

SCRIPTOR

Ce programme vous permettra d'augmenter les capacités de votre imprimante DPM 1. Vous aurez la possibilité de choisir entre six polices de caractères entièrement programmables.

Ces polices sont préprogrammées de la manière suivante:

SCRIPT 1: c'est une copie du jeu normal.

SCRIPT 2: script normal, avec l'addition de caractères minuscules descendant sous la ligne, par exemple pour g, y, j, p et q.

SCRIPT 3: un style élégant avec des caractères minuscules et majuscules liés.

SCRIPT 4: un style futuriste.

SCRIPT 5: une écriture en caractères gras.

SCRIPT 6: italique.

De plus, chaque police peut être affichée en inverse video, en double largeur, ou les deux. Vous pourrez aussi afficher #s et s sans avoir besoin de commuter les interrupteurs sur l'imprimante. Une fois SCRIPTOR chargé en mémoire, il devient totalement transparent pour l'utilisateur. On passe d'une police à l'autre avec des codes de contrôle, et les polices de caractères peuvent

ainsi être utilisées avec AMSWORD et TASWORD 464. Print #8 ou LIST #8, etc... seront imprimées dans la police choisie.

SCRIPTOR peut être activé et désactivé en utilisant :SCON et :SCOFF, et on peut ainsi envoyer ses propres informations graphiques. Un programme très facile à utiliser, DESCRIBE, est inclus. Il permet de redéfinir n'importe laquelle des polices de caractères ci-dessus, comme vous le souhaitez, c'est-à-dire avec des dessins, sous la ligne, en alphabet étranger etc...

INSTRUCTIONS

Remettre l'ordinateur à zéro (RESET) en appuyant sur CTRL SHIFT ESC simultanément, et charger SCRIPTOR avec RUN* (obtenu avec CTRL et la petite touche ENTER) à partir d'une K7, et RUN* SCRIPTOR à partir d'une disquette. Une fois le programme chargé, il sélectionnera SCRIPT 2 et la largeur 80 colonnes, et imprimera READY. Toutes les impressions envoyées vers l'imprimante seront imprimées avec l'écriture sélectionnée.

Les codes de contrôle suivants peuvent être utilisés:

PRINT #8, CHR\$(1) sélectionne l'écriture 1.

PRINT #8, CHR\$(2) sélectionne l'écriture 2.

PRINT #8, CHR\$(3) sélectionne l'écriture 3.

PRINT #8, CHR\$(4) sélectionne l'écriture 4.

PRINT #8, CHR\$(5) sélectionne l'écriture 5.

PRINT #8, CHR\$(6) sélectionne l'écriture 6.

PRINT #8, CHR\$(0) commute l'inverse video.

PRINT #8, CHR\$(14) met en fonction l'écriture agrandie.

PRINT #8, CHR\$(15) met hors fonction cette écriture.

SCRIPTOR est arrêté avec :SCOFF, et remis en route avec :SCON. Avec SCRIPTOR en fonctionnement on doit utiliser exclusivement les codes ci-dessus; l'utilisation d'autres codes aura des effets indésirables. C'est pourquoi il faut utiliser :SCOFF avant d'envoyer des informations graphiques, etc... Notez aussi que le fait de mélanger du texte normal avec du texte agrandi sur une même ligne peut entraîner que la ligne ne sera pas utilisée sur toute sa largeur avant l'envoi du retour chariot.

SCRIPTOR avec AMSWORD

Charger d'abord SCRIPTOR, puis AMSWORD. AMSWORD tiendra compte automatiquement du fait que SCRIPTOR est en mémoire, et la quantité maximum de texte est ajustée en conséquence.

Nous recommandons les modifications suivantes dans AMSWORD, pour tenir compte des nouvelles polices disponibles: Entrez CUSTOMISE PROGRAM et choisir l'option DEFINE NORMAL PRINT CHARS. Mettre 127 pour le signe Livre (), puis choisir l'option DEFINE PRINTER CONTROL CODES, et faire les modifications suivantes:

A=0, a=0, B=5, b=2, C=1, c=2, D=2, d=2,
F=4, f=2, I=6, i=2, J=3, j=2, L=14, l=15
Maintenant sauvegardez votre programme personnalisé.

Ceci entraîne que le code de contrôle de l'ordinateur
A ou a permettra de commuter entre affichage normal et
inverse video.

B sélectionnera SCRIPT 5, C sélectionnera SCRIPT 1,
F sélectionnera SCRIPT 4, I sélectionnera SCRIPT 6, e
J sélectionnera SCRIPT 3. b, c, D, d, f, i, j,
sélectionneront l'écriture par défaut, SCRIPT 2. I
mettra en service l'écriture agrandie, et l
stoppera.

DESCRIBE

Ce programme vous permet de redéfinir des caractères
envoyés à l'imprimante sur une grille de 6 par 7.
SCRIPTOR doit être chargé avant DESCRIBE.

INSTRUCTIONS

Les touches 1 à 6 sélectionnent les écritures de 1 à 6.
N vous permettra de choisir un caractère.
C effacera la grille.
P acceptera une entrée à imprimer dans la nouvelle
police.
T en imprimera un exemple.
S sauvegardera les caractères et le code pour les
exécuter.

L chargera les caractères et le code.

Utiliser les touches de commande du curseur pour
déplacer celui-ci, et la touche COPY pour allumer ou
éteindre un point. Lorsque vous souhaitez charger les
nouveaux caractères et le code, vous pouvez utiliser le
chargeur BASIC de SCRIPTOR, en arrêtant la bande
magnétique après l'impression du titre et en la
remplaçant par votre propre K7. Vous pouvez aussi
utiliser le code suivant:

```
SYMBOL AFTER 256: MEMORY 38999: SYMBOL AFTER 240:  
LOAD"SCRIPTOR.BIN":  
CALL 39000: SCON:PRINT@,CHR$(2);:WIDTH 80
```

soit comme une commande directe, soit dans un
programme en BASIC.

REMARQUE.

SCRIPTOR ne peut pas être utilisé en même temps que
PRINTER PAC 1 et il est peu probable qu'il puisse
fonctionner avec d'autres programmes offrant des
polices de caractères différentes.

PETREL Informatique. B 45
147 rue du Temple 75003 PARIS



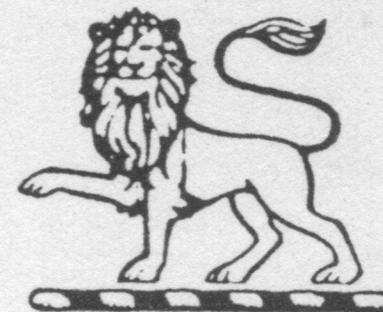
~~pride utilities~~

TRADUCTION *PETREL* informatique

SCRIPTOR

POUR
AMSTRAD

CPC 464 664 6128



© 1985 PRIDE UTILITIES LTD
7 Chalton Heights,
Chalton, Luton, Beds. LU4 9UF