

SYSTEM X

PRIDE UTILITIES

Amstrad CPC 464/664/6128

(CASSETTE)

SYSTEM X

SYSTEM X usa comandos externos, los cuales son identificados por el signo |, (barra vertical), que precederá al nombre del comando. Este signo lo conseguirás pulsando **SHIFT** y la tecla **@**. El nombre puede estar escrito con mayúsculas o con minúsculas. Al listar el programa todo aparecerá con mayúsculas. La sintaxis es ligeramente diferente a los comandos de **Basic**, puesto que todos los parámetros pasados por el **RSX** deben ser precedidos por una coma. Los comandos que devuelvan valores en una variable o string, deberán tener la variable o

el string asignado a un valor antes de usar el comando y deberán ser precedidos del caracter @ cuando sean usados como un parámetro.

Comandos

I CAPOFF (sin parámetros)

Este comando desactivará la tecla CAPS LOCK dentro del programa. Todos los caracteres leídos desde el teclado aparecerán con letras minúsculas.

I CAPON (sin parámetros)

Este comando activará la tecla CAPS LOCK dentro del programa. Todos los caracteres leídos desde el teclado, aparecerán en letras mayúsculas.

I CIRCLE (uno o dos parámetros)

Dibujará un círculo cuyo centro será la posición actual del cursor gráfico. El comando es seguido por el radio del círculo y es dibujado usando el lápiz de gráficos actual.

```
20 FOR X%= 1 TO 39:PRINT " ";
```

```
30 I FRAME
```

```
40 PRINT CHR$(255)CHR$(8);:NEXT:RUN
```

Intenta este ejemplo con y sin la línea número 30 y aprecia la diferencia.

I FLUSH (sin parámetros)

Es utilizado para limpiar las entradas en el buffer y prevenir una excesiva concentración de caracteres.

```
10 CLS:PRINT "PULSA MUCHAS TECLAS"
```

```
20 FOR X=1 TO 5000:NEXT
```

```
30 I FLUSH
```

Ejecuta estas líneas con y sin la línea número 30 y observa la diferencia.

I GETCHAR (un parámetro)

Este comando leerá desde la pantalla en la posición actual del cursor y colocará el resultado en una cadena. Si el carácter es imposible de leer, el string no será cambiado.

```
10 CLS:PRINT "SYSTEM X"  
20 FOR X=1 TO 40:LOCATE X,1  
30 C$=" ": I GETCHAR, @ C$  
40 LOCATE X,13:PRINT C$:NEXT
```

Copiará de la parte superior de la pantalla y la colocará en el centro.

I GETKEY (un parámetro)

Detendrá la ejecución del programa y esperará a que una tecla sea pulsada. El carácter asignado a esta tecla, será devuelto en un string. Si la tecla tiene una extensión de string asignada, entonces sólo será devuelto el primer carácter. Ver, por ejemplo, **I CURON**.

I GPEN (un parámetro)

Cambiará el lápiz gráfico. Ver, por ejemplo, **I FILL**.

I GOVER (un parámetro)

Activará o desactivará los gráficos en modo XOR para permitirte borrar líneas, etc. Un pa-

Esto es una doble dirección. Devolverá el resultado de el contenido de dos localizaciones de memoria consecutivas en RAM, en una variable entera ya asignada.

El resultado estará señalado en formato de 16 bits y siguiendo la conversión normal del Z80, primero el byte bajo.

10 A%=0

20 I DPOKE,&2000,&BB5A VER I DPOKE

30 I DPEEK,&2000, @ A%:PRINT HEX\$(A%)

Tomará BB5A

I DPOKE (dos parámetros)

Es un doble poke. Colocará un número de 16 bit dentro de dos localizaciones consecutivas de memoria RAM siguiendo la conversión normal del Z80, primero el byte bajo. Toma como ejemplo I DPEEK.

I DSCREEN (sin parámetros)

Usando este comando, toda la pantalla se moverá una línea hacia abajo. Las líneas movidas

fuera de la pantalla se perderán.

I FILL (un parámetro)

Rellenará el área de cualquier figura con el color especificado. Llenará un área encima de la línea donde está dibujando actualmente el lápiz o en la línea de dibujo donde el lápiz a empezado a utilizar el comando FILL. Este empezará a actuar desde la posición actual del cursor y estará limitado por el tamaño de la ventana.

10 I GPEN,3

20 MOVE 320, 200: I CIRCLE,100,50

30 I FILL,2

Este programa dibujará un círculo ovalado en el centro de la pantalla usando el lápiz de color 3, rojo, y lo rellenará con el pen 2, azul.

I FRAME (sin parámetros)

Con este comando puedes realizar un desplazamiento uniforme de los caracteres en pantalla.

10 MODE 1:LOCATE 1,10

parámetros son: Desde dirección, Hasta dirección, Para X número de Bytes.

10 MODE 0:MOVE 320,200

20 I CIRCLE,100

30 I FILL,15

40 I SHIFT,&C000,&4000,&4000: REM GRABA LA PANTALLA EN LA DIRECCION &4000

50 MODE 1:INPUT "PULSE ENTER PARA VOLVER A LA PANTALLA ",A\$:MODE 0

60 I SHIFT,&4000,&C000,&4000:REM DEVUELVE LA PANTALLA

I USCREEN (sin parámetros)

Mueve toda la pantalla hacia arriba una línea. Las líneas que se salgan de la pantalla, se perderán.

I VIS (sin parámetros)

Vuelve a hacer visible la pantalla después de haber utilizado I INVIS.

Ver I INVIS.

I ZIP (un parámetro)

Es similar a SPEED WRITE excepto que ofrece siete velocidades en lugar de dos. Estas son:

I ZIP,0 1000 baudios

I ZIP,1 1500 baudios

I ZIP,2 2000 baudios

I ZIP,3 2500 baudios

I ZIP,4 3000 baudios

I ZIP,5 3500 baudios

I ZIP,6 4000 baudios

El valor más alto de baudios es el menos aconsejable para realizar una grabación.

INFORME DE ERRORES

El SYSTEM X sólo dará un informe de error, PARAMETER ERROR. Este error se producirá cuando introduzcas un número equivocado como parámetro o un parámetro fuera de los límites permitidos. Otros informes de errores que comúnmente te dará en Basic son:

10 MOVE 320, 200: I CIRCLE, 100

Esta línea dibujará un círculo de 100 de radio en el centro de la pantalla.

También puede utilizarse este comando añadiendo un segundo parámetro. En este caso, el primer parámetro se refiere al radio horizontal y el segundo al radio vertical.

10 MOVE 320, 200: I CIRCLE, 100, 50

Dibujará un círculo ovalado con 100 de radio horizontal y 50 de radio vertical en el centro de la pantalla.

El máximo valor permitido para cualquier parámetro es 255.

I CUROFF (sin parámetros)

Desactiva el cursor. Ver **I CURON**

I CURON (sin parámetros)

Permite que el cursor vuelva a ser mostrado en la pantalla.

10 K\$=" _"

```
20 PRINT "PULSA CUALQUIER TECLA:";
30 I CURON: I GETKEY, @ K$: I CUROFF VER
GETKEY
40 PRINT K$
```

I DEPRO (sin parámetro)

Los programas en Basic grabados con la opción P, no pueden ser listados. Con este comando, puedes desactivar la protección desde dentro del programa. Puede ser usado al principio del programa como sigue:

```
10 CLS: INPUT "INTRODUZCA PASSWORD";
PW$
```

```
20 IF PW$=" <password >" THEN I DE-
PRO:LIST
```

```
30 REM Tu programa empieza aquí.
```

Cuando esto es grabado usando la opción P, sólo podrá volver a ser listado por alguien que conozca la palabra de paso, <password >. Ver también I PROTEC.

I DPEEK (dos parámetros)

Desactiva las funciones de impresora. Ver I PRON.

I PRON (sin parámetros)

Hace que todos los caracteres en pantalla salgan por impresora. I PROFF desactiva este comando.

I PROTECT (sin parámetros)

Con este comando es posible proteger un programa en Basic desde dentro del mismo haciendo que se autodestruya al volver al modo de comando directo.

I RPEEK (tres parámetros)

I RPEEK te permite ver cualquier dirección de ROM. El resultado de esta dirección será devuelto en un variable entera. Los parámetros son: direcciones, número ROM, @ variable entera. El número ROM puede ser 0 para la ROM de Basic o 7 para la ROM de la unidad de disco. Para direccionar en la ROM más baja, el número puede ser cualquiera.

10 A%=0

20 I RPEEK,&COO2,0,@ A%

30 PRINT "VERSION BASIC"A%

I R

I RESET (sin parámetros)

Hará Reset en la pantalla con el mode por defecto, tintas, borde, lápiz y papel. I R es una versión contraída por I RESET, la cual te será más fácil de usar al no tener que teclear el comando totalmente.

I RSCREEN (sin parámetros)

Moverá toda la pantalla un caracter a la derecha en Mode 1, dos caracteres en Mode 2 o medio caracter en Mode 0. Los caracteres que salgan de la pantalla, se perderán.

I SHIFT (tres parámetros)

Mediante este comando, puedes mover un bloque de memoria. Es, generalmente, utilizado para grabar la pantalla actual en memoria. Los

rámetro de 1 activará el comando y uno de 0 lo desactivará.

10 MOVE 320,200

20 I GOVER,0:I CIRCLE,50

30 I GOVER,1:I CIRCLE,50

40 GOTO 20

I HELP (sin parámetros)

Serán mostrados en pantalla todos los comandos a los que puedes acceder desde SYSTEM X.

I INVIS (sin parámetros)

Hará que la pantalla se vuelva invisible. El comando I VIS la volverá a hacer visible. Esto es usado para dar la impresión de escritura instantánea.

10 I INVIS

20 CLS:PEN 2:I HELP:PEN 1 Ver I HELP

30 I VIS

I INVERSE (sin parámetros)

Con este comando son cambiados los colores del lápiz y del papel.

10 CLS

**20 I INVERSE:PRINT "SYSTEM X":I INVERSE
I LSCREEN (sin parámetros)**

En **MODE 1**, moverá toda la pantalla un carácter hacia la izquierda. En **MODE 2**, dos caracteres o medio carácter en **MODE 0**. Los caracteres que se salgan de la pantalla se perderán.

I MOTOR (un parámetro)

Este comando activará o desactivará el control del motor del cassette. Un parámetro de 1, lo activará y uno de 0 lo desactivará. Esto es más frecuentemente usado en el **AMSTRAD 664** para permitir adelantar o rebobinar la cinta antes de introducir o sacar datos de ella dependiendo de la posición en la que estén.

I PROFF (sin parámetros)

SYNTAX ERROR: se produce cuando se omite la coma para el parámetro solicitado después del comando.

UNKNOWN COMMAND: se produce cuando se ha tecleado mal un comando o cuando se ha usado un punto en lugar de una coma. También puede producirse porque el **SYSTEM X** sea alterado en algún lugar.

IMPROPER ARGUMENT: se produce si no tienes inicializada una variable o string sin antes precederlo por un caracter @.

NOTA: con este programa en memoria, no puede ser cargada la rutina **RANDOM**, para archivos directos.