TASWORD 6128

PROCESADOR DE TEXTOS

TASWORD 6128

PROCESADOR DE TEXTOS

COMENZANDO CON TASWORD

APRENDIENDO A USAR TASWORD

TASWORD está diseñado para ser fácil de usar. Le recomendamos que aprenda a utilizar **TASWORD** siguiendo los pasos:

(1) Leer "Cómo trabaja **TASWORD**".

(2) Cargar **TASWORD**.

(3) Teclear unas pocas líneas prestando atención a las características descritas en la sección de este manual "Cómo trabaja **TASWORD**". Experimentar con algunos de los comandos.

(4) Cargar el fichero de texto **TUTOR DE TASWORD**.

(5) Tomarse su tiempo para trabajar a través del TUTOR DE **TASWORD** y experimentar tanto como quiera. Referirse a las descripciones de las teclas de control en el, manual a medida que trabaje en el TUTOR DE **TASWORD**.

(6) Usted estará ahora lo suficientemente familiarizado con el **TASWORD** como para producir sus propios ficheros de texto. A medida que continúe utilizando **TASWORD** descubrirá cuáles de sus facilidades le son más útiles y encontrará que recuerda las teclas de control más importantes. No olvide que la página de ayuda está siempre ahí.

(7) Salve **TASWORD**, y use ese disco como su copia de trabajo. Guarde el original como su copia de salvaguardia.

LOS SIGNOS ↑ Y ▲

Los signos ↑ y ▲ aparecen frecuentemente en este manual y en las páginas de ayuda del **TASWORD**. El signo ↑ **representa la tecla CONTROL** y el signo ▲ **representa la tecla MAYS**.

↑ = **CONTROL**
▲ = **MAYS**

Estas teclas se usan siempre en conjunción con algunas otras; es decir, presionando una tecla mientras se mantiene pulsada la tecla **MAYS** o **CONTROL**. Por ejemplo:

↑**W** significa mantener presionada la tecla **CONTROL** y presionar la tecla **W**

▲**I** significa mantener presionada la tecla **MAYS** y presionar la tecla **I**

COMO TRABAJA TASWORD

EL FICHERO DE TEXTO

TASWORD opera en un fichero de texto que contiene todo lo que usted teclee desde el teclado. Este fichero de texto puede tener hasta sesenta mil caracteres de largo. La longitud de una línea en el fichero de texto es normalmente de ochenta caracteres. Este es el número de caracteres que el monitor puede presentar en una línea. La longitud de una línea puede ser variada cambiando las posiciones de los márgenes. La longitud máxima de una línea es de 128 caracteres.

LA VENTANA

El monitor es una ventana que muestra 16 o 23 líneas del fichero de texto. Algunas teclas de control mueven la ventana arriba o abajo en el fichero de texto. Mover la ventana se llama "scrolling". La ventana puede también moverse a los lados cuando los márgenes que han sido fijados sean mayores que ochenta caracteres por línea.

EL CURSOR

El cursor es un cuadrado o barra parpadeante que le indica su posición actual en el fichero de texto. El cursor puede ser movido usando los cursores del teclado y por algunas otras acciones de las teclas de comandos.

EL TECLADO

Cada vez que presione una de las teclas con letra, el caracter correspondiente a esa tecla aparece en la pantalla en la posición del cursor. Para teclear una letra mayúscula presione una de las teclas **MAYS** y después la tecla requerida. Los números pueden ser escritos usando las teclas numéricas en la parte derecha del teclado o por la presión de las teclas en la fila superior del teclado principal. Algunas teclas están marcadas con dos caracteres. El caracter más bajo en la tecla es presentado cuando ésta es presionada.

Para obtener el caracter superior de la tecla, púlsela, mientras mantiene presionada una de las teclas **MAYS**.

AUTORREPETICION

Si se mantiene la presión en alguna tecla tras un pequeño período de tiempo su acción se repite. Esto se aplica a las teclas de comandos y de caracteres.

LAS TECLAS DE COMANDOS

Una tecla de comando de **TASWORD** es una tecla que no presenta una letra cuando es presionada, sino que manipula el fichero de texto de alguna manera. Por ejemplo, las teclas de flecha mueven el cursor. Otro comando útil es la tecla de escape **(ESC)** que presenta la página de ayuda en la pantalla. La página de ayuda da una breve descripción de cada acción de tecla de comando, tal y como se reproduce abajo.

Algunas de las acciones de las teclas de comandos se obtienen manteniendo presionada la tecla **CONTROL** y pulsando la tecla que interese. Estos comandos estan prefijados por los triángulos hacia arriba en la página de ayuda.

Algunas de las acciones de las teclas de comando de cursor requieren en cambio la presión de la tecla **MAYS** mientras son pulsadas. Estos comandos son prefijados por los triángulos hacia abajo en la página de ayuda.

Cuando se muestre la página de ayuda presione **ENTER** para volver al sitio donde estaba en el fichero de texto.

SOLAPAMIENTO DE PALABRAS

A no ser que se especifique por la tecla de comando ↑ G, **TASWORD** solapa las palabras automáticamente al final de cada línea.

Esto significa que si su última palabra en una línea no entra dentro de ésta, la palabra entera es transferida al principio de la siguiente línea. El único momento en que usará la tecla intro mientras teclea un texto será cuando desee comenzar un nuevo párrafo. Pronto se dará cuenta de que mientras esté tecleando el texto, mirará a la pantalla muy pocas veces.

JUSTIFICACION

En cuanto una palabra sobrepasa el final de una línea, ésta es solapada. **TASWORD** automáticamente justifica la línea que acaba de ser terminada. Las palabras son separadas insertando espacios entre ellas de manera que se extiendan por la pantalla. Esto da al texto una apariencia pulcra sin un margen descompuesto a la derecha.

La justificación automática puede ser desconectada usando la tecla de comando ↑ **F**. De esta manera el texto insertado no será justificado a la derecha, dándole una apariencia, que de acuerdo con las preferencias personales puede ser más apropiada para la labor a mano.

Es sencillo cambiar el texto que ha sido tecleado en justificación a la derecha, a no justificación o viceversa.

Simplemente pulse la tecla de comando ↑ **F** para activar/desactivar la justificación a derecha y utilice la tecla de comando ↑ **J** para rejustificar los párrafos deseados.

CURSOR GRANDE

Cuando escriba el último caracter en una línea, **TASWORD** moverá el cursor al principio de la siguiente. El cursor crece. Si usted teclea un caracter cuando el cursor está grande **TASWORD**, asumirá que el caracter es una parte de la última palabra en la línea anterior y solapará la palabra. Si la palabra en la línea anterior está terminada, debe teclear un espacio como hubiera hecho de no haber mirado a la pantalla antes de escribir la siguiente palabra.

Si el último caracter en una línea es una marca de puntuación, **TASWORD** no solapará cuando comience la siguiente línea, aunque escriba un caracter cuando el cursor esté grande. Ignorará los primeros dos espacios que teclee para que no dañe la línea accidentalmente.

BUENA PRACTICA DE ESCRITURA

Ayude a **TASWORD** siguiendo estas dos sencillas reglas de práctica de escritura.

(1) Teclee siempre al menos, un espacio tras un punto final al terminar una frase o tras un signo cualquiera de puntuación.

(2) Comienze siempre un nuevo párrafo vaciando (tecleando espacios al principio) la primera línea o dejando una línea en blanco entre párrafos o haciendo ambas cosas.

LAS SECCIONES DE REFERENCIA

El resto de este manual es para referencia. No tiene que leerlo todo para poder comenzar a explotar el programa. Las facilidades más utilizadas se aprovechan fácilmente simplemente consultando la página de ayuda o usando los avisos que aparecen en pantalla en diversos puntos.

A continuación vienen cinco secciones principales. La primera concierne a la carga y ejecución del programa y a las operaciones de los ficheros de texto que usted crea guardándolos en disco o trayéndolos de él. La segunda sección describe todas las acciones de las teclas de comando, agrupadas por clase de operación. En la tercera parte se explica cómo se imprimen los ficheros de texto de acuerdo con una determinada pauta para el formato. La cuarta parte expone cómo utilizar la facilidad de mezcla de datos que permite la impresión de un documento para mailing. La quinta parte describe cómo se puede acomodar el programa a sus propias aplicaciones y preferencias personales.

CARGANDO Y EJECUTANDO TASWORD

Para cargar **TASWORD** hay que colocar el disco del programa dentro de la unidad, teclear **RUN "TASWORD** y presionar **ENTER. TASWORD** comienza a ejecutarse cuando ha sido cargado. Verá el cursor parpadeando al principio de un fichero de texto vacío, el número de línea y otra información al final de la pantalla. Usted puede introducir ahora texto o cargar un fichero previamente creado desde el disco.

Si usted ha salido al **BASIC** para continuar la ejecución del **TASWORD** teclee **RUN** y presione **ENTER**.

SALVANDO TASWORD

Nota: La posibilidad de salvar TASWORD ha sido incluida para permitirle hacer copias de seguridad y salvar así su versión adaptada del TASWORD. El paso de copias del TASWORD a terceros es una ruptura del derecho de copia (copyright).

Para hacer una copia de seguridad o una copia adaptada del **TASWORD**, presione la tecla comando ↑ **ENTER** mientras que ejecuta **TASWORD**.

Presione **T** para salvar el programa **TASWORD** y **ENTER** para confirmar su elección. El programa le indicará que coloque un disco blanco formateado en la unidad y que pulse una tecla para salvar el programa.

Cuando la salvaguardia esté completa, el programa volverá al menú principal.

SALVANDO Y CARGANDO FICHEROS DE TEXTO

SALVANDO

Usted puede salvar el texto que ha escrito en un disco como un fichero de texto. Presione la tecla comando ↑ **ENTER** mientras que **TASWORD** está funcionando y la lista de opciones por impresora. Elija la opción **"SALVAR FICHERO DE TEXTO"** presionando la tecla **S** y después **ENTER** para confirmar su elección. **TASWORD** le preguntará entonces el nombre del fichero. Escriba el nombre de su elección y presione **ENTER**.

Cuando la salvaguardia esté completa, el menú principal permanecerá en la pantalla. Presione **R** si desea retornar al fichero de texto.

CARGANDO

Cargar un fichero de texto borrará todo el texto que esté actualmente en el fichero de texto del **TASWORD**.

Para cargar un fichero de texto desde el disco use la tecla comando ↑ **ENTER** con el fin de obtener el menú principal. Presione entonces la tecla **L** para seleccionar la opción de **"CARGA DE FICH. DE TEXTO"**. **TASWORD** le preguntará el nombre del fichero de texto que quiera cargar. Introduzca un nombre y presione **ENTER**.

El fichero de texto, aparecerá entonces en pantalla tan pronto como se haya cargado.

EL DISCO DE PROGRAMAS

Un catálogo del disco de programas del **TASWORD 6128** presentará los siguientes ficheros:

MERGE1.DAT	**TASWORD.BAS**	**TEXT1.TXT**
TEXT4.TXT	**PRINT1.PRT**	**TASCODE1.BIN**
TEXT2.TXT	**TEXT5.TXT**	**README**
TASCODE2.BIN	**TEXT3.TXT**	**TUTOR**

Los ficheros con las terminaciones BIN y BAS son los ficheros de programas del **TASWORD** 6128. Estos ficheros serán copiados a otro disco cuando haga la salvaguardia adaptada del programa usando la opción de **"SALVAR TASWORD"** desde el menú principal. Los ficheros con terminaciones DAT, PRT y TXT son ejemplos que usted puede utilizar mientras trabaja a través de las sesiones tutoriales del manual. **TUTOR** es el fichero de texto tutor del **TASWORD**. **README**, si está presente, contiene información acerca del programa.

FUSIONANDO

Mezclar es cargar un fichero de texto desde el disco y colocarlo tras cualquier texto que estuviese ahí. Para hacer esto utilice la tecla de control ↑ **ENTER** y después presione la tecla **M** para seleccionar la opción de **"Mezcla de fichero de texto"**.

TASWORD le preguntará entonces de la misma manera que con **"CARGA"**.

TASWORD 6128 TUTOR

El tutor del **TASWORD 6128** es un fichero de texto que le ayuda a familiarizarse con el uso de las teclas de comandos.

El **TUTOR** está grabado en el disco de programa del **TASWORD 6128**. Cargar el **TASWORD**.

Deje el disco en el drive una vez que el programa haya sido cargado. Verá entonces el cuadrado parpadeante, el cursor, cerca del tope de la esquina de la pantalla vacía. Mantenga presionada la tecla **CONTROL** y pulse **ENTER**. Esto es ↑ **ENTER**.

Siga el procedimiento normal de carga de un fichero de texto realizando los siguientes pasos:

(1) Seleccione la opción **"Carga de fichero de texto"** presionando la tecla **L**.

(2) Pulsando **ENTER** le aparecerá el indicador del **TASWORD** para confirmar su elección.

(3) **TASWORD** le preguntará entonces por el nombre del fichero de texto. Escriba **"TUTOR"** y presione **ENTER**. **Tasword 6128 TUTOR** aparecerá en pantalla tan pronto como se haya cargado.

NOMBRES DE FICHEROS DE TEXTO

Los nombres de los ficheros de texto pueden tener hasta **8 caracteres** seguidos de un punto opcional y un finalizador de **3 caracteres**. Los siguientes ejemplos de nombres de ficheros de texto son válidos.

TUTOR
TUTOR.TXT
DOCUMENT
DOCUMENT.002
DOCUMENT.BAK

Si salva un fichero de texto con un nombre correspondiente a un fichero que está ya en el disco, el nombre del fichero en el disco será cambiado para que su tipo de fichero sea BAK. Por ejemplo, si hay un fichero en el disco llamado:

DOCUMENT.TXT

y usted salva su fichero de texto con el mismo nombre, entonces tras la grabación de su fichero, el disco contendrá los siguientes dos ficheros:

DOCUMENT.TXT
DOCUMENT.BAK

donde el último es el fichero antiguo que ha sido cambiado de nombre (si hubiera ya un fichero **DOCUMENT.BAK**, entonces éste sería borrado).

LAS TECLAS DE COMANDOS

El signo ↑ indica que la tecla **CONTROL** debe ser mantenida presionada mientras se pulsa la tecla que interese. El signo ▲ significa que la tecla **MAYS** debe ser mantenida presionada. Estos símbolos se utilizan también en la página de ayuda.

COMANDOS DE AYUDA

ESC presenta la pantalla de ayuda. La página de ayuda es presentada cuando se presiona la tecla **ESC**. Cuando la página de ayuda está en la pantalla presione **ENTER** para volver al fichero de texto.

↑ 1 ACTIVAR AYUDA

Cuando se presiona ↑ **1** una parte de la página de ayuda es presentada en las primeras siete líneas de la pantalla.

↑ 2 DESACTIVAR AYUDA

La tecla de comando ↑ **2** borra el segmento de la página de ayuda de la parte de arriba de la pantalla y el monitor presenta 23 líneas del fichero de texto.

↑ [MOVIMIENTO HACIA ARRIBA DE LA PANTALLA DE AYUDA

Si la ayuda está activada, esta tecla de comando reemplaza el segmento de la página de ayuda presentada en la pantalla por el segmento inmediatamente superior en la página completa de ayuda.

↑] MOVIMIENTO INFERIOR DE LA PAGINA DE AYUDA

Cuando la ayuda está conectada, esta tecla de comando reemplaza el segmento de la página de ayuda presentado en la pantalla por el segmento inmediatamente inferior en la página completa de ayuda.

Pasando más allá del segmento final de la página de ayuda completa, se muestra el segundo conjunto de caracteres.

Pasando todavía más lejos se tiene acceso a las notas (apuntes).

↑ 3 CONSEGUIR AYUDA

Esta tecla de comando está normalmente sin activar pero puede ser habilitada a través de la opción "Adaptar programa".

Cuando ↑ **3** se habilita y se presiona, los caracteres de control de la impresora y el segundo juego de caracteres de la página de ayuda son copiados en las primeras 12 líneas del fichero de texto (sobreescribiendo cualquier texto que estuviese ahí).

↑ 4 ABANDONAR AYUDA

Esta tecla de comando también se habilita vía el "adaptar el programa". Ponga las primeras doce líneas del fichero de texto en el área que ocupaban los caracteres de control de la impresora y el segundo juego de caracteres de la página de ayuda. ↑ **4** inutiliza ambos, ↑ **3** y ↑ **4** para prevenir la sobreimpresión accidental del texto y/o de la página de ayuda.

MOVIMIENTO DEL CURSOR

Enter

Esta tecla mueve el cursor a la parte izquierda al comienzo de la siguiente línea. Si el modo de inserción está activado se insertará también una nueva línea.

MOVIMIENTO DE CURSOR CON FLECHAS

Las teclas de flechas en la parte superior derecha del teclado se usan para mover el cursor a cualquier posición requerida en la pantalla. Mantener una tecla de flecha presionada hace que la autorepetición sea activada. Esta es una buena manera de mover rápidamente el cursor hacia algunas posiciones de la pantalla que usted desee. La tecla de flecha de la izquierda puede ser usada para mover el cursor a la izquierda del margen izquierdo si éste se sitúa en alguna otra posición distinta a la columna 1. La flecha a la derecha puede mover el cursor a la derecha del margen derecho si está colocado a menos de la columna 128.

↑ ↑ COMIENZO DEL FICHERO DE TEXTO

Esta tecla de comando se usa para volver al comienzo del fichero de texto.

↑ ▲ FIN DE TEXTO

Cuando esta tecla es presionada, **TASWORD** encuentra y presenta el fin del fichero de texto.

↑ <– COMIENZO DE LINEA

Esta tecla de comando mueve el cursor al comienzo de la línea actual. Es decir, lo envía al margen izquierdo.

↑ –> FIN DE LINEA

Esta tecla mueve el cursor al final de la línea actual. Es decir, lo envía al margen derecho.

Este comando ↑ –> arriba descritos son particularmente útiles cuando se revisa un texto que ha sido escrito con más de ochenta caracteres por línea.

↑ > DESPLAZAMIENTO HACIA ABAJO

Este comando desplaza la presentación una línea hacia abajo en el fichero de texto.

↑ < DESPLAZAMIENTO HACIA ARRIBA

Este comando desplaza la presentación una línea hacia arriba en el fichero de texto.

▲▲ DESPLAZAMIENTO RAPIDO HACIA ABAJO

El comando **mays**+▲ fuerza al **TASWORD** a desplazar hacia abajo una pantalla de líneas. Este es un desplazamiento de 16 o 23 líneas dependiendo de si la ayuda está activada o no. Este es un método corriente de desplazamiento rápido a través de su texto.

▲ ↑ DESPLAZAMIENTO RAPIDO HACIA ARRIBA

TASWORD desplaza hacia arriba una pantalla de líneas (16 o 23) cuando se pulsa esta tecla.

▲–> PALABRA A LA DERECHA

Esta tecla mueve el cursor hacia la derecha al principio de la siguiente palabra. Si no hay palabra a la derecha del cursor, este se mueve al comienzo de la siguiente línea.

▲<– PALABRA A LA IZQUIERDA

La tecla de flecha a la izquierda + mays, mueve el cursor al final de la próxima palabra a su izquierda.

↑ Q MOVER EL TEXTO A LA IZQUIERDA

Mueve el texto bajo y a la izda. del cursor una posición a la izda.. Esto no afecta si ya hay un caracter en el margen izdo.. Un texto sin márgenes no se ve afectado por este comando y si el cursor está dentro del margen, ningún texto se mueve.

↑ W CENTRAR TEXTO

Esta tecla centra el texto en la línea que contiene el cursor entre los márgenes. Es útil para cabeceras. El texto dentro del margen no se mueve y no hay acción si el cursor está dentro del margen.

↑ E MOVER TEXTO A LA DERECHA

Esta tecla mueve el texto abajo y a la derecha del cursor una posición a la derecha. No hay acción si hay un caracter en el margen derecho. El texto dentro

de los márgenes no se mueve y no hay acción si el cursor está dentro del margen.

↑ J REAJUSTAR EL PARRAFO

Esta tecla reforma el texto desde la línea que contiene el cursor hasta el final del párrafo. El final del párrafo es detectado por la aparición de un espacio o una línea en blanco. La tecla ↑ **J** es muy útil para arreglar texto en los que se hayan hecho inserciones y borrados.

Sólo se reforma el texto dentro de los márgenes, siendo ésta en las actuales posiciones del margen. Para reformar un párrafo a una nueva posición de margen hay que utilizar el comando de reajuste duro ↑ **U**.

El comando ↑ **J** justificará a la derecha el texto si el justificador a la derecha está activado y dejará el texto sin justificar si el justificador de la derecha está desactivado. El comando ↑ **J** puede ser usado para cambiar el formato de un párrafo de justificado a la derecha a libre y viceversa.

↑ K JUSTIFICAR LINEA

La línea en la que el cursor está se justifica a la derecha.

↑ L NO JUSTIFICAR LINEA

La línea en la que está el cursor no es justificada borrando cualquier espacio extraordinario entre palabras.

↑ U REAJUSTE DURO

El comando de reajuste duro reforma el párrafo que contiene el cursor a la posición actual del margen. El comando de reajuste duro es útil para reformar párrafos después de que los asentamientos de márgenes hayan sido cambiados. El párrafo es forzado a emplazarse entre las nuevas posiciones de margen.

Durante la rejustificación dura, todo el texto, tanto dentro de la nueva como de la antigua situación del margen, se considera como una parte del actual párrafo.

Las anotaciones dentro de los márgenes se incorporán al nuevo párrafo y por lo tanto, deberán ser borradas antes de la rejustificación dura.

La rejustificación dura sólo detecta el comienzo y al final del párrafo actual a través de la aparición de líneas blancas.

Deba asegurarse de que hay una línea blanca tanto al principio como al final del párrafo, antes de ejecutar el comando de rejustificación dura.

↑ F ACTIVAR/NO JUSTIFICACION A LA DERECHA

Esta tecla de comando activa o desactiva la justificación a la derecha. El mensaje **"R/J"** que aparecerá al final de la pantalla, le indica el estado actual.

Cuando la justificación esté activada, el texto escrito será reformado al final de cada línea hasta el margen derecho (como la mayoría de los casos en este manual). Cuando la justificación a la derecha está desactivada el texto tiene la apariencia de estar libre en este párrafo.

↑ G SOLAPAMIENTO DE PALABRAS ACTIVADO/NO

Este comando se usa para activar o desactivar el solapamiento automático de palabras. El mensaje **W/W** al final de la pantalla indica si el solapamiento de palabras está activado o desactivado.

BORR BORRAR EL CARACTER A LA IZQUIERDA DEL CURSOR

La tecla **BORR** borra el caracter a la izquierda del cursor y mueve el resto de la línea una posicición a la izquierda. Nótese que los caracteres que son tecleados erróneamente pueden ser escritos correctamente una vez que el cursor haya sido movido a la posición correcta y no necesita usar **–BORR**. La tecla de borrado es muy útil para corrección de errores a medida que se hacen así como para borrar caracteres no deseados.

CLR BORRAR EL CARACTER BAJO EL CURSOR

Este comando es similar al comando **BORR** descrito arriba excepto que es el caracter que está bajo el cursor el que se borra.

▲ BORR BORRAR PALABRA

La tecla **MAYS BORR** borra la palabra completa sobre la que está posicionado el cursor.

El resto de la línea se mueve hacia la izquierda para llenar el hueco creado por el borrado de la palabra.

↑ BORR BORRAR LINEA

Esta tecla borra la línea en la que está el cursor. Todas las demás líneas serán movidas hacia arriba.

↑ @ RECUPERAR LINEA

TASWORD recuerda la línea borrada más recientemente utilizando ↑ **BORR**. Este comando recupera la línea más recientemente borrada y la inserta dentro del texto por encima de la línea donde está ahora el cursor.

↑ CLR BORRAR EL FICHERO DE TEXTO

Cuando se pulsa esta tecla todo el texto es borrado del fichero de texto. La cabecera y el pie son también borrados. Para prevenir el borrado accidental **TASWORD** pide confirmación cuando se utiliza esta tecla.

↑ C BORRAR BLOQUE

Este comando borra un bloque marcado de texto.

↑ I INSERTAR LINEA O CARACTER

Esta tecla se usa para insertar nuevas líneas, palabras, y caracteres en el fichero de texto.

Para insertar una nueva línea en blanco, posicione el cursor al principio de la línea siguiente a la línea a ser insertada. Presione ↑ **I** para insertar la nueva línea. (Las nuevas líneas se insertan automáticamente cuando el modo de inserción está activado **–ver ↑ H abajo**.)

Para insertar palabras adicionales entre las ya existentes, posicione el cursor en el espacio entre las palabras.

Presionando ↑ **I** lanza la palabra a la derecha del cursor a una nueva línea. De este modo, se puede insertar el texto adicional.

Use ↑ **I** de nuevo para crear líneas blancas adicionales para continuar escribiendo como está descrito en **"Activar modo inserción"**.

Para insertar un caracter en medio de una palabra, hay que posicionar el cursor sobre el caracter que esté a la derecha de la posición requerida. Cuando ↑ **I** es presionado la línea es desjustificada y se crea un espacio para que pueda introducir el nuevo caracter. Si la línea no puede ser desjustificada (liberada), se creará una nueva línea como viene descrito en el párrafo anterior.

Estos procedimientos de inserción suelen, usualmente, destruir la justificación del párrafo. La justificación puede ser recuperada usando la tecla ↑ **J**.

↑ H MODO DE INSERCION ACTIVADO/NO

Cuando se activa el modo de inserción, **TASWORD** crea una nueva línea en blanco para teclear siempre que una línea de texto es completada o **ENTER** es presionado. El activar el modo de inserción es muy útil para insertar algunas líneas de texto en medio de un texto ya existente. El mensaje **"INSERT"** al final de la pantalla presenta el estado de esta orden.

↑ O MODO DE AUTO-INSERCION ACTIVADO/NO

Cuando el modo de auto-inserción está activado, el parrafo actual es continuamente rejustificado mientras que el texto está siendo tecleado. Cada letra que se teclea se inserta en el texto inmediatamente anterior a la posición actual del cursor.

El modo de auto-inserción es muy útil para insertar una palabra o un grupo de palabras en medio de un texto existente. Si es preciso insertar más de unas pocas palabras, deberá usarse el modo normal de inserción descrito arriba, porque el buffer de teclado del ordenador puede llegar a llenarse, dando como resultado la pérdida de caracteres tecleados.

↑A COLOCAR MARGEN IZQUIERDO

Cuando se presiona esta tecla, el margen izquierdo se coloca en la posición inmediatamente anterior a la posición actual del cursor. El margen es indicado por una línea en lugar de una barra en la penúltima línea de la pantalla. El uso de los márgenes está descrito más abajo. La flecha izquierda puede usarse para mover el cursor dentro del margen izquierdo para teclear texto o para recolocar el margen.

TASWORD se carga con el margen izquierdo colocado en la columna 1. Esta configuración por defecto puede cambiarse por la opción de **"Adaptar programa"**.

↑S BORRAR MARGENES

Esta tecla vuelve los márgenes a sus posiciones por defecto.

↑D COLOCAR MARGEN DERECHO

Esta tecla sitúa el margen derecho en la posición inmediatamente posterior a la del cursor. La posición del margen está indicada por una línea, en lugar de por una barra junto al final de la pantalla.

La posición máxima del margen a la derecha está en la columna 128. **TASWORD** se carga con el margen derecho situado en la columna 80. Esta configuración por defecto puede ser variada por la opción de **"Adaptar programa"**.

Cuando se sitúan los márgenes, el texto tecleado se pone normalmente entre los dos márgenes. La justificación y el solapamiento de palabras tienen lugar tal y como los márgenes representan los límites de la pantalla.

Los márgenes son muy útiles para sangrar parte del texto. Los párrafos pueden iluminarse teniendo diferentes juegos de márgenes, puede teclearse y numerarse una lista de párrafos y pueden hacerse otras anotaciones en los márgenes.

Las teclas de movimiento del cursor pueden usarse para mover el mismo dentro del margen y para introducir o colocar nuevas posiciones de margen o texto dentro de un margen. Los comandos de movimiento y centrado de texto **↑Q, ↑W, y ↑E** no afectan a éste dentro de los márgenes y no operan cuando el cursor está dentro de un margen. El comando de inserción de texto **↑I** no opera dentro de los márgenes excepto cuando el cursor está en la columna 1. El comando **↑J** rejustifica el texto que está entre el márgen derecho y el izquierdo. El comando **↑U** de rejustificación dura puede ser usado para reformar párrafos a los nuevos juegos de márgenes.

Los comandos de búsqueda y sustitución sólo actúan entre los márgenes. La rejustificación automática del párrafo, que tiene lugar en el reemplazamiento, puede modificar el formato del texto que ha sido introducido con diferentes juegos de márgenes. Usted debe tener cuidado con esto si ha introducido partes del texto con diferentes juegos de márgenes.

↑ R CAMBIAR O BUSCAR TEXTO

Esta facilidad le permite encontrar la próxima aparición de una palabra o reemplazar todas las siguientes apariciones de un palabra dada con otra palabra o grupo de ellas. La actuación de esta tecla de comando es desde la posición actual del cursor. (Para buscar o reemplazar desde el principio del texto, use el comando ↑ ↑ primero para llegar al principio del texto).

Cuando se pulsa la tecla ↑ **R**, **TASWORD** le pide que introduzca la palabra a ser reemplazada o buscada. Debe introducir solamente una palabra, **TASWORD** no aceptará su entrada si incluye espacios.

Presione **ENTER** tras haber tecleado la palabra que debe ser cambiada o buscada y **TASWORD** le preguntará si el tipo debe ser ignorado. Si especifica que el tipo ha de ser ignorado, **TASWORD** tratará las mayúsculas y las minúsculas como si fueran lo mismo cuando busque a lo largo del fichero de texto.

TASWORD le pedirá entonces el texto que debe reemplazar a la palabra. Presione únicamente **ENTER** para buscar la siguiente aparición de la palabra que tecleó. Para reemplazar las siguientes apariciones de la palabra que tecleó, introduzca el texto de reemplazamiento y pulse **ENTER**. El texto de reemplazamiento puede incluir espacios, pero no debe ser más largo que el menor espacio entre los márgenes actuales u 80 caracteres.

Si introduce algún texto de reemplazamiento, **TASWORD** le preguntará si la búsqueda y selección debe ser selectiva o total. Si especificó total, **TASWORD** reemplazará toda aparición de la palabra dada con el nuevo texto. Si especificó selectiva, entonces **TASWORD**, buscando cada aparición de la palabra, presentará el texto conteniendo la palabra en la pantalla y le dará la opción de reemplazar o no la palabra.

TASWORD reformará cada párrafo en el que usted reemplace el texto acorde con la justificación activada o no y con los márgenes actuales. Use este comando con cuidado si ha empleado diferentes juegos de márgenes por diferentes partes de su texto.

Puede salir de un proceso de búsqueda o de búsqueda y reemplazamiento en cualquier momento pulsando la tecla **ESC**.

↑ B MARCA DE COMIENZO DE BLOQUE

Los bloques de texto pueden ser movidos o copiados de una parte del fichero de texto a otra. El comienzo y fin del bloque debe ser marcado antes de que pueda ser movido o copiado. La tecla ↑ B se usa para decir a **TASWORD** que la línea de texto en la que está el cursor es la primera línea de un bloque. **TASWORD** marcará el principio de un bloque insertando un lado de cuadrado abierto invertido encima de la primera línea de su bloque.

No puede tener más de una marca de principio de texto en el fichero de texto a la vez.

Para borrar una marca de bloque debe mover el cursor a la línea que contenga la marca y usar la tecla de comando ↑ **BORR** para borrar la línea.

↑ V MARCA DE FIN DE BLOQUE

Esta tecla se usa para marcar que la línea en la que está el cursor es la última línea de un bloque de texto. **TASWORD** marca el final del bloque insertando un lado de cuadrado cerrado invertido en la línea que está debajo de la que contiene el cursor.

Use el comando de borrado de línea ↑ **BORR** para borrar una marca de bloque.

↑ M MOVER UN BLOQUE DE TEXTO

Un bloque de texto que ha sido marcado se mueve a una nueva posición. Cuando se pulsa ↑ **M**, el texto se mueve a las nuevas líneas que se crean encima de la línea que contiene el cursor.

↑ N COPIA DE BLOQUE DE TEXTO

La acción de esta tecla de comando es idéntica a la tecla ↑ **M** descrita antes, salvo que el bloque de texto es copiado a una nueva posición en lugar de ser movido.

↑ C BORRAR BLOQUE DE TEXTO

Un bloque de texto marcado se borra cuando se pulsa la tecla de comando ↑ **C**, siempre que el cursor no esté dentro del bloque marcado.

TAB MOVER EL CURSOR A UNA PARADA DE TABULACION

Esta tecla de comando mueve el cursor a la derecha de la línea hasta la siguiente parada de tabulación. Las posiciones de las paradas de tabulación son marcadas una línea antes de la última línea de la pantalla.

▲TAB COLOCAR TABULADOR

El comando **▲TAB** crea una parada de tabulación adicional en la posición actual del cursor.

↑ TAB BORRAR TABULADOR

La tecla de comando ↑ **TAB** borra la parada de tabulación en la que está actualmente el cursor. No hay ningún efecto si no hay parada de tabulación en la posición actual del cursor.

↑ RESTAURA TABULADORES

Esta tecla de comando restaura todas las paradas de tabulación a sus posiciones por defecto de cada diez columnas.

↑ Z BORRAR TABULADORES

El comando ↑**Z** borra todas las posiciones de tabulación que estén actualmente activadas.

↑ P PRESENTACION DE FIN DE PAGINA ACTIVADA/NO

El comando ↑**P** se usa para activar o no activar la presentación de fin de página. El estado actual viene presentado por el mensaje **"Página"** en la última línea de la presentación.

Cuando la presentación del fin de página está activada, aparece una línea a través de la pantalla para indicar dónde se termina la página. Esto presenta dónde se termina la página y el principio de la próxima cuando el fichero de texto es impreso.

U INVERSA FORZAR SALTO DE PAGINA

La **U inversa** (bien mayúscula o minúscula) es un carácter especial de control de la impresora que provoca un salto de página en la impresión. Estos caracteres se escriben por medio del comando ↑**ESPACIO**.

Cuando el fichero de texto es impreso, la impresora ejecutará un salto de página trás una línea a imprimir con el caracter **U invertida**.

Si se usa este carácter de control de impresora los subsecuentes fines de página no tendrán lugar en las posiciones mostradas por la presentación de pantalla de fin de página.

↑ 6 DEJE LINEA SUPERIOR EN CABECERA

Al imprimir el fichero de texto, una cabecera y un pie pueden opcionalmente imprimirse al principio y fin de cada página. Una cabecera se crea tecleando una línea en la línea 1 del fichero de texto y presionando la tecla de comando ↑**6**. El uso subsecuente del comando ↑**6** + colocará cualquier cosa que esté en la línea 1 del fichero de texto en una cabecera, machacando cualquier cabecera anterior.

↑ T COJA CABECERA

La tecla de comando ↑**T** coge la cabecera de la memoria y la inserta en la línea 1 del fichero de texto. La cabecera puede ser editada y recolocada usando el comando ↑**6**.

↑ 7 SITUAR PRIMERA LINEA EN EL PIE

Un pie para impresión es definido escribiéndolo en la línea 1 del fichero de texto y presionando entonces esta tecla de comando.

↑ Y COJA PIE

Este comando toma una copia del pie de la memoria y lo inserta en la línea 1 del fichero de texto. Ambos, la cabecera y el pie, pueden ser salvados a disco siempre que un fichero de texto sea salvado. Si no son usados como tales, siempre podrán utilizarse como almacenamiento de pequeñas notas o comentarios sobre su texto.

↑ ESPACIO CARACTERES DE CONTROL DE LA IMPRESORA

El comando ↑**ESPACIO** le permite teclear los caracteres de control de la impresora.

Los caracteres de control de la impresora aparecen en la pantalla como letras en video inverso. Cuando se presiona ↑**ESPACIO** el cursor se transforma en una rectángulo vacío y el mensaje de **"PRINTER CTRL"** reemplaza al de **"CARAC. NORM"** al fondo de la esquina de la derecha de la pantalla. Esto indica que la siguiente letra que teclee dará un caracter de control de la impresora. Si la ayuda está activa, entonces la presentación de ayuda cambiará para presentar una lista de caracteres de control de impresora y sus funciones. Debe presionar la tecla requerida para obtener un caracter de control de impresora. Presione solamente **ENTER** si no desea introducir ningún caracter de control de impresora.

↑\ SEGUNDO JUEGO DE CARACTERES

Tasword 6128 contiene un juego de caracteres adicional consistente en muchos caracteres de lenguas extranjeras y adicionales. Cuando se pulsa ↑\, el cursor se transforma en un rectángulo vacío y el mensaje **"2 juego de caracteres"** aparece en el fondo de la esquina derecha de la pantalla. Si la ayuda está activada, la presentación de ayuda cambia para presentar el juego de caracteres adicional y los caracteres que serán obtenidos presionando las teclas particulares. Pulse la tecla particular o solamente **ENTER** para volver al cursor normal.

↑ * MAYUSCULAS A MINUSCULAS

Si hay una letra mayúscula en la posición actual del cursor, este comando la sustituye por su equivalente en minúscula. Este comando en conjunción con autorrepetición es muy útil si se ha tecleado inadvertidamente una sección de texto con las mayúsculas fijadas.

↑ + MINUSCULAS A MAYUSCULAS

Este comando reemplaza la minúscula en la posición actual del cursor por su equivalente en mayúscula.

COMANDOS DE NOTAS

Cuando la ayuda está activada, una parte de la página de ayuda se presenta en la parte superior de la pantalla.

CONTROL puede ser usada para desplazar hacia abajo la página de ayuda. Desplazar hacia abajo más allá del segundo juego de caracteres da acceso a las cuatro notas.

Puede insertar texto en cualquiera de las notas. Puede suceder que mientras esté escribiendo un documento, por ejemplo, más tarde deberá hacer mención de algo. Entonces puede mover el cursor dentro del fichero de notas e introducir una nota que le recuerde eso mientras esté presente la nota.

Cuando el **TASWORD**salva, los contenidos de las notas son salvados también con el programa. Esto le permite salvar una versión adaptada del programa, en la cual las notas contengan información personal útil o recordatorios.

El texto puede ser movido desde la pantalla principal a las notas y viceversa. Podría crear una nota que contuviese la cabecera de sus cartas, por ejemplo, y moverla hacia la pantalla principal tras cargar el programa para así, poder comenzar tecleando el encabezamiento de su carta inmediatamente.

↑ ESC MODO DE NOTAS ACTIVADO/NO

Si se presenta una de las cuatro notas al principio de la pantalla, este comando mueve el cursor dentro o fuera de la nota. Es decir, el comando se usa para entrar en la nota, para insertar texto o para salir de la nota para seguir insertando texto normal.

Muchas de las teclas de control se inhiben al editar una nota.

↑ CLR BORRAR NOTA ACTUAL

Si el cursor está en una nota, esta tecla de comado borrará todo el texto de la nota. Para prevenir el borrado accidental **TASWORD** pide confirmación cuando se pulsa esta tecla. Note que el comando **CLR** es el que borra el fichero de texto cuando el cursor no está en una nota, por eso, tenga cuidado con el mensaje de confirmación para detectar qué borra.

▲ ESC PRESENTAR TODAS LAS NOTAS

Este comando presenta las cuatro notas en la pantalla de la misma manera que **ESC** por si solo presenta la página de ayuda.

▲ COPY MANDAR TEXTO A LA NOTA

Este comando que sólo actúa cuando el cursor está en una nota, copia seis líneas de texto de la pantalla a la nota actual.

Las seis líneas de texto que se copian comienzan con la línea en la que está el cursor en la parte principal de la pantalla.

↑ COPY COGER TEXTO DE LA NOTA

Este comando sólo funciona cuando el cursor está en una nota y copia seis líneas de la nota actual al cuerpo principal del texto. Las seis líneas si insertan inmediatamente encima de la línea en la que está el cursor en la parte principal del texto.

↑ ENTER SALVAR/CARGAR/MEZCLAR/IMPRIMIR TEXTO

Esta tecla de comando se emplea generalmente para salvar, cargar e imprimir texto. La siguiente lista de opciones se presenta cuando se presiona ↑ **ENTER**. (Los números entre paréntesis se refieren a las páginas de este manual en las que se explica cada opción).

Presionando **R** le llevará de vuelta al fichero de texto. Presionando **B** irá a basic para hacer otras cosas mientras **TASWORD** reside en memoria. Para dejar basic y retornar a **TASWORD** teclee **RUN** y después **ENTER**.

La opción **E** le permite borrar ficheros no deseados del disco. La opción de comprobación de deletreo, se refiere a **TAS-SPELL**, un programa que prueba la construcción de las palabras en el fichero de texto. La opción **I** le permite cargar sus fuentes configuradas **TASPRINT** a memoria.

Cuando el menú principal, reproducido ahora, se presenta en la pantalla, se presentan un contador de palabras, un contador de caracteres y un contador de líneas. También se presentará el espacio libre en el fichero de texto, en terminos de número de caracteres libres. El contador de espacio libre es usualmente una sobreestimación porque **TASWORD** siempre compacta el fichero de texto antes de presentar el menú para crear espacio de trabajo. En la práctica, el fin del fichero puede ser alcanzado cuando el contador de caracteres libres muestre menos de doscientas.

FIJA MAYS

La tecla **FIJA MAYS** fija o no las mayúsculas. Cuando la fijación está activada la presión de una tecla produce una letra mayúscula. La línea del fondo de la presentación cambia a mayúsculas para mostrarle que la orden está activada.

COPY REPETIR

Presionando la tecla **COPY**, ésta repite la última tecla presionada. La repetición se aplica a caracteres y teclas de comando.

IMPRIMIENDO TEXTO

Para imprimir una parte o todo el fichero de texto utilice el comando ↑ **ENTER** para obtener el menú principal presentado.

Seleccione la opción:

"Impr. fich. texto"

Presionando la **P** y confirme su opción presionando **ENTER**. El menú de impresión aparecerá entonces en pantalla.

Con este menú presentado en la pantalla únicamente presione **COPY** para imprimir su fichero de texto.

Tasword 6128 tiene un juego de opciones de impresión comprensible. La primera vez se recomienda al usuario que pase estas opciones presionando la tecla **COPY** para imprimir el fichero de texto.

Muchas de las opciones de impresión de arriba dependen de la forma predefinida de la página.

TERMINOLOGIA DE IMPRESION

Un **form feed (salto de página)** es un código especial que se envía a la impresora. La impresora lo interpreta como si fuese una instrucción para mover el papel hasta la siguiente página.

El **form lenght (longitud de la hoja)** es el número de líneas de texto impreso en cada página de papel. En este manual, la longitud de la hoja no incluye las líneas adicionales impresas en cada página como resultado de la impresión de números de página, cabeceras y pies.

LAS OPCIONES DE IMPRESION

El menú de impresión consiste en un número de opciones. Hay una respuesta por defecto a cada opción, que es la presentada entre paréntesis. Si se contesta cualquier opción presionando **ENTER**, se seleccionará la respuesta por defecto.

Si pulsó **COPY**, para saltar las opciones y comenzar la impresión, se seleccionarán las respuestas por defecto para las opciones restantes.

Si se da una respuesta a una de las opciones, tras las primeras dos respuestas, éstas se convierten en las opciones por defecto para comandos de impresión subsecuentes mientras **TASWORD** resida en la memoria. De ahí en adelante, si salva **TASWORD**, las opciones actuales por defecto se salvarán como las nuevas opciones por defecto. De esta forma, puede crear una versión adaptada de **TASWORD** con las opciones de impresión que usted utilice más.

COMIENZO EN LA LINEA

Introduzca el número de la línea en la cual su fichero de texto debe comenzar la impresión.

La línea por defecto es 1.

FIN EN LA LINEA

Introduzca el número de la línea que debe ser la última línea de impresión. La opción por defecto es la última línea del fichero conteniendo texto.

NUMERO DE COPIAS

Introduzca el número de copias del fichero de texto que desee sean impresas. Si está imprimiendo más de una copia y desea que ésta comienze en una hoja separada, puede introducir **Y** para responder a la cuestión posterior de **"Salto de página trás impresión"** también puede introducir el caracter de control de impresora **U** invertida (página 36) dentro de la última línea de su fichero de texto.

INTERLINEACION

Introduzca 2 para espaciamiento de doble línea, y 3 para triple línea y así en adelante. Si desea introducir un texto sin un espacio superior a una línea y requiere un salto de página al final de cada página, tendrá que redefinir su longitud (el número de líneas de texto en la página) porque el programa cuenta el número de líneas de texto que son impresas y no las líneas blancas.

HOJAS SUELTAS O PAPEL CONTINUO

Si está usando papel continuo responda presionando **C**. Presione **S** si está imprimiendo en papel sencillo.

Si especifica papel suelto, el programa ejecutará un salto de página automático al final de cada página y se detendrá. Un mensaje en la pantalla le invitará a introducir la siguiente página en la impresora y a presionar una tecla para continuar la impresión.

SALTO DE HOJA AL FIN DE PAGINA

Esta cuestión se realiza si fue especificado el papel continuo en la opción anterior. Si especificó que deseaba un salto de página al final de cada página tras haber impreso un número de líneas igual al formato de papel en cada una de ellas, el programa forzará a la impresora a saltar de página para que no se imprima nada entre las perforaciones de las hojas.

Si especificó no salto de hoja al final de página, entonces, las siguientes cuestiones son interesantes para la impresión de cabeceras, pies, y números de páginas, que si se seleccionan dan como resultado un salto de página forzoso.

IMPRESION DE CABECERA

Una cabecera es una línea de texto que puede ser impresa al principio de cada página. Para definir una cabecera use el comando **↑ 6**. Presionando un **Y** para **YES(SI)** como respuesta a esta opción hará que la cabecera se imprima al comienzo de cada página.

IMPRESION DE PIE DE PAGINA

Un pie es una línea de texto que puede ser impresa al final de cada página. Un pie se define usando la opción ↑ **7**.

Respondiendo **Y YES (SI)** en esta opción hará que el pie sea reimpreso al final de cada página.

IMPRESION DEL NUMERO DE LA PAGINA

Debe responder **Y** por **YES (SI)** a esta opción si desea que el número de página sea impreso en cada una de ellas.

Las siguientes tres opciones sólo son apropiadas si especificó que requería que se imprimieran los números de página.

SALIDA IMPRESORA

Esta sección describe cómo configurar la salida por impresora a las características de cada página y al número de líneas en ella.

Primeramente, es recomendable seguir los consejos dados antes, y dejar otras opciones hasta familiarizarse con las características del programa.

RUPTURA DE PAGINA

Hay dos razones para usar la ruptura de página. **TASWORD** facilita el uso de cada una de ellas.

(1) Cuando se imprime sobre papel contínuo, usted, puede preferir que la salida no ocupe la región de perforación. Igualmente, cuando escriba sobre hojas sueltas no querrá escribir muy cerca del final de la hoja.

(2) Si el texto está dividido en distintas partes, puede desear escribir cada una de ellas al comienzo de una nueva página. Este manual es un ejemplo de esta clase de documento.

Si el texto es un documento continuo puede suceder que desee (1), además de la consideración principal puede usar la ruptura de página automática fácilmente. Si por otra parte, desea (2), entonces querrá forzar el salto de página escribiendo un carácter especial de control en el texto, en los lugares adecuados.

Cualquiera de los dos caminos elegidos para la ruptura de página se describen a continuación. No es aconsejable tratar de usar ambos métodos simultáneamente en el mismo documento.

(1) RUPTURA DE PAGINA AUTOMATICA

El menú de impresión contiene la opción salto de página. Si responde Y para escoger esta opción o si realmente usted ya ha especificado que está usando hojas sueltas, como cosecuencia, durante la impresión saldrán escritas un número de líneas ajustado a la longitud del formato especificado.

Por ejemplo, si la longitud de página es de cincuenta líneas, la impresora ejecutará antes del salto de página, después de escribir las cincuenta líneas de texto.

Si ha especificado que sea escrito el pie de página, éste aparecerá antes del salto de página.Lo mismo se aplicará para la numeración de las páginas escritas al final de la hoja.

Si la ruptura de página está activada, aparecerá una línea a través del texto, indicado dónde se producirá la ruptura de página.

(2) SALTO FORZADO

Una alternativa para sustituir la ruptura de página automática descrita en (1), consiste en usar el salto forzado. Un salto forzado se obtiene pulsando el caracter de control ↑U, inverso en el texto.

Los caracteres de control de impresión se obtienen pulsando a la vez la tecla de control y SPACE.

Cuando el texto esté escribiéndose, la impresora ejecutará el salto de página después de escribir la línea que contenga el caracter ↑U inverso.

La ruptura de página automática seguirá siendo válida según los intervalos seleccionados en el formato de página. Pero esta ruptura automática no ocurrirá en la posición indicada en la pantalla. Por tanto, hay que tener en cuenta que si usted utiliza el salto de página forzado, deberá seguir utilizando el carácter ↑U a lo largo del texto, para obtener los saltos en los lugares deseados.

FORMATO DE PAGINA

El formato de la página de impresión es como sigue:

(1) El número de la página. Si debe ser escrito al comienzo de la misma, la impresora saltará dos líneas después de escribir el número de página.

(2) La cabecera será escrita si se especifica. La cabecera es una línea de texto que se escribe al comienzo de todas las páginas. Se define usando el comando ↑6 descrito antes. La impresora saltará tres líneas después de escribir la cabecera.

(3) El número de líneas de texto a escribir.

El número de líneas que se escriban es la longitud de página que por defecto será de cincuenta líneas.

(4) Si el pie de página está activo, la impresora saltará tres líneas y escribirá al pie de página.

(5) Si el número de página se escribe al final de ésta, la impresora saltará dos líneas y lo escribirá a continuación.

El número de líneas de texto por página (longitud de página) y el número de líneas saltadas por la impresora, pueden ser modificados con la opción **ADAPTAR PROGRAMA**.

CARACTERES DE CONTROL DE IMPRESION

TASWORD le facilita usar las posibilidades de su impresora ofreciendo cuarenta caracteres de control de impresión. Estos caracteres son los inversos de las letras de la a-t y de la A-T. Estas se seleccionan mediante el comando **SPACE**, pulsado después la letra adecuada.

Cada caracter de control tiene asignada una secuencia de más de cinco códigos de control de impresión asociados a él.

La secuencia apropiada se enviará a la impresora cuando **TASWORD** encuentra dicho carácter en el texto.

Por ejemplo, puede definir un carácter de control de impresión con la secuencia de códigos deseados para mandar ejecutar a la impresora una tarea determinada (por ejemplo, aumentar la longitud de la línea a 132 si la impresora lo permite).

TASWORD tiene asociados los caracteres de control tal y como se muestra en la página de ayuda para la impresora EPSON FX-80. Algunos de estos códigos son válidos para otras impresoras.

Puede definir su propia secuencia de códigos de control de impresión para asociarlos a los caracteres de control adecuados utilizando el programa **CUSTOMIZE**.

La parte de la página de ayuda correspondiente a los caracteres de control de impresión puede ser listada por impresora.

Los manuales de las diferentes impresoras relativos a los caracteres de control varían en claridad y terminología, vea ápendice 1 para una explicación de algunas de ellas.

Ejemplo:

Este programa prepara el caracter J y j inverso para efectuar el subrayado y la impresión de un espacio en blanco siguiendo la secuencia de códigos de la impresora EPSON.

Por lo tanto denotando la J en video inverso por J y la j por j cuando veamos en pantalla dentro del texto del fichero la frase:

Esto es un "j" ejemplo "j" de subrayado

aparecerá al ser impreso en una hoja o impreso a través de la impresora EPSON como:

Esto es un **ejemplo** de subrayado.

IMPRIMIENDO LOS CARACTERES NORMALES

El código ASCII asociado con cada caracter normal es lo que está preescrito para ser enviado hacia la impresora cuando se imprime el fichero de texto.

La opción de acomodar programa le permite definir una sucesión o serie de hasta tres códigos, y asociarlos a cualquier carácter normal, de manera que

dicha serie sea la enviada hacia la impresora en lugar del único código ASCII preescrito. Puede querer hacer esto por ejemplo, con el propósito de imprimir letras acentuadas. Puede definir la serie de códigos asociados con un determinado caracter, para que este constituida sucesivamente por el código de retroceso y por el código correspondiente a la tilde que sirve de acento, suponiendo que su impresora disponga de tales códigos y facultades para que hagan retroceder el carro de impresión.

IMPRIMIENDO EL SEGUNDO JUEGO DE CARACTERES

Normalmente al escribir el texto puede preferir un caracter del comando ↑ o que el **TASWORD** tome la forma que corresponda al carácter de su segundo repertorio y lo envíe hacia la impresora, siempre en función de las posibilidades de la impresora con la que se esté trabajando. Una de las opciones de acomodar programa le permite definir una serie de hasta tres caracteres de manera similar a lo descrito en el apartado anterior.

IMPRIMIR FICHEROS TEXTO DESDE DISCO

Si un documento tiene un tamaño mayor que el admitido por el programa **TASWORD**, éste puede guardarse en el disco como dos o más ficheros separados. El documento será impreso, escribiendose cada uno de los ficheros que lo componen sucesivamente.

TASWORD 6128 realiza este proceso automáticamente y consiste en escribir un fichero de texto especial llamado **"FICHERO de IMPRESION"** que contiene los nombres de los ficheros de texto que conforman un documento específico.

El siguiente es un ejemplo de un "FICHERO de IMPRESION":

texto1.txt
texto2.txt
texto3.txt
texto4.txt
texto5.txt

El signo $ debe colocarse al comienzo del fichero en la línea 1 columna 1, y sirve para informar al **TASWORD** de que dicho fichero es un "FICHERO de IMPRESION". A continuación del $ va la lista con los nombres de los ficheros que deben comenzar en la columna 1 del comienzo de cada línea. Dicha lista la forman los nombres de los ficheros del disco que componen un documento fraccionado y que deberán ser impresos.

TASWORD comprobará que todos los ficheros nombrados se encuentren en el disco. Si no localiza alguno de ellos visualizará un mensaje de error y el programa regresará al modo de edición de texto del fichero de impresión editado. Si todos los ficheros son encontrados, **TASWORD** procederá a su impresión en el orden que haya sido indicado.

TASWORD busca los ficheros en el disco por defecto, mostrado en el margen derecho al final de la pantalla en el menú principal. Los nombres de los ficheros pueden incluir también la referencia al disco en concreto en el que se encuentran, como por ejemplo:

a:text1.txt
b:text2.txt

Solamente puede escribir ficheros de disco desde la opción del menú principal: **IMPRIMIR FICHEROS**. Es recomendable que el usuario responda a la pregunta **"SALTO DE PAGINA DESPUES DE IMPRIMIR"**, de las opciones de menú de impresión para que la impresión de cada fichero de texto comience en una nueva página, esto es esencial si cabeceras, pie de página, numeración etc., han sido especificados. **TASWORD** solamente imprimirá una copia de documento.

SESION DE APRENDIZAJE. ESCRIBIR FICHEROS DESDE DISCO.

En esta sesión usted deberá:

(1) Cargar el **"FICHERO de IMPRESION" PRINT1.PRT**, y comprobar que contiene la misma información que le mostrará al comienzo de la página. Observe como tanto el signo $ como los nombres de los ficheros comienzan en la columna 1 de cada línea.

(2) Pulse **ENTER** para acceder al menú principal y pulse **P** para seleccionar la opción de Imprimir Fichero. Pulse **ENTER** para confirmar la elección y después **COPY** para elegir la opción de escribir con los valores implícitos.

Se imprimirán los cinco ficheros especificados.

FUSION DE DATOS

TASWORD 6128 incluye la utilidad **FUSION DE DATOS** que usted podrá emplear por ejemplo para producir multiples copias de una carta para diferentes individuos y direcciones, guardando dicha información en el disco en un fichero llamado **"FICHERO PARA FUSION DE DATOS"**.

Usted puede crear su fichero de Fusión de Datos usando **TASWORD**, o empleando la utilidad DATA EXPORT que facilita en Masterfile con la extensión del programa MASTERFILE (independiente del actual). La utilidad de FUSION de DATOS del **TASWORD** 6128 posee la característica de la impresión condicional. Puede tener por ejemplo un fichero de Fusión de Datos con los nombres o direcciones de clientes con un importe total de ventas. Usando **TASWORD** usted puede, por ejemplo, escribir una carta individual para cada uno de estos clientes cuyo importe sobrepase las 300.000 pts.

Los registros se escribirán o no se escribirán en función de si el correspondiente campo del registro del "Fichero de Fusión de Datos" satisface o no la condición especifica para el fichero de texto que esta escribiendo.

SESION DE APRENDIZAJE

Para usar la opción de Fusión de Datos son precisos unos conceptos previos sobre ficheros, registros y campos. No pruebe esta opción hasta no tener claros esos conceptos.

TASWORD aporta una serie de ficheros para la práctica de estos conceptos, utilícelos para su aprendizaje con el Fusionador de Datos, pero leyendo cuidadosamente el manual. A medida que vaya entendiendo cada una de las partes del aprendizaje y práctica de esta técnica, continúe con la siguiente, de no ser así repitan la anterior hasta su perfecta compresión.

CARACTER DE CONTROL DE LA FUSION DE FICHEROS

El signo & es el caracter de control de la Fusión de Ficheros. Dicho signo se escribe dentro de un fichero de texto para indicar donde va a escribirse con la opción Fusión de Ficheros. El caracter se utiliza también dentro de los Ficheros de Datos para especificar los diferentes campos que componen el registro.

FICHERO, REGISTRO Y CAMPOS

Ejemplo introductorio.

Un ejemplo del uso de la opción Fusión de Ficheros de **TASWORD**, lo constituye el escribir una circular a una serie de clientes diferentes, cuyos nombres y

direcciones se guardarán en un Fichero de Fusión de Datos, este fichero puede ser escrito utilizando el mismo programa **TASWORD**, observe el siguiente:

&NCampbe11 Software DEsign LTD
&APaseo de la Castellana 57
Madrid
Apdo 25804
&T (91) 274 326 52
&NMicrohoby
&APlaza Callao 37
Madrid
Apdo 26805
&T(91)222 333 44
&NTasman Software LTD
&APaseo de la Diagonal 167
Madrid
Apdo 98976
&T(92)123 456 78
&NOrdenador popular
&AComandante Zorita 53
Madrid
Apdo 12345
&T(91)123 456 99

En el Fichero de Datos, cada campo va precedido del caracter de control & seguido de la letra que identifica a dicho campo en el fichero de texto. En el ejemplo descrito N precede al nombre de cada casa de ordenador, A a la dirección y T al teléfono, dichos nombres son arbitrarios y pueden ser elegidos por el usuario. El programa distinguirá las mayúsculas, y solo serán validos las letras de la A-Z.

La longitud máxima del registro aceptada (suma de todos los campos para cada registro) es de 1.500 caracteres.

El fichero de texto con la circular correspondiente a enviar puede tener la forma:

&N
A
Estimados &N
Esto es un corto ejemplo del uso del Fusionador de Ficheros con **TASWORD**
Atentamente
OFITES INFORMATICA

Si escribimos esta carta con la opción Fusión de Ficheros con el fichero de nombres y direcciones anterior, la salida seria la siguiente para la primera carta.

Campbell Software Design LTD
Paseo de la Castellana 57
MADRID
Aptdo 25804
Estimado Campbell Software LTd
Esto es un corto ejemplo del uso del Fusionador de Ficheros con **TASWORD**
Atentamente
OFITES INFORMATICA

Si observa el fichero con la circular y el Fichero de Datos con los nombres y direcciones, podrá entender cómo se ha realizado la fusión. La tarea que ha realizado consiste en sustituir en el fichero de texto (la circular), el nombre del primer registro del Fichero de Datos, en el lugar donde se encontraba el carácter de control del Fichero de Datos seguido de la letra correspondiente (en este caso la "N").

Por ejemplo la segunda carta sería asi:

Microhoby
Plaza Callao 37
MADRID
Aptdo 26805
Estimado Microhoby
Esto es un corto ejemplo del uso de DATA MERGE con **TASWORD**
Atentamente
OFITES IMFORMATICA

Y así sucesivamente para las otras dos cartas restantes.

SESION DE APRENDIZAJE FUSIONANDO FICHEROS

(1) cargue **TASWORD RUN "TASWORD**

(2) cargue e inspeccione el Fichero de Datos de ejemplo MERGE 1 DAT (Pulse **ENTER**, después **L** y **ENTER** para confirmar, y a continuación el nombre del fichero **MERGE1.DAT**).

(3) Borre el texto (**CLS**, después **Y** para confirmar).

(4) Cargue e inspeccione el fichero de texto de ejemplo (la circular) **TEXT1.TXT** (igual que en (2) pero con el otro fichero).

(5) Escriba con Fusión de Ficheros usando como fichero de datos **MERGE-1.DAT** (Acceda con **ENTER** al menú principal y elija la opción **D** seguido de **ENTER** para confirmar, pulse después **COPY** ya dentro del menú de impresión con **DATA MERGE** para los valores por defecto. En ese momento verá la lista de los ficheros del disco activo y el programa solicitará el nombre del Fichero de Datos. Teclee el nombre **MERGE-1.DAT** y pulse **ENTER**, en la pantalla aparecerá

PULSE: A para todos los registros
S elegir los registros
ESC abandonar DATA MERGE y volver al menú principal.

Pulse **A** para indicar que desea escribir todos los registros.

Normalmente deseará que cada carta comience en una hoja diferente, pulse **Y** a la pregunta salto de página después de imprimir en la opción al final del menú de impresión.

Pruebe después con la opción **S** de seleccionar los registros y verá cómo van apareciendo uno a uno por la pantalla, preguntándole des-

pués si desea que sea escrito o no; si la respuesta es **NO**, se saltará al siguiente registro de Fichero de Datos y no lo imprimirá.

(6) Añada algún registro al Fichero de Datos y pruebe a realizar el proceso anterior (salve el nuevo fichero con el nombre **TEMP.DAT**, vuelva a cargar el fichero **TEXT1.TXT** como en (2) y especifique esta vez como nombre de Fichero de Datos **TEMP.DAT**.

(7) Pruebe a incluir en la circular el escribir el teléfono (con &T) y realice el paso(4).

ENTRADA DE TEXTO DURANTE LA IMPRESION

El caracter & de Petición.

Si el fichero de texto que va a ser escrito con Fusión de Ficheros contiene el carácter **&** seguido de las comillas (") dicho carácter será interpretado como la petición de una pregunta cuya respuesta será o no incluída en el listado.

De esta forma, el usuario puede alterar a voluntad la salida de la carta, incluyendo en ella alguna frase variable que le será preguntada durante la impresión del fichero.

TASWORD visualizará la petición y si el usuario responde con una frase seguida de **ENTER**, dicha frase se imprimirá y continuará el listado.

Para las siguientes peticiones hay tres posibilidades:

1. Proceder como arriba.
2. Pulsar **ENTER**, en cuyo caso se asume la última respuesta.
3. Pulsar la **BARRA DE ESPACIO** para saltarnos la petición.

Pueden existir todas las peticiones que se deseen en el texto pero el programa sólo recordará las respuestas de las seis últimas efectuadas.

SESION TUTORIAL 2.

ENTRADA DE TEXTO DURANTE LA IMPRESION

(1) Cargue e inspeccione el fichero **TEXT2.TXT** compruebe que el fichero contiene el siguiente texto:

&N
&A Estimado &N
Gracias por el interés mostrado por nuestro producto, en breve le realizaremos una demostración con la que no dudamos de su elección la fecha posible puede ser escrita fecha.

Cordialmente

OFITES INFORMATICA

(2) Escriba con la opción DATA Merge usando para ello el fichero **MERGE1.DAT**.

(3) Incluya alguna otra petición en el fichero de texto y compruebe los resultados.

NUMERACION DE DOCUMENTOS. EL COMANDO &número.

Los documentos pueden numerarse a partir de un número arbitrario elegido por el usuario. Durante la impresión, el primer documento tomará el valor dado en el comando número y los siguientes, uno sucesivo.

El fichero de texto puede contener hasta 16 comandos número.

SESION TUTORIAL 3. NUMERACION DE DOCUMENTOS.

(1) Incluyan algún comando número al fichero de texto **TEXT2.TXT** (por ejemplo, antes de "Estimado N" incluya la frase "documento número"1).

(2) Ejecute la impresión y compruebe la numeración de los documentos (utilice siempre como "fichero data merge" MERGE. DAT).

(3) Incluya algún otro comando & número de texto y dele otro número de inicio, 8 por ejemplo y compruebe los resultados.

IMPRESION CONDICIONAL. EL COMANDO &&.

La aparición doble del caracter & en el texto se interpreta como una condición a cumplir para realizar la impresión. De esta forma, pueden seleccionarse los registros del "fichero" Data Merge que van a escribirse según se cumpla o no la condición.

La sintaxis de la orden es dos veces el signo & (**&&**) seguido del nombre de un campo del registro y de la condición a cumplir.

Las condiciones a cumplir son:

= **igual a**
< **menor que**
> **mayor que**
< > **distinto de**

Algunos ejemplos de comandos condicionales válidos son:

&&T=1
&&N< >5000
&&

TASWORD comprobará si el campo (cuyo nombre se indica a continuación de &&) perteneciente al registro activo, satisface o no a la condición para decidir su impresión o no.

Si la condición es cierta se imprimirá y si no lo es se suspenderá la impresión hasta el siguiente registro o hasta que aparezca un caracter &&, en cuyo caso la impresión continuará a partir de ahí (todavía para ese registro).

Los números deben ser enteros y no pueden contener decimales y aquel en ese caso se trataría como texto. Las comparaciones para texto sobre > se realizan según el valor ASCII asociado a cada caracter.

SESION DE APRENDIZAJE 4.
Escritura condicional.

(1) Carge e inspeccione el fichero de texto **TEXT3.TXT** contiene una condición númerica el texto es:

```
    &&T=(91)
&N
&A
  Estimado &N
```

Esto es un ejemplo de cómo puede condicionarse la salida de la circular a una condición a satisfacer por los clientes.

Atentamente

OFITES INFORMATICA

En esta carta la condición de impresión se basa en el campo T que debe ser igual a (91).

(2) Ejecute Impresión con Data Merge utilizando el "fichero data merge" **MERGE1. DAT**. Como el carácter siguiente al número es un espacio en blanco, el programa buscará aquellos registros cuyo campo T comienze por 1.

(3) Pruebe a cambiar el fichero con variantes.

(4) Carge después el fichero **TEXT4.TXT** que presenta un forma diferente incluyendo además la aparición del caracter && únicamente.

El fichero contiene lo siguiente:

```
&N
&A
  Estimado &N
```

Esta carta se mandará a todos los clientes pero la parte inferior sólo la recibirán los que tengan el prefijo (91)

&&T (91)

Esto es lo que no van a tener todos

&&

Esto volverán a tenerlo todos:

Atentamente

OFITES INFORMATICA

En este ejemplo se escribirán tantas cartas como registros contenga el "fichero data merge" pero sólo aquellos cuyo teléfono sea de Madrid (91) contarán con la frase central "Esto es lo que no van a tener todos".

(5) Carge el fichero **TEXT5.TXT** para observar el uso de DATA MERGE con el fin de extraer información únicamente de un registro del fichero por impresora. Con él solamente sacamos la información relativa al cliente Microhoby.

```
&&N=Microhoby
&N
&A
          Estimado &N
Esta carta sólo va a recibirla usted &N
Atentamente
OFITES INFORMATICA
```

ADAPTACION DEL PROGRAMA

TASWORD contiene un conjunto completo de opciones que permiten al usuario crear una versión del programa acomodada a los requisitos y preferencias personales. Siempre que se guarde el programa, se hace con los valores preescritos en ese momento. Puede por tanto, acomodar el programa a su gusto, guardarlo en el disco y posteriormente cargar su propia versión. Eso elimina la necesidad de alterar los valores preescritos en el programa siempre que lo cargue. Guarde el disco original cómo una copia de respaldo.

Se recomienda que consulte las secciones pertinentes al examinar las siguientes partes de este manual a medida que vaya repasando las opciones para acomodar el programa.

Para configurar **TASWORD** pulse **ENTER** para pasar al menú principal y después la letra **C** y **ENTER** para confirmar.**TASWORD** presentará el siguiente menú:

DEFINIR FORMA PAGINA Y/N

DEFINIR CARACTERES NORMALES IMPRESION Y/N

DEFINIR 2 JUEGO CARACTERES Y/N

DEFINIR TECLADO NUMERICO Y/N

CAMBIO PROGRAMA Y/N

Si se pulsa la tecla **Y** como respuesta a cualquiera de las cuestiones presentadas, el programa irá a la rutina correspondiente de acomodación del programa. Cada una de estas rutinas está descrita en la página cuyo número aparece a la derecha.

Al regresar de cualquiera de las rutinas se le presentará la siguiente opción de las mostradas.

Pulsando **N** o cualquier otra tecla como respuesta a cualquiera de las opciones mencionadas, hará que el sistema le presente:

Definir formato de página.

Esta opción le permite establecer su propio formato de página que algunos denominan maqueta y especificar los códigos que su impresora emplee para el retorno de carro, el avance de línea, salto de página, etc...

Cuando se elige esta opción para acomodar el programa, se le presentarán sucesivamente las siguientes cuestiones:

Número líneas por página	**(50)**
Número líneas cabecera	**(2)**
Texto pie	**(3)**
Retorno de carro	**(13)**
Linefeed	**(10)**
Form-feed	**(12)**

Los números entre paréntesis son los valores por defecto conservados en el programa original.

Para especificar un nuevo valor para cualquiera de los parámetros mostrados teclee el nuevo valor y luego pulse **ENTER**. Para conservar el valor por defecto pulse simplemente **ENTER**. El cursor le indica la pregunta que en cada momento le esté haciendo el programa.

Las primeras cinco cuestiones presentadas le permiten definir su propio formato de página. Las tres últimas le permiten definir los códigos correspondientes a la impresora. Casi todas las impresoras usan los códigos entre paréntesis. Muchas impresoras llevan un conmutador o llave interna que puede ponerse o quitarse; si está puesto por ejemplo, hace que la impresora efectúe un avance de línea además de un retorno de carro a la recepción de una señal externa que indique sólo retorno de carro.

Si su impresora le produce un espaciado entre líneas dobles es porque está ocurriendo lo descrito antes. Si no quiere que esto ocurra, baje el conmutador específico o especifique en el programa **TASWORD** que el código para linefeed (avance de línea) es cero (0).

DEFINIR CARACTERES NORMALES DE IMPRESION:

Viene adaptado para la Serikosha SP-1000 CPC.

Esta opción le permite asociar una serie de hasta tres códigos con cualquiera de los caracteres normales que teclee. Cuando se imprime el carácter, es realmente dicha serie de códigos lo que se envía a la impresora.

El programa se suministra con un solo código asociado con cada caracter. Dicho código es el código ASCII correspondiente a él. Puede que desee definir algun otro código o una sucesión de códigos para algún caracter, con el fin, por ejemplo, de imprimir acentos sobre las letras o para definir el código en su impresora que corresponde al signo.

Cuando se elige esta opción, el programa le sugiere que "Teclee el caracter para el que desea definir una sucesión". Teclee el caracter o pulse ENTER si ha acabado o no desea definir un nuevo código o serie de ellos.

Si teclea una letra, el programa le mostrará la serie de códigos asociada actualmente con dicha tecla y le invitará a que teclee una nueva sucesión de códigos si lo desea.

Teclee hasta tres números pulsando **ENTER** después de cada uno de ellos. Para terminar una sucesión con menos de tres caracteres pulse **ENTER** varias veces.

Si pulsa **ENTER** para terminar la serie de códigos asociados al carácter, antes de introducir el primero de ellos, se asocia al carácter una serie vacía y por tanto no se imprimirá nada visible en relación con ese caracter.

Ejemplo:

En este ejemplo el caracter normal # se alterará para que produzca un signo "más o menos" a la hora de imprimir.

Elija la opción "definir caracteres normales de impresión" y teclee un # como respuesta a la pregunta "teclee carácter para el que desea definir una suce-

sión". El programa le mostrará el código "antiguo" o la serie de códigos asociada actualmente al caracter # y le invitará a que designe una nueva serie de códigos para ese caracter normal.

Deseamos que la impresora imprima en lugar de un # el signo +, después que retroceda y escriba el caracter subrayado que actuará de signo menos.

El código de nuestra impresora para el signo más es el 43 que coincide con el valor ASCII.

El código para el retroceso (backspace) en la mayoría de las impresoras es el 8.

El código para el caracter es el ASCII 95.

Teclearíamos pues 43, luego 8 y por último el 9 pulsando **ENTER** después de cada uno de ellos.

DEFINIR CARACTERES DE CONTROL PARA IMPRESORA

Esta opción le permite asociar una serie de hasta cinco códigos como cualquiera de los caracteres de control para la impresora. Estos caracteres de control de la impresora son las letras en video inverso, tanto mayúsculas como minúsculas. Estos caracteres de control se consiguen presionando previamente el comando ↑ **SPACE** y pulsando luego la letra correspondiente.

El programa se suministra con los caracteres de control para la impresora asociados a las letras A-O y a-o, definidos de manera que correspondan a la serie de códigos de control que utiliza la impresora EPSON FX-80, logrando los efectos mostrados en la página de ayuda.

Algunas de estas series de códigos son válidas para otras impresoras. Los caracteres de control para la impresora, correspondientes a las letras P-T y p-t están sin definir en el programa tal y como se suministra, pudiéndolos definir usted según sus necesidades; también puede hacerlo con los que ya están **definidos ADE1 caracter** de control siempre fuerza el avance de página. Los caracteres de control V-Z y v-z están reservados para ser usados con **TASPRINT**.

Para asociar a los caracteres de control para impresora una determinada y concreta serie de códigos de control, pulse Y en respuesta a la opción definir caracteres de control de impresión.

Aparecerá en pantalla una lista con los caracteres de control con la serie de códigos asociados a ella actualmente. El programa le sugerirá que pulse una tecla de símbolos con el fin de especificar el caracter de control para la impresora para el que desee definir una nueva serie. Cuando haya tecleado una letra, el programa le pedirá que le introduzca la serie de códigos correspondiente. Puede teclear hasta cinco códigos pulsando **ENTER** después de cada uno de ellos. Si la serie es menor que 5 puede simplemente ir pulsando **ENTER.TASWORD** le volverá a mostrar los caracteres de control y la serie de códigos asociados a cada uno de ellos. Puede cambiar la definición de otro caracter volviendo a repetir el proceso descrito arriba o pulsar **ENTER** para salir de la opción.

Los códigos que asocia a un caracter de control ha de introducirlos como números decimales.

Un carácter de control para impresora (en video inverso) ocupa una posición en la línea de un fichero de texto. Si la serie de códigos asociada a dicho caracter, no provoca que se imprima un símbolo, entonces, se perderá la justificación del texto impreso, ya que la línea que contiene solamente uno de tales caracteres de control, tendrá una posición menos al imprimir, que una línea que no lo contenga.

Este efecto se evita incluyendo el código para un espacio en blanco dentro de la serie de códigos asociada. El programa se suministra con la J y la j en video inverso, que sirven en la EPSON FX-80 para el comienzo y el final del subrayado, incluyendo uno de tales espacios.

DEFINIR SEGUNDO JUEGO DE CARACTERES.

Esta opción le permite definir y asociar una serie de hasta tres códigos, con cualquiera de los caracteres pertenecientes al segundo juego de caracteres.

Esta opción funciona de la misma manera que la descrita antes para definir los caracteres normales de impresión, sólo que lo realiza con los caracteres llamados "alternativos".

DEFINIR TECLADO NUMERICO.

Esta opción sirve para asignar uno o dos códigos a cada tecla del grupo de funciones, (teclas numéricas de función), en su estado normal y mayúscula.

Cuando se elige esta opción, se pregunta al usuario por la tecla de función que desea definir, y a continuación cuáles son los códigos que desea asociarle. Cuando se pulse la tecla redefinida, dichos códigos aparecerán en la pantalla.

El código que es generado cuando se pulsa CTRL es 186. Por ejemplo, el caracter alfa se produce tras pulsar CTRL y la letra A minúscula, de esta forma nosotros podemos asociar a una tecla de función númerica dicho carácter sin más que asignarle los códigos 186 y el valor ASCII de la A (97).

Ejemplo: el carácter alfa se produce tras pulsar CTRL y la letra A minúscula, de esta forma, nosotros podemos asociar a una tecla de función numérica, dicho carácter nada más que asignándole los códigos 186 y el valor ASCII de la tecla correspondiente.

CAMBIO DE PROGRAMAS

Esta opción permite al usuario hacer diversas modificaciones en el programa. Cuando la elige esta parte del programa le responde y parece en pantalla lo siguiente:

pen color (26)
color papel (0)
color borde 1 (0)
color borde 2 (13)
cursor shape (4)
tipo cursor (0)
margen izdo (0)
caracr,control data merge (38)
caract. control fichero impresión (36)
suprimir ENTER Y/N
suprimir justificación
pantalla Y/N
escribir dcha a izda Y/N
fijar ayuda Y/N

Los valores que aparecen entre paréntesis, son los asignados por defecto. Pulse**ENTER** para conservarlos.

COLOR DE PLUMA

Así se especifica el color o el brillo de los monitores monocromáticos con que se mostrará el texto dentro del fichero de texto. El programa se proporciona con el 26 que es el blanco brillante. Teclee otro número para elegir otro color.

COLOR DE PAPEL

Especifica el color del fondo de la imagen. El programa se suministracon el valor 0 que corresponde al negro. Otro número comprendido entre 0 y 26 lo hará cambiar.

COLOR BORDE 1

Especifica el color normal del "marco".

COLOR BORDE 2

Este color de marco cambia al comienzo de la acción ejercida por alguna tecla de comando, para indicar un tiempo de demora mientras el programa efectúa algún tratamiento con el texto.

FORMA DEL CURSOR (Cursor Shape)

El símbolo usado para el cursor se puede cambiar, el 4 es el cursor estandar y el 95 es el subrayado.

TIPO DE CURSOR

Cero corresponde a un cursor opaco. Un cursor opaco oscurece el carácter situado exactamente en la misma posición que él cuando parpadea. Teclee un 1 para un cursor transparente.

CARACTER CONTROL DATA MERGE

El 38 es el código ASCII asociado al signo &, usado en el data merge si otro caracter es especificado. Este es el caracter de control para procesos de Data merge.

ELIMINAR ENTER

Si se elige esta opción, no hará falta pulsar la tecla **ENTER** después de elegir las opciones en los diferentes menús para confirmar la elección.

ELIMINAR JUSTIFICACION DE LA PANTALLA

La rejustificación de la pantalla, será más rápida si se efectúa durante la ejecución normal de la edición, realizándose al acabar el proceso.

ESCRIBIR DE DERECHA A IZQUIERDA

Utilizando para escribir en sentido inverso (de dcha. a izda.), para ciertos países.

FIJAR AYUDA Y/N

TASWORD tiene la facilidad de editar partes de página de ayuda que corresponden a los caracteres de control para la impresora y al segundo repertorio de caracteres mediante las teclas de este comando: ↑3 y ↑4, tal y como se describe. Esta facultad está normalmente cancelada de manera que no borre accidentalmente ni parte de su texto, ni parte de la página de ayuda. Respondiendo Y se faculta o habilita la acción ejercida por la tecla de comando ↑3. El uso posterior de esta tecla de comado posibilita la acción del comando ↑4 además de copiar la parte correspondiente de la página de ayuda sobre las doce líneas superiores de la pantalla (escribiendo encima mismo de cualquier texto que allí hubiere). Cuando se pulsa el comando ↑4, que ha sido previamente habilitado, deja las 12 líneas superiores de la pantalla sobre el área pertinente de la memoria e inmediatamente después, vuelve a inutilizar la acción de ↑3 y ↑4.

Puede que desee editar la parte de la página de ayuda que corresponde a los caracteres de control para la impresora. Si por p.e., ha redefinido algunos de dichos caracteres de control de manera que ejerza fuciones diferentes a las descritas en la página de ayuda.

Una razón para editar, mostrar y revisar la parte de la página de ayuda que corresponde al segundo repertorio de caracteres, puede ser que usted use

frecuentemente algunos de los caracteres pertenecientes a ese segundo juego de caracteres. Puede entonces, querer borrar el resto de dicha parte de página de ayuda de manera que le sea fácil encontrar el carácter o caracteres que utiliza más a menudo.

Distribuidor Exclusivo para ESPAÑA:

OFITES INFORMATICA S. A.
Avda. Isabel II, 16-18 8.°
20011 SAN SEBASTIAN
Tel. (943-45 55 44/45 55 33)

Ofites
Informática
Avda. Isabel II, 16-8.°
Tel.: 45.55.44
45.55.33
SAN SEBASTIAN