Comandos de la unidad de Cinta HiLow

Preparar un cassette virgen	FORMATEO
Ver el contenido de la cinta	DIRECTORIO
Cargar un programa	LOAD
Grabar un programa	SAVE
Copiar juego o programa protegido	SAVE (especial)
Borrar programa	ERASE
Back-up de programa	Copia de seguridad
Cambiar de nombre a programa	RENOMBRAR
Merge-verify-copiador de pantallas	OTROS COMANDOS

Modo de seleccion de los mensajes

SIMPLE LADO | DOBLE LADO

selecciona el lado blanco

TECLAS ESPECIALES:

BOTON + 1 = RESET (inicializa la computadora pero no la infromacion del cassette)

BOTON + BREAK = BREAK extendido a codigo de maquina

Formateo

EXPLICACION: preparacion del cassette para ser usado por la unidad de cinta.
El formateo delimita los sectores para grabar informacion, graba y verifica cada sector, y elimina los sectores defectuosos.

SINTAXIS: SAVE "FORMAT (nombre del cassette)"
SAVE " @ (nombre del cassette"

SAVE "FORMAT DEMO"

QUITAR CASSETTE

COLOCAR CASSETTE A FORMATEAR

Verificar que el cassette sea el correcto, sino se perderian los datos existentes en el cassette.

CON BORRADO / SIN BORRADO

Si el cassette es virgen, sin borrado

SIMPLE LADO / DOBLE LADO

Opcion de grabar en 1 pista del cassette o en 2 pistas y el doble almacenamiento. En cassettes de baja calidad se recomienda simple lado.

Formateando cassette DEMO

GRABADOR DIGITAL

HILow

HARD – SOFT Y MANUFACTURA
XXXXXXXX XXXXXXXXX
XXXXXXXX XXXXXXXXX
ver 1.3D

Comienza el formateo, tiempo aproximado 15 minutos en cassettes C60.

GRABADOR DIGITAL

HILow

HARD – SOFT Y MANUFACTURA
XXXXXXXX XXXXXXXXX
XXXXXXXX XXXXXXXXX
– – – – – – ver 1.3D
Cassette: DEMO 1

352K libres ver 1.3D

Aparece en la parte inferior de la pantalla la cantidad de kilobytes libres, disponibles para usar.

DIRECTORIO

EXPLICACION : ver los archivos y el espacio libre existente en el cassette. Tambien da informacion del tipo, longitud, comienzo de cada bloque de programa, version de interfase, nombre del cassette y veces de actualizado del mismo.

Sintaxis: SAVE " " (con un espacio entre las comillas)
SAVE "CAT"
SAVE "↑"

SAVE " "

TIPOS DE BLOQUES DE DATOS

\BAS = programa en BASIC
\COD = codigo de maquina
\NUM = variable numerica
\CHR = variable alfanumerica
\NMI = copiado con el boton copiador (Non Mascarable Interrupt)

```
CASSETTE:  305                    47

.OMNICALC \BAS  5252    LINE 0
.DEMOPLAN \BAS 1636
.SYSOP        \BAS 1307   LINE 1
.CARACT       \BAS  628   LINE 1
*JUEGO         \NMI 49152 DIR 16384

XXX K Libres              HILow Ver X.XX
```

nombre dado con el formateo

CASSETTE: 305 47 ← numero de veces de actualizado el directorio. Se actualiza con cada grabacion. Se aparece con flash es que solo se ha podido leer uno de los dos directorios del cassette.

Tipo de bloque de datos

Nombre

.OMNICALC \BAS 5252 LINE 0 — longitud del bloque de datos

.DEMOPLAN \BAS 1636 — linea de autolanzamiento del BASIC

.SYSOP \BAS 1307 LINE 1

.CARACT \BAS 628 LINE 1 — direccion de inicio del bloque en codigo de maquina

*JUEGO \NMI 49152 DIR 16384

Atributo del programa "." = comun "*" =\NMI

300 K Libres HiLow VER 1.3E ← Version de interfase

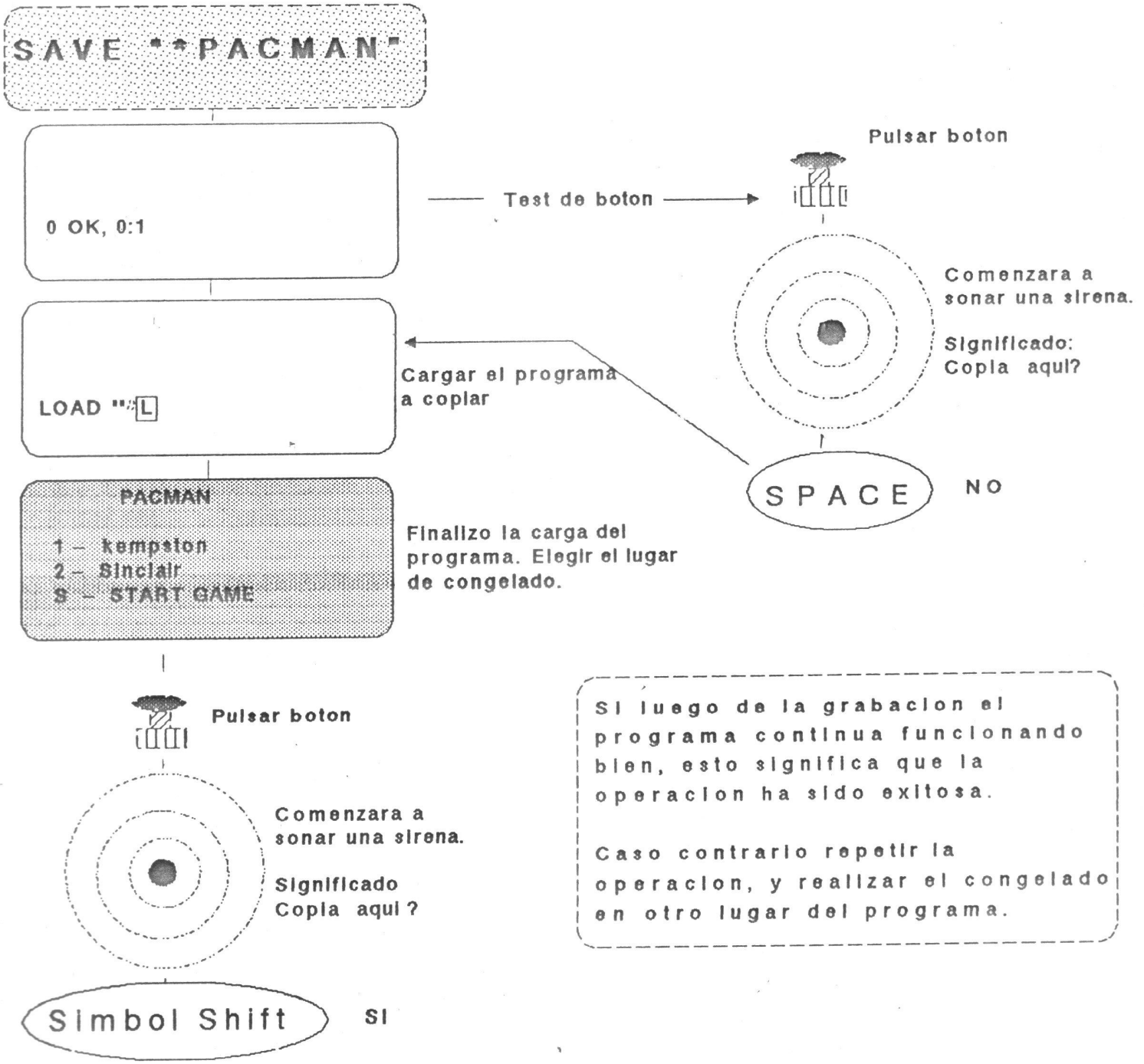
espacio libre en cassette

Save

OPCION BOTON COPIADOR

EXPLICACION : Sirve para copiar programas protegidos a la unidad de cinta. Luego de realizar este comando no realizar ningun otro comando de la unidad de cinta ni abrir la tapa del grabador , ya que se anularia el boton copiador. El pulsar el boton, produce un congelado del programa.

SINTAXIS : SAVE "*nombre del programa" (el nombre lo elige el usuario)



Si luego de la grabacion el programa continua funcionando bien, esto significa que la operacion ha sido exitosa.

Caso contrario repetir la operacion, y realizar el congelado en otro lugar del programa.

Save

OPCION DE PROGRAMAS NO PROTEGIDOS

EXPLICACION: comando para grabar programas en el cassette. Sirve tambien para introducir nuevos comandos como ERASE, FORMAT, CAT , renombrar y copiar archivos.

SINTAXIS: SAVE ".nombre" (CODE - DATA - SCREEN$)
SAVE ":nombre" (graba y verifica)
SAVE "(comando) (nombre)" Esto se explicara detalladamente en forma especial en cada uno del os comandos.l

```
10 PRINT 'AQUI ESTOY'

K
```

```
SAVE ".PRUEBA" LINE 10
```

```

0 OK, 0:1
```

Mensaje de fin de grabacion en unidad de cinta.

```

SAVE " "
```

Comando para ver el directorio

```
CASSETTE:  305                48

.OMNICALC \BAS  5252    LINE 0
.DEMOPLAN \BAS 1636
.SYSOP        \BAS 1307   LINE 1
.CARACT       \BAS  628   LINE 1
*JUEGO          \NMI 49152 DIR 16384
.PRUEBA       \BAS  18    LINE 10

298 K Libres            HILow Ver 1.3E
```

Notese la incorporacion del programa prueba al directorio , la reduccion en 2 K de los bytes libres y que se ha incrementado en uno el numero de actualizaciones del directorio. Para cargar el programa, realizar :

LOAD ".PRUEBA" o LOAD "."

Load

EXPLICACION : comando para cargar programas o archivos. Para cargar los programas copiados con boton copiador se utiliza el atributo "*".

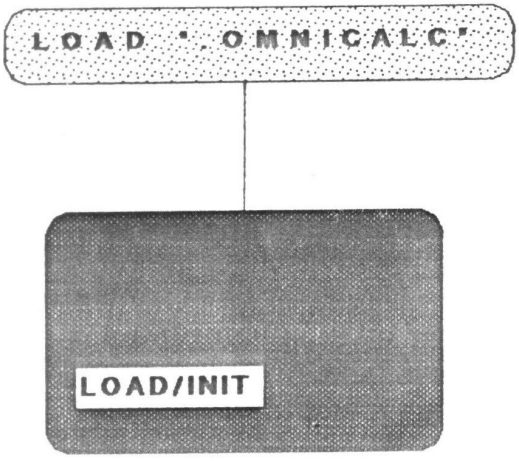
SINTAXIS:

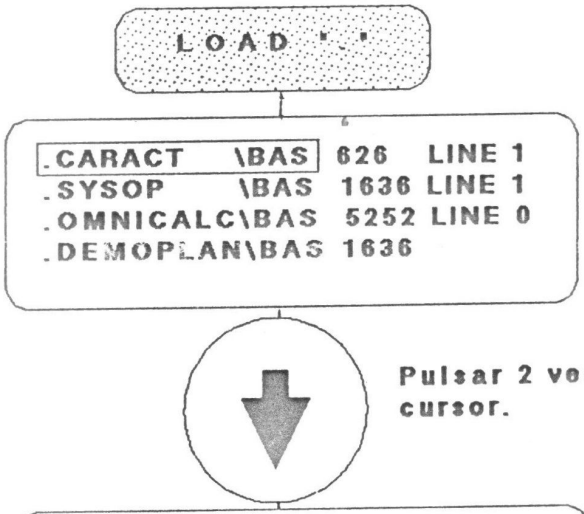
MODO DETALLADO

LOAD ". nombre" (CODE-DATA)
LOAD "*nombre"

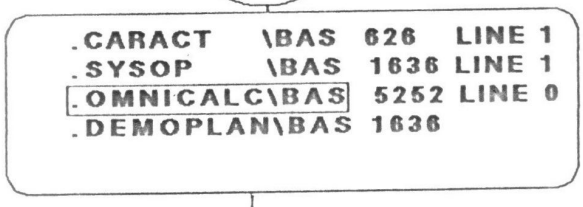
MODO DE SELECCION

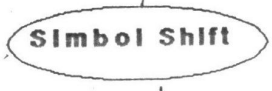
LOAD "." (CODE-DATA)
LOAD "*"



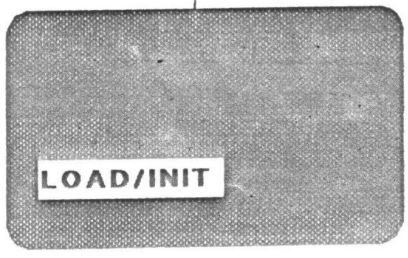


Pulsar 2 veces el cursor.





Confirma cargar el programa OMNICALC



EJEMPLO DE CARGA DE /NMI:

LOAD "*RAMBO"

O

LOAD "*"

Erase

EXPLICACION : comando para borrar programas o archivos.

SINTAXIS:

MODO DE SELECCION

SAVE " ERASE"
SAVE "|"

MODO DETALLADO

SAVE "ERASE nombre"
SAVE " nombre"

SAVE "ERASE "

```
.OMNICALC \BAS  5252    LINE 0
.DEMOPLAN \BAS 1636
.SYSOP         \BAS 1307   LINE 1
.CARACT       \BAS  628    LINE 1
*JUEGO          \NMI 49152 DIR 16384
.PRUEBA       \BAS  18     LINE 10

298 K Libres
```

Pulsar 5 veces el cursor.

```
.OMNICALC \BAS  5252    LINE 0
.DEMOPLAN \BAS 1636
.SYSOP         \BAS 1307   LINE 1
.CARACT       \BAS  628    LINE 1
*JUEGO          \NMI 49152 DIR 16384
PRUEBA        \BAS  18     LINE 10

298 K Libres
```

Simbol Shift

SI.

Se, elige el archivo PRUEBA\BAS para borrar

SAVE "ERASE PRUEBA"

```
0 OK  0:1
```

```
.OMNICALC \BAS  5252    LINE 0
.DEMOPLAN \BAS 1636
.SYSOP         \BAS 1307   LINE 1
.CARACT       \BAS  628    LINE 1
*JUEGO          \NMI 49152 DIR 16384

300 K Libres
```

Para continuar eligiendo, elegir mas con los cursores.

SPACE

No mas archivos a elegir.

CONFIRMA BORRADO

Simbol Shift

SI

COPIA DE SEGURIDAD

EXPLICACION : comando que permite copiar un programa o archivo a otro cassette formateado.

SINTAXIS:

MODO DETALLADO

SAVE '=nombre'

SAVE "=OMNICALC"

COLOCAR ORIGINAL

Simbol Shift

MODO DE SELECCION

SAVE '='

SAVE "="

COLOCAR ORIGINAL

Simbol Shift — Ya esta puesto

.OMNICALC \BAS 5252 LINE 0
.DEMOPLAN \BAS 1636
.SYSOP \BAS 1307 LINE 1
.CARACT \BAS 628 LINE 1
*JUEGO \NMI 49152 DIR 16384

Seleccionar el archivo a copiar con los cursores.

Simbol Shift — Quiero copiarlo

LEE

CAMBIAR CASSETTE

Simbol Shift — Ya esta puesto el otro cassette

GRABA

VERIFICA ?

Simbol Shift — SI

OTRA COPIA ?

SI — Simbol Shift

SPACE — NO

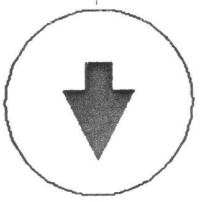
RENOMBRAR ARCHIVO

EXPLICACION : comando para cambiar el nombre a un programa o archivo.

SINTAXIS : SAVE "[nuevo nombre"

SAVE "[SISTOP"

```
.OMNICALC \BAS  5252    LINE 0
.DEMOPLAN \BAS 1636
.SYSOP        \BAS 1307   LINE 1
.CARACT      \BAS  628    LINE 1
*JUEGO         \NMI 49152 DIR 16384
```



Pulsar 2 veces el cursor.

```
.OMNICALC \BAS  5252    LINE 0
.DEMOPLAN \BAS 1636
.SYSOP        \BAS 1307   LINE 1
.CARACT      \BAS  628    LINE 1
*JUEGO         \NMI 49152 DIR 16384
```

Se quiere cambiar el nombre a SYSOP\BAS por SISTOP\BAS ?

Simbol Shift

SI

OTROS COMANDOS

Merge

EXPLICACION : sirve para juntar 2 programas escritos en BASIC. Si poseen un mismo numero de linea, se borraran las del primer programa.

SINTAXIS:

MODO DETALLADO MODO DE SELECCION

MERGE ".nombre" MERGE "."

Verify

EXPLICACION: verifica el contenido de la memoria con lo grabado en la cinta.

SINTAXIS:

MODO DETALLADO:
VERIFY ".nombre" (CODE - DATA)

MODO DE SELECCION:
VERIFY "." (CODE - DATA)

Copiador de pantallas

EXPLICACION: comando para habilitar el boton copiador, para copia de pantallas. El sistema es igual al de copiar un programa con el boton. La diferencia esta en que la habilitacion del boton lleva en la sintaxis la palabra SCREEN$.

SINTAXIS: SAVE "*nombre" SCREEN$