

**TRANSMAT**

## COMANDOS

Cuando vea (A)– o (B)– y un cursor negro estará en el modo de comando. Los siguientes comandos están disponibles:

### a) TRANS n

Transferirá programas de cinta a disco. El número (n) debe estar entre 0 y 225. Si no conoce el número escriba 0 y pulse ESC al terminar, para regresar al nivel de comando. TRANSMAT esperará a que escriba el nombre de su fichero para evitar el problema de crear fichero BAK, de programas con el mismo nombre. Si pulsa CLR ese programa no será transferido. En este nivel tiene, también, la facilidad de añadir al programa principal un pequeño programa de relocalización, para impedir la corrupción del área de memoria reservada para la unidad de disco en cargas subsiguientes.

### b) TRANS n AUTO

Transferirá n programas de cinta a disco. El número (n) debe estar entre 0 y 225. Si no conoce el número escriba 0 y pulse ESC al terminar, para regresar al nivel de comando. Esta opción transferirá los programas automáticamente, obligando a que el nombre de fichero sea legal o no relocalizando ningún código, por lo que debe usarlo solamente con programas que no corrompen el área de la unidad de disco, es decir, BASIC o ASCII.

### c) INFO

Esta opción imprimirá toda la información pertinente de todos los programas y ficheros en el disco de la unidad elegida.

### d) DISCA

Elige la unidad de disco A.

### e) DISCB

Elige la unidad de disco B.

### f) CPM

Introduce CPM.

### g) BASIC

Regresa a BASIC.

Puede regresar a TRANSMAT escribiendo I TMAT

h) REN nombre anterior-nombre nuevo

Poner nuevo nombre a un fichero.

i) ERA < nombre de fichero >

Borra un fichero.

j) DIR

Directorio.

l) USR n

Cambiar al número del usuario n.

Observe que puede utilizar referencias ambiguas de ficheros (\* , ?) con DIR y ERA. Vea el manual de su unidad de disco para más información sobre los comandos h -1.

## CONVERSION

Como probablemente sabrá, al grabar en disco no puede usar siempre el mismo nombre de fichero como podría hacerlo en cinta. En el modo AUTO, TRANSMAT tratará de hacer un nombre legal de fichero para disco del nombre original del fichero en cinta. (También hará esto en el modo no automático si sólo pulsa ENTER al pedirle el nombre que tendrá el fichero.) Esto significa que, como ocurre muchas veces, hay un programa cargador en BASIC que, a su vez, carga a otro programa; tendría que cambiar manualmente el comando LOAD apropiado para que se ajustara al nuevo nombre. También se aplica si el comando LOAD no tiene nombre de programa (LOAD" o RUN").

TRANSMAT quitará cualquier protección al programa BASIC para que pueda listarlo. Si el primer programa es binario, es necesario algún conocimiento de lenguaje-máquina. Sin embargo, si usa la opción INFO puede que encuentre que el segundo programa tiene una dirección de ejecución (Exc.). Si esto fuese así, podría ejecutarlo directamente sin el primer programa. Si hay más de dos programas, cerciórese de que los carga en el orden correcto; escriba los nombres cuando son transferidos o utilice la opción de impresión.

Otro problema que pudiera confrontar se deriva del hecho de que cuando la unidad de disco está conectada, HIMEM baja en 1.284 bytes y si el programa original está localizado muy alto en la memoria, al cargarlo de disco se corromperá a sí mismo y el ordenador se colgará. Una vez más, TRANSMAT tratará de ayudarle, con el modo no automático. Si ve que podrá tener problemas, imprimirá la Localización (Loc.), Longi-

tud (Len.) y, si las hubiera, la dirección de ejecución (Exec.) del programa. Le preguntará a continuación si quiere añadir un relocalizador al programa; pulsando N transferirá el programa como está. Si pulsa Y desplazará al programa al punto más alto de la memoria, y añadirá un programa relocalizador de 14 bytes al comienzo. A continuación imprimirá la nueva Len, Loc y Exec. Normalmente la dirección de ejecución será la misma que la de localización y se refiere a dónde ejecutará el programa relocalizador cuando vuelva a cargar el programa. Si el programa original tenía una dirección de ejecución, al llamar (CALL) o ejecutar (RUN), el programa relocalizador pondrá al programa en su lugar original y lo ejecutará después. Si no tenía una dirección de ejecución, al llamarle 'CALL' (NO USE RUN) relocalizará el programa y después regresaba 'RET' a BASIC. Una vez relocalizado el programa, las funciones de disco no funcionarán correctamente. A veces, se cargan gráficos definidos por el usuario desde cinta. Estos no deben ser relocalizados, sino simplemente cargados 1.284 bytes más abajo en la memoria. Esto también es aplicable a programas en BASIC que colocan los datos en memoria con el comando POKE.