

ISTRUZIONI INTERFACCIA PLUS D

COLLEGAMENTI: Con il computer spento collegare il PLUS D ad esso con il DRIVE e la stampante come mostrato in figura.

Per il primo utilizzo dovete collegare il registratore a cassette come fate normalmente. Accendete lo Spectrum e lo schermo introduttivo apparirà sul TV. Il Led rosso sul PLUS D si accenderà, per indicare il corretto collegamento. Accendete il DRIVE ed inserite un disco nuovo.

N.B.: è normale che il Led sul DRIVE, una volta utilizzato rimane acceso, serve per indicare qual'è l'ultimo DRIVE in uso.

CREAZIONE DEL DISCO DI SISTEMA

Avrete notato che c'è una cassetta con l'interfaccia, il programma contenuto vi farà una serie di domande sul Drive e la Stampante utilizzati, non preoccupatevi di errori, alla fine potrete correggerli. Seguite tranquillamente le istruzioni sullo schermo. Rispondendo alle domande, creerete il vostro disco sistema. Le istruzioni finali vi daranno la possibilità di trasferirlo su disco.

Una volta fatto questo avrete creato il vostro "Disco Sistema" e probabilmente non vi servirà più la cassetta di sistema.

Problemi con le domande.

- 1) Se avrete la scritta "Nonsense in Basic" alla fine della sezione sui parametri del disco: probabilmente non c'è una buona connessione tra il PLUS D ed il computer, provate a pulire il connettore.....ecc.
- 2) Se non conoscete lo "Stepping Rate" del DRIVE: La maggioranza dei Drive lavora con uno stepping rate di 6 o 12 ms. Se vi vengono segnalati errori provate con una velocità più bassa, Alcuni Drive lavorano con 30 ms.
- 3) Non capite codici di controllo della Stampante.....(Chiama il Fabio)

USANDO UN DRIVE PER DISCHETTI

Disc Drive Compatibili

Il PLUS D lavora con ogni Drive che ha compatibilità con l'interfaccia Shugart 400 e lavora a doppia densità

Se volete usare 2 DRIVE, potrete prenderli in singola scatola, oppure 2 singoli collegati fra loro con un doppio cavo di controllo.

CARICAMENTO DEL SISTEMA OPERATIVO

Effettuare i collegamenti ed accendere, appariranno i Coprayght dello Spectrume il Led rosso del PLUS D e DRIVE si accenderanno.

- Inserite il Disco di Sistema sul DRIVE 1 battete RUN seguito da ENTER. Il Drive lavorerà per due secondi circa, quando il sistema è caricato sullo schermo sarà visualizzato: Miles Gordon Technology G+DOD1 e il messaggio O.K. G+DOS1, 0:1

IL CATALOGO: Scrivete CAT1 (o CAT2) e poi Enter.

Sullo schermo appariranno "PLUS D Disc1 (o2) CATALOGUE"

Una lista dei file con vari commenti

La memoria liber sul Disco espressa in Kbytes

Parechie delle informazioni su questo catalogo sono automaticamente visualizzate dal PLUS D la sola informazione che dovrete fornire è il nome del file, messo in 2° colonna. Questo può essere lungo fino a 10 caratteri maiuscoli, minuscoli o misti.

La prima colonna a destra è il numero del programma. Quando salvate un file PLUS D gli assegnerà il primo N° disponibile (Ad esempio se cancellate da una lista di 12 file l'8° programma, il prossimo programma che salvate

sarà il numero 8)

La terza colonna mostra il N° di settori usati, ogni settore è di 512 bytes per sapere il N° di Kbytes usati da un singolo programma basta dividere per 2.

La quarta colonna è il tipo di file (Selezionato automaticamente) (vedi Pag. 7) alcuni saranno spiegati più avanti, altri devi leggere libri tipo "FORMAT".

La quinta colonna, divide il punto di partenza del file, e dopo la virgola, il numero di bytes usati se è un file in codice macchina. Se il programma è in Basic, il numero motrerà la linea in cui parte il programma.

Se il CATalogo riempie lo schermo, per proseguire dare Enter. Potete anche visualizzare un catalogo ridotto con il comando CAT1! (N.B. CAT1 pulisce lo schermo, CAT1! no).

Potete stampare il CATalogo con il comando CAT≠3;N°DRIVE (! se in forma abbreviata).

COMANDI DEL PLUS D PER DRIVE

Quando usate il PLUS D ed un DRIVE, i comandi scritti sono seguiti da un "Operatore", da un codice che permette al computer di conoscere che l'istruzione è per il Disc Drive o per esempio un registratore.

Per maggior facilità le spiegazioni si riferiscono sempre a D1, ma quando usate i Drive possono essere:

D1 o d1 Comando per Drive 1
D2 o d2 Comando per Drive 2
D* o d* Comando per l'ultimo Drive in uso.

Il programmatore troverà utile il comando D* quando il file in lavorazione comprende la autochiamata di un altro file sullo stesso Drive.

Notare anche che una variabile può essere assegnata al DRIVE 1 o 2 ma non al Drive*. Scrivendo una D maiuscola anzichè minuscola, un CATalogo abbreviato verrà automaticamente quando il salvataggio è completo (0 quando la cancellazione o la sostituzione del file è completata).

Il PLUS D può lavorare anche con i comandi per i MICRODRIVE, ad esempio potete caricare un file con il comando LOAD*"m";"Nome File"

La sintassi per i DRIVE è normalmente più semplice, ma questo vuol dire che i programmi per Microdrive possono essere usati anche con Disc Drive l'unica cosa da fare è sostituire se utilizzato, il comando CLOSE≠ con CLOSE≠*

SALVATAGGIO E VERIFYCA DI UN FILE

1) Battere il programma "Squares" (Vedi pag. 8) che sarà usato per vedere le varie operazioni.

2) Per SALVARLO dul DRIVE1: SAVE D1 "Squares"(Il bordo lampeggia durante il salvataggio) Come già detto, se il comando è stato eseguito con la D maiuscola apparirà un catalogo abbreviato. Il File sarà l'ultimo entrato, se volete potete fare una VERIFYca con: VERIFY D1 "Squares"

Quando si avrà la conferma, cancellare tutto con NEW. o RESET.

CARICAMENTO DI UN PROGRAMMA

Ora il File può essere caricato con il comando: LOAD D1 "Squares"
Quando compare il messaggio di OK il programma è caricato. Precedentemente però non è stata data l'istruzione per fare girare il programma. Può essere fatto con: SAVE D1 "Squares" LINE 10 ma dato che esiste già un programma chiamato Squares sul Disco, PLUS D ve lo ricorda e vi chiede se volete sovrascrivervi (Yes o No). Mettete Y
Caricate ora con LOAD D1 "Squares" e il programma partirà con l'AUTOSTART.

BREAK ALL'INTERNO DI UN PROGRAMMA

Usare il tasto Break sullo Spectrum+ come in precedenza.

Notare che il tasto funziona solo quando non si sta eseguendo una lettura/scrittura da/su disco, in questo caso si dovrà farlo solo alla fine dell'I/O.

CAMBIAMENTO DEL NOME DI UN FILE

Per farlo vengono usati i comandi ERASE e TO.

Es.: ERASE D1 "Squares" TO "Example1"

Il Catalogo abbreviato confermerà l'avvenuto cambio.

Il nome può essere una combinazione di lettere, numeri, spazi minuscoli o maiuscoli ma non più lungo di 10 caratteri; nel catalogo verranno mostrati come immessi, ma quando caricate il File NON ha importanza se il nome è maiuscolo e lo chiamate minuscolo o viceversa.

ATTENZIONE: Non usare i caratteri ? o * nel nome del File perchè questo può causare dei problemi.

COPIA DI UN FILE

Per copiare un File scritto, usate i comandi SAVE e TO cambiando il nome del programma. Es.: SAVE D1 "Example1" TO D1 "Newcopy".

Prima che la copia sia fatta vi verrà chiesto se volete cambiare Disco, se no premete lo spazio ed il File verrà scritto sullo stesso Disco ma con un nuovo nome. Potete copiare un File su di un Disco diverso ma con lo stesso nome (Copia di riserva) con SAVE D1 "Example" TO D1

Vi sarà chiesto nuovamente se volete cambiare disco prima di fare la copia e (Se deve essere una copia di riserva dovrete farlo) poi premere spazio.

Se non cambiate il Disco vi sarà detto che il File esiste già e potete riscriverlo o annullare il comando.

USO DI UNA STAMPANTE

La scheda Plus D ha un'interfaccia stampante di tipo centronics (parallela). Dovrete perciò procurarvi il cavo di collegamento, che però può variare da stampante a stampante.

Accertatevi che dal lato della Plus D il connettore sia di tipo standard BBC (26 poli).

La Plus D è automaticamente settata per lavorare con stampanti Epson compatibili.

Se la vostra stampante non lo è dovrete fare delle piccole modifiche nel System file per poterle utilizzare. Come farle è descritto più avanti.

SETTAGGIO DELLA STAMPANTE

Se utilizzate il sistema operativo su disco e lo avete già reso compatibile con il vostro sistema, allora la stampante è pronta all'uso ogni volta che lo caricate.

Se non avete un disc drive ma volete utilizzare Plus D come un'interfaccia stampante a se stante, dopo averla connessa scrivete: POKE @ 11,0 per abilitare l'interfaccia.

Se la vostra stampante non è Epson compatibile dovrete utilizzare il programma sulla cassetta. Collegare la stampante alla Plus D ed accendetele, poi caricate il programma normalmente.

Quando il programma è stato caricato vi verranno fatte una serie di domande, le prime relative ai driver per dischi. Premete enter per bippassarle e rispondete Y (yes) quando vi verrà chiesto se volete utilizzare la porta per stampante.

A questo punto troverete le risposte alle domande nel manuale della vostra stampante.

Alla fine ci sarà nuovamente una serie di domande relative al disc drive rispondete No a tutte le domande. La stampa può ora cominciare.

LPRINT e LLIST hanno lo stesso significato di PRINT e LIST solo che le informazioni appaiono sulla stampante anziché sul video.

Per vedere un esempio di come lavora inserite il seguente programma:

```
10 LPRINT "Questo programma"  
20 LPRINT "stampa il set di caratteri"  
30 FOR n=32 TO 255  
40 LPRINT CHR$ n;  
50 NEXT n  
RUN
```

Quando fate girare il programma, il comando LPRINT manda in stampa i caratteri ascii da 32 a 255.

Ora battete LLIST - ed il listato del programma sarà stampato.

Battete LIST per visualizzarlo nuovamente sullo schermo, poi SAVE SCREEN\$ 1.

Con questo comando il contenuto dello schermo sarà copiato sulla stampante.

SAVE SCREEN\$1 permette perciò la stampa di grafici e disegni. Esiste anche il comando SAVE SCREEN\$2 - l'immagine verrà disegnata rotata di 90° ed i colori rappresentati come sfumature di grigio.

Notare però che il comando SAVE SCREEN\$2 - funziona solo con stampanti EPSON compatibili, che riconoscono il comando ESC * per stampare in modo grafico.

STAMPA CON WORD PROCESSOR COMMERCIALI

Normalmente non ci sono problemi per la stampa con word processor dedicati allo Spectrum.

Occasionalmente potreste trovare dei programmi che non permettono la stampa, il sintomo più frequente è un ? che appare a sinistra.

Generalmente il problema si risolve trovando la parte di programma che manda i dati alla stampante e precedendoli con POKE @ 6,1 e quando la stampa è finita scrivete POKE @ 6,0.

Con queste due linee togliete il controllo della stampante alla Plus D e, lo restituite alla fine della stampa.

Notare che questo comando permette di inviare alla stampante l'intero set di caratteri, normalmente se dovete inviare un carattere di controllo alla stampante dovete farlo precedere da *CHR\$ 27*.

Per esempio per mandare i comandi *CHR\$ 27*, *CHR\$ 65*, *CHR\$ 40* dovete scrivere: *LPRINT CHR\$ 27, CHR\$ 27, CHR\$ 27, CHR\$ 65, CHR\$ 27, CHR\$ 40*