetto
- Cancellare un programma dal disco
- Visualizzare directory (fino a tre contemporaneamente!)

L'APERTURA DI UN WINDOW DIRECTORY

Può visualizzare una directory sullo schermo scegliendo uno dei tre gadget DIR. (Se dispone di due disk drive, può mostrare sullo schermo anche la directory del disk drive con numero di Device 9 selezionando prima il gadget 9.) Se seleziona il gadget DIR, appare un window che porta temporaneamente il nome LOADING DIRECTORY; quando la directory è stata caricata, appare il nome della directory come nome del window (questo per distinguere in seguito le varie directory). Per leggere una nuova directory in un window directory già aperto, selezioni il gadget read che trova in basso a destra in ogni window directory.



LO SCORRIMENTO DELLA DIRECTORY

Può naturalmente accadere che la directory sia più lunga di quanto possa essere mostrato nel window. Per vedere il resto del contenuto del disco, può scorrere la directory mediante i gadget up o down.

LA SELEZIONE DI UN PROGRAMMA

Può selezionare un programma portandosi sul programma desiderato e cliccando. Per rendere riconoscibile il programma selezionato, questo viene mostrato in video inverso.

L'ORDINAMENTO DI UNA DIRECTORY

Con la Final Cartridge III è possibile ordinare la directory del suo disco. Si procede così: prima apra un window directory e selezioni il gadget sort. Se ora seleziona un programma, può spostarlo mediante i gadget up o down. Quando si trova nella posizione desiderata, selezioni semplicemente un altro programma da spostare, finché non sono tutti nella posizione giusta. Può persino inserire righe vuote nella directory per mantenere tutto chiaro. Per farlo, selezioni prima il programma sopra il quale vuole la riga vuota, poi selezioni il gadget line e risponda al requester. Solo quando l'intera directory è di suo gradimento, selezioni di nuovo il gadget sort; verrà aperto un requester che Le chiede se è sicuro. Se sì, la directory sul suo dischetto viene aggiornata.

VISUALIZZARE IL CANALE ERRORI

Mediante il toggle gadget READ STATUS può richiedere lo stato del suo disk drive. Se READ STATUS è selezionato, dopo ogni operazione disco viene mostrato il canale errori. Lo svantaggio della selezione di questo gadget è che, mentre il computer attende sul canale errori, non ha alcun controllo sul puntatore.

RUNNARE UN PROGRAMMA

Prima selezioni il programma che desidera eseguire. Poi selezioni il gadget RUN e quindi il gadget DO per dare l'ordine definitivo. Dopo aver reagito al requester che si apre, il programma viene caricato con l'aiuto del fastloader incorporato ed eseguito automaticamente.

VALIDARE UN DISCHETTO

Selezioni il disk drive corretto con il gadget DIR attivo. Poi selezioni il gadget VALIDATE e quindi il gadget DO per dare l'ordine definitivo.

Se non è attivo alcun gadget DIR, viene scelto automaticamente il disco con numero di De-

vice 8.

CANCELLARE UN PROGRAMMA

Prima selezioni il programma che desidera cancellare. Poi selezioni il gadget SCRATCH e quindi il gadget DO per dare l'ordine definitivo.

INIZIALIZZARE UN DISCHETTO

Selezioni il disk drive corretto con il gadget DIR. Successivamente, selezioni il gadget RUN e poi il gadget DO per impartire il comando finale.

Se non è attivo alcun gadget DIR, viene scelto automaticamente il disco con numero di Device 8.

FORMATTARE RAPIDAMENTE UN DISCHETTO

Inserisca il dischetto che desidera formattare nel suo disk drive.

Poi selezioni il gadget chiamato FAST FORMAT. Ora selezioni lo string gadget FROM per inserire il nome e l'id del dischetto. L'ordine definitivo lo dà selezionando il gadget DO e reagendo al requester che si apre.

SVUOTARE UN DISCHETTO

Inserisca nel suo disk drive il dischetto che desidera svuotare. Poi selezioni il gadget chiamato EMPTY. Ora selezioni lo string gadget FROM per inserire il nome del dischetto. L'ordine definitivo lo dà selezionando il gadget DO e reagendo al requester che si apre.

CAMBIARE IL NOME DI UN PROGRAMMA

Prima selezioni il programma di cui desidera cambiare il nome. Poi selezioni il gadget chiamato RENAME; il nome del programma selezionato appare allora nello string gadget FROM.

Nel gadget FROM è presente il nome con cui il programma si chiama ora. Nel gadget TO può, selezionandolo, adattare o rinnovare il nome del programma. L'ordine definitivo per cambiare il nome lo dà selezionando il gadget DO.

CAMBIARE IL NOME DI UN DISCHETTO

Prima selezioni il programma di cui desidera cambiare il nome. Poi selezioni il gadget chiamato RENAME; il nome del dischetto appare allora nello string gadget FROM.

Nel gadget FROM è presente il nome con cui si chiama ora il disco. Nel gadget TO può, selezionandolo, adattare o rinnovare il nome del dischetto. L'ordine definitivo per cambiare il nome lo dà selezionando il gadget DO.

PIÙ WINDOWS DIRECTORY CONTEMPORANEAMENTE

La possibilità di aprire più windows directory è stata creata per i seguenti scopi: quante volte non capita di voler controllare due o tre dischi per vedere se contengono gli stessi programmi? Ora questo si può realizzare nel modo seguente. Prenda il primo disco e lo inserisca nel disk drive. Selezioni DIR 1, tolga il disco dal disk drive e inserisca il secondo. Ora selezioni DIR 2. Vede allora due directory contemporaneamente sullo schermo e può confrontarle.

Questo procedimento si può ripetere anche per un terzo dischetto.

ATTENZIONE

Se lavora con più directory, i comandi sono applicabili solo alla directory indicata dal gadget DIR attivo.

Per leggere una nuova directory in un window già aperto, selezioni il gadget DIR che trova in basso in ogni window directory.

TAPE

INTRODUZIONE

Da questo window può caricare un programma da cassetta.

APRIRE E CHIUDERE TAPE

Può aprire il window Tape selezionando Tape nel menu Utilities.



Può chiudere il window Tape selezionando il close gadget nell'angolo superiore sinistro.

L'USO DI TAPE

Il window Tape Le offre due gadget per il caricamento di un programma:

SLOW per caricare lentamente un programma

FAST per caricare rapidamente un programma

BASIC PREFERENCES

INTRODUZIONE

Da questo window può modificare le impostazioni utili in BASIC, come il lampeggiamento del cursore, il colore del bordo, ecc. Queste impostazioni sono attive solo in BASIC.

APRIRE E CHIUDERE BASIC PREFERENCES

Può aprire il window "Basic Preferences" selezionando "Basic Preferences" nel menu Utilities.

Chiuda il window "Basic Preferences" selezionando il close gadget nell'angolo superiore sinistro.

L'USO DI BASIC PREFERENCES

Il window "Basic Preferences" Le offre vari gadget per modificare le impostazioni:

KEYBOARD CLICK

Attivando questa opzione, a ogni pressione di un tasto si sente un clic.

KEY REPEAT

Attivando questa opzione, tutti i tasti diventano ripetenti.

CURSOR BLINK

Disattivando questa opzione, il cursore non lampeggia più.

DEFAULT DEVICE

Qui può impostare quale Device (periferica) usa di default.

BORDER COLOR

Qui può impostare il colore del bordo desiderato.

NUMERIC KEYPAD

Disattivando questa opzione, non può più usare il tastierino numerico del Commodore 128.

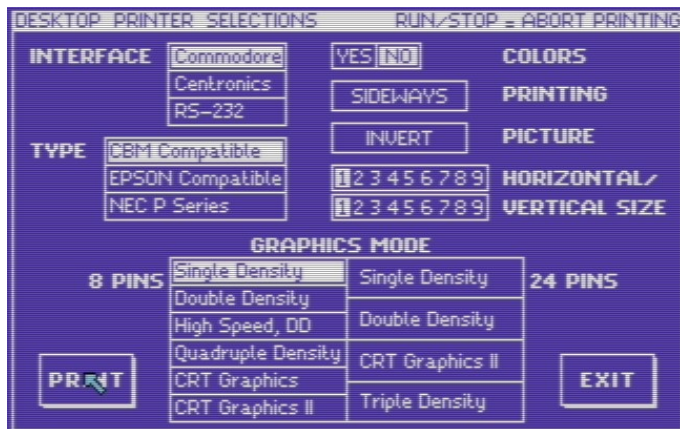
PRINTER

INTRODUZIONE

Dal window Printer ha la possibilità di stampare gli schermi: lo chiamiamo creare screen dump. Prima di creare uno screen dump ha la possibilità di impostare la stampante giusta, l'interfaccia, la dimensione, ecc.; solo dopo selezioni l'effettivo comando di stampa.

APRIRE E CHIUDERE IL WINDOW PRINTER

Può aprire il window Printer dal Freezer.



Chiuda il window Printer selezionando il gadget EXIT.

PANORAMICA DELLE FUNZIONI

Dal window Printer può modificare le seguenti impostazioni:

INTERFACE.....	25
TYPE.....	25
PICTURE.....	25
COLORS.....	25
PRINTING.....	26
HORIZONTAL/VERTICAL SIZE.....	26
GRAPHICS MODES 8/24 PIN.....	26
PRINT.....	26
FUNZIONI SPECIALI DELLA STAMPANTE.....	27
STAMPANTI TESTATE.....	27
CAVO STAMPANTE.....	28

Mediante queste impostazioni può adattare la Final Cartridge III alla sua stampante. Per alcune stampanti abbiamo già scelto le impostazioni.

INTERFACE

Mediante i gadget può scegliere tra:

Commodore	Lo screen dump viene inviato a una stampante tramite la porta seriale.
Centronics	Lo screen dump viene inviato a una stampante Centronics tramite la porta user.
RS-232	Lo screen dump viene inviato a una stampante RS-232 tramite la porta user. Vedere anche le Annotazioni!

TYPE

Mediante i gadget può scegliere tra:

CBM Compatible	Lo screen dump viene ora inviato alla stampante con i caratteri di controllo COMMODORE.
EPSON Compatible	Lo screen dump viene ora inviato alla stampante con i caratteri di controllo EPSON.
NEC P Series	Lo screen dump viene ora inviato alla stampante con i caratteri di controllo speciali NEC.

PICTURE

Mediante il gadget invert può stabilire se desidera stampare uno screen dump invertito o normale. Se seleziona il gadget invert, lo schermo viene stampato invertito; se non è selezionato, viene stampato normalmente.

COLORS

Mediante questo gadget può scegliere se desidera lo screen dump in bianco e nero o a colori sulla stampante. Naturalmente questa opzione ha senso solo se lavora con una stampante a colori.

PRINTING

Mediante questo gadget può scegliere se desidera che lo screen dump venga stampato normalmente o ruotato di un quarto di giro sulla carta. Se seleziona il gadget sideways, lo schermo viene stampato ruotato di un quarto di giro; se non è selezionato, viene stampato normalmente.

La stampa sideways è molto utile quando il disegno non entra normalmente sulla carta.

HORIZONTAL/VERTICAL SIZE

Mediante questi gadget può impostare la dimensione orizzontale e verticale dello screen dump. In questo modo può scegliere tra uno screen dump piccolo e uno grande.

I numeri rappresentano proporzioni; con questo intendiamo che scegliendo 2 invece di 1 lo screen dump diventa due volte più grande. Faccia quindi attenzione! Nella modalità grafica Single Density uno screen dump impostato con Horizontal 2 e Vertical 2 non produce lo stesso risultato di, ad esempio, la modalità Quadruple Density.

Se lo screen dump diventa troppo grande per la carta, deve selezionare SIDEWAYS.

GRAPHICS MODES 8/24 PIN

Mediante questi gadget può impostare la modalità grafica della stampante. La colonna di sinistra è per le stampanti a 8 aghi, quella di destra per le stampanti a 24 aghi. Non tutte le stampanti dispongono di tutte le modalità grafiche; quali modalità abbia la sua stampante lo può verificare nel manuale che accompagna la stampante. In quel manuale trova anche una descrizione più completa delle varie modalità grafiche.

Mediante queste modalità grafiche può impostare la densità (ingl.: density) della stampante. Questa densità viene di solito espressa in dots per inch (dpi). Quanto più nitida desidera l'immagine, tanto maggiore deve essere la densità scelta e tanto più a lungo deve attendere.

In sintesi, le modalità sono:

Single Density	Questa modalità produce un'immagine a 60 dpi. 8 o 24
Double Density	Questa modalità produce un'immagine a 120 dpi. 8 o 24
Triple Density	Questa modalità produce un'immagine a 180 dpi. 24
Quadruple Density	Questa modalità produce un'immagine a 240 dpi. 8
8 High Speed, DD	Questa modalità produce un'immagine a 120 dpi, ma a velocità normale (ciò accade perché viene stampata solo la metà). 8
CRT Graphics	Questa modalità produce un'immagine a 80 dpi. 8
CRT Graphics II	Questa modalità produce un'immagine a 90 dpi. 8 o 24

EXIT

Con questo esce dal window Printer e torna sempre al Desktop.

PRINT

Con questo dà l'ordine di stampare utilizzando le impostazioni da Lei scelte. Solo quando il disegno è stato stampato può proseguire.

!! ABORT PRINTING !!

Può interrompere la stampa premendo il tasto **RUN/STOP**. Il computer smette allora d'inviare dati alla stampante. Con stampanti dotate di buffer, la stampante può continuare anche se il computer si è già fermato.

FUNZIONI SPECIALI DELLA STAMPANTE

Normalmente può controllare la stampante dal window Printer, ma mediante il POKE di alcuni valori nella locazione di memoria \$DC0C (esadecimale) si possono richiamare alcune funzioni speciali.

Questi valori li digita (naturalmente) prima di caricare il programma di cui desidera creare uno screen dump. Se non vuole usare queste funzioni speciali, naturalmente non deve POKE nulla. Questi valori che producono funzioni speciali vengono ora esaminati uno per uno con Lei.

POKE \$DC0C,\$FF Nessun controllo Centronics.

Normalmente viene sempre controllato se al computer è collegata una stampante Centronics su cui stampare; ma POKEando \$FF in \$DC0C disattiva questo controllo.

POKE \$DC0C,\$FE Stampa RS-232.

POKEando il valore \$FE in \$DC0C il disegno viene inviato tramite la porta user a una stampante RS-232.

Prima di esaminare con Lei le ultime funzioni, dobbiamo trattare più in dettaglio i caratteri di controllo EPSON per la stampa dei disegni. Esistono due tipi di comandi per stampare i disegni. Ci sono i comandi della forma <ESC>"*" CHR\$(x) n1 n2 m1 m2 ..., in cui il valore di x varia per le diverse modalità grafiche. Ma anche comandi della forma <ESC>"X" n1 n2 m1 m2 ..., in cui la lettera maiuscola X può essere una delle seguenti: K, L, Y, Z, per indicare diverse modalità grafiche. Nella Final Cartridge III usiamo la forma <ESC>"X" n1 n2 m1 m2 ..., perché questa forma è supportata da quasi tutte le stampanti (la maggior parte delle stampanti supporta persino entrambe le forme). Purtroppo ci sono anche alcune stampanti che supportano solo i comandi dell'altra forma; per questo abbiamo reso possibile, POKEando uno dei valori da \$30 a \$36 nella locazione di memoria \$DC0C, impartire comandi dell'altra forma. Il significato del valore necessario e ulteriori informazioni sui caratteri di controllo EPSON li trova nel manuale della sua stampante.

POKE \$DC0C,\$30	Stampa in Single Density.
POKE \$DC0C,\$31	Stampa in Double Density.
POKE \$DC0C,\$32	Stampa in High Speed, Double Density.
POKE \$DC0C,\$33	Stampa in Quadruple Density.
POKE \$DC0C,\$34	Stampa in grafica CRT.
POKE \$DC0C,\$35	Stampa in grafica plotter.
POKE \$DC0C,\$36	Stampa in grafica CRT II.

STAMPANTI TESTATE

Le stampanti elencate qui sotto sono state testate con la Final Cartridge III e funzionano con le seguenti impostazioni.

Stampante	Interface	Tipo
------------------	------------------	-------------

Star NL-10 (CBM)	Commodore	EPSON Compatible
Star NL-10 (IBM)	Centronics	EPSON Compatible
Star NL-10 (Cent)	Centronics	EPSON Compatible
Epson EX-800	Centronics	EPSON Compatible
Brother M 1509	Centronics	EPSON Compatible
Brother M 1709	Centronics	EPSON Compatible
NEC P6	Centronics	NEC P Series
OLIVETTI DM 105	Centronics	EPSON Compatible
PANASONIC X-P1081	Centronics	EPSON Compatible
Commodore MCS 801	Commodore	CBM Compatible (COLORS YES)

CAVO STAMPANTE

Se desidera collegare una stampante Centronics o RS-232 al suo Commodore, ha bisogno di un cavo speciale. Questo cavo lo può ottenere presso il suo rivenditore.

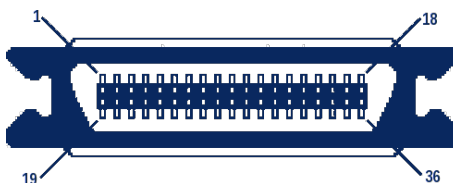
Se desidera costruire il cavo da soli, Le mettiamo qui gentilmente a disposizione lo schema di un cavo Centronics! Centronics indica qui la connessione parallela per stampante allora in uso (il connettore largo della stampante), mentre RS-232 è una connessione seriale.

Pin Commodore User port

A	GND
B	FLAG2
C	PB0
D	PB1
E	PB2
F	PB3
H	PB4
J	PB5
K	PB6
L	PB7
M	PA2
N	GND

Pin Centronics

16	GND
10	ACK
2	D0
3	D1
4	D2
5	D3
6	D4
7	D5
8	D6
9	D7
1	STROBE
17	GND



NOTEPAD

INTRODUZIONE

Notepad è un piccolo word processor incorporato nella Final Cartridge III. I testi che crea in Notepad può salvarli (su cassetta o dischetto) e stamparli. Il word processor utilizza un set di caratteri proporzionale (ciò significa che una i occupa meno spazio di una m).

APRIRE E CHIUDERE NOTEPAD

Può aprire NOTEPAD dal Desktop selezionando Notepad nel menu PROJECT.

Può chiudere Notepad selezionando QUIT nel menu PROJECT.

L'USO DEI COMANDI DI NOTEPAD

I comandi di Notepad vengono scelti, come nel Desktop, tramite menù a tendina. Nella parte superiore di Notepad trova quindi una barra dei menù.

Trattiamo i comandi di Notepad nell'ordine dei menù.

PROJECT

Nel menu Project ci sono comandi per conservare il testo, stamparlo, ecc.

NEW

Con il comando NEW svuota Notepad. Il cursore si porta all'inizio e attende il testo che desidera digitare.

LOAD

Con il comando LOAD può caricare da dischetto un testo creato in precedenza. Dopo aver selezionato LOAD, viene aperto un requester in cui deve digitare il nome del testo che desidera caricare; poi deve selezionare il gadget LOAD. Se ha selezionato per errore il comando LOAD, scelga il gadget CANCEL e torni così a Notepad.

TLOAD

Con il comando TLOAD può caricare un testo da cassetta nello stesso modo descritto sopra. Dopo aver digitato il nome del testo, deve ancora premere PLAY.

SAVE

Con il comando SAVE può salvare il suo testo su dischetto. Dopo aver selezionato SAVE, viene aperto un requester in cui deve inserire il nome del testo che desidera conservare; poi deve selezionare il gadget SAVE. Se ha selezionato per errore il comando Save, sceglie il gadget CANCEL e torni così a Notepad.

TSAVE

Con il comando TSAVE può conservare su cassetta un testo nello stesso modo descritto sopra. Dopo aver digitato il nome del testo, deve ancora premere PLAY & RECORD.

PRINT

Con il comando PRINT può stampare il suo testo sulla stampante.

RECOVER

Normalmente perdete il suo testo scegliendo QUIT, NEW o LOAD. Ma selezionando il comando RECOVER nel menu Project può recuperare il testo andato perduto.

QUIT

Con il comando QUIT chiude Notepad e torna al Desktop.

FILE

TOP OF FILE

Con il comando "TOP OF FILE" può portare il cursore in una sola volta all'inizio del suo testo. Questo è possibile anche premendo il tasto **CLR/HOME**.

REDRAW

Con il comando REDRAW viene ridisegnato l'intero schermo.

FREEZER

Con il comando FREEZER attiva il Freezer; selezionando Exit Run nel Freezer torna a Notepad.

SCREEN

Nel menu Screen ci sono alcuni comandi che possono cambiare la visualizzazione del suo testo.

WORDWRAP

Con questa opzione può far andare a capo il testo in diversi modi alla fine della riga. Se Wordwrap è selezionato, una parola che non entra più completamente nella riga viene spostata automaticamente alla riga successiva. Se Wordwrap non è selezionato, le lettere che ancora entrano nella riga vengono collocate lì e le altre nella riga successiva.

BOLD

Con questa opzione può mostrare il testo in grassetto sullo schermo.

PROPORTIONAL

Con questa opzione può scegliere se desidera il testo proporzionale o normale sullo schermo. Se lavora con le colonne, è consigliabile disattivare Proportional.

LINE

Nel menu Line ci sono vari comandi per cambiare la distanza tra le righe.

SPACEX

Selezionando i vari comandi Space cambi l'interlinea. SPACE0 è la distanza minore, SPACE2 la maggiore.

CHARACTER

Nel menu Character ci sono vari comandi per cambiare la distanza tra le lettere.

SPACEX

Selezionando i vari comandi Space cambi la distanza tra le lettere. SPACE0 è la distanza minore, SPACE4 la maggiore.

LA DIGITAZIONE DEL TESTO

Può digitare il testo nel modo normale.

FUNZIONI DI EDITING

Con i tasti di controllo del cursore può spostare il cursore nel modo consueto:

Una lettera a sinistra o una a destra.

Una riga in alto o una in basso. Il cursore si porta inoltre all'inizio della riga.

Il tasto  cancella la lettera a sinistra del cursore.

È inoltre possibile spostare il cursore con il puntatore. Puntando semplicemente il punto in cui desidera il cursore e clicchi lì.

FUNZIONI SPECIALI

È possibile inserire una funzione speciale nel suo testo.

Per il momento è implementata solo la funzione stampante "Form Feed". Può inserire questa funzione nel testo digitando il tasto  (freccia a sinistra). Anche sullo schermo compare questo segno, ma durante la stampa, al posto di questo segno, viene dato un "Form Feed", così la stampante inizia una nuova pagina con il testo che segue questo segno.

BASIC

INTRODUZIONE

Dalla modalità BASIC può semplicemente programmare in BASIC. Può considerare questa modalità come il computer senza cartridge.

La Final Cartridge III Le offre comunque in questa modalità molte funzioni aggiuntive, come:

1. Lo scorrimento dei programmi BASIC.
2. Un'interfaccia stampante.
3. La stampa di uno schermo sulla stampante.
4. Il fastloader per tape/disco.
5. L'uso dei menù a tendina.
6. L'uso di circa 30 comandi BASIC aggiuntivi.

AVVIARE E TERMINARE LA MODALITÀ BASIC

Ci sono 3 modi per accedere alla modalità BASIC:

1. Tenga premuto il tasto **RUN/STOP** mentre accende o resetta il computer.
2. Selezioni dal DESKTOP l'item BASIC nel menu SYSTEM.
3. Selezioni l'item BASIC dal menu del FREEZER

Per terminare la modalità BASIC e passare a un'altra modalità della Final Cartridge III ci sono le seguenti possibilità:

1. Selezioni l'item DESKTOP nel menu SYSTEM; dopo aver dato conferma si accede al DESKTOP.
2. Digiti DESKTOP; dopo aver dato conferma si accede al DESKTOP.
3. Prema il pulsante di FREEZE
4. Selezioni l'item FINAL KILL; la Final Cartridge III viene allora spenta e si passa al Commodore 64/128 standard.
5. Digiti KILL; la Final Cartridge III viene allora spenta e si passa al Commodore 64/128 standard.

POSSIBILITÀ AGGIUNTIVE IN BASIC

TASTI FUNZIONE

I tasti funzione sono preprogrammati con i comandi più usati.

f1	= LIST	Mostrare un programma
f2	= MONITOR	Aprire il monitor del linguaggio macchina
f3	= RUN	Avviare un programma
f4	= OLD	"Salvare" un programma Basic dopo NEW o RESET
f5	= DLOAD	Caricare un programma da dischetto
f6	= DSAVE	Salvare programma su dischetto

f7 = DOS"\$

Mostrare la directory senza perdere il programma

f8 = DOS

Inviare un comando disco

Il significato delle funzioni (eccetto LIST e RUN), che Le sono già note come funzioni BASIC standard, viene descritto in dettaglio nei capitoli seguenti.

SCORRERE

Come nel monitor in linguaggio macchina, anche in BASIC ha la possibilità di far scorrere i suoi programmi BASIC. A questo scopo usi i normali tasti cursore. Può provare lo scorrimento portando il cursore verso l'alto o verso il basso dopo che è stato mostrato sullo schermo un piccolo tratto del suo programma BASIC.

FUNZIONI DI EDITING

La Final Cartridge III Le offre alcune funzioni di editing aggiuntive che Le saranno spesso utili durante la programmazione. Il miglioramento del programma sullo schermo diventa molto più semplice.

Per rendere più facile lo scorrimento verso il basso, abbiamo reso possibile collocare il cursore nell'angolo inferiore sinistro con una sola pressione di un tasto; dopodiché può continuare a scorrere da soli.

Collochi il cursore nell'angolo inferiore sinistro premendo contemporaneamente i tasti **CONTROL** e **CLR/HOME**.

Premendo contemporaneamente i tasti **CONTROL** e **DEL** cancellate tutto ciò che si trova dopo il cursore sulla riga.

Premendo il tasto Commodore **C** l'uscita verso lo schermo viene freezata. Il computer attende di proseguire finché non rilascia il tasto. Questo è utile per esaminare i listing, poiché normalmente con **CONTROL** viene solo rallentata la velocità.

INTERFACCIA STAMPANTE

Con la Final Cartridge III è possibile usare anche stampanti non Commodore. Nella Final Cartridge III è infatti incorporata un'interfaccia Centronics con cui, mediante un cavo speciale, può lavorare anche con stampanti Centronics.

Può usare l'interfaccia Centronics anche da BASIC mediante il comando **OPEN** esteso.

SCREEN DUMP A BASSA RISOLUZIONE

È possibile creare uno screen dump a bassa risoluzione direttamente da BASIC. Con questo intendiamo che può stampare direttamente sulla stampante uno schermo con testo. Crei uno screen dump a bassa risoluzione premendo contemporaneamente i tasti **CONTROL** e **RETURN**.

FASTLOADER/FASTSAVER PER TAPE

La Final Cartridge III è dotata di un fastloader/fast saver per tape che consente di caricare e

salvare i programmi 10 volte più velocemente con la cassetta. Il fastloader/fastsaver è completamente intercambiabile con i fastloader più comuni, mentre può anche continuare a lavorare con il caricatore/salvatore standard.

I comandi TAPE sono:

LOAD "nome"	caricare a velocità standard
SAVE "nome"	salvare a velocità standard
LOAD "nome",7	caricare con il fastloader incorporato (10 volte più veloce)
SAVE "nome",7	salvare con il fastsaver incorporato (10 volte più veloce)

FASTLOADER/FASTSAVER PER DISCO

La Final Cartridge III è inoltre dotata di un fastloader/fastsaver per disco che consente di caricare i programmi 15 volte più velocemente dal dischetto e di salvarli 7 volte più velocemente sul dischetto. I comandi standard LOAD e SAVE usano automaticamente il fastloader/fastsaver.

I comandi DISK sono:

DLOAD
DSAVE

Entrambi questi comandi sono descritti chiaramente nella sezione ai comandi aggiuntivi.

MENÙ A TENDINA

Da BASIC è possibile usare i menù a tendina.

Mediante questi menù può selezionare tutti i comandi BASIC aggiuntivi (per informazioni generali sui menù a tendina Le rimandiamo alla sezione "Windows & Menù").

A differenza del Desktop, in BASIC la barra dei menù non è sempre visibile. Per richiamare i menù a tendina deve premere il pulsante di fuoco; la barra dei menù appare allora sullo schermo.

Il significato dei comandi lo trova nella trattazione dei comandi BASIC aggiuntivi.

Attenzione! FINAL KILL = KILL

COMANDI BASIC AGGIUNTIVI

Se la Final Cartridge III è inserita nel suo computer, ha a disposizione circa 30 comandi BASIC aggiuntivi. Può usare questi comandi in due modi:

1. può digitarli direttamente
2. può usarli da un programma

Per ogni comando forniamo quanto segue:

1. il nome del comando;
2. la sintassi del comando

La prima riga mostra il comando completo.

La seconda riga mostra il comando abbreviato. Le lettere minuscole indicano che le digita semplicemente; le lettere maiuscole devono essere digiti tenendo premuto

SHIFT

- [] le parentesi quadre indicano che questa parte del comando è opzionale. Non digitate le parentesi.
- < > le parentesi uncinate indicano che in questo punto deve digitare Lei stesso delle informazioni. Non digiti le parentesi.
- / una barra obliqua significa che può scegliere tra diverse possibilità. Non digiti la barra obliqua.
3. il significato del comando
 4. un esempio del comando
 5. annotazioni sul comando

APPEND.....	36
ARRAY.....	36
AUTO.....	36
BAR.....	37
DAPPEND.....	37
DEL.....	37
DESKTOP.....	38
DLOAD.....	38
DOS.....	38
DOS"\$.....	39
DSAVE.....	39
DUMP.....	39
DVERIFY.....	40
FIND.....	40
HELP.....	40
KILL.....	41
LIST.....	41
MEM.....	41
MON.....	42
MREAD.....	42
MWRITE.....	42
OFF.....	43
OLD.....	43
OPEN.....	43
ORDER.....	44
PACK.....	44
PDIR.....	44
PLIST.....	45
RENUM.....	45
REPLACE.....	45
TRACE.....	46
UNPACK.....	46
\$.....	46

APPEND

Sintassi:	APPEND ["<nome-file>"] [, <Device>] aP ["<nome-file>"] [, <Device>]
Questo comando	Le consente di aggiungere a un programma presente in memoria subroutine già pronte che ha su cassetta o su dischetto.
Esempio:	APPEND "nome-file" per cassetta APPEND "nome-file",8 per disco
Annotazioni:	I numeri di riga del programma caricato in seguito non vengono modificati. Deve quindi rinumerare con RENUM prima di elaborare ulteriormente e salvare il nuovo programma nato dai singoli moduli. Altrimenti si verificano errori se una parte di programma aggiunta contiene numeri di riga inferiori al numero più alto delle righe di programma già presenti in precedenza nella RAM BASIC.

ARRAY

Sintassi:	ARRAY aR
Questo comando	mostra tutti gli array e il contenuto degli array da Lei utilizzati in quel momento.
Esempio:	ARRAY
Schermo:	ARRAY a\$(1)="HALLO" a\$(2)="TEST"

AUTO

Sintassi:	AUTO [<numero di riga> [, <passo>]] aU [<numero di riga> [, <passo>]]
Questo comando	genera automaticamente i numeri di riga. In questo modo non deve più inserire Lei stesso i numeri di riga durante la programmazione, il che rende la digitazione dei programmi più rapida e facile.
Esempio:	AUTO 10,5 Il computer inizia ora con la riga 10 e, non appena preme RETURN , il computer fornisce il numero di riga successivo: 10 + 5 = 15. AUTO equivale a AUTO 100,10 AUTO 200 equivale a AUTO 200,10
Annotazioni:	per interrompere la numerazione automatica delle righe, preme RETURN

subito dopo il numero di riga. Se ha un programma che termina alla riga 1000, può usare AUTO 1010,10 per aggiungere righe al programma. Può anche usare questo comando per inserire righe.

BAR

Sintassi: BAR [OFF]
 bA [oF]

Questo comando Le consente di attivare e disattivare la possibilità di richiamare i menù a tendina.

Esempio: BAR OFF disattiva i menù
 BAR attiva i menù

Annotazioni: Per la visualizzazione della barra dei menù viene usata la memoria sotto il KERNAL a partire da \$E000. Questa opzione è stata incorporata per mantenere la Final Cartridge III ben compatibile, da Basic, con la maggior parte dei programmi. Se un programma non funziona da Basic, provi ancora una volta con il comando BAR OFF.

DAPPEND

Sintassi: DAPPEND ["<nome-file>"]
 dA ["<nome-file>"]

Questo comando equivale a APPEND "nome-file",8.

Esempio: DAPPEND "parte2" aggiunge "parte2" alla memoria
 DAPPEND aggiunge alla memoria il primo programma
 presente sul disco

Annotazioni: Con questo comando non deve usare il suffisso ",8".

DEL

Sintassi: DEL [<prima riga>]-[<ultima riga>]
 dE [<prima riga>]-[<ultima riga>]

Questo comando Le consente di cancellare rapidamente e facilmente una parte del suo programma.

Esempio: DEL 100-200 cancella le righe da 100 a 200 comprese
 DEL 250- cancella le righe a partire da 250
 DEL -100 cancella le righe fino a 100 comprese
 DEL - cancella l'intero programma

Annotazioni: DEL è l'abbreviazione di DELETE (cancellare).

DESKTOP

Sintassi:	DESKTOP deS
Questo comando	Le consente di uscire da BASIC e di andare al DESKTOP.
Esempio:	DESKTOP con questo si accede al Desktop
Schermo:	DESKTOP ARE YOU SURE (Y/N)?
Annotazioni:	prima di andare al DESKTOP deve assicurarsi che il programma BASIC con cui stavate lavorando venga conservato, poiché passando al DESKTOP la memoria BASIC viene danneggiata. Per questo sullo schermo compare prima il testo "ARE YOU SURE (Y/N)?". Faccia la sua scelta digitando la lettera y o n oppure premendo il pulsante di fuoco.

DLOAD

Sintassi:	DLOAD ["<nome-file>"] dL ["<nome-file>"]
Questo comando	carica un programma dal disco usando il fastloader incorporato. In questo modo i programmi vengono caricati dal disco 15 volte più velocemente del normale.
Esempio:	DLOAD "test" carica il programma "test" dal dischetto DLOAD carica il primo programma dal dischetto
Annotazioni:	Con questo comando non deve usare il suffisso ",8". DLOAD "nome" equivale a LOAD "nome",8,1

DOS

Sintassi:	DOS" [<comando disco>]/[<numero di Device>] dO" [<comando disco>]/[<numero di Device>]
Questo comando	Le consente di richiedere facilmente lo stato del disk drive. Con questo comando può anche impartire comandi disco o passare a un secondo disk drive.
Esempio:	DOS" legge il canale ERRORI DOS"\$ mostra il contenuto del dischetto DOS "N0: nome, id" formatta un disco DOS"V valida un disco DOS"9 tutti i comandi disco riguardano ora il disco numero 9

Annotazioni: DOS"test equivale alla seguente sequenza di comandi:
OPEN 15,8,15 **RETURN**
PRINT#15,"test" **RETURN**
CLOSE 15 **RETURN**

I comandi disco sono descritti nel manuale del suo disk drive.

DOS"\$

Sintassi: DOS"\$
 dO"\$

Questo comando mostra la directory sullo schermo senza cancellare il programma presente in memoria.

Esempio: DOS"\$ mostra la directory del disco

Annotazioni: Usando il tasto funzione con questo comando, lo schermo viene prima pulito e poi viene mostrata la directory.

DSAVE

Sintassi: DSAVE "<nome-file>"
 dS "<nome-file>"

Questo comando scrive un programma sul disco usando il fastsaver incorporato. In questo modo i programmi vengono scritti sul disco 7 volte più velocemente del normale.

Esempio: DSAVE "test" scrive il programma "test" sul dischetto

Annotazioni: con questo comando non deve usare il suffisso ",8".

DUMP

Sintassi: DUMP
 dU

Questo comando mostra tutte le variabili e i valori delle variabili in uso in quel momento.

Esempio: DUMP

Annotazioni: per esaminare gli array deve usare il comando ARRAY.

DVERIFY

Sintassi: DVERIFY ["<nome-file>"]
dV ["<nome-file>"]

Questo comando verifica se un programma sul dischetto con il nome "nome-file" è identico al programma nella memoria del computer. Se i due programmi sono uguali, il computer produce i normali messaggi "OK" e "READY"; se invece differiscono, viene dato un "VERIFY ERROR".

Esempio: DVERIFY "test" verifica il programma test sul disco
DVERIFY verifica il primo programma sul disco

Annotazioni: DVERIFY equivale a VERIFY "nome-file", 8. Ma con questo comando non deve usare il suffisso ",8".

FIND

Sintassi: FIND ["<testo>"/<comando BASIC>/<variabile>]
fI ["<testo>"/<comando BASIC>/<variabile>]

Questo comando cerca nell'intero programma un testo, una variabile, un numero o un comando.

Esempio: FIND "test" mostra le righe in cui compare la parola test.
FIND POKE 53280 mostra le righe in cui compare questo comando POKE.
FIND Z mostra le righe in cui compaiono le variabili Z, Z%, Z\$ indicate o meno con indice
FIND Z\$ mostra le righe in cui compare la variabile Z\$ indicate o meno con indice
FIND Z% mostra le righe in cui compare la variabile Z% indicate o meno con indice
FIND 9 mostra le righe in cui compare un 9, come: POKE 19,0;POKE 12,191;z=0.192 ecc.
FIND mostra tutte le righe

HELP

Sintassi: HELP
hE

Questo comando: mostra la riga in cui un programma BASIC è stato interrotto da un errore.

Se un programma BASIC produce un errore che provoca un messaggio di errore del sistema, nel CBM-BASIC standard l'istruzione BASIC errata non viene mostrata sullo schermo. HELP provvede all'uscita dell'intera riga BASIC

che causa l'errore.

KILL

Sintassi: KILL
 kI

Questo comando disattiva tutte le funzioni della Final Cartridge III. Il Freezer funziona ancora, ma tornerà al Commodore 64/128 standard a meno che non usciate dal Freezer tramite il monitor.

Il led sulla cartridge indica lo stato:

Led acceso = cartridge attivata

Led spento = cartridge disattivata

LIST

Sintassi: LIST [[<prima riga>]-[<ultima riga>]]
 LI [[<prima riga>]-[<ultima riga>]]

Questo comando "liste" il suo programma Basic sullo schermo, ma è stato migliorato in modo da rimuovere le protezioni "LIST" presenti nei programmi Basic.

MEM

Sintassi: MEM
 mE

Questo comando mostra la suddivisione della memoria BASIC.

BASIC indica il numero totale di byte liberi in Basic.

PROGRAM indica il numero di byte usati dal programma.

VARIABLES indica il numero di byte usati dalle variabili.

STRINGS indica il numero di byte usati dalle stringhe.

FREE indica il numero di byte liberi rimasti.

Esempio: MEM

Schermo: MEM
 BASIC 38911 BYTES
 PROGRAM 2 BYTES
 VARIABLES 0 BYTES
 ARRAYS 0 BYTES
 STRINGS 0 BYTES
 FREE 38909 BYTES

MON

Sintassi: MON
 mO

Questo comando attiva il monitor in linguaggio macchina presente nella Final Cartridge III. Una descrizione completa di questo eccellente monitor viene fornita più avanti in questo manuale.

MREAD

Sintassi: MREAD <locazione di memoria>
 mR <locazione di memoria>

Questo comando legge un blocco di memoria di 192 byte a partire da una posizione iniziale da Lei indicata. Può poi collocare questo blocco nei 24K di memoria aggiuntiva con il comando MWRITE.

Esempio: FOR I = 0 TO 4
 MREAD \$0400 + I * 192
 MWRITE \$A000 + I * 192
 NEXT I

In questo modo può collocare uno schermo con testo nella memoria aggiuntiva.

Annotazioni: con questo comando è in linea di principio possibile leggere da qualsiasi indirizzo dei 64K, ma in definitiva è destinato a raggiungere quegli indirizzi nella RAM "ombra" che non sono indirizzabili con i comandi PEEK e POKE. I 24K in questione si trovano agli indirizzi:

\$A000-\$BFFF = 8K interprete BASIC
\$C000-\$CFFF = 4K RAM libera
\$D000-\$DFFF = 4K VIC, SID e I/O
\$E000-\$FFFF = 8K Kernal

Tenga presente che MREAD e MWRITE usano il buffer del registratore a cassette, che è lungo 192 byte; per questo un blocco non può essere più grande di 192 byte.

Come tutti gli altri comandi, anche MREAD e MWRITE sono completamente integrati in BASIC e possono quindi essere usati con variabili sia esadecimali che decimali.

MWRITE

Sintassi: MWRITE <locazione di memoria>
 mW <locazione di memoria>

Questo comando scrive un blocco di memoria di 192 byte, letto da MREAD, in una locazione da Lei indicata.

Esempio: FOR I = 0 TO 4
 MREAD \$A000 + I * 192
 MWRITE \$0400 + I * 192
 NEXT I

In questo modo può recuperare lo schermo dalla memoria aggiuntiva.

Annotazioni: vedere MREAD.

OFF

Sintassi: OFF
 oF

Questo comando consente di disattivare i comandi BASIC aggiuntivi senza spegnere la Final Cartridge III stessa. Il fastloader e l'interfaccia stampante restano quindi attivi.

Annotazioni: questo comando va usato in ogni caso con i programmi TOOLKIT e con i programmi che definiscono un proprio set di caratteri.

OLD

Sintassi: OLD
 oL

Questo comando fa sì che un programma BASIC che è stato "cancellato" accidentalmente dalla memoria da NEW o da un reset torni di nuovo utilizzabile.

Annotazioni: può usare questo comando finché non digita o carica un nuovo programma.
Se ha scritto un programma che "si blocca", Le basta resettare e usare OLD, dopo di che può riavviare il programma.

OPEN

Sintassi: OPEN <numero file>,<numero di Device>] [<indirizzo>]
 oP <numero file>,<numero di Device>] [<indirizzo>]

Questo comando apre un canale per l'ingresso e l'uscita ed è stato esteso dalla Final Cartridge III per le stampanti Centronics.

Esempio: OPEN 1,4,2 modalità di stampa normale; ora può usare tutti i caratteri
 ASCII della stampante, eccetto i "control-characters"
 OPEN 1,4,3 modalità trasparente; ora la stampante funziona come

descritto nel manuale della stampante. Tutti i codici ASCII e di controllo funzionano secondo il manuale della stampante.

OPEN 1,4,9 viene stampato l'intero set di caratteri Commodore.
OPEN 1,4,10 viene stampato l'intero set di caratteri Commodore invertito.

Annotazioni: per stampare quindi un listing, inclusi tutti i segni grafici, su una qualsiasi stampante parallela Centronics, usi:

OPEN 1,4,9: CMD 1: LIST

Oppure il nuovo comando PLIST.

ORDER

Sintassi: ORDER
oR

Questo comando riordina l'intero programma BASIC presente in memoria. Può infatti accadere che dopo un'istruzione (D)APPEND la numerazione delle righe non sia più corretta. Usando il comando ORDER tutte le righe vengono inserite nella posizione giusta.

Annotazioni: questo comando è destinato all'uso insieme ai comandi APPEND, DAPPEND e RENUM.

PACK

Sintassi: PACK
pA

Questo comando "impacchetta" ("cruncha") il programma presente in memoria. In questo modo si risparmia (molta) memoria. Dopo aver impacchettato il programma, può semplicemente scriverlo su cassetta o dischetto. Il programma impacchettato funziona normalmente.

Annotazioni: un programma che desidera impacchettare deve iniziare a 0801 (esadecimale). Inoltre molti programmi sono oggi già "impacchettati", per cui un programma che viene "impacchettato" di nuovo diventa solo più grande. Vedere anche UNPACK.

PDIR

Sintassi: PDIR
pD

Questo comando stampa su carta il contenuto del dischetto.

Esempio: PDIR stampa la directory

Annotazioni: questo comando produce lo stesso risultato della seguente sequenza di comandi:

```
LOAD "$",8
OPEN 1,4: CMD 1: LIST
PRINT#1
CLOSE 1
```

PLIST

Sintassi: PLIST
pL

Questo comando stampa il listing sulla stampante.

Esempio: PLIST

Annotazioni: questo comando produce lo stesso risultato della seguente sequenza di comandi:

```
OPEN 1,4: CMD 1: LIST
PRINT#1
CLOSE 1
```

RENUM

Sintassi: RENUM [<numero di riga>[,<passo>]]
rE [<numero di riga>[,<passo>]]

Questo comando rinumererà le righe di un programma BASIC. Con questo comando può quindi creare spazio per inserire righe, oppure rinumerare un programma dopo un'istruzione APPEND.

Esempio: RENUM 10,5 rinumererà il programma iniziando dalla riga 10 e procedendo a passi di 5.
RENUM equivale a RENUM 100,10
RENUM 300 equivale a RENUM 300,10

Annotazioni: questo comando tiene conto di GOTO e GOSUB ed è utile quando i numeri di riga si susseguono direttamente e vuole inserire qualcosa in mezzo.

REPLACE

Sintassi: REPLACE <comando1>,<comando2> / "testo1","testo2"
reP <comando1>,<comando2> / "testo1" "testo2"

Questo comando consente di far sostituire, nell'intero programma BASIC, un tratto di testo con un altro tratto di testo, oppure un comando BASIC con un altro comando.

Esempio: REPLACE PRINT#1,PRINT
 questo sostituisce in tutto il programma gli statement
 PRINT#1 con normali statement PRINT.
REPLACE "FC3","Final Cartridge III"
 questo sostituisce in tutto il programma FC3 con Final
 Cartridge III.

TRACE

Sintassi: TRACE [OFF]
 tR [oF]

Questo comando consente di runnare un programma BASIC passo per passo. Dopo aver runnato il programma, viene mostrata in alto sullo schermo la riga che viene eseguita in quel momento. TRACE OFF torna alla modalità normale.

Esempio: TRACE se ora eseguite il programma, viene mostrata ogni riga da eseguire

UNPACK

Sintassi: UNPACK
 uN

Questo comando trasforma un programma impacchettato dalla Final Cartridge III in un programma normale, dopo di che può essere di nuovo listato normalmente.

Annotazioni: vedere anche PACK.

\$

Sintassi: \$<numero esadecimale>

Questo comando consente di usare numeri nel sistema esadecimale.

Esempio: A=\$0F La variabile A assume il valore 15
 POKE \$D020,A Il bordo diventa grigio
 SYS \$FCE2 Questo resetta il computer

FREEZER

INTRODUZIONE

Il pulsante sinistro sul retro della Final Cartridge III è il pulsante di freeze. Premendo questo pulsante può freezare tutti i suoi programmi.

Dopo aver premuto il pulsante di freeze, con la Final Cartridge III può eseguire una serie di comandi interessanti, come la creazione di un backup. Vedere anche il capitolo ANNOTAZIONI!

AVVIARE E TERMINARE IL FREEZER

Può avviare il Freezer nei seguenti 4 modi:

1. Scelga dal Desktop l'item FREEZER nel menu System.
2. Scelga da BASIC l'item FREEZER nel menu System.
3. Prema il pulsante di freeze mentre è in BASIC.
4. Prema il pulsante di freeze mentre la Final Cartridge III è spenta.

Può uscire dal Freezer nei seguenti 2 modi:

1. Scelga uno dei comandi Exit
2. Scelga uno dei comandi Reset

L'USO DEL FREEZER

Dopo aver avviato il Freezer appare la barra dei menù. A differenza di tutti gli altri menù a tendina, nella scelta in questi menù non usiamo il puntatore.

Può scorrere questi menù a tendina in due modi:

1. Usando un joystick scorre a sinistra e a destra tra i vari menù. Andando avanti o indietro scorre all'interno di un determinato menù. Il comando desiderato lo seleziona premendo il pulsante di fuoco.
2. Usando il cursore. Con il cursore destro e il cursore sinistro (solo con il tasto shift destro!!) scorre tra i vari menù. Con il cursore giù e il cursore su (solo con il tasto shift destro!!), scorre all'interno di un determinato menù. Il comando desiderato lo seleziona premendo .

COMANDI DEL FREEZER

Trattiamo i comandi nell'ordine dei menù. I seguenti comandi li può incontrare tutti nel Freezer.

BACKUP DISK.....	48
BACKUP TAPE.....	48
BACKUP FDISK.....	48
BACKUP FTAPE.....	48
GAME SPRITE I.....	49
GAME SPRITE II.....	49
GAME JOYSWAP.....	49
GAME AUTOFIRE.....	49
COLORS BACKGND.....	49

COLORS FOREGND.....	49
COLORS BORDER.....	49
PRINT SETTINGS.....	50
PRINT VIEW.....	50
PRINT VIEW BORDER.....	50
PRINT VIEW FOREGROUND.....	50
PRINT VIEW BCOLOR0.....	50
PRINT VIEW BCOLOR1.....	50
PRINT VIEW BCOLOR2.....	50
PRINT VIEW BCOLOR3.....	50
PRINT VIEW EXIT.....	50
PRINT SET.....	50
RESET KILL.....	51
RESET ZERO FILL.....	51
RESET CBM64.....	51
EXIT RUN.....	51
EXIT MONITOR.....	51
EXIT DESKTOP.....	51

BACK UP

La Final Cartridge III ha la possibilità di creare backup (copie di sicurezza) di tutti i suoi programmi su disco e cassetta. Tenga presente che questa possibilità è destinata all'uso personale e che non è stata progettata per creare copie illegali.

I backup che crea possono essere caricati da chiunque, anche senza la Final Cartridge III. Tenga però presente che, se crea un backup che desidera ricaricare in seguito senza la Final Cartridge III, non deve farlo dopo aver attivato una delle seguenti funzioni (perché per queste funzioni speciali è necessaria la Final Cartridge III): lo sprite killer, il joystick port changer o l'autofire.

Le consigliamo, prima di creare un backup, di usare prima il comando ZERO FILL dal Freezer, poi di caricare il programma e solo allora di creare un backup. In questo modo risparmi di solito una grande parte di spazio di memoria.

BACKUP DISK

Questo comando crea un backup sul suo dischetto a velocità normale.

BACKUP TAPE

Questo comando crea un backup sulla sua cassetta a velocità normale.

BACKUP FDISK

Questo comando crea un backup sul suo dischetto usando il fastsaver.

BACKUP FTAPE

Questo comando crea un backup sulla sua cassetta usando il fastsaver.

GAME

Questo menu contiene item che rendono ancora più facile giocare. Le offre uno sprite killer, un

joystick port changer e un autofire. Dopo la selezione di una delle opzioni del menu, il programma prosegue dopo circa 20 secondi. I comandi restano attivi finché non resetta il programma e ricomincia.

Purtroppo può accadere che un programma disattivi una delle opzioni Game, per cui deve riattivare in seguito tale opzione.

GAME SPRITE I

Questo comando disattiva la "sprite to sprite detection", così gli effetti delle collisioni tra sprite non vengono più rilevati dal computer e può proseguire il gioco fino alla fine. Tenga presente che non tutti i giochi usano gli sprite; quindi se muoia comunque, il programma non usa sprite oppure non usa il registro di rilevamento sprite-to-sprite.

GAME SPRITE II

Questo comando disattiva la "sprite to background detection", così gli effetti delle collisioni degli sprite con gli oggetti di sfondo non vengono più rilevati dal computer e può proseguire il gioco fino alla fine.

GAME JOYSWAP

Questo comando scambia la porta joystick. Usando questo comando non deve cambiare Lei stesso porta joystick quando il gioco usa l'altra porta, evitando così di far saltare il suo computer.

GAME AUTOFIRE

Questo comando trasforma un normale joystick in un costoso joystick autofire. Questo è molto utile nei giochi tipo Invaders. Ora, se preme il pulsante di fuoco, il joystick spara automaticamente in successione.

COLORS

Questo menu Le offre la possibilità di cambiare i colori dello schermo. Può usarlo ad esempio se i colori del programma non Le piacciono, oppure se desidera cambiare i colori dello schermo prima di stampare per ottenere ad esempio una migliore scala di grigi. Per vedere i nuovi colori può usare il comando Print View.

COLORS BACKGND

Questo comando cambia il colore di sfondo.

COLORS FOREGND

Questo comando cambia il colore di primo piano.

COLORS BORDER

Questo comando cambia il colore del bordo.

PRINT

Questo menu Le offre la possibilità di creare screen dump, di visualizzare lo schermo "freezato" e di ripristinare il vettore di stampa.

PRINT SETTINGS

Questo comando apre il window Printer. La descrizione la trova in Windows & Menù.

PRINT VIEW

Questo comando consente di visualizzare lo schermo da stampare. Dopo aver selezionato questo comando, con il joystick o con i tasti cursore può trascinare lo schermo verso il basso per esaminarlo; appare inoltre una nuova barra dei menù. Quando ha trascinato completamente lo schermo verso il basso, compaiono anche gli sprite sullo schermo.

La nuova barra dei menù Le offre la possibilità di cambiare, da Print View, i colori impostati. I comandi sono:

PRINT VIEW BORDER

Questo comando cambia il colore del bordo (incrementa di uno il contenuto del registro 53280 (D020 Hex)).

PRINT VIEW FOREGROUND

Questo comando cambia il colore di primo piano (incrementa il nibble sinistro della color memory; in hires incrementa il nibble destro della screen memory).

PRINT VIEW BCOLOR0

Questo comando cambia il colore di sfondo 0 (incrementa di uno il contenuto del registro 53281 (D021 Hex)).

PRINT VIEW BCOLOR1

Questo comando cambia il colore di sfondo 1 (incrementa di uno il contenuto del registro 53282 (D022 Hex)).

PRINT VIEW BCOLOR2

Questo comando cambia il colore di sfondo 2 (incrementa di uno il contenuto del registro 53283 (D023 Hex)).

PRINT VIEW BCOLOR3

Questo comando cambia il colore di sfondo 3 (incrementa di uno il contenuto del registro 53284 (D024 Hex)).

PRINT VIEW EXIT

Questo comando esce dalla View; si torna ai menù a tendina del Freezer.

PRINT SET

Questo comando ripristina il vettore di stampa, così l'interfaccia Centronics viene di nuovo attivata. Può infatti accadere che i programmi sovrascrivano il vettore di stampa, dopo di che non può più usare una stampante Centronics. Dopo la selezione del comando, il computer prosegue il programma in corso.

RESET

Questo menu Le offre la possibilità di resettare il computer e di avviarlo in un modo speciale.

RESET KILL

Questo comando resetta il computer e si avvia in modalità Commodore normale (spegne la Final Cartridge III).

RESET ZERO FILL

Questo comando resetta il computer e si avvia, dopo aver pulito la memoria, in modalità Commodore normale (lascia la Final Cartridge III accesa). Usando questo comando prima di caricare un programma per creare un backup, risparmi spazio di memoria nel backup.

RESET CBM64

Questo comando resetta il computer e si avvia in modalità Commodore normale. (Lascia la Final Cartridge III accesa)

EXIT

Questo menu Le offre le possibilità di andare dal Freezer verso un'altra destinazione.

EXIT RUN

Questo comando esce dal Freezer; il computer prosegue poi il programma dal punto in cui l'ha freezato.

EXIT MONITOR

Questo comando esce dal Freezer e avvia il monitor. Una descrizione dettagliata del monitor la trova anche in questo manuale.

EXIT DESKTOP

Questo comando esce dal Freezer e avvia il Desktop.

IL MONITOR

INTRODUZIONE

Il monitor presente nella Final Cartridge III è unico nel suo genere. Ha infatti quattro funzioni, ovvero: monitor in linguaggio macchina, disk monitor, character monitor e sprite monitor.

Con il monitor in linguaggio macchina può comunicare direttamente con il computer in linguaggio macchina. Il grande vantaggio del linguaggio macchina è che è molte volte più veloce del BASIC.

Il monitor in linguaggio macchina Le fornisce alcuni comandi aggiuntivi che semplificano notevolmente la programmazione in linguaggio macchina. Alcuni tasti funzione hanno inoltre una funzione mentre lavora con il monitor.

Con il disk monitor può studiare il disk drive. Può visualizzare e modificare la memoria, oppure scrivere programmi che funzionano nel disk drive, ecc.

Con il character monitor può visualizzare e modificare i caratteri. In questo modo può creare Lei stesso i suoi caratteri e usarli.

Con lo sprite monitor può visualizzare e modificare gli sprite. Può quindi progettare facilmente Lei stesso gli sprite per i suoi programmi, oppure estrarre gli sprite da un programma esistente e usarli.

AVVIARE E TERMINARE IL MONITOR

Può avviare il monitor della Final Cartridge III in 4 modi diversi, ovvero:

1. Nella modalità BASIC digiti il comando MON.
2. Nella modalità BASIC, premere il tasto funzione F2 ( + )
3. Nella modalità BASIC scelga MONITOR dal menu Pull-Down "SYSTEM".
4. Nella modalità FREEZER scelga MONITOR

Il monitor si annuncia allora mostrando i registri; i valori mostrati possono differire. (Il significato dei simboli lo trova al comando R (registro))

```
C* PC  IRQ  BK AC XR YR SP NV#BDIZC
.;AB20 EA31 07 85 FF 06 F9 *.***.*
```

Per terminare il monitor può sempre digitare, dopo il prompt, il comando X di Exit. Dopo di che il computer prosegue dal momento in cui ha attivato il monitor.

TERMINI E TECNICHE GENERALI

Per prima cosa vogliamo esaminare con Lei alcuni termini generali.

PROMPT

Il monitor usa un prompt. Ciò significa che all'inizio di ogni riga vede un punto (il prompt).

Dopo il prompt ha la possibilità di digitare Lei stesso i comandi.

RAPPRESENTAZIONE DELLA MEMORIA

Nella memoria può collocare vari dati. Possono essere, tra l'altro, numeri, testi, programmi, caratteri e sprite. La Final Cartridge III Le offre ora la possibilità di mostrare la memoria in tutte queste forme. Per renderle le cose più chiare, Le mostriamo la stessa parte di memoria nelle diverse forme di rappresentazione:

.:2000 48 41 4C 4C 4F 20 44 49 HALLO DI	Rappresentazione numerica
.'2000 HALLO DIT IS EEN TEST V/D FC III	Rappresentazione testuale
.]2000 . * . * * * . * . * . .	Rappresentazione sprite
.[2000 . * . *	Rappresentazione caratteri
./2000 48 PHA	Rappresentazione programma

SCORRERE

Quando la memoria viene mostrata in una delle forme di rappresentazione, ha la possibilità di scorrere. Con questo intendiamo che può — per così dire — spostare lo schermo per esaminare le locazioni di memoria che precedono o seguono la parte mostrata sullo schermo. Può ottenere questo spostando il cursore — per così dire — oltre il bordo superiore o inferiore dello schermo. La parte precedente o successiva viene allora mostrata automaticamente sullo schermo.

La possibilità di scorrimento è incorporata nella Final Cartridge III per facilitare l'esame di grandi parti della memoria.

MODIFICARE

Una comoda possibilità presente in molte delle opzioni di visualizzazione è la modifica del contenuto. A questo scopo Le basta digitare i dati desiderati sopra i dati esistenti. Dopo una pressione del tasto **RETURN**, i nuovi dati vengono accettati.

I dati che può modificare nelle diverse forme di rappresentazione sono sottolineati nel seguente elenco.

. :2000	48 41 4C 4C 4F 20 44 49 HALLO DI	Rappresentazione numerica
. '2000	HALLO DIT IS EEN TEST V/D FC III	Rappresentazione testuale
.]2000	. * . * . * . * . * . * . * . *	Rappresentazione sprite
. [2000	. * . * . *	Rappresentazione caratteri
. ,2000	48 PHA	Rappresentazione programma

BANK SWITCHING

Nel suo Commodore sono presenti varie ROM. Queste possono essere attivate e disattivate dal monitor. Si passa allora tra le diverse banche di memoria e questo si chiama bank switching. Nel display dei registri viene mostrato quali banche ha attivato. Quali valori corrispondano a quali banche viene discusso in dettaglio al comando O.

MODALITÀ

Se dispone di un disk drive, può lavorare con due memorie, ovvero la memoria del computer e quella del disco. Abbiamo quindi previsto due diverse modalità nel monitor: la modalità computer (modalità 1) e la modalità disco (modalità 2).

IL PASSAGGIO TRA LE MODALITÀ

Il monitor si avvia automaticamente in modalità 1. Tutti i comandi che riguardano la memoria lavorano allora con la memoria del computer. Può riconoscere la modalità computer dal fatto che nel display dei registri, accanto alla scelta del banco, viene mostrato il banco da Lei scelto.

Per passare dalla memoria del computer alla memoria del disco esiste il comando OD. Tutti i comandi che lavorano con la memoria lavorano allora con la memoria del disco. Può riconoscere la modalità disco dal fatto che nel display dei registri, accanto alla scelta del banco, viene mostrato DS.

Per tornare dalla modalità disco alla modalità computer, usi il comando di banco O (eventualmente seguito dal banco in cui desidera lavorare).

TIPO DI COMANDO

Per indicare se i comandi riguardano la memoria del computer o del disk drive, parliamo di due tipi di comandi: in primo luogo i comandi computer e in secondo luogo i comandi disk drive.

Nell'elenco dei comandi questo viene indicato mettendo, accanto a "Tipo di comando:", una C per computer o una D per disk drive. Se i comandi possono riguardare entrambi, vengono indicati entrambi.

TASTI FUNZIONE

Quando si usa il monitor, i seguenti tasti funzione sono definiti come segue:

-  scorrere verso l'alto
-  scorrere verso il basso
-  directory

PANORAMICA DELLE ISTRUZIONI DEL MONITOR

Qui sotto vede una panoramica di tutti i comandi a sua disposizione dopo l'avvio del monitor. Ogni istruzione viene trattata.

A	ASSEMBLE.....	55
C	COMPARE MEMORY.....	56
D	DISASSEMBLE.....	56
EC	EDIT CHARACTER.....	57
ES	EDIT SPRITES.....	57
F	FILL MEMORY.....	58
G	GO.....	58
H	HUNT MEMORY.....	58
I	INTERROGATE.....	59
L	LOAD.....	59
M	MEMORY DISPLAY.....	60
O	BANK.....	60
OD	DISK MONITOR.....	61
P	PRINT MEMORY.....	61

R	REGISTERS DISPLAY.....	61
S	SAVE MEMORY.....	62
T	TRANSFER MEMORY.....	63
X	EXIT.....	63
#	CONVERTIRE DA DECIMALE A ESADECIMALE.....	63
\$	CONVERTIRE DA ESADECIMALE A DECIMALE.....	63
@	DISK COMMANDS.....	63
*R	READ BLOCK.....	64
*W	WRITE BLOCK.....	64

A	Assemble	Assemblaggio di programmi in linguaggio macchina
Sintassi:	Axxxx mnemo [operando] xxxx = l'indirizzo iniziale mnemo = l'istruzione in linguaggio macchina operand = l'operando a cui si riferisce l'istruzione	
Questo comando	Le consente di programmare Lei stesso in linguaggio macchina. Il monitor è dotato di un assembler diretto incorporato, così può inserire, testare e salvare direttamente in linguaggio di assemblaggio programmi più piccoli, senza dover prima caricare un editor e un assembler. Tenga presente che l'indirizzo di partenza deve essere sempre di 4 cifre (eventualmente con uno zero iniziale) e digitato direttamente dopo la A. Non appena ha inserito un'istruzione assembler, questa viene tradotta immediatamente e nella riga viene allineata in modo che, prima dell'istruzione, vengano mostrati esadecimali, nell'ordine corretto, l'opcode e l'operando.	
Esempio:	Inserisca il seguente piccolo programma e avviatelo con G 1000. Con un inserimento corretto, in alto a sinistra ottiene la lettera "A" in colore giallo. Sotto il comando G vengono mostrati i contenuti dei registri. <pre> A1000 LDA #\$01 A1002 STA \$0400 A1005 LDA #\$07 A1007 STA \$D800 A100A BRK </pre>	
Schermo:	<pre> .A1000 A9 01 LDA #\$01 .A1002 8D 00 04 STA \$0400 .A1005 A9 07 LDA #\$07 .A1007 8D 00 D8 STA \$D800 .A100A 00 BRK </pre>	
Annotazioni:	Se desidera programmare in successione, deve digitare questo comando solo una volta. Il computer calcola infatti da solo la locazione di memoria successiva per l'istruzione seguente; l'unica cosa che fa è digitare l'istruzione (seguita dall'operando).	

Se desidera terminare l'inserimento del programma, preme ancora una volta **RETURN** dopo l'ultima riga del programma; il monitor accetta allora di nuovo tutti gli altri comandi.

Tipo: C, D.

C	Compare Memory	Confrontare blocchi di memoria
Sintassi:	C xxxx yyyy zzzz xxxx yyyy zzzz	= l'indirizzo iniziale del primo blocco = l'indirizzo finale del primo blocco = l'indirizzo iniziale del secondo blocco
Questo comando	Le consente di confrontare un blocco di memoria con un altro e Le tiene informati sulle eventuali differenze. I numeri mostrati sullo schermo sono le locazioni di memoria che non sono uguali. Quindi, se confronta due blocchi uguali, non viene mostrato nulla sullo schermo.	
Esempio:	C 1000 1FFF 4000	con questo confronta il blocco da 1000 a 1FFF con il blocco di memoria da 4000 a 4FFF.
Annotazioni:	Non deve fornire l'indirizzo finale del secondo blocco; lo calcola il computer per Lei.	
Tipo:	C, D.	

D	Disassemble	Disassemblaggio
Sintassi:	D xxxx yyyy xxxx yyyy	= l'indirizzo iniziale = l'indirizzo finale
Questo comando	mostra il contenuto della memoria come linguaggio macchina. Ora è in grado di disassemblare un programma in linguaggio macchina. Può modificare il contenuto della memoria semplicemente correggendo i numeri.	
Esempio:	D 3000 300A	
Schermo:	<pre>.D 3000 300A .,3000 A9 00 LDA #\$00 .,3002 8D 20 D0 STA \$D020 .,3005 A9 00 LDA #\$00 .,3007 8D 21 D0 STA \$D021 .,300A 00 BRK</pre>	
Annotazioni:	Per disassemblare un grande programma può usare lo scorrimento. Le basta digitare D seguito dall'indirizzo iniziale. Questo disassemblerà allora un'istruzione. Per proseguire, faccia semplicemente scorrere lo schermo.	

Tipo: C, D.

EC	Edit character	Modificare i caratteri
Sintassi:	EC xxxx yyyy xxxx = l'indirizzo iniziale yyyy = l'indirizzo finale	
Questo comando	Le consente di mostrare i caratteri e poi di modificarli. Dopo aver digitato questo comando, il contenuto della memoria viene mostrato in rappresentazione caratteri. Ha ora la possibilità di modificare il carattere digitando nella riga giusta un asterisco "*" per impostare un bit a 1, oppure un punto "." per impostare un bit a 0.	
Esempio:	EC 2000 2008	questo mostra la memoria da 2000 a 2008 in rappresentazione caratteri.
Schermo:	<pre>.EC 2000 2008 .[2000 . . * * * . .[2001 . * . . * . .[2002 . * . * * . .[2003 . * . * * . .[2004 . *[2005 . *[2006 . . * * * . .[2007</pre>	
Tipo:	C, D.	

ES	Edit sprites	Modificare gli sprite
Sintassi:	ES xxxx xxxx = l'indirizzo iniziale	
Questo comando	Le consente di mostrare gli sprite e poi di modificarli. Dopo aver digitato questo comando, il contenuto della memoria viene mostrato in rappresentazione sprite. Ha ora la possibilità di modificare lo sprite digitando nella riga giusta un asterisco "*" per impostare un bit a 1, oppure un punto "." per impostare un bit a 0.	
Esempio:	ES 2000 2008	questo mostra la memoria da 2000 a 2008 in rappresentazione sprite.
Schermo:	<pre>.ES 2000 2018 .[2000 * * * * * . * . * . * .[2003 * * * * * . * . * . * .[2006 * * * * . * . * .[2009 * * * * * * . * . *</pre>	

```

.[200C ***** ..... ** . ** . **
.[200F **** ..... ** . ** . **
.[2012 **** ..... ** . ** . **
.[2015 **** ..... ** . ** . **
.[2018 **** ..... ** . ** . **

```

Tipo: C, D.

F	Fill memory	Riempire una parte della memoria
Sintassi:	F xxxx yyyy zz xxxx = l'indirizzo iniziale yyyy = l'indirizzo finale zz = il numero con cui riempire la memoria	
Questo comando	Le consente di riempire rapidamente una determinata parte della memoria con un numero.	
Esempio:	F 3000 4000 00	con questo riempie la memoria da 3000 a 4000 con il numero 00.
Annotazioni:	Questo comando è comodo per azzerare una parte della memoria in cui programma, così da ritrovare facilmente il suo programma.	
Tipo:	C, D.	

G	Go	Eseguire programmi in linguaggio macchina
Sintassi:	G XXXX xxxx = l'indirizzo iniziale	
Questo comando	avvia un programma in linguaggio macchina all'indirizzo iniziale da Lei indicato. Questo comando è adatto anche per testare un programma in linguaggio macchina, se ha inserito nel programma istruzioni BRK. Il Program Counter, raggiunto il breakpoint, indica l'istruzione successiva, così può seguire e controllare miratamente l'esecuzione del programma. Dopo aver testato il programma, può rimuovere le istruzioni BRK o, se non desidera gli spostamenti che ne derivano, sostituirle con NOP.	
Esempio:	G 3000	con questo avvia il programma che inizia a 3000.
Tipo:	C,D.	

H	Hunt memory	Cercare numeri o stringhe
Sintassi:H	H xxxx yyyy z1 z2 z3/"<testo>" xxxx = l'indirizzo iniziale yyyy = l'indirizzo finale	

Questo comando	Le consente di cercare nella memoria una determinata combinazione di numeri o una parte di testo. Se la combinazione o la parte di testo cercata viene trovata, vengono mostrate sullo schermo le locazioni di memoria in cui si trova.	
Esempio:	H 1000 8000 A9	con questo cerca nella parte da 1000 a 8000 la sequenza A9 00
	H 2000 F000 "FINAL"	con questo cerca nella parte da 2000 a F000 il testo FINAL
Annotazioni:	Con questo comando può ad esempio cercare una determinata parte di un programma, poiché il programma viene memorizzato internamente come numeri. Se cerca ad esempio l'istruzione LDA #\$00, fornisce come numeri A9 00.	
Tipo:	C, D.	

Sintassi: I xxxx yyyy
 xxxx = l'indirizzo iniziale
 yyyy = l'indirizzo finale

Annotazioni: Usando questo comando non deve ogni volta cercare i valori dei testi e poi digitarli; ora può digitare direttamente il testo.

Sintassi: L "`<nome-file>`",xx[,yyyy]
 xx = il numero di Device 01 per cassetta
 08 per dischetto
 yyyy = l'indirizzo iniziale

Esempio: L "test",01 con questo carica il programma test da
cassetta

L "test",08	idem per dischetto
L "test",08,2000	idem per dischetto ma all'indirizzo iniziale da Lei desiderato

Annotazioni: La specifica di un indirizzo iniziale serve per "rilocare" un programma, cioè per collocarlo in un'altra posizione. Questo è naturalmente adatto per collegare tra loro piccole routine in linguaggio macchina; ha inoltre la possibilità di esaminare programmi autopartenti caricandoli in un'altra locazione di memoria.

La rilocazione dei programmi è possibile solo se lavora con il disco.

Tipo: C.

M	Memory display Guardare la memoria
Sintassi:	M xxxx yyyy xxxx = l'indirizzo iniziale yyyy = l'indirizzo finale
Questo comando	mostra il contenuto di una parte di memoria, sia in esadecimale sia, dove possibile, come carattere (una lettera, un numero o un simbolo grafico). Il contenuto di queste locazioni viene mostrato sullo schermo. Il primo numero della riga (un numero di quattro cifre) è l'indirizzo di memoria. Gli otto numeri di due cifre sono il contenuto di quella locazione di memoria e delle sette successive. Alla fine di ogni riga ci sono 8 caratteri. Gli 8 numeri di due cifre sono i codici ASCII di questi caratteri.
Può	modificare il contenuto della memoria semplicemente correggendo i numeri.
Esempio:	M 2000 2010
Schermo:	.M 2000 201F :2000 48 41 4C 4C 4F 20 44 49 HALLO DI :2008 54 20 49 53 20 45 45 4E T IS EEN :2010 20 54 45 53 54 20 56 2F TEST V/ :2018 44 20 45 43 20 49 49 49 D FC III
Annotazioni:	per esaminare una grande parte di memoria Le basta digitare M seguito dall'indirizzo iniziale. Verranno mostrate allora le prime 8 locazioni di memoria. Per proseguire può usare lo scorrimento. Per modificare una determinata locazione di memoria, digiti semplicemente il valore desiderato sopra il valore esistente. Se poi preme RETURN , la memoria è modificata.
Tipo:	C,D.

O Bank switching Commutazione dei banchi di memoria.

Sintassi: 0x (la lettera O seguita da un numero)
 x = un numero da 0 a 7

Questo comando Le consente di attivare e disattivare le ROM, così da poter sfruttare tutti i 64K per un programma in linguaggio macchina. Scegliendo valori diversi può attivare e disattivare diversi banchi.

Con questo comando può anche tornare dal disk monitor al monitor del computer.

Il significato dei valori lo trova nella tabella seguente.

Op	\$0000-\$7FFF	\$8000-\$9FFF	\$A000-\$BFFF	\$C000-\$CFFF	\$D000-\$DFFF	\$E000-\$FFFF
dr	0-32767	32768-40959	40960-49151	49152-53247	53248-57343	57344-65535
00	RAM	RAM	RAM	RAM	RAM	RAM
01	RAM	RAM	RAM	RAM	RAM	RAM
02	RAM	RAM	BASIC	RAM	CHAR-ROM	KERNAL
03	RAM	RAM	BASIC	RAM	CHAR-ROM	KERNAL
04	RAM	RAM	RAM	RAM	RAM	RAM
05	RAM	RAM	RAM	RAM	I/O-REG	RAM
06	RAM	RAM	BASIC	RAM	I/O-REG	KERNAL
07	RAM	RAM	BASIC	RAM	I/O-REG	KERNAL

Spiegazioni:

RAM

CHAR-ROM Il character ROM

I/O-REG Registri input/output e timer (CIA#1 e CIA#2)

KERNAL Il sistema operativo (kernal)

OD Disk monitor

Sintassi: OD

Questo comando passa dal monitor del computer al disk monitor. Dopo questo comando, i comandi di memoria lavorano con la memoria del disk drive.

Annotazioni: Si torna al monitor del computer digitando semplicemente una O.

P Print memory Stampare sulla stampante

Sintassi: P

Questo comando invia l'uscita del comando successivo alla stampante. Se ora usa comandi come D 1000 10A0 o M 1000 10A0, l'uscita appare sulla stampante. Premendo ancora una volta P, l'uscita torna sullo schermo.

Tipo: C.

R	Registers display	Guardare i registri
Sintassi:	R	
Questo comando	Le consente di visualizzare tutti i registri. Del registro di stato viene mostrato persino il valore bit per bit: un asterisco "*" indica che il bit è 1, un punto "." indica che il bit è 0. Ha inoltre la possibilità di correggere i valori.	
Esempio:	R	
Schermo:	<pre>.R . PC IRQ BK AC XR YR SP NV#BDIZC .;C000 EA31 07 06 56 EA FC *.**.*.*</pre>	
Annotazioni:	I registri mostrati sono: PC = Program Counter IRQ = Interrupt ReQuest BK = i banchi da Lei attivati AC = Accumulatore XR = registro X YR = registro Y SP = Stack Pointer N = la flag Negative del registro di stato V = la flag Overflow del registro di stato # = (non usata) B = la flag Break Command del registro di stato D = la flag Decimal Mode del registro di stato I = la flag Interrupt Disable del registro di stato Z = la flag Zero del registro di stato C = la flag Carry del registro di stato La correzione dei valori mostrati è ad esempio molto utile quando scrive una routine di interrupt. Normalmente dovreste scrivere un piccolo programma che converte il vettore di interrupt, ma ora Le basta digitare il valore giusto sopra il valore IRQ.	

S	Save memory	Salvare programmi in linguaggio macchina
Sintassi:	S "<nome-file>",xx,yyyy,zzzz xx = il numero di Device 01 per cassetta 08 per dischetto yyyy = l'indirizzo iniziale zzzz = l'indirizzo finale + 1	
Questo comando	Le consente di salvare un programma sia su cassetta che su dischetto.	
Esempio:	S "test",01,1000,2000 Con questo salvate su cassetta, con il nome "test", il programma presente nella memoria da 1000 a 1FFF. S "test",08,1000,2000 idem per dischetto	

Annotazioni: Tenga presente che l'indirizzo finale che fornisce al salvataggio è di uno maggiore del punto in cui termina il suo programma.

Tipo: C.

T	Transfer memory	Lo spostamento di parti di memoria
Sintassi:	T xxxx yyyy zzzz xxxx = l'indirizzo iniziale del blocco yyyy = l'indirizzo finale del blocco zzzz = l'indirizzo iniziale dove deve arrivare	
Questo comando	copia una parte di memoria da una posizione a un'altra.	
Esempio:	T 2000 3000 9000 con questo sposta il blocco da 2000 a 3000 in 9000	
Annotazioni:	Il computer calcola da solo l'indirizzo finale. Tenga presente che non deve far sovrapporre le parti.	
Tipo:	C, D.	

X	Exit	L'uscita dal monitor
Sintassi:	X	
Questo comando	Vi consente di uscire dal monitor.	

#	Convertire da decimale a esadecimale	
Sintassi:	# <numero> numero = il numero desiderato (nel sistema decimale)	
Questo comando	Le consente di convertire i numeri dal sistema decimale al sistema esadecimale.	
Esempio:	# 53281 con questo fa convertire il numero 53281. La risposta sarà \$D021.	

\$	Convertire da esadecimale a decimale	
Sintassi:	\$ xxxx xxxx = il numero desiderato	
Questo comando	Le consente di convertire i numeri dal sistema esadecimale al sistema decimale.	
Esempio:	\$ D021 con questo fa convertire il numero D020. La risposta sarà	

@	Disk commands	Comandi disco
Sintassi:	@[<comando disco>]	
Questo comando	Le consente di richiedere facilmente lo stato del disk drive. Con questo comando può anche impartire comandi disco o passare a un secondo disk drive.	
Esempio:	@	legge il canale ERROR
	@\$	mostra la directory
	@N: nome, id	formatta un dischetto
Annotazioni:	Questo comando è quasi identico al comando DOS" in BASIC.	
*R	Read Block	La lettura di un blocco dal disco nella memoria del computer
Sintassi:	*R xx yy zz xx = il numero di traccia del blocco yy = il numero di settore del blocco zz = il punto della memoria del computer in cui desidera il blocco (zz corrisponde a zz00)	
Questo comando	Le consente di leggere un blocco dal dischetto e di modificarlo. Dopo che il blocco è stato letto, si trova nella memoria del computer. Ora ha la possibilità di visualizzare e modificare quel blocco in tutti i modi offerti dalla Final Cartridge III.	
Esempio:	*R 12 00 CE	questo legge il primo blocco della directory
Annotazioni:	Se non viene fornito alcun indirizzo di memoria, il blocco viene sempre scritto all'indirizzo \$CF00	
Tipo:	C.	
*W	Write Block	La scrittura di un blocco
Sintassi:	*W xx yy zz xx = il numero di traccia del blocco yy = il numero di settore del blocco zz = il punto nella memoria del computer del blocco che desidera scrivere sul disco (zz corrisponde a zz00)	
Questo comando	Le consente di scrivere (di nuovo) un blocco di memoria sul dischetto.	
Esempio:	*W 12 00 CE	questo scrive sul dischetto la memoria da CE00 a CEFF come primo blocco della

directory

Annotazioni: Se non viene fornito alcun indirizzo di memoria, si presume che il blocco si trovi sempre all'indirizzo \$CF00.

Tipo: C.

ANNOTAZIONI

INTRODUZIONE

In questo capitolo trova varie annotazioni sulla Final Cartridge III. In queste annotazioni può trovare i vari motivi per cui qualcosa non fa ciò che si aspetta.

ANNOTAZIONI SUL FREEZER

Con alcuni programmi può passare parecchio tempo prima che compaia il menu del Freezer.

Non freezi mai un programma durante il caricamento.

Sebbene quasi tutti i programmi possano essere freezati, può accadere che di alcuni programmi non possa creare un backup, oppure non possa proseguirli. Ciò è dovuto alle nuove e complesse protezioni.

Prema preferibilmente il tasto FREEZE in un momento in cui il programma da proteggere si trova nel menu principale, a meno che non voglia ad esempio "freezare" un gioco a un certo punto intermedio.

In alcuni casi la funzione FREEZE può fallire. I motivi:

- Tenti di attivare il FREEZER dal monitor.
- Il programma ha una protezione anticopia che usa il chip audio (6581 SID = Sound Interface Device). Poiché il chip audio dispone di registri solo-scrittura e di alcuni solo-lettura, non è possibile conservare e ricostruire i valori salvati di un determinato stato del programma.
- Il programma legge durante il suo uso ulteriori parti di programma. In tal caso deve essere presente il dischetto originale quando il programma "freezato" è riattivato desidera ricaricare ulteriori moduli di programma.
- Il programma fa un uso molto intensivo dei due timer di interrupt nei chip 6526 (CIA#1 e CIA#2). Ad esempio, con un'uscita vocale in determinate circostanze non è possibile proseguire il programma, poiché a causa dell'elevata velocità del timer non è possibile un salvataggio senza errori del programma.
- Se un'immagine viene costruita in più raster interrupt, può accadere che non raggiunga subito al primo tentativo, con FREEZE, uno stato dell'immagine che soddisfi i suoi desideri. Provi allora a freezare di nuovo in un altro punto finché l'immagine "freezata" non corrisponde alle sue aspettative.
- Molti programmi commerciali protetti hanno le proprie speciali routine di caricamento che non possono essere aggirate. La Final Cartridge III userà le sue routine turbo il più possibile, ma passerà il controllo alla eventuale routine speciale più lenta quando ciò sarà tecnicamente necessario. Le copie di programmi salvate con il FREEZER vengono però sempre caricate alla velocità turbo.
- Dalla cassetta originale i programmi commerciali possono essere caricati solo normalmente. Il ReSAVE con il FREEZER aiuta però anche qui.

BACKUP

Per la creazione dei backup Le consigliamo di usare prima, dal Freezer, il comando Zero Fill prima di caricare il suo programma. In questo modo risparmi di solito molta memoria e il back-

up diventa quindi il più piccolo possibile.

Se crea un backup con la Final Cartridge III, esso è composto da due parti. Questo è stato fatto appositamente per mantenere i backup intercambiabili con la Final Cartridge II.

Un backup riceve il nome FC e -FC. Se desidera può cambiare questo nome, ma entrambe le parti del backup devono avere lo stesso nome, con la precisazione che il nome della parte grande è preceduto da un segno meno.

I backup creati dalla Final Cartridge III stessa non funzionano!

I backup da cassetta devono essere caricati con il fastloader incorporato oppure con un fastloader normale.

Per essere sicuri che i backup funzionino anche senza la Final Cartridge III, può freezare al meglio quei programmi dalla modalità Commodore standard.

A volte può essere necessario resettare il disk drive prima di poter creare un backup.

PRINT

Purtroppo non siamo riusciti completamente a compensare tutti i raster interrupt; per questo può accadere che alcuni disegni non possano essere stampati correttamente.

Gli split screen funzionano con i raster interrupt, cioè una parte dell'immagine viene costruita quando la scansione video è passata oltre la "line" corrispondente dello schermo. Il nostro occhio non percepisce questo; vediamo solo un'immagine completa. Questi schermi non possono essere stampati completamente.

Dal menu Print si torna sempre al Desktop.

GAME

Dopo aver attivato l'autofire, può proseguire il programma tramite l'autofire solo se lo freeza ancora una volta.

ANNOTAZIONI SUL DESKTOP

Sebbene la Final Cartridge III non usi memoria, il Desktop usa invece la memoria. Questo è il motivo per cui viene prima avvisato quando esce da BASIC.

ANNOTAZIONI SUL RESET

Con il pulsante di reset sul retro della Final Cartridge III può resettare tutti i programmi.

Tenendo premuto il tasto Commodore  mentre resetta, si accede sempre al Desktop.

Tenendo premuto il tasto  mentre resetta, si accede sempre a BASIC.

Premendo semplicemente il pulsante di reset si accede alla modalità corrente.

ANNOTAZIONI SU BASIC

PACKER

Oggi moltissimi programmi sono già impacchettati. Un programma di questo tipo diventa solo più grande se lo impacchettate una seconda volta.

ANNOTAZIONI SUI MOUSE

Sebbene sia possibile lavorare con un mouse in modalità mouse, Le consigliamo di usare un mouse in modalità joystick. Alcuni mouse bloccano infatti la tastiera. Per questo motivo può controllare il Freezer solo dalla modalità joystick.

ANNOTAZIONI SUL FASTLOADER PER DISCO

Per evitare problemi con vecchi disk drive e dischetti difettosi, abbiamo ridotto il fastloader a 15 volte più veloce. La differenza di tempo è minima e evita molte seccature.

Molti programmi commerciali sono protetti mediante speciali routine di caricamento. È impossibile "bypassare" queste routine e la Final Cartridge III non tenterà nemmeno di farlo. Ciò significa che la Final Cartridge III cercherà di caricare il più possibile con il fastloader per disco e lascerà il resto alle speciali routine di caricamento.

È risultato che la prima versione della Final Cartridge III non funzionava del tutto bene con i computer in cui era incorporato SPEEDDOS. Questo inconveniente è stato risolto nelle versioni successive.

DESKTOP V1.0

Software:

Gerard van Assem Marc Derksen
Wil Sparreboom

Hardware:

T. Peters J. van Schajik

Developed in 1987
All Rights Reserved

CONTINUE

**THE FINAL CARTRIDGE III
INSTRUCTION MANUAL**