

AMSDRAW II

Amdraw II, es un programa de utilidad, que permite al usuario, realizar sus propios dibujos, aprovechando las máximas ventajas de la gran resolución gráfica, y magníficos colores, de **AMSTRAD 464/664**.

INSTRUCCIONES DE OPERACION

El programa muestra en pantalla la totalidad de los comandos que puede utilizar para realizar sus dibujos, y que comentaremos de forma detallada. El programa funciona bajo dos aspectos, en modo «comando», y en modo «dibujando», teniendo cada uno, sus respectivos comandos.

– **MODO DIBUJANDO:** Dispone de la totalidad de la pantalla para dibujar con la plumilla que aparece en pantalla. Para solicitar una opción determinada, sólo se ha de pulsar la tecla indicativa del mismo, y que son:

R Entra al modo comando. Causa Validación (ver comando ↑).

TECLAS DEL CURSOR. Propician el movimiento de la plumilla, en todas direcciones.

SHIFT Movimiento lento de la plumilla. Se debe mantener pulsada.

BARRA DE ESPACIO. Pone un punto en la posición de la plumilla.

TAB Genera una línea «elástica», que sigue el curso de la plumilla, hasta que se deje de pulsar la tecla **TAB**.

T Pone un punto gordo.

P Pinta el área donde se encuentre la plumilla con el color actual, la tecla **COPY**, detiene el proceso.

De **0** a **9** y de **A** a **F**. Selecciona la tinta actual. Con las teclas de arriba y abajo se selecciona el color de dicha tinta.

S Determina un área rectangular. **ENTER** lo fija en pantalla, **DEL**, lo borra, **U** recorta el área (elemento gráfico), y lo guarda en memoria, **I**, lo rellena de la tinta actual, y **O X Z**, aplican una máscara **OR**, **XOR** o **AND** respectivamente.

K Presenta el elemento gráfico actual. Con las teclas del cursor se selecciona el resto de elementos disponibles en memoria. **ENTER** pega el elemento en pantalla (en la posición de la plumilla), y **DEL** devuelve el control a la plumilla, sin fijar el elemento. Causa validación.

M Amplía la zona de pantalla donde está la plumilla. Con **Espacio**, dibuja, con **DEL**, abandona, y con **ENTER**, termina.

↑ Produce la validación de la pantalla. La validación consiste, en mantener la pantalla «guardada» en memoria. Cada vez que se utiliza un comando que produce validación, esta nueva, reemplaza a la última que hubiere.

CLR Restauración de la pantalla que había reservada en memoria, tras la última validación.

– **MODO COMANDO:** En este Modo, podrá efectuar determinadas funciones de índole general, como grabar el dibujo, borrarlo, etc. Para utilizar estos comandos, se debe pulsar la R cuando se está en modo Dibujando. También puedes escribir el comando en abreviatura (lo que aparece entre corchetes [...]).

[H] **HEL** Muestra en pantalla la totalidad de los comandos con un pequeño comentario, tanto los de un modo, como los de otro.

[CA] **CAT** Muestra el contenido (catálogo) del disco.

[CA] **CAT S** Muestra únicamente el catálogo de pantallas.

[CA] **CAT E** Muestra únicamente el catálogo de elementos gráficos.

[M] **MOD n** Cambia el modo de resolución (0, 1 ó 2).

[C] **CLE** Borra el elemento actual.

[T] **TEX** texto. Escribe en pantalla, a partir de la posición de la plumilla, el texto especificado. **DEL** borra, y **ENTER**, para continuar.

[B] **BOR n** Cambia el borde al color n.

CLS Borra toda la pantalla.

[L] **LOA S** nombre. Para cargar una pantalla en memoria (nombre. SCR).

[L] **LOA E** nombre. Para cargar un elemento gráfico en memoria (nombre.ELE).

[S] **SAV S** nombre. Para gravar la pantalla actual (nombre. SCR).

[S] **SAV E** nombre. Para gravar el elemento actual (nombre. ELE).

[E] **ERA** nombre. Borra el fichero especificado (pantalla = .SCR, elemento = .ELE). Si no se especifica ningún nombre, borra todos los .BAK.

[P] **POS x y.** Coloca la plumilla en la posición indicada por X e Y. Si no se especifican coordenadas, colocará la plumilla, en el centro de la pantalla.

: Para separar comandos en una misma línea.

LINEA VACIA. Retorna al modo dibujado.

Tecla 0 del bloque numérico. Sirve para retornar al programa, cuando se haya salido de este, por fichero no encontrado, etcétera.

Se incluye en el disco, un programa de demostración.

Teclea RUN"DEMO y pulsa ENTER.