

MICRODIGITAL



TK color
computer

Manual de Operação
TK
color computer

Projeto e execução editorial: Departamento de Publicações Técnicas da Microdigital Eletrônica Ltda.

Copyright © 1986 de Microdigital Eletrônica Ltda. — Todos os direitos reservados.

É vedada a reprodução total ou parcial deste manual sem prévia autorização por escrito da Microdigital Eletrônica Ltda.

A Microdigital reserva-se o direito de alterar futuramente qualquer especificação técnica deste produto.

MICRODIGITAL ELETRÔNICA LTDA.

Caixa Postal 54.121 São Paulo (SP)

Impresso no Brasil — Printed in Brazil

2ª edição — agosto de 1986

Manual de Operação
TK
color computer

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
APRESENTAÇÃO	11
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	13
1. Unidade Central de Processamento (UCP)	15
2. Memória.....	15
3. Entradas e Saídas	15
4. Corrente Elétrica	15
5. Display	15
6. Teclado	15
7. Cursor	16
8. Periféricos.....	16
9. Linguagens	17
10. Softwares	17
11. Publicações.....	18
INSTALAÇÃO	19
1. Conexões	21
2. Ligação do Micro à corrente Elétrica e à TV	21
2.1. Fonte de Alimentação	21
2.2. TV	22
3. Gravador Cassete.....	24
4. Periféricos.....	24
4.1. Pinagem e sinais do conector de expansão.....	25
5. Defeitos & Causas Prováveis	26
TECLADO	27
1. Modos de Comandar o Teclado	29
2. Apagador - DELETE.....	30
3. Caracteres Maiúsculos - CAPS SHIFT e CAPS LOCK	30
4. SYMBOL SHIFT	30
5. Espaços em Branco.....	30
6. Modo Estendido - EXTENDED MODE	31
7. Modo Gráfico - GRAPHICS.....	31
8. Vídeo Invertido - INVERSE VIDEO e TRUE VIDEO	31
9. Modo Programado.....	32
10. ENTER	32
11. Modo de Edição - EDIT	32

DISPOSIÇÃO DA TELA DE TV	33
1. Tela de Textos	35
1.1. Margem Inferior	35
2. Tela de Gráficos	35
O COMPUTADOR COMO CALCULADORA	37
1. Modo Imediato	39
2. Os Cálculos	40
2.1. Potenciação	40
2.2. Radiciação	41
2.3. Raiz Quadrada	41
3. Expressões Algébricas	41
OS NÚMEROS NO COMPUTADOR	43
1. Notação Científica	45
2. Limites Numéricos	45
3. Forma dos Números	45
PROGRAMAÇÃO BASIC	47
1. Conceitos	49
Os dados	49
Variáveis	49
2. Comandos:	
PRINT	49
LET	50
EDIT	51
DELETE	52
RUN	52
CLS	53
LIST	53
AT	56
TAB	57
NEW	58
REM	58
: (dois pontos)	58
GOTO	59
INPUT	59
STOP	60
CONT	60
DECISÕES	63
1. IF ... THEN	65
STOP	65
2.1 Comparando Dados	66
3. Comparações Numéricas	66
4. Comparações Alfanuméricas	67

INSTRUÇÃO FOR...NEXT	69
1. Uso de FOR...NEXT como Artificio Matemático	72
2. STEP	73
SUB-ROTINAS	75
GOSUB...RETURN	77
MODO TRACE Recurso de depuração	79
TABELAS DE DADOS	83
1. READ...DATA	85
2. RESTORE	86
VARIÁVEIS	89
MANIPULANDO STRINGS	93
1. Determinando um "corte"	95
2. Mesclando Strings	96
3. Somando Strings	97
4. Manipulando o Comprimento do String - LEN	98
FUNÇÕES	99
1. STR\$	101
2. VAL	101
3. VAL\$	102
4. DEF FN	103
5. SGN	104
6. ABS	105
7. INT	105
FUNÇÕES MATEMÁTICAS	107
1. EXP	109
2. LN	109
3. PI	109
4. Funções Trigonômicas	110
NÚMEROS RANDÔMICOS	111
1. RND	113
2. RAND	113
MATRIZES	115
1. DIM	117
2. Matrizes Multidimensionais	118
3. Matrizes Tridimensionais	120

CORES	121
1. INK e PAPER	123
2. BRIGHT	124
3. FLASH	125
4. BORDER	125
5. INVERSE	126
6. OVER	128
7. ATTR	129
8. INVERSE VIDEO e TRUE VIDEO	129
O CONJUNTO DE CARACTERES	131
1. CHR\$	133
2. CODE	134
3. Caracteres do Modo Gráfico	134
4. UDG	134
5. Definindo Caracteres	135
6. SCREEN\$	139
MANIPULANDO A MEMÓRIA	141
1. POKE	143
2. PEEK	143
3. BIN	144
GRÁFICOS	147
1. PLOT	149
2. DRAW x,y	149
2.1. DRAW x,y,z	150
3. POINT x,y	151
4. CIRCLE x,y,r	151
TEMPO E MOVIMENTO	153
1. PAUSE	155
2. INKEY\$	156
EFEITOS SONOROS	157
ARMAZENAGEM E CARGA - GRAVADOR CASSETE	163
1. EASY-LOAD	165
2. SAVE	165
3. LOAD	166
4. SAVE...LINE	167
5. SAVE...DATA	167
6. VERIFY...DATA	168
7. LOAD...DATA	168
8. SAVE...CODE	169
9. LOAD...CODE	170
10. LOAD...SCREEN\$	170
11. MERGE	170
12. TABELA DE INSTRUÇÕES	172

MEMÓRIA	173
1. Tipos de Memória	175
2. Mapeamento da RAM	175
2.1. Arquivo de Imagem	176
2.2. Atributos.....	176
2.3. Buffer da Impressora.....	177
2.4. Variáveis do Sistema	177
2.5. Informação do Canal.....	177
2.6. Área do Sistema BASIC	177
2.7. Pilha de Cálculo	177
2.8. Pilha de Máquina	177
2.9. Pilha de GOSUB.....	178
2.10. Definição de Gráficos	178
3. Linha de Programa em Memória	178
4. RAMTOP	178
5. CLEAR	179

CÓDIGO DE MÁQUINA	181
1. Código Binário.....	183
2. USR	184
3. IN-OUT	185

APÊNDICES

A. Programas	187
B. Mensagens	193
C. Variáveis do Sistema	199
D. Código de Caracteres	205
E. Light Pen	213
F. Parallel Printer Interface	223
G. Serial Interface RS232-C	227

INTRODUÇÃO

Este manual contém as seguintes seções:

- Características técnicas. Destinada à descrição geral do aparelho e às referências a periféricos e softwares disponíveis.
- Instalação. Com todas as informações e explicações necessárias para o perfeito funcionamento do micro.
- Defeitos & Causas Prováveis. Resumo dos eventuais problemas de funcionamento do aparelho, com a indicação das providências a tomar em cada caso.
- Teclado. Explica como se deve manipular o teclado, de acordo com a tarefa a ser realizada.
- Disposição da Tela de TV. Ensina como operar com a tela de textos e fornece detalhes sobre o display de gráficos.
- O Computador como Calculadora ... Efeitos Sonoros. Capítulos dedicados ao BASIC de seu microcomputador.

Nota: Caso você já possua razoáveis conhecimentos sobre a linguagem BASIC, poderá dispensar o acompanhamento desta parte do manual, utilizando-a apenas como fonte de consulta para esclarecer alguma dúvida ou para saber como usar a função UDG.

- Memória. Contém informações gerais sobre o microprocessador do aparelho e o mapeamento da RAM.
- Código de Máquina. Fornece os conceitos básicos sobre programação em linguagem de máquina e descreve as funções utilizadas para executar rotinas em linguagem de máquina em programas BASIC.
- Apêndices. Abarcam programas, mensagens do computador, variáveis do sistema, código de caracteres, descrição das interfaces serial e paralela e utilização da light pen.

APRESENTAÇÃO

Seu microcomputador emprega uma linguagem que, devido à simplicidade e versatilidade, é muito difundida entre os diversos equipamentos existentes no mercado: o BASIC. No entanto, ele possui comandos exclusivos, tais como: INK, PAPER, BORDER, BRIGHT, UDG, SOUND e TRACE.

Através do comando INK, você determina a cor dos caracteres que aparecerão na tela ou a cor do traçado que pretende criar.

Com a palavra-chave PAPER, você escolhe a cor de fundo da tela.

Por meio do comando BORDER, você seleciona a cor das margens da tela, independentemente da cor central.

E mais ainda, com a instrução BRIGHT, você realça as oitos cores disponíveis, tornando mais intenso o colorido de suas produções.

O seu computador é capaz de gerar o alfabeto inteiro em tipos minúsculos, maiúsculos e ainda possui dois conjuntos com os principais caracteres acentuados para os idiomas português e espanhol, acessados pela função UDG. Esta função permite, também, que você use sua criatividade para gerar novos caracteres e aplicá-los em seus programas.

Se você resolver criar músicas ou efeitos sonoros em programas, sinta-se à vontade. Seu micro dispõe do comando SOUND (sintetizador de som controlado por software) que, além das opções de controle da tonalidade e do tempo de duração das notas, ainda envia os sinais sonoros ao alto-falante da TV.

Para facilitar o interfaceamento do computador com gravador, foi adotado o sistema "easy-load" (carrega fácil). Este sistema, assegura maior eficiência na leitura e gravação de fitas magnéticas, além de apresentar, em seu vídeo, um "feedback" do que está ocorrendo durante a operação de carga.

Tão útil ou mais, é a possibilidade oferecida pelo modo TRACE de acompanhar-se a evolução do computador na execução de um programa BASIC. Esta condição ajuda a detectar erros lógicos em seu programa.

Finalmente, outra característica digna de nota é a possibilidade da inserção de vários comandos numa mesma linha de programa. Para tanto, basta separá-los por dois pontos. Este recurso é bastante utilizado em computadores de maior porte, o que evidencia que seu microcomputador é uma máquina compacta e poderosa.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

1. Unidade Central de Processamento (UCP)

1.1 UCP de um computador 6 e microprocessador TOSAK de 8 bits, com clock de 2 MHz.

2. Memória

1.2 Um único posto de memória de memória por endereço (16) bits, organizado em dois blocos de memória de 64 Kbytes, com controles de acesso, gravador automático.

1.3 Memória secundária (RAM) de 64 Kbytes.

3. Entradas e Saídas

1.4 Um único padrão QWERTY, teclado auto-repetitivo, sinalizado acusticamente, com 255 caracteres, com um teclado de TV, entrada e saída para gravador cassete, saída para TV, teclado e gravador de disco, sistema FAX-M, controlador para aparelho de vídeo, interface para impressora, interface para modem, etc., interface para placa de expansão.

4. Corrente Elétrica

1.5 Um único computador pode ligar-se a uma rede elétrica de 110V AC, com uma tensão de 100V a 120V, com uma corrente elétrica de 100mA a 200mA.

Características Técnicas

5. Display

1.6 Um único display colorido, de vídeo em modo normal, com 256 cores, com uma resolução de 640 pixels (640x480) e uma taxa de atualização de 60Hz, com uma taxa de atualização de 60Hz, com uma taxa de atualização de 60Hz.

1.7 Um único display colorido, de vídeo em modo normal, com 256 cores, com uma resolução de 640 pixels (640x480) e uma taxa de atualização de 60Hz, com uma taxa de atualização de 60Hz.

1.8 Um único display colorido, de vídeo em modo normal, com 256 cores, com uma resolução de 640 pixels (640x480) e uma taxa de atualização de 60Hz, com uma taxa de atualização de 60Hz.

1.9 Um único display colorido, de vídeo em modo normal, com 256 cores, com uma resolução de 640 pixels (640x480) e uma taxa de atualização de 60Hz, com uma taxa de atualização de 60Hz.

6. Teclado

1.10 Um único teclado colorido, de vídeo em modo normal, com 256 cores, com uma resolução de 640 pixels (640x480) e uma taxa de atualização de 60Hz, com uma taxa de atualização de 60Hz.

1.11 Um único teclado colorido, de vídeo em modo normal, com 256 cores, com uma resolução de 640 pixels (640x480) e uma taxa de atualização de 60Hz, com uma taxa de atualização de 60Hz.

1.12 Um único teclado colorido, de vídeo em modo normal, com 256 cores, com uma resolução de 640 pixels (640x480) e uma taxa de atualização de 60Hz, com uma taxa de atualização de 60Hz.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

1. Unidade Central de Processamento (UCP)

A UCP de seu computador é o microprocessador Z80A, de 8 bits, com clock de 3,58 MHz.

2. Memória

Seu micro possui 16 kbytes de memória permanente (ROM), onde estão contidos o interpretador BASIC e os controles do vídeo, gravador e periféricos.

A memória programável (RAM) é de 48 kbytes.

3. Entradas e Saídas

Teclado, padrão QWERTY, teclas auto-repetitivas, sinalizadas sonoramente quando acionadas; saída de som pelo alto-falante da TV; entrada e saída para gravador cassete; saída para TV em preto e branco ou em cores, sistema PAL-M; conector para expansão de memória, interface serial, impressora, light pen, mother board, etc.; interface para joystick incorporada.

4. Corrente Elétrica

Seu microcomputador pode ligar-se a redes elétricas de 110 ou de 220V AC. É necessário que a Fonte de Alimentação esteja adequada para o consumo na tensão da rede local.

5. Display

O TK pode enviar sinais de vídeo em modo normal ou inverso (TRUE VIDEO E INV. VIDEO). Apresenta recursos de pisca-pisca (FLASH); brilho (BRIGHT); controle de cor de cada caractere (INK), de cor de fundo (PAPEL) e de cor de moldura (BORDER).

O display de texto é formado de 24 linhas X 32 colunas. O de gráficos permite a apresentação de 256 × 192 pontos, em alta-resolução.

Seu micro dispõe de oito cores, nos displays de textos e de gráficos:

0 - preto	2 - vermelho	4 - verde	6 - amarelo
1 - azul	3 - magenta	5 - ciano	7 - branco

6. Teclado

O teclado é encarregado de enviar caracteres e de acessar funções e comandos BASIC de acordo com a seguinte distribuição:

- 80 comandos, instruções e funções BASIC pré-programadas
- 14 funções matemáticas

- 55 caracteres alfanuméricos
- 26 caracteres alfanuméricos maiúsculos e minúsculos
- 8 caracteres gráficos

Através da função UDG, você ainda poderá obter os seguintes caracteres:

UDG 0/1 — 38 caracteres acentuados para os idiomas português e espanhol

UDG 2 — 21 caracteres gráficos definidos pelo usuário

7. Cursor

O TK opera em diversos modos, que são indicados pelo cursor:

- K: para acessar comandos e algumas funções BASIC (palavras-chave)
- L: para gerar caracteres alfanuméricos e determinadas funções BASIC
- C: para acessar apenas caracteres em versal (maiúsculas)
- E: para acessar a maioria das funções BASIC
- G: para acessar caracteres gráficos

8. Periféricos

A saída de expansão do micro possibilita a conexão de vários periféricos e acessórios disponíveis no mercado.

IMPRESSORA

Ao computador pode-se acoplar uma impressora paralela padrão Centronics ou uma impressora serial.

Os comandos que atuam sobre este periférico são: LPRINT, LLIST, TAB, AT e COPY.

LIGHT PEN

A light pen permite a detecção dos pontos luminosos emitidos pela tela da TV, enviando-os diretamente ao computador. Possibilita a criação de gráficos e figuras, e a seleção de opção, em programas que contêm menu.

Nota: Consulte o Apêndice E, para saber como manipular este periférico.

OUTROS

Além dos periféricos acima relacionados, podem ser conectados outros, dentre eles:

- Serial Interface RS232-C (interface serial)

Permite a conexão do micro aos sistemas Videotexto e Cirandão, e a periféricos com entrada-saída serial. Consulte o Apêndice G, para mais detalhes sobre esta placa.

- Paralell Printer Interface (interface paralela)

- Possibilita a conexão do micro a uma impressora paralela. Veja, no Apêndice F, uma descrição mais detalhada desta placa.

- Game Control

Joystick — teclas correspondentes: 6, 7, 8, 9 e 0.

- Mother Board

Permite que se conecte mais de um periférico à tomada de expansão do micro.

9. Linguagens

O TK emprega o BASIC, a mais popular das linguagens de programação. O BASIC (Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code) é um código muito simples de aprender, que combina instruções em inglês com símbolos matemáticos. É uma linguagem de alto nível, pois sua lógica está próxima da estrutura lógica da linguagem humana.

Seu computador também pode operar com linguagens como o Assembly e o Logo, entre outras.

10. Softwares

Há no mercado uma considerável quantidade de programas desenvolvidos para o seu computador. São softwares que dispensam as tarefas de programação, fornecendo ao usuário verdadeiras ferramentas de trabalho ou instrumentos de lazer já prontos para entrar em ação.

Você pode dispor, dentre outros, dos seguintes tipos de programas:

— Profissionais e comerciais

- Multifile (gerenciador de banco de dados)
- Multitext (processador de textos)
- Softcalc (planilha eletrônica de cálculos)
- Controle Comercial
- Cálculo de Estruturas
- Engecal

— Utilitários

- Assembler Z80
- TKBUG (monitor disassembler)
- Compilador BASIC

— Educacionais

— Jogos animados e inteligentes

11. Publicações

A relação de publicações voltadas ao seu micro é bastante extensa. Você pode contar com toda a literatura que trata da linha Sinclair e com livros específicos sobre o TK, além de revistas nacionais, como a Microhobby e a Microsistemas, e outros tipos de publicações internacionais.

As editoras abaixo relacionadas publicam títulos em português sobre o TK:

- Editora Nobel
- Editora Aleph
- Editora McGraw-Hill
- Editora Verbo

Além das edições nacionais, existe no mercado uma vasta gama de literatura estrangeira sobre o microcomputador ZX-Spectrum, que é compatível com o seu TK.

INSTALAÇÃO

Para que seu computador funcione para fornecer fácil acesso aos dados armazenados, consulte todos os detalhes e especificações de 5-3-1 no manual proprietário e seguir.

1. Condições

É preciso que você identifique fontes e condições de instalação para o computador. Consulte as seguintes condições para instalação de uma conexão, incluindo as a que se aplicam:

FUNÇÕES		SISTEMAS
VERSÃO PROFISSIONAL	VERSÃO STANDARD	
	DC	conexão de fonte de alimentação
	EXPANSÃO	conexão de unidades adicionais de disco
	MS-DOS	conexão para unidades de disco rígido
	RAM	conexão para unidades de disco rígido
	Tv	conexão de Tv

Instalação

2. Ligações de Micro à Corrente Elétrica e à TV

2.1. Fonte de Alimentação

A fonte de alimentação é um aparelho externo que fornece energia elétrica para o funcionamento do computador.

Este aparelho deve estar de acordo com as seguintes especificações:







- a) estar adequado a uma tensão local de 110 ou 220 V;
- b) ser capacitado para fornecer a energia total necessária ao sistema de disco em operação; e
- c) ser controlado por um estabilizador de voltagem nos locais onde não há rede elétrica adequada de energia elétrica.

INSTALAÇÃO

Para que seu computador fique pronto para funcionar, você deve instalá-lo adequadamente, fazendo todas as conexões e regulagens de acordo com as instruções a seguir:

1. Conexões

É preciso que você identifique todas as tomadas de seu micro, antes de conectá-lo a qualquer coisa. Abaixo estão relacionados todos conectores, indicando-se a que se destinam:

CONECTORES		DESTINAÇÃO
VERSÃO PROFISSIONAL	VERSÃO STANDARD	
	DC	conexão da fonte de alimentação
	EXPANSION	conexão de interfaces e periféricos diversos
	JOYSTICK	conexão do Game Control
	MIC	conexão para gravação de fitas cassete
	EAR	conexão para leitura de fitas cassete
	TV	conexão da TV

2. Ligação do Micro à Corrente Elétrica e à TV

2.1. Fonte de Alimentação

A Fonte de Alimentação é um aparelho encarregado de captar e transmitir a energia elétrica necessária ao funcionamento do computador.

Este aparelho deve estar de acordo com as seguintes especificações:

- Estar adequado à rede elétrica local (110 ou 220 V).
- Ter capacidade para fornecer a energia total necessária ao consumo do micro em conexão com periféricos.
- Ser controlado por um estabilizador de voltagem, nas localidades onde haja muita oscilação no fluxo da corrente alternada.

Para adequar a Fonte à rede elétrica da localidade onde vai instalar seu computador, basta que você posicione o interruptor de voltagem em 110 ou 220 V.

Seu micro está preparado para receber acessórios compatíveis, existentes no mercado. Dentre os periféricos, pode haver alguns com consumo de energia total superior à fornecida pela Fonte de Alimentação normal. Se você pretende conectar acessórios ao seu computador, consulte o serviço técnico autorizado para saber que tipo de Fonte de Alimentação deve ser usada.

Se for necessário utilizar um estabilizador de voltagem, você deve consultar o serviço técnico autorizado.

Se você já se certificou de que está com a Fonte de Alimentação adequada e posicionada na voltagem da rede elétrica local, observe a seqüência de instruções a seguir:

- Introduza o pequeno plugue do fio que sai da Fonte de Alimentação, na tomada do micro destinada à Fonte.
- Posicione a chave liga/desliga da Fonte de Alimentação em OFF.
- Ligue o plugue do outro fio da Fonte numa tomada AC.

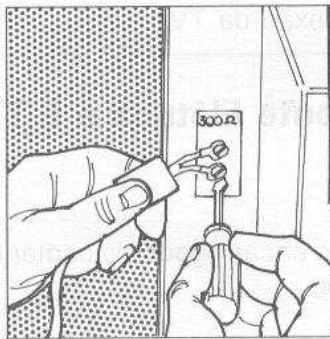
2.2. TV

A TV é o principal dispositivo de saída que seu computador utiliza para comunicar-se com você. Através da tela do televisor, você toma conhecimento das atividades dele e recebe as informações mais imediatas sobre os dados processados ou em processamento.

Este aparelho pode ser em preto e branco ou em cores, no sistema PAL-M.

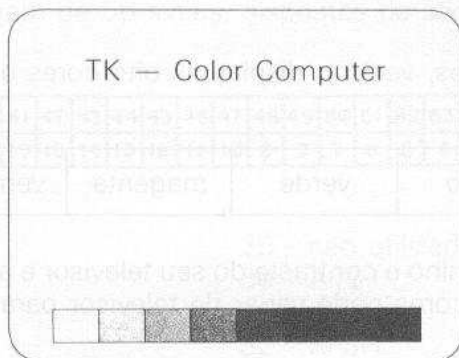
Para conectar a TV ao computador e sintonizá-la corretamente, siga as instruções abaixo:

- Desconecte a antena da TV e, no lugar dela, instale o CABO DE VÍDEO.



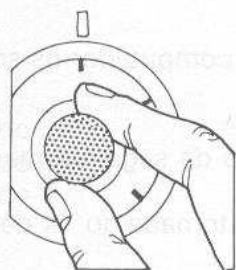
- Introduza o outro plugue do cabo conector de vídeo na tomada do micro destinada à TV.
- Ligue a TV, sintonizando-a no canal 3.
- Ligue o computador, posicionando a chave da Fonte de Alimentação em ON.

Se a sintonia da frequência da TV estiver captando os sinais do computador, você deverá obter o seguinte display de apresentação:



Caso a imagem não tenha sido obtida, você deve ajustar a sintonia fina do televisor:

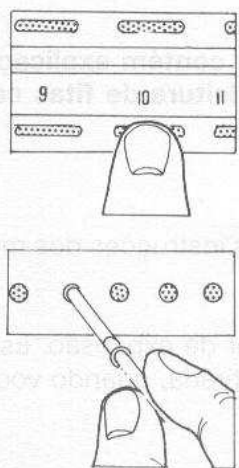
SELETOR TRADICIONAL



- Gire o seletor de canais em um determinado sentido, até obter imagem.

Se for necessário, inverta o sentido, e tente novamente.

SISTEMA PUSH-BUTTON



- Procure o botão correspondente ao canal 3 e gire-o para ambos os lados até obter o display de apresentação.

Depois de haver sintonizado a TV de maneira a receber com nitidez os sinais de imagem gerados pelo computador, você pode ajustar as cores. Este ajuste se faz pela faixa inferior do display de apresentação.

Se você possui uma TV em cores, verá no display as oito cores que o TK produz:

branco	amarelo	ciano	verde	magenta	vermelho	azul	preto
--------	---------	-------	-------	---------	----------	------	-------

- Procure os controles de cor, brilho e contraste do seu televisor e ajuste-os até obter a melhor apresentação. (A tonalidade das cores pode variar de televisor para televisor).

Se seu televisor for em branco e preto, será apresentada uma escala de tonalidades que variam do cinza claro ao preto.

3. Gravador Cassete

O gravador cassete permite que você guarde seus programas em fita magnética, de modo que você não os perca quando desligar o computador. Sempre que desejar, você poderá carregá-los da fita para a memória do computador.

Através do gravador você poderá, ainda, carregar na memória do computador os softwares em fita disponíveis no mercado.

Para a gravação de fitas, você deve conectar o gravador ao micro da seguinte maneira:

- Ligue o cabo de leitura/gravação à tomada MIC do gravador e à tomada do TK destinada à gravação de fitas.

Para carregar o conteúdo das fitas na memória do TK, ligue o gravador ao micro do seguinte modo:

- Ligue o cabo de leitura/gravação à tomada EAR do gravador e à tomada do TK destinada à leitura de fitas.

Nota: O capítulo "Armazenagem e Carga - Gravador Cassete" contém explicações completas acerca dos comandos BASIC usados para a gravação e leitura de fitas cassete.

4. Periféricos

Para conectar periféricos ao microcomputador, você deve seguir as instruções dos manuais de instalações desses equipamentos.

Os periféricos são ligados ao seu computador através do conector de expansão. Esse conector, na versão profissional, está protegido por uma tampa que deve ser retirada, quando você quiser usá-la.

4.1. Pinagem e sinais do conector de expansão

Este conector permite a passagem de 56 sinais, dispostos na seguinte ordem:

29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56
28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

1 - A14	29 - não utilizado
2 - A12	30 - A10
3 - 5 Volts	31 - A8
4 - 9 Volts	32 - RFSH
5 - guia	33 - M1
6 - GND	34 - 12 Volts
7 - não utilizado	35 - 12 Volts
8 - Clock	36 - WAIT
9 - A0	37 - 5 Volts
10 - A1	38 - WR
11 - A2	39 - RD
12 - A3	40 - IOREQ
13 - IORQGE	41 - MREQ
14 - GND	42 - HALT
15 - GND	43 - NMI
16 - não utilizado	44 - INT
17 - não utilizado	45 - D4
18 - não utilizado	46 - D6
19 - BUSREQ	47 - D5
20 - RESET	48 - D6
21 - A7	49 - D2
22 - A6	50 - D1
23 - A5	51 - D0
24 - A4	52 - guia
25 - ROMCS	53 - SOUND IN
26 - BUSACK	54 - D7
27 - A9	55 - A13
28 - A11	56 - A15

5. Defeitos & Causas Prováveis

Se você tiver problemas durante a operação do seu TK, verifique a seguinte tabela de sintomas. Se não conseguir solucionar o problema, procure a assistência técnica autorizada.

SINTOMA	DIAGNÓSTICO	PROVIDÊNCIA
O display de apresentação não aparece quando você liga o computador	<p>Não há alimentação de corrente alternada.</p> <p>Não foi obedecida a seqüência para ligar o computador e seus acessórios.</p> <p>Acessório não conectado corretamente.</p> <p>Sua televisão não está ajustada.</p> <p>O cabo de vídeo não foi conectado corretamente.</p>	<p>Verifique a conexão do plugue da fonte com a tomada do TK.</p> <p>Todos os acessórios devem ser conectados antes de se ligar o computador.</p> <p>Verifique a conexão.</p> <p>Verifique o contraste, o brilho e a sintonia fina.</p> <p>Conecte-o conforme as instruções deste manual.</p>
Você não consegue carregar seu programa em fita cassete.	<p>A conexão do gravador não foi feita corretamente.</p> <p>O volume de seu gravador está muito baixo. Neste caso as faixas indicadoras de carga (BORDER) não aparecerão.</p> <p>O cabeçote de seu gravador pode estar desalinhado.</p>	<p>Verifique as instruções de conexão do gravador.</p> <p>Aumente o volume de seu gravador.</p> <p>Para alinhá-lo, coloque uma fita de programa no gravador, desconecte a tomada EAR e pressione "PLAY" (ou tecla correspondente), no gravador. Com uma ferramenta apropriada (chave de fenda ou chave Philips), movimente o parafuso de regulagem do cabeçote para a direita ou a esquerda, até obter o som mais estridente e alto possível. Este parafuso geralmente fica do lado esquerdo do cabeçote de gravação/leitura de seu gravador.</p>
O computador "trava" durante a operação, sendo necessário desligar o aparelho.	<p>Houve flutuação de energia elétrica.</p> <p>Conector da Fonte com defeito ou instalado incorretamente.</p> <p>Erro de programação.</p>	<p>Verifique se a alimentação está correta.</p> <p>Verifique se todos os cabos estão conectados e não danificados.</p> <p>Reveja o programa.</p>

TECLADO

O teclado é um dispositivo de entrada que permite ao usuário digitar caracteres e comandos no computador. Este documento descreve os modos de comando do teclado.

1. Modos de Comando do Teclado

O teclado possui dois modos de operação: o modo de texto e o modo de comando. O modo de texto é o padrão para a maioria das aplicações, permitindo a digitação de caracteres e a edição de texto. O modo de comando é usado para executar ações específicas, como mover o cursor e alterar o formato do texto.

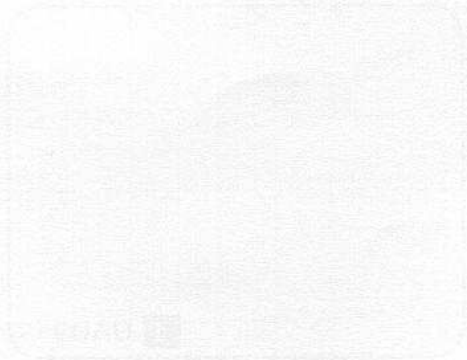
Para alternar entre os modos de operação, pressione a tecla **F12**. Quando o teclado estiver no modo de comando, a tecla **F12** aparecerá com um ícone de teclado. Quando estiver no modo de texto, a tecla **F12** aparecerá com um ícone de documento.



As teclas de comando são aquelas que possuem um ícone de teclado no canto superior direito da tecla.

Quando uma tecla de comando é pressionada, o teclado muda para o modo de comando.

Para voltar ao modo de texto, pressione a tecla **F12** novamente. Quando o teclado estiver no modo de texto, a tecla **F12** aparecerá com um ícone de documento.



A tecla **F12** também pode ser usada para alternar entre o modo de texto e o modo de comando. Quando o teclado estiver no modo de comando, a tecla **F12** aparecerá com um ícone de teclado. Quando estiver no modo de texto, a tecla **F12** aparecerá com um ícone de documento.

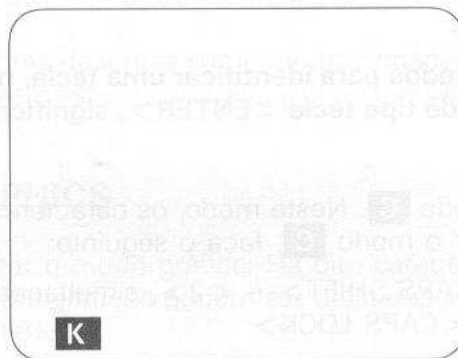
TECLADO

O teclado é a via pela qual você registra caracteres para a entrada de dados na tela e na memória do computador, e é o meio através do qual você solicita tarefas de processamento ao aparelho.

1. Modos de Comandar o Teclado

O teclado compreende caracteres alfabéticos maiúsculos e minúsculos, caracteres numéricos, caracteres simbólicos, caracteres gráficos, comandos e funções. Os comandos (palavras-chave) são acionados ao pressionarem-se as teclas nas quais estão inscritos. Ex.: POKE, PRINT, LIST são comandos diretos do teclado. Não há necessidade de digitá-los letra por letra.

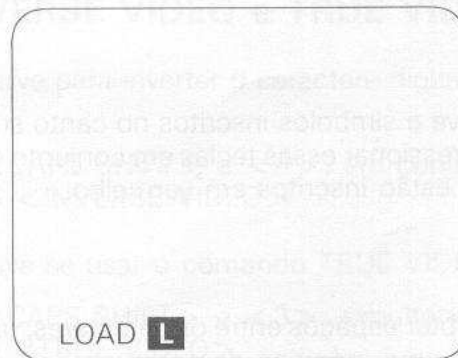
O computador opera em diversos modos, que são indicados pelo cursor. O cursor, representado inicialmente por uma letra **K**, no canto inferior esquerdo da tela, informa que o micro está à espera de um comando. Ele mostra também a posição do próximo caractere a ser digitado.



As palavras-chave aparecem sempre no início de uma linha de programa ou após o comando THEN.

Vamos usar o comando LOAD (contido na letra J) como exemplo e ver o que acontece.

Repare que após ter sido inserido um comando, o cursor muda automaticamente para **L** (agora à direita da palavra-chave que você pressionou).



A letra **L** significa que o computador está à espera de um caractere, e não de um comando ou função. Digite qualquer coisa, para observar o comportamento do teclado.

Experimente manter uma tecla qualquer pressionada por algum tempo. Você vai notar que o seu computador é dotado de um repetidor automático de caracteres. Com o tempo você verá como isto facilitará o seu trabalho de digitação.

Depois destas experiências com o teclado, sua tela deve estar repleta de caracteres sem significado. Está na hora de você utilizar outro modo de comando.

2. Apagador - DELETE

Apague os caracteres impressos na tela, utilizando o comando DELETE:

teclado standard - pressione <CAPS SHIFT> e <0>, simultaneamente

teclado profissional - pressione a tecla <DELETE>

3. Caracteres Maiúsculos - CAPS SHIFT e CAPS LOCK

Mantendo <CAPS SHIFT> pressionada, digite caracteres alfabéticos (de A a Z): você está produzindo caracteres maiúsculos.

Solte a tecla <CAPS SHIFT> e os caracteres aparecerão minúsculos, a exemplo do que ocorre numa máquina de escrever.

Nota: Os sinais < e > são utilizados para identificar uma tecla, não devendo, neste caso, serem digitados. Uma instrução do tipo tecla <ENTER>, significa que você deve pressionar apenas a tecla ENTER.

Agora experimente entrar em modo **C**. Neste modo, os caracteres são impressos apenas em caixa-alta (maiúscula). Para acessar o modo **C**, faça o seguinte:

teclado standard - pressione <CAPS SHIFT> e <2>, simultaneamente

teclado profissional - pressione <CAPS LOCK>

É importante observar que CAPS LOCK somente atua sobre os caracteres, e não sobre comandos e funções.

Apague tudo usando o comando DELETE ou desligando e religando o computador.

Nota: Para desativar qualquer tecla de alteração de modo, pressione outra vez a mesma tecla que você digitou para ativar.

4. SYMBOL SHIFT

Repare que existem palavras-chave e símbolos inscritos no canto superior direito da maioria das teclas. Para gerá-los, é necessário pressionar essas teclas em conjunto com a tecla <SYMBOL SHIFT>. Na versão standard, estes sinais estão inscritos em vermelho.

5. Espaços em Branco

Digite, por exemplo, 2 + 2. Para obter espaços entre os caracteres, use a tecla que funciona de modo similar ao da barra de espaço de uma máquina de escrever:

teclado standard - <SPACE>

teclado profissional - <espaço>

6. Modo Estendido - EXTENDED MODE

Na maioria das teclas encontram-se também várias outras funções. Na versão profissional elas estão inscritas na face frontal de cada tecla, dispostas em uma ou duas fileiras. Na versão standard elas são inscritas em azul, acima de cada tecla, ou em vermelho e abaixo delas. Essas funções pertencem ao modo estendido de comando. O cursor que representa este modo usa a letra **E**.

Para entrar no modo estendido (**E**), proceda assim:

teclado standard - pressione <CAPS SHIFT> e <SYMBOL SHIFT>, simultaneamente
teclado profissional - pressione <EXTENDED MODE>

Para seleccionar a função desejada, estando em modo estendido, digite:

teclado standard

função em azul → apenas a tecla correspondente

função em vermelho → <SYMBOL SHIFT> + a tecla correspondente

teclado profissional

função da fileira superior → apenas a tecla correspondente

função da fileira inferior → <SYMBOL SHIFT> + a tecla correspondente

Observe que as combinações acima descritas somente funcionam para a entrada de uma função por vez. Após a entrada da função, seja esta inscrita em azul ou em vermelho, o cursor voltará automaticamente ao modo **L**.

7. Modo Gráfico - GRAPHICS

O cursor usa **G** para representar o modo gráfico. Há oito caracteres gráficos, contidos nas teclas numéricas (1-8). Outros caracteres gráficos podem ser definidos pelo usuário, como se pode ver no capítulo "O Conjunto de Caracteres".

Para ativar o modo gráfico:

teclado standard - pressione <CAPS SHIFT> e <9>, conjuntamente

teclado profissional - pressione <GRAPHICS>.

O modo gráfico é desativado através das mesmas teclas usadas para acioná-lo.

8. Vídeo Invertido - INVERSE VIDEO e TRUE VIDEO

O comando INVERSE VIDEO serve para inverter o caractere digitado, permutando a cor deste com a do fundo:

teclado standard - pressione <CAPS SHIFT> e <4>, em conjunto

teclado profissional - pressione <INVERSE VIDEO>.

Para voltar ao vídeo normal, deve-se usar o comando TRUE VIDEO:

teclado standard - pressione <CAPS SHIFT> e <3>, simultaneamente

teclado profissional - pressione <TRUE VIDEO>

9. Modo Programado

É necessário saber que, para utilizar o computador de maneira programada e não no modo direto, devem-se organizar as instruções numa seqüência lógica, incluída em linhas numeradas em ordem crescente.

Quando o computador está mostrando o cursor **K**, além de comandos do tipo palavra-chave, ele aceita também enumeração de linhas de programação.

Depois que o número da linha é digitado, o cursor permanece em **K**, para a entrada de uma palavra-chave.

Faça uma experiência, digitando primeiramente o número 10. Logo a seguir tecle a letra P. Deverá aparecer o comando PRINT na tela. Depois do comando, o cursor passa automaticamente para **L**.

10. ENTER

A tecla <ENTER> indica ao computador que a linha de comando ou instrução de processamento foi terminada. Depois que você pressionar <ENTER>, o computador examinará o que foi escrito. Se a instrução for inteligível, será aceita; se houver algo incompreensível, aparecerá, no lugar do erro, um sinal de interrogação (**?**) e, eventualmente, uma mensagem de erro. Se isto acontecer, a linha de comando deverá ser corrigida ou apagada.

O sinal **?** pode indicar também a omissão de algum caractere necessário à instrução.

11. Modo de Edição - EDIT

O modo de edição é explicado detalhadamente no capítulo "Programação Basic". Ele é acessado através do comando <EDIT>, permitindo a edição da linha do programa onde se encontra o cursor:

teclado standard - pressione <CAPS SHIFT> e <1>, em conjunto
teclado profissional - pressione <EDIT>

Neste modo, as quatro teclas com setas (<←> <→> <↑> <↓>) são utilizadas para mover o cursor, deslocando-o em sentido e direção indicados pelas setas.

DISPOSIÇÃO DA TELA DE TV

1. Tela de Textos

As telas de textos têm 24 linhas de 32 colunas.
Os caracteres introduzidos aparecem na margem inferior do vídeo. Quando uma linha do comando for concluída, a única tecla <ENTER> para enviar os dados ao computador, a pausa da margem inferior para a linha superior da tela.
O computador irá repetir cada linha de uma mesma mensagem sempre que o vídeo apresentar uma interrupção das operações. Além disso, a cada nova programação aparecerá sempre na primeira linha do vídeo a partir da última linha ocupada, se esta não for apagada.

Quando a tela ocupada até a 22ª linha, o computador envia a seguinte mensagem: "Linha 22 ocupada". Se você responder <NO>, <ESPACOS> ou <ENTER>, o conteúdo da tela se mantém intacto e a operação é retomada. O sistema não responde <YES>. Se você der qualquer outra resposta, o computador se encarregará de mover toda a mensagem uma linha acima, o que implica no deslocamento da primeira linha da tela.

Disposição da Tela de TV

1.1. Margem inferior

A margem inferior compreende as linhas 23 e 24 da tela de TV, e contém o endereço de memória do programa, o endereço de memória do vídeo e o endereço de memória do computador.
Quando há necessidade de alguma informação, consulte-se ao tamanho de cada uma das linhas.

A última linha inserida no programa contém-se automaticamente a mensagem "Linha 24 ocupada".

2. Tela de Gráficos

Para o tratamento de gráficos, são as linhas 1 a 22 da tela de TV, com uma resolução gráfica de 256 x 162 elementos de imagem de alta resolução.

Seu computador possibilita a criação de gráficos em cores, desenhos e com aproveitamento das 256 cores disponíveis.

O modo de tratamento da tela permite também a criação de textos de forma que possam ser facilmente modificados.

No capítulo "Gráficos" encontram-se as instruções para produzir gráficos.

DISPOSIÇÃO DA TELA DE TV

1. Tela de Textos

A tela de textos tem 24 linhas de 32 colunas.

Os comandos introduzidos aparecem na margem inferior do vídeo. Quando uma linha de comando é editada, e você tecla <ENTER> para enviá-la ao computador, ela passa da margem inferior para a parte superior da tela.

O computador irá dispor cada instrução numa listagem ordenada, sempre em ordem crescente.

O resultado das operações, bem como a saída dos programas, aparecem sempre na parte superior do vídeo, a partir da última linha ocupada, se esta não for apagada.

Sendo a tela ocupada até a 22ª linha, o computador envia a pergunta "scroll?"; no canto inferior esquerdo. Se você responde <N>, <ESPAÇO> ou <STOP>, o conteúdo da tela se mantém inalterado, e é enviada a mensagem "D BREAK-CONT repete 0:1". Se você dá qualquer outra resposta, o computador se encarrega de mover toda a imagem uma linha acima, o que implica no desaparecimento da primeira linha da tela.

1.1. Margem inferior

A margem inferior compreende duas linhas e é reservada para a entrada de dados (INPUT), de linhas de programa, mensagens de erro e comandos.

Quando há necessidade, a margem inferior avança para cima, adaptando-se ao tamanho de seu conteúdo.

A última linha inserida no programa chama-se linha-corrente e é indicada pelo símbolo 

2. Tela de Gráficos

Para o traçado de gráficos, pode-se considerar a tela deste computador como uma matriz dividida em 296 × 192 elementos de imagem de alta-resolução.

Seu computador possibilita a criação de traçados gráficos com detalhes e com aproveitamento das oito cores disponíveis.

O modo de tratamento da tela permite combinarem-se gráficos e textos de forma que dispensa a utilização de "janelas".

No capítulo "Gráficos" encontram-se as instruções BASIC usadas para produzir gráficos.

O COMPUTADOR COMO CALCULADORA

Você pode utilizar seu computador como calculadora. Para fazer isto, basta seguir as seguintes etapas:

Neste capítulo, mostraremos como fazer isso. Para isso, vamos utilizar o sistema de operações aritméticas através do modo imediato do IBM. Alguns outros programas, como o BASIC, também permitem a execução de operações matemáticas complexas, mas neste capítulo, vamos trabalhar com o modo imediato.

1. Modo imediato

Modo imediato é o modo de processamento em que o usuário pode fazer cálculos diretamente no terminal. Neste modo, o usuário pode digitar diretamente no teclado as instruções que serão executadas pelo computador.

Para isso, devemos fazer o seguinte:

a) Digite o comando <PRINT> e pressione <ENTER>

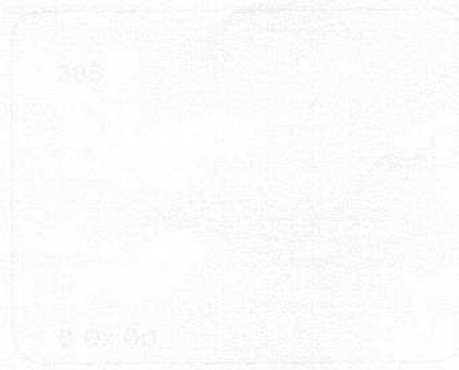
A tela mostrará:

O Computador como Calculadora



b) Pressione agora a tecla <ENTER>

A tela mostrará:



O COMPUTADOR COMO CALCULADORA

Você pode utilizar seu computador como calculadora. Para tanto não há nenhuma complicação: basta que você empregue o chamado modo imediato da linguagem BASIC.

Neste capítulo mostraremos como fazer para que o computador efetue as operações algébricas através do modo imediato. Nos capítulos sobre programação BASIC, você encontrará explicações acerca de operações matemáticas mais complexas, mas saiba que elas também funcionam no modo imediato.

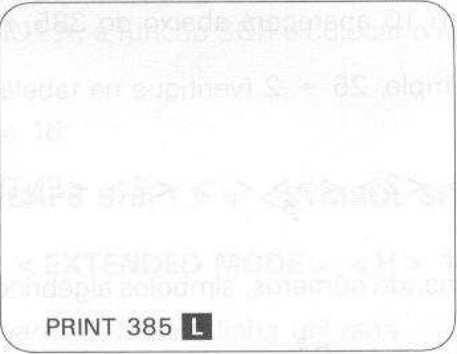
1. Modo Imediato

Modo imediato é o modo do processamento que o computador realiza quando você emprega a linguagem BASIC diretamente, ou seja, sem utilizá-la num programa. Neste modo, também denominado modo direto, o TK processa imediatamente as instruções, e a tela mostra o resultado da tarefa que você solicitou ao seu computador.

Faça dois pequenos exercícios:

- a) Tecle o comando <PRINT> e o número 385.

A tela mostrará:



```
PRINT 385 █
```

- b) Pressione agora a tecla <ENTER>.

A tela mostrará:



```
385
0 Ok 0:1
```


2. Os Cálculos

A linguagem BASIC usa uma simbologia própria, para expressar as operações algébricas. Observe a tabela abaixo:

TIPO DE OPERAÇÃO	SÍMBOLO EMPREGADO
SOMA	+
SUBTRAÇÃO	-
MULTIPLICAÇÃO	*
DIVISÃO	/
POTENCIAÇÃO	↑

No modo imediato os cálculos algébricos são realizados através do comando PRINT mais o símbolo matemático correspondente, no BASIC, a cada tipo de operação. Somente a radiciação realiza-se de outra forma, como veremos mais adiante.

Experimente somar 8 e 2:

Para introduzir: **PRINT 8+2**

Digite: **<PRINT> <8> <SYMBOL SHIFT> e <K> <2> <ENTER>**

O resultado (10) aparecerá no canto superior esquerdo da tela, a exemplo do que ocorreu quando você digitou apenas PRINT 385. Se você não desligou o computador desde então e se não deu nenhuma outra instrução, o número 10 aparecerá abaixo do 385, na segunda linha.

Tente obter uma divisão, por exemplo, $25 \div 2$ (verifique na tabela acima que símbolo o BASIC usa para representar a divisão).

Você deve ter digitado **<PRINT> <2> <5> </> <2> <ENTER>** e obtido 12.5, abaixo do número 10.

Procure praticar as operações, variando números, símbolos algébricos e incrementando parcelas, multiplicadores etc.

Se você tentar uma divisão por zero, obterá uma mensagem de erro.

Nota: As Mensagens de erro são tratadas especificamente no Apêndice B.

2.1. Potenciação

Para elevar um número a uma potência, você deverá digitar:

<PRINT> (base) <↑> (expoente) <ENTER>.

Nota: Obtém-se <↑>, pressionando <SYMBOL SHIFT> e <H>. Este símbolo não deve ser confundido com a tecla-seta para cima.

Exemplo:

Elevar 4 à quinta potência:

<PRINT> <4> <↑> <5> <ENTER>

Veremos o resultado na primeira linha disponível da parte superior da tela.

2.2. Radiciação

A radiciação é a operação matemática pela qual calculamos a potência fracionária de um número. Assim sendo, para calcular a raiz de um número, você deverá elevá-lo à potência de expoente igual a 1 dividido pelo radical.

Exemplo:

Calcularemos a raiz quinta de 9:

<PRINT> <9> <↑> <(<1> </> <5> <)> <ENTER>

Após o <ENTER> veremos a resposta: 1.5518456.

2.3. Raiz Quadrada

Para extrair a raiz quadrada de um número, você tem duas opções:

- a) Poderá teclar o comando <PRINT>, a função SQR e colocar o radicando após SQR. Finalize com <ENTER>.

Extrairemos a raiz quadrada de 16:

teclado standard - **<PRINT> <CAPS SHIFT> e <SYMBOL SHIFT> <H> 16**

teclado profissional - **<PRINT> <EXTENDED MODE> <H> 16**

O resultado aparecerá na tela, abaixo da última linha utilizada.

- b) Poderá proceder como no item 2.2.:

PRINT 16↑ (1/2), que equivale a SQR 16.

3. Expressões Algébricas

Seu computador realiza as operações algébricas segundo uma ordem de precedência estabelecida:

- 1º) potenciação
- 2º) multiplicação/divisão
- 3º) soma/subtração

Se você quiser modificar esta ordenação, deverá empregar parênteses no lugar dos símbolos de associação.

OS NÚMEROS NO COMPUTADOR

1. Notação Científica

A notação científica é um recurso empregado pelo compilador para facilitar a escrita de números muito extensos. Nesta notação os números têm a seguinte forma:

número n = $a \cdot 10^b$

número n = base logarítmica

a = 10^{-1} (multiplicado por 10 elevado ao expoente)

b = sinal positivo ou negativo do expoente

10^b = expoente

NOTAÇÃO CIENTÍFICA	NOTAÇÃO TK	OPERAÇÃO EQUIVALENTE
$2,345678 \times 10^{11}$	$2,345678E+11$	$2,345678 \times 10^{11}$
$5,746389 \times 10^{24}$	$5,746389E+24$	$5,746389 \times 10^{24}$
$2,55 \times 10^{-45}$	$2,55E-45$	$2,55 \times 10^{-45}$

Os Números no Computador

2. Limites Numéricos

Seu micro faz operações com as seguintes alternativas de cálculo de limites de valores: $2^{31}-1$ para números inteiros e $2^{63}-1$ para números reais. Para sinalizar o sinal $+$ indicando o limite.

3. Forma dos Números

Empregue-se ponto em vez de vírgula nos números fracionários.

O zero à esquerda do ponto decimal não é considerado.

O zero à direita do último número após a vírgula (ponto decimal) é eliminado.

Os números com mais de oito dígitos entre as partes inteira e decimal são arredondados para mais (como igualado ≥ 5) ou menos (< 5).

Os números muito próximos de zero (entre $-3E+38$ e $3E+38$) são arredondados.

OS NÚMEROS NO COMPUTADOR

1. Notação Científica

A notação científica é um recurso empregado pelo computador para resumir a grafia de números muito extensos. Nesta notação os números têm a seguinte forma:

número $E \pm ee$, onde:

número = base exponencial

E = * 10 ↑ (multiplicado por 10 elevado ao expoente)

± = sinal positivo ou negativo do expoente

ee = expoente

NOTAÇÃO CIENTÍFICA	NOTAÇÃO TK	OPERAÇÃO EQUIVALENTE
2.345679×10^{11}	2.345679E + 11	$2.345679 * 10^{11}$
5.746389×10^{26}	5.746389E + 26	$5.746389 * 10^{26}$
2.55×10^{-48}	2.55E - 48	$2.55E * 10^{-48}$

2. Limites Numéricos

Seu micro faz operações com os números reais compreendidos na faixa de limites de $-1.7E38$ a $1.7E38$. Tentativas de cálculo ou impressão de números fora desta faixa produzirão erro de sintaxe, com o sinal **?** indicando o limite.

3. Forma dos Números

Emprega-se ponto em vez de vírgula nos números fracionários.

O zero à esquerda do ponto decimal não é considerado.

O zero à direita do último número após a vírgula (ponto decimal) é eliminado.

Os números com mais de oito algarismos entre as partes inteira e decimal são arredondados para mais (último algarismo ≥ 5) ou menos (< 5).

Os números muito próximos de zero (entre $-3E - 39$ e $3E - 39$) são arredondados.

PROGRAMAÇÃO BASIC

1. Conceitos

Antes de começar a trabalhar com o BASIC, é importante conhecer os conceitos básicos da linguagem. Os comandos podem ser divididos em dois grupos: os comandos de controle de fluxo e os comandos de entrada e saída de dados.

Os comandos de controle de fluxo são aqueles que permitem ao usuário controlar o fluxo de execução do programa.

Os comandos de entrada e saída de dados são aqueles que permitem ao usuário fornecer dados para o programa e receber dados do programa.

Os Dados

Em linguagem BASIC, os dados são divididos em dois tipos: dados numéricos e dados alfanuméricos. Cada um deles recebe um tratamento específico de armazenamento.

Os dados numéricos são representados por um ponto e dois dígitos após a vírgula. Os dados alfanuméricos são representados por uma sequência de caracteres.

Variáveis

Programação Basic

As variáveis são armazenadas na memória do computador. Cada variável pode ser de dois tipos: numérica ou alfanumérica. A diferença entre elas é o tipo de dados que elas armazenam. As variáveis numéricas armazenam números e as variáveis alfanuméricas armazenam strings. Quando se declara uma variável, é necessário especificar o tipo de dados que ela armazenará. No caso das variáveis alfanuméricas, é necessário especificar o tamanho da string que ela armazenará. Os espaços em branco são considerados caracteres e são armazenados como parte da string.

5725

variável
numérica

658810

variável string

2. Comandos

PRINT

Uma das primeiras coisas que se deve aprender é o comando PRINT. Ele é usado para imprimir dados no terminal do computador.

```
20 PRINT 2 + 2 <ENTER>
```


PROGRAMAÇÃO BASIC

1. Conceitos

Até agora você teve de repetir várias vezes os comandos, para que o computador resolvesse seus exercícios. Os comandos ou instruções podem ser relacionados em linhas de programas, evitando-se, assim, que você tenha de repeti-los cada vez que desejar a execução de uma operação.

Ao conjunto de instruções com as quais se informam o computador, para que realize tarefas, dá-se o nome de "programa".

Os programas devem ser escritos em linguagem que o computador possa entender. O seu micro compreende a linguagem BASIC, portanto, você empregará esta linguagem para comunicar-se com ele.

Os Dados

Em linguagem BASIC distinguem-se dois principais tipos de dados: os numéricos e os alfanuméricos. Cada um deles recebe um tratamento diferente do computador.

Os dados numéricos são representados normalmente por algarismos (de 0 a 9). Por exemplo: 23 e .01234 são dados numéricos representados por algarismos arábicos.

Variáveis

As variáveis são armazenadores de valores aos quais são atribuídos determinados conteúdos. O conteúdo de uma variável pode ser de dois tipos: um valor numérico ou uma seqüência de caracteres entre aspas, denominada string. Assim sendo, o valor 5736 pode ser o conteúdo de uma variável numérica e "SERGIO" o de uma variável string. Qualquer conteúdo disposto entre aspas é considerado um string, mesmo se utilizarmos uma seqüência de caracteres numéricos tal como "5736". Neste caso estes algarismos não representam um valor, mas apenas uma cadeia de caracteres. A única exceção para o conteúdo de um string são as aspas. Um string não pode valer aspas. No entanto, os espaços em branco são considerados caracteres, logo, " " (um espaço entre aspas) pode ser atribuído como conteúdo de uma variável alfanumérica.

5736

**variável
numérica**

SERGIO

variável string

2. Comandos

PRINT

Você já teve oportunidade de experimentar o comando PRINT no modo imediato. Experimente-o agora num programa. Digite:

```
20 PRINT 2 + a <ENTER>
```

Desta forma, em vez de o comando ser executado, ele será armazenado numa linha de programa.

```
20 > PRINT 2 + a
```

LET

Introduza mais uma linha, com numeração inferior à da tela:

```
10 LET a = 2
```

O comando LET atribui um valor a uma variável. À variável após o LET é atribuído o valor 2, expresso à direita do sinal de igualdade.

Quando você pressionar <ENTER>, a linha 10 passará da margem inferior para a posição correta que ocupa no programa, pois a ordenação crescente é obedecida, não importando em que momento a linha de programa é introduzida. Sua tela deverá conter a listagem do programa:

```
10 > LET a = 2  
20 > PRINT 2 + a
```

Uma terceira linha será introduzida, desta vez com numeração intermediária:

```
15 LET b = 5
```

Nota: Procure sempre numerar seus programas de forma que permita a introdução de novas linhas intermediárias. Aconselha-se a numeração de 10 em 10. As linhas podem usar a numeração de 1 a 9999.

Pressione <ENTER> e a listagem será:

```
10 LET a = 2
15 > LET b = 5
20 PRINT 2 + a
```

Com a introdução da linha 15, a linha 20 pode ser modificada, pois agora temos uma nova variável (b) e podemos introduzi-la no cálculo.

EDIT

Você poderia digitar novamente a linha 20, a fim de transformá-la, mas existe um meio mais prático, principalmente indicado no tratamento de linhas mais extensas, quando a nova digitação iria se tornar enfadonha e demorada. Este modo mais prático de se modificar uma linha é editá-la. E isto é feito através do comando EDIT.

EDIT permite a edição (correção) da linha-corrente, na margem inferior da tela. A linha-corrente é indicada por um cursor representado através do sinal **>**.

Acione o comando EDIT e note que o cursor agora está indicando a linha 15, a última a ser referenciada no programa.

```
10 LET a = 2
15 > LET b = 5
20 PRINT 2 + a
```

Mova o cursor de linha-corrente, usando as teclas-setas <↑> <↓>, e pare-o na linha que você deseja editar. Neste momento você quer editar a linha 20, portanto, basta mover o cursor de linha-corrente uma posição para baixo.

Estando o cursor posicionado, acione EDIT. Você obtém então uma cópia da linha 20, na margem inferior da tela. Obtém ainda um cursor **K**, aguardando que você o desloque para a direita do caractere a ser modificado.

Para movimentar o cursor no sentido horizontal, utilize as teclas-seta <→> e <←>, que não alteram o conteúdo da linha, apenas fazem passar o cursor sobre os caracteres.

Usando a tecla-seta à direita, mova o cursor até uma posição além do número dois, antes do sinal + :

```
10 LET a = 2
15 LET b = 5
20 > PRINT 2 + a

20 PRINT 2 L + a
```

Nota: No modo de edição, o cursor salta automaticamente por sobre os caracteres de comando — experimente movê-lo para trás e para além do comando PRINT. Espaços adequados vão sendo criados, se você introduzir novos caracteres na linha que está sendo editada.

DELETE

Você tem **L** como cursor situado à direita do número 2, para substituir este número pela letra b. Se você simplesmente digitar b, este caractere será acrescentado à linha, mas o número 2 permanecerá. É necessário eliminar este algarismo antes ou depois de se inserir o b. É mais prático eliminar antes de inserir, para se ter uma visão melhor do que está sendo editado e não ser preciso posicionar novamente o cursor.

Para eliminar o 2, use o já conhecido comando DELETE. Utilizando DELETE apenas uma vez, você elimina o número e já tem o cursor posicionado para inserir a letra b. Faça-o e finalize a operação com <ENTER>.

Após este processo, seu computador mostrará:

```
10 LET a = 2
15 LET b = 5
20 > PRINT b + a

K
```

Por enquanto o que foi feito não produziu resultados práticos. Temos um programa, mas até agora não obtivemos respostas para o cálculo que ele contém.

RUN

A execução de um programa requer que você dê uma ordem ao computador. Esta ordem é o comando RUN, seguido de <ENTER>. A palavra-chave RUN executa, faz "correr" ou "rodar" o programa. Rode-o e obterá na tela o resultado (7) do cálculo.

Nota: RUN pode ser usado seguido de um número de linha. Neste caso o programa será executado a partir daquela linha.

Faça o computador provar que ainda "lembra" as variáveis que foram criadas pelo seu programa. Digite em modo imediato:

PRINT a,b

No vídeo aparecerão, além do 7 já existente, os números 2 e 5, na seguinte disposição:

```
7
2      5
0 Ok 0:1
```

Você já deve ter percebido que o número 5 apareceu na mesma linha que o 2, mas algumas colunas adiante (coluna 16). Isto aconteceu porque você utilizou a vírgula entre as variáveis, no comando PRINT. Experimente outro PRINT, desta vez usando ponto e vírgula, assim:

<PRINT> a;b <ENTER>

O que você vê na tela não é o número 25, e sim os números 2 e 5 posicionados em colunas adjacentes. Se você tentar:

<PRINT> a <ENTER>

e em seguida:

<PRINT> b <ENTER>

as duas respostas usarão duas linhas distintas e subseqüentes. O mesmo acontece se você usar PRINT a 'b. O apóstrofo gera uma nova linha entre os elementos que ele separa.

CLS

Limpe a tela com <CLS> e <ENTER>. Feito isto, obtenha a listagem do programa, para introduzir mais alterações.

LIST

O comando LIST executa a operação de listagem.

Nota: De agora em diante não mais será necessário dizer-lhe que pressione <ENTER>, pois você já deve saber quando fazê-lo.

Você pode utilizar LIST para saltar o cursor de linha-corrente diretamente para a linha que quer editar.

Em listagens muito longas, seria bastante inconveniente mover o cursor linha após linha. É mais fácil comandar:

<LIST> (nº de linha)

e depois **<EDIT>**

Vamos criar outras linhas em seu programa para exemplificar o que você acabou de aprender. Digite (não esqueça o **<ENTER>**):

```
30 <PRINT>
40 <PRINT>
50 <PRINT>
60 <PRINT>
```

Na tela você terá:

```
10 LET a=2
15 LET b=5
20 PRINT b+a
30 PRINT
40 PRINT
50 PRINT
60 >PRINT
```

Repare na posição do cursor de linha-corrente. Suponha que você o queira na linha 30. Em vez de subi-lo com a seta, dê **<LIST> 30**. Além de o cursor aparecer na posição desejada, acontecerá mais um fato: as linhas anteriores a 30 desaparecerão na nova listagem. Isto não tem importância, pois elas continuarão na memória do computador, e um próximo LIST as trará de volta. Por enquanto não necessitaremos delas.

A tela de seu vídeo comporta-se como uma janela através da qual você pode observar partes do programa armazenado na memória do TK.

O que seu vídeo apresenta agora é:

```
30 > PRINT
40 PRINT
50 PRINT
60 PRINT
```

0 Ok 0:1

Está tudo pronto para usar EDIT e trazer uma réplica da linha 30 para a edição.

Aproveite a edição da linha 30 para acrescentar nela novos elementos.

Coloque o cursor **L** à direita de PRINT (use **< → >**). E digite "resultado". Não esqueça as aspas. Finalize a edição com **<ENTER>**. A listagem completa de seu programa reaparecerá na tela.

Vamos eliminar as linhas 40, 50 e 60, pois não fazem parte do objetivo do programa. Para eliminar uma linha, tecele o número dela seguido de <ENTER>. Cuidado com esta operação, ela é irreversível. Restaram 4 linhas no programa (10, 15, 20 e 30). Rode-o. O resultado obtido não será muito lógico:

```
7
resultado

Ø Ok 30:1
```

Apague tudo com CLS e liste o programa novamente.

Nota: Para eliminar de vez os caracteres da margem inferior, sem apagar a tela toda e sem usar DELETE, utilize EDIT. Assim que a linha editada aparecer no fundo da tela, aperte <ENTER> e ela voltará ao programa, tendo esvaziado a faixa inferior do vídeo.

Experimente editar a linha 20 e mudar sua numeração para 40.

Se o cursor de linha-corrente não estiver aparecendo, liste a linha 20 ou acione a tecla de movimento <↑>. Isto o fará surgir.

Após corrigir a linha 20, transformando seu número em 40, encerre a edição e liste o programa. Você notará que a linha 20 permanece na listagem e que a linha 40 é uma cópia dela. Teremos que eliminar a 20 da maneira simples que você viu logo acima: digitando 20 <ENTER>.

Agora está tudo pronto para tentar novamente. Pressione <RUN>. A saída do programa estará com um visual mais lógico:

```
resultado
7

Ø Ok 40:1
```

O mesmo não se pode dizer quanto à estética. Para uma tela com 22 linhas e 32 colunas disponíveis, o aproveitamento do espaço deixa a desejar.

AT

Você pode controlar a disposição espacial aprendendo a usar a função AT, que vem precedida por PRINT. Sua forma é:

PRINT AT (linha), (coluna); (conteúdo)

Digite no modo imediato: `<.PRINT> <AT> 11,10;"(seu nome)" <ENTER>`

Seu nome deverá aparecer mais ou menos no centro da tela. Você pode ajustar a centralização, acertando os números de linha e coluna com o auxílio da matriz de tela de texto a seguir:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
1																																		176
2																																		168
3																																		160
4																																		152
5																																		144
6																																		136
7																																		128
8																																		120
9																																		112
10																																		104
11																																		96
12																																		88
13																																		80
14																																		72
15																																		64
16																																		56
17																																		48
18																																		40
19																																		32
20																																		24
21																																		16
																																		8
																																		0
	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	144	152	160	168	176	184	192	200	208	216	224	232	240	248	256	

Quanto à apresentação visual do seu programa, vamos fazer alguma melhoria:

Limpe a tela e liste o programa.

Edite a linha 30 e modifique-a:

30 PRINT AT 9,12;"resultado"

Faça o mesmo com a 40, variando linha e coluna:

40 PRINT AT 12,16;b+a

Rode o programa e você obterá:

```
resultado
7
Ok 40:1
```

O comando PRINT por si só encerra uma instrução de saltar uma linha. Teste isto introduzindo no programa novas linhas:

```
50 PRINT
60 PRINT "este e o PRINT da linha 60"
70 PRINT
80 PRINT "este e o PRINT da linha 80"
```

Nota: O PRINT que está entre aspas deverá ser digitado letra por letra, pois neste caso é apenas uma palavra e não um comando.

Ao rodar este programa você obterá:

```
resultado
7
este e o PRINT da linha 60
este e o PRINT da linha 80
Ok 80:1
```

← } Linhas vazias geradas pelo PRINT das linhas 50 e 70

TAB

Posiciona a coluna especificada para uso do PRINT. Seu maior valor numa linha corresponde a TAB 32 (última coluna). Caso este valor seja ultrapassado, os dados a serem impressos se deslocarão para a linha seguinte. Exemplo:

```
TAB 33 corresponde a TAB 1 = 33-32
TAB 38 corresponde a TAB 6 = 38-32
```

Uso prático:

```
PRINT TAB 6;"coluna 6";TAB 10;"coluna 10"
```


NEW

Modifique seu programa à vontade, aplicando todos os comandos que aprendeu até agora. Quando quiser apagar todo o programa da memória, utilize um comando que evita que você tenha de desligar o computador para apagar o conteúdo da RAM: o comando NEW, que atua até o RAMTOP.

NEW "esvazia" a memória do computador, destruindo todas as instruções e variáveis que foram acumuladas desde que você o ligou ou desde o último NEW.

É necessário sempre certificar-se de que você realmente deseja eliminar o conteúdo da memória RAM, pois é impossível recuperá-lo, a menos que tenha sido "salvo" numa fita cassete (como você verá no capítulo específico sobre o assunto - "Armazenagem e Carga - Gravador Cassete").

Depois que você digitar <NEW>, o computador assumirá a atitude de início, como se você o tivesse ligado nesse instante.

Para fazer desaparecer a mensagem de apresentação, pressione <ENTER>. O cursor **K** surgirá logo a seguir.

REM

Se você desejar inserir na listagem de seu programa algum comentário ou mensagem, faça-o após a instrução REM, como no exemplo:

```
10 CLS
20 REM esta linha nao altera o programa
30 PRINT "meu nome e"
40 PRINT "(seu nome)": REM digite o nome
50 REM aqui termina o programa
60 PRINT "fim"
```

Esta instrução faz com que o computador ignore tudo o que você inseriu na linha, após o REM.

: (Dois pontos)

Você reparou nos dois pontos (:) da linha 40? Eles estão separando dois comandos do programa. Não houve necessidade de abrir-se uma outra linha de programa para a introdução do segundo comando. Observe que o cursor estava preparado para indentificar esta situação, tanto assim, que passou de **L** para **K** após a entrada dos dois pontos. Na verdade, você pode escrever vários comandos numa mesma linha separando-os apenas por dois pontos. Desse modo, você irá economizar espaço na memória de seu computador. Pode fazê-lo inclusive no modo imediato.

Rode o programa anterior. Depois introduza a linha abaixo:

```
55 PRINT : PRINT : PRINT
```

Faça o programa correr novamente para observar o efeito. Como era previsto, foram introduzidas três linhas em branco entre o seu nome e "fim".

Experimente usar os dois pontos em outros programas e habitue-se a introduzir REM em programas cuja listagem você quer preservar. Este recurso o ajudará muito na identificação do que o programa faz e como faz.

GOTO

É muito comum encontrarmos nos programas BASIC a instrução GOTO. Este comando faz com que o programa desvie para uma determinada linha.

Introduza uma linha em seu programa contendo esta instrução. Primeiramente, coloque-a com a numeração 25, como no exemplo:

```
10 CLS
20 REM esta linha nao altera o programa
25 GOTO 60
30 PRINT "meu nome e"
40 PRINT "(seu nome)": REM digite o seu nome
50 REM aqui termina o programa
55 PRINT: PRINT : PRINT
60 PRINT "fim"
```

Nota: Se você especificar uma linha inexistente após GOTO, o computador acessará a próxima linha existente. Se não houver nenhuma outra linha, o programa parará.

Execute o programa. Observe o resultado: ao atingir a linha 25, o programa salta diretamente para a linha 60, ignorando as linhas intermediárias.

Você pode colocar o GOTO em outras linhas do programa, para verificar como ele atua. Tente colocá-lo numa linha 70, eliminando a linha 25, da seguinte forma:

```
70 GOTO 30
```

Rode o programa.

Você só sairá do "loop" quando utilizar BREAK ou responder negativamente ao "scroll?".

Você pode usar GOTO (nº linha) no modo imediato, quando estiver com um programa na memória. É diferente de RUN (nº de linha), pois este anula as variáveis, e GOTO não as altera.

INPUT

Abandone o programa e limpe a memória com <NEW>. A seguir digite:

```
10 PRINT "digite uma palavra"
20 INPUT a$
30 PRINT "digite um numero"
40 INPUT b
50 PRINT: PRINT "a$ = ";a$, "b = ";b
60 PRINT: GOTO 10
```

Neste programa aparece um novo comando denominado INPUT. INPUT, assim como LET, permite a associação entre um nome de variável e seu valor. No entanto, INPUT detém o programa até que você introduza o dado que está sendo pedido.

A cada passagem pelo INPUT, você pode substituir o conteúdo da variável, seja ela numérica ou "string" (alfanumérica). Quando o computador estiver à espera do valor de uma variável numérica, o cursor ficará em **L**, e se colocará na margem inferior esquerda do vídeo.

Assim que você digitar o valor e <ENTER>, a variável assumirá o valor que você entrou.

Quando a variável for do tipo "string", o cursor no modo **L** estará localizado no mesmo lugar, mas, entre aspas. Isto é coerente com a necessidade de colocarem-se aspas nos valores "strings". O computador encarrega-se de colocá-las automaticamente no INPUT.

O INPUT pode incluir um comentário, mensagem ou qualquer "string", mas é necessário separar tal "string" da variável por um ponto e vírgula, na linha do programa. Este "string" aparecerá na margem inferior da tela, precedendo o cursor e terá por função informar o tipo de dado a ser introduzido naquele momento. Observe o seguinte exemplo:

```
<NEW>
10 CLS
20 INPUT "digite uma palavra"; a$
30 INPUT "digite um numero"; b
40 PRINT "a$ = "; a$, "b = "; b
50 GOTO 20
```

INPUT LINE

Uma variação bastante útil do comando INPUT é a instrução INPUT LINE.

Este comando permite a entrada de strings, que serão associados às respectivas variáveis. A diferença entre este INPUT e o que já havia sido apresentado, é que com LINE, o computador omite as aspas, que sempre acompanham o INPUT. Isto permite que você as introduza no string, tratando-as como caracteres quaisquer.

O formato desta instrução é

INPUT LINE variável string

Pode-se usar INPUT LINE também no modo imediato.

Nota: O INPUT LINE não aceita interrupção por meio do comando <STOP>.

STOP

Para deter um programa no momento do INPUT, use <STOP> (<SYMBOL SHIFT>+ <A>). Se o INPUT estiver à espera de um "string", elimine as aspas ou mova o cursor para a esquerda delas. Não o fazendo, o computador entenderá o STOP como o "string" que você está atribuindo à variável do programa e não o interromperá.

CONT

Se você pretende continuar a execução do programa após uma interrupção do tipo BREAK, STOP ou negativa a "scroll?", use <CONT> (continue). Esta instrução faz com que o computador retorne à execução do programa.

Quando o comando CONT é acionado após a mensagem "D BREAK-CONT repete", a retomada terá início no mesmo ponto em que parou, repetindo a última ação executada. Após a mensagem "L BREAK-CONT prossegue", a retomada terá início na primeira instrução após a última ação executada.

A instrução CONT age de maneira peculiar quando você responde "n" à pergunta "scroll?" e o programa pára.

Experimente digitar 25 linhas de programa contendo apenas "REM", assim:

```
1 REM
2 REM
3 REM
4 REM
.
.
.
25 REM
<LIST> <ENTER>
```

Visto que na tela cabem apenas 22 linhas, aparecerá a mensagem "scroll?". Responda <n>. Outra mensagem aparecerá. Desta vez ela contém:

D BREAK-CONT repete 0:1

Responda com: <CONT> <ENTER>

A margem inferior da tela desaparece. O computador está em "loop", porque CONT repete a primeira instrução da linha de comando: no caso, a instrução LIST. CONT será executada indefinidamente até que seja interrompida. Para fazê-lo, utilize BREAK. Você receberá a mensagem:

L BREAK-CONT prossegue 0:1

Nada disso ocorre se colocarmos dois pontos (:) antes de LIST. Verifique:

```
: LIST <ENTER>
```

Quando aparecer "scroll?", digite <n>. Após a mensagem, entre <CONT>.

Desta vez surgirá:

0 Ok 0:1

porque a instrução CONT salta para a segunda instrução da linha, que é o fim. Se você usar:

```
:: LIST
```

CONT saltará para a terceira (e inexistente) instrução da linha, gerando a mensagem:

N Comando perdido 0:2

Destas duas maneiras evita-se o "loop".

Antes de passar para o próximo capítulo, procure fazer alguns programas aplicando, se possível, todos os comandos que você aprendeu até aqui.

DECISÕES

1. IF ... THEN ... STOP

Desde as características mais significativas do computador - de fato - há a sua capacidade de tomar decisões.

Até agora você viu a capacidade de fazer operações aritméticas, aritméticas aritméticas, bem como a capacidade de fazer a transferência de dados. No entanto, há a capacidade de fazer decisões, e isso é o que vamos ver agora. Basta digitar o programa para tal.

O programa lógico poderia ter a seguinte estrutura:

- 10 Limpa a tela
- 20 Receba uma informação: Coloque na tela
- 30 Receba outra informação: Coloque na tela
- 40 Se a primeira for igual a segunda então vá para o item 50
- 50 Escreva (1ª informação) diferente (2ª informação). Pare
- 60 Escreva (1ª informação) = (2ª informação)
- 70 Fim

Decisões

em BASIC:

```
<NEW>
10 CLS
20 INPUT "entre informação 1:";a:PRINT AT 2,5;"1a. informacao:";a
30 INPUT "entre informacao 2:";b:PRINT AT 3,5;"2a. informacao:";b
40 IF a=b THEN GOTO 60
50 PRINT AT 12,10;"<>";"50:STOP"
60 PRINT AT 10,2,50;"=";"60:STOP"
70 STOP
```

Reparem que na linha 40, o programa força o computador a comparar os strings a e b. Se a decisão

de a = b é igual a true, o programa é desviado para o item 60.

Se a = b é diferente de true (ou seja, se a <> b), o programa continua na mesma linha 50, onde há uma parada momentânea (50).

A função de STOP na linha 60 é bem clara: se a = b não fosse colocado ali, o programa continuaria até o fim, desconsiderando as condições de IF.

É evidente que o seu computador pode trabalhar com programas bem mais difíceis e complexos, envolvendo situações mais variadas e sendo comparado, mas o princípio da matéria é o mesmo: basta digitar o código e esperar o resultado de ver.

DECISÕES

1. IF ... THEN ... STOP

Dentre as características mais significativas do computador, destaca-se a sua capacidade de tomar decisões.

Até agora você viu o computador seguir precisamente as instruções que você programou, sem uma participação ativa na resolução de algum problema. No entanto, ele é capaz de ser bem mais útil, pois consegue resolver, além de problemas matemáticos, questões que envolvam lógica. Basta que você o programe para tal.

Um programa lógico poderia ter a seguinte estrutura:

```
10 Limpe a tela
20 Receba uma informação: Coloque na tela
30 Receba outra informação: Coloque na tela
40 Se a primeira for igual a segunda então vá para a linha 60
50 Escreva (1ª informação) diferente (2ª informação): Pare
60 Escreva (1ª informação) = (2ª informação)
70 Pare
```

em BASIC:

```
<NEW>
10 CLS
20 INPUT "entre informacao ";a$:PRINT AT 6,8;"1a. informacao ";a$
30 INPUT "entre informacao ";b$:PRINT AT 8,8;"2a. informacao ";b$
40 IF a$ = b$ THEN GOTO 60
50 PRINT AT 12,10;a$;" <> ";b$:STOP
60 PRINT AT 10,8;a$;" = ";b$
70 STOP
```

Repare que, na linha 40, o programa força o computador a comparar os strings a\$ e b\$, e decidir:

Se a\$ é igual a b\$, o programa é desviado para a linha 60.

Se a\$ é diferente (<>) de b\$, o programa continua na mesma seqüência, isto é, na linha imediatamente posterior (50).

A função do STOP da linha 50 é bem clara: se ele não fosse colocado ali, o programa continuaria até o fim, desrespeitando as condições do IF.

É evidente que o seu computador pode trabalhar com programas bem mais difíceis e complexos, envolvendo strings e/ou valores a serem comparados, mas o princípio do método de comparação é similar ao que acabamos de ver.

O formato do IF é sempre IF (condição) THEN (instrução).

Tente substituir os strings por números ou expressões algébricas, sem esquecer-se de mudar as variáveis para numéricas.

Elabore um programa com maiores dificuldades e você comprovará a eficiência do seu computador como ferramenta de trabalho.

2. Comparando Dados

A seguir você tem uma tabela de operadores matemáticos e lógicos, para a comparação de dados:

SÍMBOLO BASIC	MATEM.	APLICAÇÃO
>	>	é maior que
<	<	é menor que
=	=	é igual a
<=	≤	é menor ou igual a
>=	≥	é maior ou igual a
<>	≠	é diferente de (oposto a)

OPERADORES LÓGICOS	
AND (e)	relação AND outra relação
OR (ou)	relação OR outra relação
NOT (não)	relação NOT

Nota: <=, >= e <>, bem como AND, OR e NOT têm teclas próprias, não sendo necessário digitá-los caractere por caractere.

Estes operadores aplicam-se tanto para a manipulação de dados numéricos como de strings. Lembre-se, porém, de que não é possível comparar um string com um número e vice-versa.

2.1. Comparações Numéricas

Quando compara números, o computador segue os princípios da matemática. No programa a seguir, você verá como:

```
<NEW>
10 INPUT "digite valor a ";a
20 CLS
30 INPUT "digite valor b ";b
40 PRINT AT 6,5;"a= ";a
50 PRINT AT 8,5;"b= ";b
60 IF a>b THEN GOTO 100
70 IF a=b THEN GOTO 120
80 PRINT AT 10,5;a;" e menor do que ";b
90 GOTO 10
100 PRINT AT 10,5;a;" e maior do que ";b
110 GOTO 10
120 PRINT AT 10,5;a;" e igual a ";b
130 GOTO 10
```

Nas comparações com os sinais \leq e \geq , basta que apenas uma condição seja satisfeita, para que a resposta seja considerada positiva, e seja cumprida a instrução do IF.

Por exemplo:

```
IF x <= 0 THEN PRINT "OK"
```

Para satisfazer à condição do IF, é indiferente que seja atribuído a x um valor menor que zero ou igual a zero.

As relações podem ser combinadas através do uso de operadores lógicos AND, OR e NOT, nos seguintes formatos:

uma relação AND outra relação

```
IF X < 0 AND A = 100 THEN GOTO 120
```

A instrução após o THEN somente é executada se ambas as condições são satisfeitas.

uma relação OR outra relação

```
IF y = 0 OR m = 100 THEN STOP
```

A instrução STOP será obedecida desde que uma das condições seja satisfeita.

NOT relação

```
IF NOT P=0 THEN PRINT P
```

O PRINT será executado desde que a relação $P = 0$ seja falsa, isto é, desde que P seja diferente de zero.

2.2. Comparações Alfanuméricas

Podemos comparar não apenas números, mas também strings. Ao compararmos cadeias de caracteres devemos distinguir o significado que os sinais têm para strings do que têm para números. Os sinais "maior que" ($>$) e "menor que" ($<$) distinguem dois strings pela sua ordem, segundo o Código de Caracteres (Apêndice D), portanto:

```
"A" < "AA"      "BILHÃO" < "MILHÃO"  
"AB" < "ABA"    "DEZ" > "CEM"  
"AC" > "AB"
```

e assim por diante.

Os sinais \leq , \geq , $<>$ e $=$ atuam da mesma forma.

Exemplos, que poderão estar contidos em programas:

```
IF x$ = "SIM" THEN GOTO 30  
IF n$ <> "CARLOS" THEN PRINT N$  
IF s$ > "FZZZZ" AND f$ = "FIM" THEN STOP
```

INSTRUÇÃO FOR ... NEXT

A instrução FOR ... NEXT complementa duas variáveis a variável FOR e a variável NEXT. A instrução FOR ... NEXT permite repetir um determinado número de vezes um trecho de código entre as instruções FOR e NEXT.

Exemplo: impressão do conteúdo de um arquivo e a soma de seus caracteres.

```
10 CLS
20 FOR I = 1 TO 5
30 PRINT "TK"
40 NEXT I
50 END
```

Quando você digita e executa o nome "TK" é apresentado na tela o texto "TK".

Vamos analisar o programa linha por linha.

Instrução For ... Next



Seja como iniciador o programa que você acabou de fazer.

O computador executa o valor inicial da variável (a variável de linha) até o valor final (o valor da variável) e repete as instruções entre as variáveis.

O computador verifica se o valor inicial da variável é menor que o valor final.

Se menor, faz com que o programa execute todas as linhas entre o caractere "FOR" e o caractere "NEXT". Depois disso, o valor inicial da variável é acrescido de uma unidade.

Quando o valor de incremento é novamente comparado com o valor final da variável, se não for menor, o programa sai para a linha seguinte a FOR.

INSTRUÇÃO FOR ... NEXT

A instrução FOR ... NEXT compreende dois comandos: o comando FOR e o comando NEXT. Esta instrução faz com que sejam repetidas, um certo número de vezes, as instruções que se encontram entre os comandos FOR e NEXT.

Limpe a memória do computador com <NEW> e acesse o comando CAPS LOCK.

Em seguida, digite:

```
10 CLS
20 FOR I=1 TO 5
30 PRINT "TK"
40 NEXT I
<RUN>
```

Como você pode observar, o nome "TK" é apresentado cinco vezes na tela.

Vamos analisar o formato geral desta instrução:

FOR variável= valor inicial da variável TO valor final

.
. .
. .

linhas de instrução a serem repetidas

.
. .
. .

NEXT variável

Saiba como funciona o programa que você acabou de rodar:

O computador coloca o valor inicial na variável (a variável de uma instrução FOR ... NEXT tem de ser uma única letra).

O computador verifica se o valor inicial da variável "I" é menor que o valor final (5).

Se menor, faz com que o programa prossiga normalmente até encontrar o comando NEXT I (linha 40). Neste momento, o valor inicial da variável é acrescido de uma unidade.

O novo valor de I (agora I+1) é novamente comparado com o valor final da variável e, se ainda for menor, o programa salta para a linha seguinte a FOR.

O ciclo se repete até que o valor final de I iguale-se a 5. Ocorre então o último ciclo, pois quando passar por NEXT, I valerá 6 e o computador, ao comparar 6 com o valor final determinado para I, fará com que o "loop" seja abandonado, prosseguindo o programa na primeira instrução após o NEXT.

Notas: 1) Sempre coloque após o NEXT a mesma variável que iniciou o ciclo (a que foi definida pelo FOR). Sempre use variáveis numéricas.

2) Se você usar inadequadamente a instrução FOR ... NEXT, receberá uma das seguintes mensagens de erro: "1 NEXT sem FOR", "2 Variavel inexistente" ou "I FOR sem NEXT". Consulte o Apêndice B, para saber o significado de tais mensagens.

Pode-se inserir uma instrução FOR ... NEXT numa única linha, tal como:

```
20 FOR I=0 TO 100: PRINT I : NEXT I
```

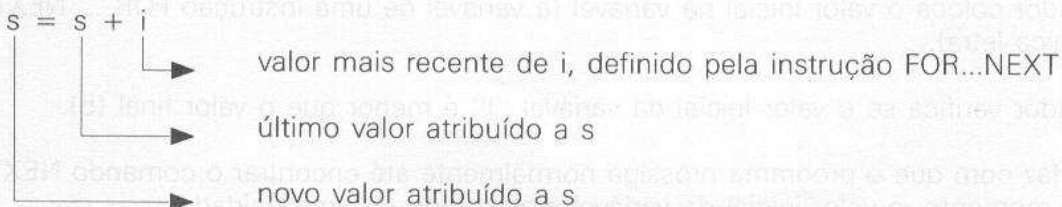
1. Uso de FOR ... NEXT como Artifício Matemático

O potencial desta instrução é muito grande. Neste item explicaremos a aplicação de FOR ... NEXT como artifício matemático dentro de um programa.

O programa-exemplo que iremos descrever tem por função computar a soma dos inteiros positivos entre 1 e N. Digite:

```
<NEW>
5 REM calculo da soma de inteiros positivos entre 1 e n
10 CLS
20 INPUT "n= "; n
30 LET s=0
40 FOR i= 1 TO n
50 LET s=s+i
60 NEXT i
70 PRINT "a soma e ";s
80 GOTO 20
```

A variável "s" (que no caso indica soma) é usada nas linhas 30, 50 e 70. Na linha 30, que é processada antes do comando FOR, o valor zero é atribuído a ela. A linha 50, entre os comandos FOR e NEXT, é executada para $i=1$, $i=2$, $i=3$ e assim por diante até $i=n$. O novo valor de "s" passa a ser:



Por exemplo, suponha que se atribua o valor 3 à variável "n"; então "s" terá os valores:

linha 30	$s = 0$
1ª execução da linha 50	$s = s+i = 0+1 = 1$
2ª execução da linha 50	$s = s+i = 1+2 = 3$
última execução da linha 50	$s = s+i = 3+3 = 6$

Execute o programa diversas vezes, variando sempre o valor de n.

2. STEP

Esta instrução faz com que se altere o "passo" da instrução FOR ... NEXT de 1 para o número que você desejar.

Recorde que cada vez que o programa passava em NEXT, o valor da variável indicada na ordem FOR era acrescido de uma unidade, até que se igualasse ao valor final. Pois bem, se junto a FOR houver a ordem STEP, a cada instrução NEXT, a variável passará a ser incrementada com o valor indicado após a ordem STEP. Este valor pode ser positivo ou negativo.

Observe o exemplo:

```
<NEW>
10 CLS
20 FOR j=0 TO 10 STEP 2
30 PRINT j
40 NEXT j
<RUN>
```

Quando o incremento é negativo, o programa continua o ciclo enquanto a variável determinada pelo FOR for maior ou igual ao limite.

Deve-se ter cuidado ao fazer dois ou mais "loops" FOR...NEXT ao mesmo tempo, ou seja, "loops aninhados". O programa abaixo mostra isto:

```
<NEW>
10 FOR m=0 TO 10
20 FOR n=0 TO m
30 PRINT m;" ";n;" ";
40 NEXT n
50 PRINT
60 NEXT m
```

O "loop" n está inteiramente dentro do "loop" m, portanto, estão enquadrados de maneira correta. É imperativo que os "loops" não se cruzem, pois se isto acontecer, o programa poderá não funcionar a contento.

Tente inverter as variáveis somente nas linhas 40 e 60, por exemplo. Você obterá um resultado bem diferente, pois a lógica do programa é alterada.

SUB-ROTINAS

Este programa demonstra o uso de sub-rotinas para calcular o fatorial de um número. O programa solicita ao usuário um número e calcula o fatorial desse número utilizando uma sub-rotina.

Para obter este código, consulte o Guia de Referência do usuário do sistema.



Uma instrução significa descer para a linha de código e todas as instruções de uma linha de código. Vá para a linha imediatamente seguinte a esta.

Sub-Rotinas

Todo código a partir da linha de código 100 até a linha de código 130 é executado.

```
<NEW>
10 INPUT "entre um número: "; n
20 IF n < 10 THEN GO TO 100
30 PRINT AT 10:0: "separador normal do print não é print"
40 PRINT "executando a linha 40"
50 PRINT PRINT "linha 50 não é 50"
60 NEXT comando da sub-rotina
100 CLS
110 PRINT AT 5:0: " > 10"
120 PRINT "houve desvio para linha 100"
125 FOR i = 1 TO 100: NEXT i
130 RETURN
```

O exemplo a seguir demonstra como uma sub-rotina pode chamar outra sub-rotina. Para obter o código a seguir, consulte o Guia de Referência do usuário.

Para a maioria do computador com <NEW> e acesso o comando CAPS LOCK.

SUB-ROTINAS

Por vezes, diferentes partes de um programa têm que executar a mesma tarefa, repetindo-se as instruções, desnecessariamente. Você pode evitar a repetição dessas linhas ao escrever o programa, tornando-as sub-rotinas e usando-as quando for necessário.

Para obter este efeito, use os comandos GOSUB e RETURN, no seguinte formato:

```
10 GOSUB n
20
.
.
n REM começo da sub-rotina
.
.
.
. RETURN
```

Esta instrução significa: desvie para a linha n; execute todas as instruções até encontrar RETURN. Volte para a linha imediatamente seguinte a GOSUB.

Você entenderá mais claramente como funciona GOSUB e RETURN nos seguintes programas:

```
<NEW>
10 INPUT "entre um numero ";a
20 IF a > 10 THEN GOSUB 100
30 PRINT AT 10,0;"sequencia normal do programa":PRINT
40 PRINT "executando a linha 40"
50 PRINT:PRINT "linha 50-fim-":STOP
60 REM começo da sub-rotina
100 CLS
110 PRINT AT 5,0;a;" > 10"
115 PRINT "houve desvio para linha 100"
120 FOR c = 1 TO 500: NEXT c
125 CLS
130 RETURN
```

O exemplo a seguir demonstra como uma sub-rotina pode desviar para uma outra sub-rotina. Tente entender a lógica antes de rodar o programa.

Limpe a memória do computador com <NEW> e acesse o comando CAPS LOCK.

Em seguida, digite:

```
15 PRINT AT 7,2;"O GOSUB DESVIA O PROGRAMA"  
20 PRINT TAB 2;"PARA UMA SUB-ROTINA A QUAL"  
25 GOSUB 500  
30 GOSUB 100  
35 PRINT TAB 2;"QUANDO ENCONTRA A INSTRUCAO"  
40 PRINT TAB 2;"RETURN."  
45 STOP  
100 REM ***** SUB-ROTINA 100  
105 PRINT TAB 2;"E' PROCESSADA RETORNANDO"  
110 PRINT TAB 2;"PARA A LINHA APOS O GOSUB"  
115 GOSUB 500  
120 RETURN  
500 REM ***** SUB-ROTINA 500  
505 FOR X=1 TO 700: NEXT X  
510 RETURN
```


MODO TRACE: RECURSO DE DEPURACÃO

Quando o computador não responde de forma adequada a uma determinada operação, pode-se recorrer ao modo de depuração.

Quando se trabalha com programas compilados, não há como saber exatamente onde ocorreu o erro, a possibilidade de erro de lógica é muito grande, e a única maneira de descobrir o erro é através do modo TRACE. Quando TRACE é ativado, o computador não executa as instruções de forma normal, mas sim, executa-as uma a uma, e para cada uma delas, imprime o endereço de memória em que se encontra a instrução.

Exemplo: TRACE 1 (liga) TRACE 0 (desliga)

NOTA: O número da linha é impresso antes da execução. Em linhas com mais de um comando (separados por ; e #) o número da linha será impresso antes de cada comando. TRACE sempre imprime o endereço equivalente a TRACE 0.

Exemplo de programa:

```
10 INPUT "Digite o nome do país: "; A$
20 PRINT A$
30 IF A$ = "BRASIL" THEN GOTO 40
40 GOTO 50
50 PRINT "País inválido"
60 GOTO 10
70 END
```

Modo Trace: Recurso de Depuração

Antes de executar o programa, ative o modo de depuração pressionando a tecla F8. Isso fará com que o computador imprima o endereço de memória em que se encontra a instrução antes de executá-la.

Toda a programação executada sob o modo de depuração é executada de forma normal, mas com a diferença de que o computador imprime o endereço de memória em que se encontra a instrução antes de executá-la.

Imagine-se, por exemplo, que você está trabalhando com um programa que realiza a leitura de dados contidos em um arquivo. Na linha 10, você precisa localizar a posição de cada caractere no arquivo. Com o modo de depuração, você pode fazer isso de forma mais fácil.

Para melhor aproveitamento, você deve se sentar ao lado do computador, quando ele estiver executando o programa, e assim, você poderá acompanhar a execução do programa e localizar o erro.

TRACE pode ser ativado e desativado tanto no modo de depuração, quanto em qualquer outro modo.

MODO TRACE: RECURSO DE DEPURAÇÃO

Utilizado como apoio na elaboração de programas, este comando é uma poderosa ferramenta para a depuração.

Quando se trabalha com programas complexos, com muitas condições e desvios para sub-rotinas, a possibilidade de erros de lógica torna-se maior, em decorrência das diversas opções da linguagem BASIC. O comando TRACE possibilita a monitoração das linhas executadas pelo programa, tornando-se assim possível a detecção de eventuais erros, e em geral, a verificação da execução do programa de acordo com as regras lógicas planejadas.

Formato: **TRACE 1** (ativado) **TRACE 0** (desativado)

NOTA: O número da linha é impresso antes da execução. Em linhas com mais de um comando (separados por :) o número da linha será impresso para cada comando. TRACE sem o argumento equivale a TRACE 0.

Digite o programa:

```
<NEW>
10 INPUT "tecle enter ";LINE e$: CLS: PRINT AT 5,8; "digite 100,200 ou 300"
20 INPUT a
30 IF a = 100 THEN GOTO 100
40 IF a = 200 THEN GOTO 200
50 IF a = 300 THEN GOTO 300
60 STOP
100 PRINT AT 8,8;"esta e a linha 100"
110 GOTO 10
200 PRINT AT 8,8;"esta e a linha 200"
210 GOTO 10
300 PRINT AT 8,8;"esta e a linha 300"
310 GOTO 10
```

Antes de executar o programa, analise-o. Este é um programa propositadamente simples, para que você possa acompanhar seus desvios sem usar TRACE. Execute-o da maneira habitual. Feito isto, digite TRACE 1.

Rode o programa novamente e observe que agora os números das linhas executadas vão sendo mostrados após o sinal #. Desta forma, você pode saber exatamente para onde os desvios conduzem a execução das instruções.

Imagine se você tivesse que analisar um programa complicado e repleto de desvios condicionais e de sub-rotinas. Na certa não conseguiria acompanhar sua execução e localizar algum erro eventual. Com TRACE ativado, a tarefa seria bem mais cômoda.

Para melhor aproveitamento, você deve se colocar no lugar do computador, concluir qual deve ser a próxima linha a ser executada, e conferir com o que o comando TRACE está indicando.

TRACE pode ser ativado e desativado tanto no modo imediato, como em linha de programa.

TABELA DE DADOS

T. READ ... DATA

Quando um programa lê os dados de uma tabela, ele normalmente lê os dados de uma linha e se considera que os dados foram substituídos pela primeira instrução READ.

As instruções READ e DATA são normalmente usadas em conjunto. Se um programa lê os dados de uma instrução DATA, deverá ter pelo menos uma instrução READ.

Geralmente, por uma questão de organização, a instrução DATA é usada no início de um programa, porém, toda vez que você quiser ler os dados de um ponto de partida, veja os exemplos a seguir.

Aqui ela aparece no começo:

```
10 DATA 10,20,30,40,50
20 FOR v = 1 TO 5
30 READ v
40 PRINT AT 10,0;"Eu tenho ",v," bananas"
50 FOR i = 0 TO 300: NEXT i
60 NEXT v
```

Resultado:

```
Eu tenho agora 10 bananas
Eu tenho agora 20 bananas
Eu tenho agora 30 bananas
Eu tenho agora 40 bananas
Eu tenho agora 50 bananas
```

Neste programa, DATA é usado no meio do código:

```
10 FOR v = 1 TO 5
20 READ a$
30 PRINT AT 10,0;"Eu tenho ",v," bananas"
40 FOR i = 0 TO 300: NEXT i
50 NEXT v
60 DATA "poucas", "muitas", "quinze", "dezessete", "uma dúzia de"
```

Resultado:

```
Eu tenho poucas bananas
Eu tenho muitas bananas
Eu tenho quinze bananas
Eu tenho dezessete bananas
Eu tenho uma dúzia de bananas
```


TABELA DE DADOS

1. READ ... DATA

Quando um programa requer a introdução de vários dados ou informações, o uso do comando INPUT torna-se cansativo e lento. Ele poderá ser substituído, com vantagem, pela instrução READ ... DATA.

As instruções READ e DATA são normalmente usadas em conjunto. Se um programa contiver uma ou mais instruções DATA, deverá ter pelo menos uma instrução READ.

Geralmente, por uma questão de organização, a instrução DATA é incluída no início ou no final do programa, porém, nada impede que ela seja colocada em qualquer outro ponto do programa. Veja os exemplos a seguir:

Aqui ela aparece no começo:

```
10 DATA 10,20,30,40,50
20 FOR v= 1 TO 5
30 READ a
40 PRINT AT 10,0;"eu tenho agora ";a;" bananas"
50 FOR i=0 TO 300: NEXT i
60 NEXT v
```

Resultado:

```
eu tenho agora 10 bananas
eu tenho agora 20 bananas
eu tenho agora 30 bananas
eu tenho agora 40 bananas
eu tenho agora 50 bananas
```

Neste programa, DATA foi introduzido no final:

```
10 FOR v= 1 TO 5
20 READ a$
30 PRINT AT 10,0;"eu tenho "; a$;" bananas"
40 FOR i=0 TO 300: NEXT i
50 NEXT v
60 DATA "poucas","muitas","quinze","laranjas e","uma duzia de"
```

Resultado:

```
eu tenho poucas bananas
eu tenho muitas bananas
eu tenho quinze bananas
eu tenho laranjas e bananas
eu tenho uma duzia de bananas
```

2. RESTORE

Dissemos que o comando READ retira, enquanto lê, os dados da instrução DATA. Todos os dados terão sido usados ao término da leitura, portanto, o número de dados disponíveis deverá ser igual ao número de vezes que você indicou, no programa, que o computador efetuasse a leitura (e a retirada). Se a leitura prosseguir, ocorrerá uma mensagem de erro "E Fim de dados", a menos que você reconstitua a lista de dados, usando o comando RESTORE.

RESTORE (nº linha)

Reabilita o conjunto de dados na memória a partir de um determinado ponto (volta o ponteiro a um ponto específico). Cada vez que ele é executado, os dados de DATA voltam a ser lidos desde o início, pela próxima instrução READ.

Rode este programa:

```
<NEW>
10 DATA "um TK Color Computer"," manual ","gravador","televisao"
20 CLS
30 FOR v= 1 TO 4
40 READ a$
50 PRINT AT 10,0;"eu tenho ";a$
60 FOR i=0 TO 350: NEXT i
70 NEXT v
80 GOTO 20
<RUN>
```

Acrescente a linha 75 ao programa. Digite:

```
75 RESTORE
<RUN>
```

A linha 75 faz com que os dados de DATA sejam reabilitados, permitindo nova leitura.

A instrução RESTORE pode ser usada para a reutilização de uma linha de dados específica, bastando, para isso, que se indique o número da linha.

Exemplo:

```
<NEW>
10 REM estacoes do ano
20 DATA "primavera","verao","outono","inverno"
30 REM pontos cardeais
40 DATA "norte","sul","leste","oeste"
100 REM leitura dos pontos cardeais
110 RESTORE 40
120 FOR i= 1 TO 4
130 READ a$
140 PRINT "ponto cardeal ";i;" : ";a$
150 NEXT i
200 REM leitura das estacoes do ano
210 RESTORE 20
220 FOR i= 1 TO 4
230 READ a$
240 PRINT "estacao do ano ";i;" : ";a$
250 NEXT i
300 STOP
```

20 definição dos dados referentes às estações do ano.

40 definição dos dados referentes aos pontos cardeais.

110 seleciona DATA da linha 40 (RESTORE número de linha).

120 a 150 rotina de leitura de pontos cardeais e impressão na tela.

210 seleciona DATA da linha 20 (RESTORE número de linha).

220 a 250 rotina de leitura de estações do ano e impressão na tela.

Obs.: Neste programa a utilização do RESTORE número de linha realça a versatilidade deste comando na manipulação de dados específicos, contidos em DATAs distintos.

Repare que neste caso inicialmente foi utilizado o comando RESTORE número de linha (110 RESTORE 40 e 210 RESTORE 20) antes da rotina de leitura, permitindo assim a seleção prévia dos dados a serem lidos.

Nas linhas 120 e 220, note que foram definidos loops de 4 ciclos, pois cada DATA contém 4 dados.

Ocorrerá a mensagem de erro E Fim de dados x:y caso o número de ciclos definidos nos loops FOR ... NEXT seja maior que a quantidade de dados contidos nos DATAs.

VARIÁVEIS

As variáveis, tanto em Java quanto em C++, são utilizadas para armazenar dados.

As variáveis `String` são utilizadas para armazenar texto, como "João", "Maria", etc.

As variáveis numéricas podem ser utilizadas para armazenar valores numéricos, como 10, 20, 30, etc. Podem ser utilizadas para armazenar resultados de cálculos matemáticos, como soma, subtração, etc.

Exemplos de nomes de variáveis:

NUMÉRICAS	STRINGS
<code>x</code>	<code>nome</code>
<code>total</code>	<code>idade</code>
<code>10</code>	<code>10</code>
<code>20</code>	<code>20</code>

Exemplos de nomes de variáveis:

- 1000 é um número.
- 5 meses começa com número.
- `A * X > 0` não é letra nem dígito.
- Arquivos `1` não é letra nem dígito.

Variáveis

As variáveis numéricas podem ser utilizadas para armazenar valores numéricos, como 10, 20, 30, etc. Podem ser utilizadas para armazenar resultados de cálculos matemáticos, como soma, subtração, etc.

Exemplos:

```
X = 2 + 3 + total; total = total + X; AA = soma + total;
```

Os valores para variáveis `String` devem ser armazenados entre aspas.

```
A = "Laneta"; n = "nome"; G = "segunda das crianças";
```

Quando se quer escrever um `String` contendo o código de escape de uma palavra, basta colocar a palavra em aspas duplas.

```
R = "este é um string contendo 'teste' em dobro";  
A = "este 'string' é um exemplo";
```

VARIÁVEIS

As variáveis, tanto numéricas como string, têm algumas normas de utilização:

As variáveis string devem ser representadas por uma única letra, seguida por um \$.

As variáveis numéricas podem usar quaisquer letras ou dígitos (desde que o primeiro seja uma letra). Podem ser incluídos espaços, porém estes não serão considerados parte do nome. Pode-se usar tanto maiúsculas como minúsculas.

Exemplos de nomes válidos:

NUMÉRICAS	STRING
x	x\$
VARIÁVEL1	
TOTAL	Q\$
t1	
mes12	L\$

Exemplo de nomes incorretos:

1000 (é um número)
5 meses (começa com número)
A*N*O (* não é letra nem dígito)
Arco-Iris (- não é letra nem dígito)

Às variáveis numéricas podem ser atribuídos valores (dentro dos padrões explicados anteriormente) que podem ser representados inclusive por expressões ou outras variáveis já estipuladas dentro do programa.

Exemplo:

X = 2*a + total mes1 = tot1/4*ano2 AA = soma + total

Os valores para variáveis string devem vir sempre entre aspas:

A\$ = "banana" n\$ = "nome" C\$ = "contagem dos dividendos"

Quando se quer escrever um string contendo aspas, deve-se introduzir as aspas em dobro, ladeando a palavra em destaque.

R\$ = "este e um string contendo""aspas""em dobro"
e\$ = "este ""string"" e um exemplo"

MANIPULANDO STRINGS

Entende-se por string uma cadeia de caracteres, ou seja, um conjunto de caracteres, onde cada caractere possui um endereço de memória. De forma mais simples, uma string é um subconjunto de caracteres de uma string maior, podendo ser criada através de um substring, onde os caracteres são os seguintes:

STRING	SUBSTRING
"123456789"	"12345"
"123456789"	"34567"
"123456789"	"67890"
"123456789"	"45678"
"123456789"	"56789"
"123456789"	"67890"
"123456789"	"78901"
"123456789"	"89012"
"123456789"	"90123"
"123456789"	"01234"

1. Determinando um "Corte"

Uma substring representa um pedaço de uma string maior, onde cada caractere possui um endereço de memória. De forma mais simples, uma string é um subconjunto de caracteres de uma string maior, podendo ser criada através de um substring, onde os caracteres são os seguintes:

Esta função pode ser utilizada para criar uma substring de uma string em outras versões. Por exemplo, em C++:

Manipulando Strings

sequência de caracteres (x 10 y)

Exemplo:

STRING	CORTE	SUBSTRING
"123456789"	15 10 3	"45678"

No exemplo que vemos, o corte é formado por 15, 10 e 3, onde:

15: o string original

10: o índice

Nota: Observe que o índice em branco é considerado um caractere.

MANIPULANDO STRINGS

Entende-se por string uma cadeia de caracteres consecutivos dispostos entre aspas, numa determinada seqüência. Se tomarmos apenas parte desta seqüência, teremos um substring. Veja os exemplos que seguem:

STRING	SUBSTRING
"1234567890"	"12345" "234" "567890"
"casa de cachorro"	"cas" "casa de" "de cachorro"

1. Determinando um "Corte"

Cada substring representa um corte do string original. É possível determinar um substring, a partir de um string maior, aplicando a função TO (não confundir com outras aplicações da função TO de outros comandos).

Esta função pode ser representada por uma notação bastante distinta em outras versões de BASIC (por exemplo, MID\$, LEFT\$ e RIGHT\$). O comando TO pode ser representado no formato a seguir:

"seqüência de caracteres"(x TO y)

Exemplo:

STRING	CORTE	SUBSTRING
"sou o string original"	(3 TO 9)	"u o str"

No exemplo que vimos, o corte efetuado pode ser esquematizado assim:

sou o string original
12 3456789

Nota: Observe que o espaço em branco é considerado um caractere.

Veja uma aplicação deste recurso:

```
10 LET a$ = "sou o string original"  
20 PRINT a$  
30 PRINT:PRINT a$(3 TO 9)
```

Rode e você obterá "u o str".

Se você varia o conteúdo dos parênteses na linha 30:

para a\$(TO 9) - "sou o str"

para a\$(4 TO) - " o string original"

para a\$((TO) - "sou o string original"

a\$(TO) equivale a a\$(1 TO final do string). O mesmo acontece com a\$() ou mesmo a\$.

Existe uma última forma, ainda, na qual o TO é omitido:

"sou o string original"(8) = "t" pois "t" ocupa a oitava posição na seqüência.

Tente, por exemplo, substituir o índice y da linha 30 por 22:

```
30 PRINT:PRINT a$( 3 TO 22)
```

Quando o parâmetro após o TO for maior que o tamanho do string, aparecerá a mensagem de erro:

3 Erro de indice.

Modifique novamente a linha 30:

```
30 PRINT:PRINT a$(10 TO 5)
```

Neste exemplo, o resultado obtido é um string vazio, que pode ser representado por "".

Caso um dos índices (x ou y) seja negativo, ocorrerá outra mensagem de erro, dizendo: "Inteiro excede limite".

2. Mesclando Strings

Além de se poder "cortar um pedaço" de um string, é possível também "enxertar" um substring em outro ou num string original, criando os mais diversos arranjos:

Digite:

```
<NEW>  
10 LET a$ = "eu sou um computador"  
20 PRINT a$  
30 LET a$( 5 TO 7) = " * * *"  
40 PRINT a$  
<RUN>
```

Em seu vídeo deve aparecer:

```
eu sou um computador
eu s***um computador
```

Observe que os três asteriscos tomaram o lugar dos caracteres originais da posição 5 a 7 do string.

Tente aumentar o número de asteriscos entre as aspas, mas sem modificar os índices entre parênteses:

```
30 LET a$(5 TO 7) = "*****"
```

Parece que nada mudou:

```
eu sou um computador
eu s***um computador
```

O que ocorre aqui é uma adaptação do substring "enxertado" ao espaço delimitado pelos índices x e y. Havia seis asteriscos para ocupar apenas três posições, então, três deles foram eliminados. É interessante saber que o computador eliminou-os a partir do extremo direito.

Coloque "123456" no lugar dos asteriscos. Verá que "456" não aparecerá no novo string. Quando o limite estipulado pelos índices x e y é maior que o substring que será enxertado, as posições restantes são automaticamente preenchidas por espaços em branco. Altere novamente a linha .30:

```
30 LET a$(3 TO 10) = "12345"
```

Rode o programa e verá:

```
eu sou um computador
eu 12345 computador
```

Observe que os espaços em branco são caracteres significativos.

3. Somando Strings

É perfeitamente viável somarmos strings, desde que o termo "somar" seja interpretado como uma concatenação de caracteres de um determinado string (ou substring) com outro.

Experimente isto:

```
<NEW>
10 LET a$ = "eu sou"
20 LET b$ = " um computador"
30 PRINT "a$ = ";a$, b$ = ";b$: PRINT
40 PRINT "a$ + b$ = ";a$ + b$
<RUN>
```

Em seu vídeo você verá:

```
eu sou      um computador
a$ + b$ = eu sou um computador
```


Digite este programa e rode-o:

```
<NEW>
10 LET a$ = "eu sou um computador"
20 LET b$ = a$ + a$(11 TO)
30 PRINT a$: PRINT
40 PRINT "a$ + a$(11 TO) = ": PRINT b$
```

A linha 30 imprime a\$ e uma linha em branco.

A linha 40 imprime o que está entre aspas e, no comando seguinte, o valor de b\$, que é a\$ + "computador", já que cortamos este substring do string original a\$, desde a décima primeira posição até o fim. Por este motivo, "computador" aparece duas vezes. Como não colocamos espaço nem no final do string a\$ e nem b\$ no início do substring, as palavras foram impressas sem intervalo. A ordem dos fatores neste caso muda o resultado.

Inverta a ordem dos comandos na linha 20 do programa e observe o resultado.

4. Manipulando o Comprimento do String - LEN

A instrução LEN faz com que o computador conte o número de caracteres de uma cadeia.

Pode-se usar LEN de duas maneiras:

```
LEN"(string)"
ou LEN (nome de variável string)
```

Exemplo:

```
PRINT LEN "abelha"

LET a$ = "abelha"
PRINT LEN a$
```

Como você pode ver, nos dois formatos o resultado é o mesmo, ou seja, a apresentação do número 6 na tela, visto que "abelha" possui 6 caracteres.

Digite o seguinte programa no seu computador:

```
<NEW>
10 REM contagem de caracteres
20 INPUT "qual a palavra?";x$
30 LET n = LEN x$
40 PRINT "o numero de letras e ";n
50 PRINT
60 GOTO 20
<RUN>
```

Repare que, neste exemplo, o número de caracteres do string foi atribuído ao parâmetro "nome de variável string" da instrução LEN.

Nota: Para que o programa pare, mova o cursor até a esquerda das aspas e acione STOP, conforme você aprendeu anteriormente.

FUNÇÕES

Este capítulo apresenta cinco funções úteis.

1. STR\$ (inteiros)

Esta função converte um número inteiro para uma string.

```
<NEWS>
10 LET a=123
20 LET b=456
30 LET a$=STR$(a)
40 LET b$=STR$(b)
50 PRINT a$+b$
```

Este é o resultado da execução:



Note que os valores 123 e 456 não são listados como números, mas como strings. Isso ocorre porque as variáveis a\$ e b\$ são concatenadas.

2. VAL: variável string ou VAL "string"

A instrução VAL avalia o espaço entre as aspas da instrução 5 no exemplo.

Observe o exemplo abaixo:

```
<NEWS>
10 LET a$="123"
20 LET b$="456"
30 PRINT a$+b$
40 PRINT VAL a$+VAL b$
<RUN>
```

FUNÇÕES

Aqui são apresentadas mais algumas funções:

1. STR\$ (número).

Como indica o cifrão \$, esta função converte um número em string. Exemplo:

```
<NEW>  
10 LET a = 123  
20 LET b = 456  
30 LET a$ = STR$(a)  
40 LET b$ = STR$(b)  
50 PRINT a$ + b$
```

Após o comando RUN teremos:

```
123456  
  
Ok 50:1
```

Note que os dados 123 e 456 não são tratados como números (cuja soma seria 579), mas sim como strings. O sinal + fez com que se concatenassem.

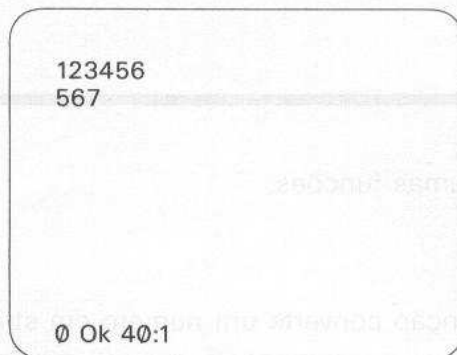
2. VAL variável string ou VAL "string"

A instrução VAL executa a função inversa à da instrução STR\$.

Observe o exemplo abaixo:

```
<NEW>  
10 LET a$ = "123"  
20 LET b$ = "456"  
30 PRINT a$ + b$  
40 PRINT VAL a$ + VAL b$  
<RUN>
```


Após o RUN serão apresentados:



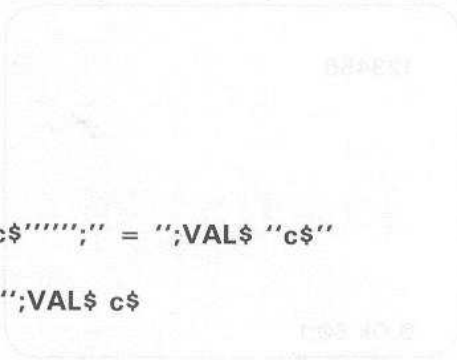
Observe que, enquanto a soma dos strings "123" + "456" resulta em "123456", a soma do VAL deles resulta na soma verdadeira de seus valores numéricos.

3. VAL\$ string

Apesar de muito semelhante à VAL, esta instrução não tem a mesma aplicação. O argumento de VAL\$ é também um string ou variável string, no entanto, seu resultado permanece sendo um string, e não um valor numérico.

Exemplo:

```
<NEW>
10 LET a$ = "TK"
15 LET c$ = "a$"
20 PRINT "VAL$"; "c$"; " = "; VAL$ "c$"
25 PRINT
30 PRINT "VAL$ c$ = "; VAL$ c$
<RUN>
```



Acompanhe as instruções a seguir:

Primeiramente, introduza os valores das duas variáveis string, digitando em modo imediato:

```
<NEW>
LET A$ = "TK"           e           LET B$ = "TK"

MEMÓRIA                |"TK"|                |TK|
                        |A$|                    |B$|
```

Nota: Lembre-se de que na memória do computador, a variável A\$ contém "TK" com aspas por causa das aspas duplas e que B\$ contém apenas TK, pois as aspas simples são simbólicas.

Em seguida, solicite ao computador que forneça uma série de variações desses strings que estão na memória. Você obtém os resultados que colocamos ao lado de cada comando:

COMANDO	RESULTADO	
PRINT A\$ PRINT B\$	"TK" TK	são os strings na forma original
PRINT VAL\$ A\$ PRINT VAL\$ B\$	TK C Sintaxe erro 0:1	o VAL\$ retira as aspas dos strings originais. Como o string B\$ fica sem as aspas, torna-se sintaticamente errado
PRINT "A\$"	A\$	este PRINT imprime o string que está entre aspas: os caracteres A e \$
PRINT VAL "A\$"	"TK"	novamente VAL\$ retira as aspas, mas desta feita o PRINT se refere à variável A\$, portanto, a PRINT a\$, que é = "TK"

Como você viu nos exemplos acima, VAL\$ pode diversificar o uso de uma mesma variável alfanumérica. Isto pode ser útil para a seleção de elementos de matrizes multidimensionais ou até mesmo para o acesso das próprias matrizes. O uso de VAL\$ tem efeitos mais palpáveis em programação avançada.

4. DEF FN

Esta instrução permite a definição de funções inexistentes no computador, criadas pelo próprio usuário. O formato da instrução é o seguinte :

DEF FN f(x) = fórmula

onde:

f = nome da função (qualquer letra do alfabeto)

x = variável da função (qualquer letra do alfabeto)

fórmula = qualquer função matemática utilizando a variável definida

A utilização desta instrução permite definir as mais diversas equações matemáticas, possibilitando a variação do argumento x num intervalo desejado.

Através da manipulação desta instrução, poderemos inclusive estabelecer o gráfico característico das equações utilizadas.

O exemplo a seguir aplica a fórmula da reta:

```

5 DEF FN r(x) = 2 * x + b
10 PRINT "formula da reta"
20 PRINT AT 2,12;" 2*x+b"
25 INPUT "entre valor de x = ";x
30 INPUT "entre valor de b = ";b
40 PRINT "FN r(x) = ";FN r(x)
45 INPUT "prosegue (s/n)?";"escolha a opcao e <enter>";p$
50 IF p$ <>"s" THEN STOP
55 CLS : GOTO 10
    
```

Para a definição de funções utilizando strings, use o seguinte formato:

DEF FN f\$(x\$) = substring de x\$

onde:

f\$ = nome da função (qualquer letra seguida por cifrão)

x\$ = nome da variável string (qualquer letra seguida de cifrão)

substring de x\$ = qualquer função que, aplicada ao string, resulte num substring.

Exemplo:

DEF FN f\$(x\$) = x\$(6 TO)

Utilizando a fórmula acima, suponha que o string x\$ seja:

"sou o computador TK"

Digite:

```
<NEW>
1 LET x$ = "sou o computador TK"
5 DEF FN f$(x$) = x$(6 TO)
10 PRINT FN f$(x$)
<RUN>
```

O programa resulta no substring:

computador TK

No exemplo a seguir utiliza-se uma "fórmula" que gera sempre a metade de qualquer string que seja introduzido pelo INPUT:

```
<NEW>
5 DEF FN f$(x$) = x$(LEN x$/2 + 1 TO )
10 INPUT "entre um nome: ";x$
20 PRINT FN f$(x$)
25 INPUT "prossigue (s/n)";;"escolha a opcao e <enter> ";p$
30 IF p$ <> "s" THEN STOP
35 CLS: GOTO 10
```

5. SGN - argumento

A função SGN indica o sinal do argumento:

```
PRINT SGN 123      PRINT SGN -1.0034
```


O resultado será:

- 1 se o sinal for positivo
- 1 se o sinal for negativo
- 0 se o argumento for zero

6. ABS - argumento

É outra função que é usada somente para argumentos numéricos. Converte o argumento num número positivo, desconsiderando o sinal que o precede:

PRINT ABS -30.5

ou

PRINT ABS 30.5

Terão como resultado um único número positivo: 30.5.

7. INT - argumento

Tem por finalidade obter apenas a parte inteira de um número (positivo ou negativo), ignorando a parte fracionária:

PRINT INT 30.9 resultará em 30,

no entanto,

PRINT INT-30.9 terá -31 como resultado.

Você deve ter percebido que INT sempre arredonda para menos, ou seja, fornece o próximo número inteiro menor que o argumento.

FUNÇÕES MATEMÁTICAS

1. EXP

Uma das funções mais antigas, conhecida desde os tempos da antiguidade, é a função exponencial, que pode ser escrita como $y = a^x$, onde a é um número real positivo e x é um número real.

Se a base a for e (o número de Euler, aproximadamente igual a 2,71828), temos a função exponencial natural, denotada por $y = e^x$.

$$y = e^x$$

Quando precisamos escrever a função exponencial natural, usamos a notação $y = \exp(x)$.

$$y = \exp(x)$$

2. LN

A função logaritmo natural, denotada por $y = \ln(x)$, é a função inversa da função exponencial natural, ou seja, $e^{\ln(x)} = x$ e $\ln(e^x) = x$.

Exemplo:

Questão

Funções Matemáticas

Resposta: 0,30103

Se você quiser calcular o logaritmo de um número em outra base, use a seguinte fórmula:

$$\log_b a = \frac{\ln a}{\ln b}$$

No exemplo anterior, calculamos $\log_2 10$ (base 2) da seguinte forma:

3. PI

A função Pi do TI, conhecida como a função de Euler, é a função inversa da função exponencial natural, ou seja, $e^{Pi(x)} = x$ e $Pi(e^x) = x$. Ela é denotada por $y = Pi(x)$.

$$LET P = d + Pi$$

onde:

P = o parâmetro que você procura

d = o número que você vai inserir no computador

Pi = a função que representa o número 3,1415927

FUNÇÕES MATEMÁTICAS

1. EXP

O uso da matemática em áreas como a Engenharia e a Física requer a utilização de expoentes naturais que têm o número e (2,7182818) como base.

Se e elevado a x é igual a y , podemos usar a seguinte fórmula para o cálculo de y :

$$y = e^x$$

então podemos expressar:

$$y = \text{EXP}(x)$$

2. LN

Logaritmo natural (base $e = 2.71828182\dots$). A função inversa da exponencial é a função logarítmica:

Exemplo:

```
PRINT LN 2/LN 10
```

Resposta: 0.30103

Se você quiser calcular o logaritmo de um número em outra base, lembre a fórmula:

$$\log_b a = \text{LNa}/\text{LNb}$$

No exemplo anterior calculamos $\log_2 10$ (base 10).

3. PI

A função PI do TK (obtida através da tecla $\langle M \rangle$, no modo estendido) é de grande valia quando se trabalha com cálculos que envolvem este número. O exemplo mais comum é o do cálculo da circunferência ou do perímetro de um círculo. Para efetuar este cálculo no seu micro, introduza:

```
LET P=d*PI
```

onde:

- P = o perímetro que você procura
- d = o diâmetro que você vai informar ao computador
- PI = a função que representa o número 3.1415927

4. Funções Trigonométricas

SIN	COS	TAN	ASN	ACS	ATN
SENO	COSENO	TANGENTE	ARCO-SENO	ARCO-COSENO	ARCO-TANGENTE

Obs.: As funções trigonométricas trabalham em radianos, não em graus. Para efetuar conversões, use o seguinte esquema:

de radianos para graus	$r/PI * 180$
de graus para radianos	$g/180 * PI$

Exemplo:

```
<NEW>
10 LET r = 360/6.28
20 FOR i = 0 TO 360 STEP
30 30 LET y = SIN (i/r)
35 LET x = COS (i/r)
40 LET z = TAN (i/r)
45 PRINT""SIN "";i;" = "";y
50 PRINT""COS "";i;" = "";x
60 PRINT""TAN "";i;" = "";z
65 NEXT i
```

NÚMEROS RANDÔMICOS

Este artigo apresenta algumas das maneiras de gerar e utilizar números randômicos (RND) em BASIC.

1. RND

Existem algumas funções disponíveis no interpretador de linguagem que geram um <RND> e <SYND> (SYND <seed>). A função RND gera um número aleatório entre 0 e 1, cada vez que você digitar uma linha de comando <R>, mas antes de executar.

Uma execução:

```
10 PRINT RND;  
20 GOTO 10
```

Você obterá vários resultados. Uma que é interessante é que, se você digitar a mesma linha de comando várias vezes, obterá sempre o mesmo número aleatório. Isto que ocorre uma vez que o número aleatório é gerado a partir de um número inicial.

Uma execução de RND com um número inicial na linha de comando:

Números Randômicos

Para obter números aleatórios, use a função RND. Uma execução:

```
10 PRINT INT (6+2*RND);  
20 GOTO 10
```

Com o programa acima você obterá um "leito" que gerará aleatoriamente entre 6 e 8.

2. RAND

Existem também algumas funções disponíveis no interpretador de linguagem que geram um número aleatório entre 0 e 1, cada vez que você digitar uma linha de comando <R>, mas antes de executar.

Você pode usar RAND para substituir RND em todos os lugares da linguagem, digitando RAND a cada número entre 1 e 65535 e <ENTER>.

NÚMEROS RANDÔMICOS

Seu computador trabalha com duas instruções distintas, no tratamento de números randômicos: RND e RAND.

1. RND

É similar a outras funções, dispensando, no entanto, qualquer argumento. Use <PRINT>+ <SYMBOL SHIFT>+ <T> para acessá-la. RND gera um número aleatório entre 0 e 1, cada vez que você usá-la. Você pode obter inclusive o número 0, mas nunca o número 1.

Tente executar:

```
10 PRINT RND,  
20 GOTO 10
```

Você obtém vários resultados. Note que é impossível determinar um padrão comum entre esses números. Podemos dizer que RND simula um número randômico, pois, na verdade, gera um pseudo-randômico, visto que segue uma seqüência fixa de 65.536 números.

Apesar de RND gerar números apenas na faixa entre 0 e 1, você pode ampliar esta faixa para 0 a 5, por exemplo, executando $5 * \text{RND}$.

Para obter números inteiros, use INT, sem esquecer que INT sempre arredonda para menos:

```
10 PRINT INT (6 * RND),  
20 GOTO 10
```

Com o programa acima você obtém um "loop" que gera números aleatórios entre 0 e 5.

2. RAND

Embora parecido com RND, RAND (de randomize) tem outra aplicação. É, na verdade, um comando e não uma função.

Você pode usar RAND para inicializar RND em diversos lugares da seqüência, digitando RAND e um número entre 1 e 65535, e <ENTER>.

No exemplo:

```
<NEW>
10 RAND 1
20 FOR t=1 TO 10
30 PRINT RND,
40 NEXT t
50 PRINT
60 GOTO 10
```

A cada passagem pela linha 10, a seqüência de RND recomeça com 0.0022735596.

Utilizando RAND sem argumento (ou com argumento zero, RAND 0), o efeito será diferente do RAND da linha 10, com argumento 1. Verifique isto no programa:

```
<NEW>
10 RAND
20 PRINT RND
30 GOTO 10
```

Aqui não se obtém uma seqüência aleatória, pois RAND está usando a contagem desde que o computador foi ligado até a execução do programa (e durante este). Acontece que cada execução seguinte à primeira tomará da seqüência números muito próximos, perdendo, assim, o caráter aleatório.

Para que a escolha do número se torne mais aleatória, modifique a linha 30 para:

```
30 GOTO 20
```

O uso desta função associada a comandos do tipo IF...THEN permite gerar programas com comportamento aleatório, como o requerido em jogos, simulações estatísticas e outras aplicações.

MATRIZES

Matriz é um conjunto de tabela de valores numéricos.

Cada elemento da matriz é denominado elemento matricial ou elemento da matriz.

Exemplo:

$$A = \begin{bmatrix} 12 & 245 \end{bmatrix}$$

2 = dimensão da matriz

12 = índice que identifica um elemento da matriz

245 = o elemento da matriz

Analise os elementos da matriz A em relação ao índice e ao elemento matricial.

Exemplo:

$$B = \begin{bmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 4 & 5 & 6 \end{bmatrix}$$

3 = dimensão da matriz

2 = índice

1 = elemento

Matrizes

1. DIM

Matriz de dimensão $m \times n$ é aquela que possui m linhas e n colunas.

Matriz quadrada é aquela que possui o mesmo número de linhas e colunas.

DM 2×1 - matriz linha

DM 1×2 - matriz coluna

Matriz identidade é aquela que possui o mesmo número de linhas e colunas e todos os elementos da diagonal principal são iguais a 1.

MATRIZES

MATRIZ é um conjunto ou tabela de variáveis com um mesmo nome.

Cada elemento da matriz é identificado por um único índice numérico, que aparece entre parênteses, após o nome da matriz.

Exemplo:

$$a(12) = 245$$

a = nome da matriz

12 = índice que identifica um elemento da matriz a

245 = o elemento da matriz

Quando os elementos de uma matriz são dados alfanuméricos, o nome da matriz deverá ser seguido de cifrão (§).

Exemplo:

$$b\$(5) = "L"$$

b\$ = nome da matriz alfanumérica

5 = índice

"L" = elemento

1. DIM

Antes de podermos usar qualquer matriz, devemos reservar espaço para ela na memória do computador. Para tanto, utilizamos a instrução DIM (dimensionamento).

Suponha que você queira montar uma matriz contendo um conjunto de dez variáveis. Empregue DIM, da seguinte forma:

DIM a(10) — para variáveis numéricas

ou

DIM a\$(10) — para variáveis alfanuméricas

Usaremos, como exemplo, uma matriz numérica a contendo dez elementos [de a(1) a a(10)]. O programa abaixo, além de dimensionar a matriz em questão, atribui a cada elemento desta um valor de x. A operação é coordenada por um "loop" FOR...NEXT de dez ciclos.


```

<NEW>
10 DIM a(10)
20 FOR x=1 TO 10
30 LET a(x)=x
40 NEXT x

```

Para certificar-se de que sua matriz contém os elementos de 1 a 10, você poderá solicitar qualquer um deles ou todos:

```

PRINT a(5) — deverá resultar 5
    OU
50 FOR y=1 to 10
60 PRINT "a(";y;")="";a(y),
70 NEXT y

```

Nota: Não use zero como valor inicial de um FOR...NEXT, se está trabalhando com matrizes, pois o zero não serve como índice de elementos.

2. Matrizes Multidimensionais

Em matrizes multidimensionais, pode-se associar vários valores a uma mesma variável.

O programa a seguir mostra como usar uma matriz bidimensional numérica e fornece seu resultado:

```

10 DIM a(5,2)
20 FOR c=1 TO 5
30 FOR f=1 TO 2
35 INPUT "entre um numero ";a(c,f)
40 NEXT f: PRINT AT 2,2;"insercao ";c
45 NEXT c
50 CLS
55 FOR v=1 TO 5
56 PRINT "conjunto ";v
60 FOR g=1 TO 2
65 PRINT "a("; v; ",";g;")" = ";a(v,g)
70 NEXT g: PRINT : NEXT v

```

As linhas 10 a 45 correspondem à inserção de dados numéricos numa matriz bidimensional.

As linhas 55 a 70 mostram como os dados são identificados.

No exemplo temos a matriz representada em cinco linhas por duas colunas.

	Coluna 1	Coluna 2	
			linha 1
a =		100	
			linha 5

O elemento a(4,2) é 100 (supondo-se que tenha sido introduzido quando c valia 4 e f valia 2).

O exemplo a seguir demonstrará a utilização de uma matriz bidimensional alfanumérica:

```
<NEW>
10 DIM a$(5,10)
20 FOR c=1 TO 5
35 INPUT "entre um dado ";a$(c)
40 PRINT AT 2,2;"insercao "; c
45 NEXT c
50 CLS
55 FOR v=1 TO 5
56 PRINT "indice ";v
65 PRINT "a$(";v;")";"="";a$(v)
70 PRINT : NEXT v
```

Ao dimensionar uma matriz alfanumérica, deve-se definir (x,y), onde:

x corresponde ao número de elementos que serão introduzidos na matriz
y corresponde à quantidade de caracteres para cada elemento da matriz

A atribuição de dois elementos a uma variável é feita a partir do primeiro caractere até a quantidade de posições determinada pelo segundo índice (y).

No esquema a seguir está representada uma matriz alfanumérica z\$ contendo três strings e assim dimensionada:

```
DIM z$(3,8)
```

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	N	U	M	E	R	O		
2	T	E	L	E	G	R	A	F O
3	V	E	R	D	E			

Se você acessar os elementos obterá:

z\$(1)	NÚMERO
z\$(1,4)	E
z\$(3,7)	(espaço em branco)
z\$(2,9)	(mensagem 3 Índice erro 0:1)
z\$(2,5 TO 8)	GRAF

De onde se conclui que:

O acesso ao elemento que utiliza apenas um índice, corresponde a um string inteiro; e à matriz, considerando-se como constituída de três strings.

O acesso a um elemento indexado por dois números (x e y) corresponde a uma unidade (y) do string (x), que é um caractere.

Os espaços que o string não ocupa no seu campo são preenchidos com brancos.

O string que ultrapassa os limites estabelecidos é truncado (cortado) pelo extremo direito.

$z\$(2,5 \text{ TO } 8) = z\$(2) (5 \text{ TO } 8) = \text{GRAF}$. Este processo chama-se "slicing" e resulta, como se vê, no corte de um elemento da matriz.

3. Matrizes Tridimensionais

```
<NEW>
10 DIM a$(5,2,20)
20 FOR c=1 TO 5
30 FOR f=1 TO 2
35 PRINT AT 2,2;"insercao ";c
40 INPUT "entre um nome "; a$(c,f)
45 NEXT f: NEXT c
50 CLS 55 FOR v=1 TO 5
60 PRINT
65 PRINT "conjunto ";v
70 FOR g= 1 TO 2
75 PRINT "a$(";v;" ";g;"")" = "a$(v,g)
80 NEXT g: NEXT v
```

Na linha 10 encontra-se o dimensionamento da matriz:

```
DIM a$(5,2,20)
```

Onde:

o primeiro índice (5) determina que a matriz está disposta em cinco linhas

o segundo índice (2) informa que existem duas colunas

o último índice (20) estabelece a quantidade máxima de caracteres que podem ser introduzidos em cada elemento da matriz

Nota: Caso seja dimensionada uma matriz alfanumérica com um nome de variável já utilizado - seja para uma variável simples, seja para outra matriz - a última matriz prevalecerá, sendo as anteriores destruídas.

CORES

O TK não produz cores nem cores mistas. Ele utiliza apenas as cores primárias e secundárias para gerar tons de cinza que vão do preto ao branco.

Além de lidar com oito cores independentes,

0 BLACK	(preto)
1 BLUE	(azul)
2 RED	(vermelho)
3 MAGENTA	(magenta)
4 GREEN	(verde)
5 CYAN	(ciano)
6 YELLOW	(amarelo)
7 WHITE	(branco)

Em cores separadas, especialmente as tecnologias

A tecnologia de impressão por jato de tinta divide-se em 12 tipos de jato de tinta, com várias possibilidades. Cada uma destas possibilidades é impressa no disco com uma quantidade adequada de tinta para que as cores possam ser representadas com maior precisão.

Cores



1. INK & PAPER

O modo 1 representa um padrão de cor de tinta. Sua cor é diferente das cores

• no modo 2 o computador.

• imediatamente após o processo de

Em primeiro lugar, quando o modo 1 aparece, a cor da tinta é diferente da cor da tinta. Isso acontece porque o modo 1 representa um padrão de cor de tinta.

CORES

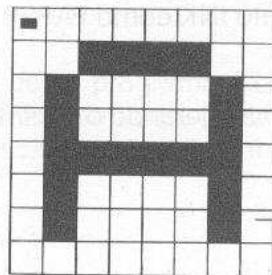
O TK pode produzir oito cores distintas e dois níveis de brilho. Caso o televisor seja em preto e branco, estas cores servirão para gerar tonalidades que variarão do cinza claro ao preto.

Abaixo, a lista das oito cores disponíveis:

0 BLACK	(preto)
1 BLUE	(azul)
2 RED	(vermelho)
3 MAGENTA	(magenta)
4 GREEN	(verde)
5 CYAN	(ciano)
6 YELLOW	(amarelo)
7 WHITE	(branco)

Estas cores seguem, respectivamente, as teclas numéricas.

A imagem ativa é formada por uma área dividida em 24 linhas e 32 colunas, criando assim 768 posições. Cada uma destas posições é impressa no vídeo como um quadrado de 8 X 8 pontos. Isto permite que em cada posição possa ser representado qualquer caractere.



1. INK e PAPER

O ponto 1 representa um ponto aceso na matriz. Sua cor é definida de duas maneiras:

- Ao ligar-se o computador.
- Imediatamente após o comando INK.

Na primeira ocorrência, qualquer ponto aceso aparecerá na tela, na cor padrão (preto-0). No segundo caso, o ponto aparecerá na cor definida pela última instrução INK.

O ponto 0 representa um ponto apagado na matriz. Sua cor também é definida de duas maneiras:

- Ao ligar-se o computador, assumindo a cor branca (7).
- Imediatamente após o comando PAPER, com a cor definida pelo usuário.

Exemplo:

```
INK 2
PAPER 6
PRINT "computador"
```

No exemplo acima, todos os pontos 1 assumem a cor 2 (vermelho), e os pontos 0, a cor 6 (amarelo).

Tanto INK como PAPER podem ser definidos pelo usuário, na faixa de 0 a 7. Um valor maior atribuído, ocasionará uma mensagem de erro.

Existem outros meios de se usar as instruções INK e PAPER.

Digite:

```
<NEW>
10 PRINT PAPER 6;"amarelo";: PRINT "sol"
15 PRINT
20 PRINT INK 2;"vermelho";: PRINT "fogo"
<RUN>
```

Pode-se observar no resultado deste programa que tanto INK como PAPER voltam ao seu valor anterior no comando PRINT, após os dois pontos.

Este método pode também ser usado no comando INPUT, gerando o mesmo resultado que no PRINT:

```
<NEW>
10 INPUT INK 3; "que cor e esta";c$
15 IF c$ <> "lilas" THEN GOTO 10
20 INPUT PAPER 6; "gostou da cor?";g$
```

2. BRIGHT

Aumenta a intensidade da cor:

BRIGHT 0 = desligado

BRIGHT 1 = ligado - aumento da intensidade

Digite e execute o seguinte programa:

```
<NEW>
10 PRINT PAPER 5;AT 2,10;"programa teste"
20 PRINT AT 4,0;"observe o fundo da tela"
30 PRINT "apos o comando BRIGHT"
35 PRINT INK 3;"veja na listagem a seguir:"
40 FOR x=1 TO 1000:NEXT x
50 BRIGHT 1
60 PRINT:LIST
65 BRIGHT 0
```

Você deve notar como a cor de fundo da listagem aumenta seu brilho.

3. FLASH

Artifício usado para realçar um caractere, conjunto de caracteres ou até mesmo a tela inteira, onde:

FLASH 0 = desativado

FLASH 1 = ativado

Exemplo:

```
<NEW>
10 FLASH 1
20 PRINT PAPER 6;AT 10,10;"pisca";PRINT PAPER 7;"-"; PAPER 5;"pisca"
30 FLASH 0
```

Caso se omita a linha 30 deste programa, FLASH não será desativado e a própria listagem sofrerá o efeito dele, quando LIST for efetuado. Mesmo que se desligue FLASH (FLASH 0), o conteúdo da impressão continuará a piscar. Deve-se limpar a tela para interromper o efeito de FLASH, neste caso.

4. BORDER

Esta instrução tem como finalidade modificar as cores da borda da tela. BORDER 0 a 7 são os seus limites.

Exemplo:

```
<NEW>
10 FOR x=0 TO 7
20 BORDER x
25 PRINT INK 7;PAPER x;AT 10,2;"border cor ";x
26 IF x=7 THEN PRINT INK 0; PAPER x; AT 10,2;"border cor ";x
30 FOR t=0 TO 500: NEXT t
35 NEXT x
40 GOTO 10
```

5. INVERSE

Instrução que possibilita a inversão das cores dos caracteres para a cor de fundo (PAPER), onde:

INVERSE 0 = desativado

INVERSE 1 = ativado

Quando se ativa o modo inverso, todos os caracteres contidos na tela sofrem alteração de cor, até mesmo a listagem do programa a seguir:

```
<NEW>
10 INK 3
20 INVERSE 1
25 PRINT AT 10,2;"caractere branco/fundo magenta"
30 FOR t=0 TO 1000: NEXT t
40 INVERSE 0
50 PRINT AT 10,2;"caractere magenta/fundo branco "
55 FOR t=0 TO 1000 :NEXT t
60 GOTO 20
```

Note que, ao executar uma listagem, as linhas de programa também são invertidas.

Para voltar ao modo normal, entre:

```
INK 0
INVERSE 0
LIST
```

Utilizando os caracteres de controle também se obtêm as modificações necessárias.

Segue abaixo uma tabela de caracteres de controle:

CHR\$	INSTRUÇÃO
16	INK
17	PAPER
18	FLASH
19	BRIGHT
20	INVERSE

Nota: As explicações referentes a CHR\$ encontram-se no próximo capítulo.

Cada um dos caracteres de controle vistos anteriormente é seguido por outro caractere, que indica uma cor com o respectivo código:

```
<NEW>
10 PRINT CHR$ 17 + CHR$ 4;"cor verde"
<RUN>
```

a aplicação dos caracteres de controle é o seu uso em linhas de instruções, onde se pode dar se a uma linha ou sub-rotina do programa.

Defina uma linha de programa - 10, por exemplo. Vamos fazer um "loop" de 10 ciclos usando FOR ... NEXT, sendo esta linha (10) listada na cor verde. Então:

Digite 10.

Acione o modo estendido (cursor **E**):

Defina a cor verde, pressionando <CAPS SHIFT> e <4>.

Agora basta digitar a linha:

```
FOR x= 0 TO 10
```

A linha deverá estar verde. Para voltar à cor anterior, acione o modo estendido.

Defina a cor anterior <CAPS SHIFT> e <nº> <ENTER>

Este é o método para colorir as linhas de programas. Suponhamos que você queira enfatizar uma mensagem, fazer com que esta fique piscando numa linha de programa ou após sua impressão:

Faça, por exemplo, a linha 20, na cor ciano (5), usando a mesma regra anterior:

Digite: 20 PRINT"

Após ter digitado a linha 20 (20 PRINT"), acione o modo estendido (cursor **E**).

Pressione <CAPS SHIFT> <9> (liga o pisca).

Entre em modo estendido novamente.

Defina a cor amarela: <CAPS SHIFT> <6>.

Escreva a mensagem: FELICIDADE.

Após ter escrito a mensagem, deve-se desligar o pisca caso contrário, as linhas posteriores receberão o mesmo efeito. Para fazê-lo:

Entre no modo estendido (cursor **E**).

Acione <CAPS SHIFT> <8> (desliga o pisca).

Não se esqueça de mudar a cor para a desejada senão, a próxima linha receberá a última cor definida. Para fazê-lo:

- Entre no modo estendido.
- Defina a cor anterior <CAPS SHIFT> <n°>.
- Feche as aspas.

<ENTER>

Agora, na linha 30, feche o "loop" (NEXT X) com a cor magenta (3), usando o mesmo método inicial (linha 10).

Rode o programa: <RUN>.

Obs.: Os números das linhas devem ser digitados antes de qualquer processo de coloração.

6. OVER

Utilizado para sobrepor literalmente strings numéricas, alfanuméricas ou caracteres isolados, o comando OVER (1 ativa, 0 desativa) é um interessante artifício na programação. Digite e execute o programa a seguir:

```
<NEW>
10 PRINT AT 20,1;"pressione ENTER"
15 LET a$=" OVER 0 teste"
20 LET b$=" OVER 1 teste"
25 LET c$="< = > "
30 PRINT INK 1;AT 10,8;OVER 0;c$
35 INPUT e$
40 PRINT INK 2;AT 10,8;OVER 0;a$
45 INPUT e$
50 PRINT INK 3;AT 10,8;OVER 0;b$
55 INPUT e$
60 PRINT INK 1;AT 10,8;OVER 1;c$
65 INPUT e$:GOTO 10
```

15 a 25 - Definem os strings usados no exemplo.

30 - Imprime no centro da tela (AT 10,8), o conteúdo de c\$, na cor amarela, com OVER 0 (desativado).

40 - Imprime o conteúdo de a\$ na mesma posição de c\$, na cor verde e com OVER 0 (desativado). Repare que a\$ "ocupou" a posição de c\$, eliminando-o.

50 - Imprime o conteúdo de b\$, também ocupando o lugar da última mensagem.

60 - Imprime o conteúdo de c\$ na mesma posição de b\$, mas com OVER 1 (ativado). Note que quando utilizamos OVER 1, c\$ sobrepõe-se a b\$, porém, conserva seu conteúdo na tela, originando uma fusão dos dois strings.

Nota: O INPUT e\$ das linhas 35, 45, 55, 65 funciona apenas como uma espécie de temporizador, pois o computador aguarda sua autorização para prosseguir.

7. ATTR

Fornece um número que retrata a situação de uma posição da tela - ATTR (linha, coluna). Originado pela somatória de quatro números que correspondem a:

128, se FLASH 1, ou 0 se FLASH 0 +
64, se BRIGHT 1, ou 0 se BRIGHT 0 +
8 vezes o número da cor definida com PAPER +
0 + número da cor definida com INK

Exemplo:

```
PRINT AT 0,0;FLASH 1;BRIGHT 1;PAPER 6;INK 1;"$";ATTR(0,0)
```

O resultado obtido é 241 e refere-se a:

```
FLASH 1;BRIGHT 1;PAPER 6;INK 1
```

$$\begin{array}{ccccccc} \vee & & \vee & & \vee & & \vee \\ 128 & + & 64 & + & (8*6) & + & 1 = 241 \end{array}$$

8. INVERSE VIDEO e TRUE VIDEO

Estes comandos inserem códigos de controle em linhas de programa para produzir cores invertidas ou normais. INVERSE VIDEO gera inversão de cores, e TRUE VIDEO faz com que a inversão seja cancelada.

A partir do momento em que você aciona INVERSE VIDEO, a impressão dos caracteres seguintes sofre uma alteração: inverte-se a cor do fundo e a dos caracteres. Assim, por exemplo, os caracteres que, normalmente, iriam aparecer em preto sobre fundo branco, mostram-se em branco sobre fundo preto.

O CONJUNTO DE CARACTERES

O conjunto de caracteres utilizado por este computador é, na sua grande maioria, idêntico ao que é de outros computadores e não codign ASCII.

Além dos caracteres considerados "padrão", tais como as letras maiúsculas e minúsculas, os numéricos (de 0 a 9) e os simbólicos comuns (%, <, >, %) etc., o conjunto de caracteres do TX inclui as palavras-chave PRINT, LIST, LOAD etc. Mas isto não é tudo. Como os 256 caracteres disponíveis, seu computador possui dois conjuntos de caracteres especiais, utilizados especialmente nos idiomas português e espanhol. E, para maior comodidade do usuário, o TX dispõe ainda de uma rotina residente na ROM que possibilita a criação de caracteres inéditos.

A seguir, veremos como ter acesso a todos esses recursos.

1. CHR\$ número

Esta função vem normalmente precedida do comando PRINT e é empregada para se obter o caractere correspondente ao número, desde que seja de argumento válido. Digite, por exemplo:

```
PRINT CHR$ 35
```

O computador apresentará:

O Conjunto de Caracteres

Se você verificar a lista de códigos do Apêndice E, verá que o número 35 corresponde ao caractere "v".

CHR\$ 35 = v	CHR\$ 36 = w
CHR\$ 37 = x	CHR\$ 38 = a
CHR\$ 39 = "	CHR\$ 40 = (

O programa seguinte gera uma lista de caracteres (de 32 a 255). Os primeiros (de 32 a 255) são "vários", pois apenas descrevem os caracteres.

```
5 FOR x = 32 TO 255
10 PRINT "CHR$ (32) = "CHR$ x
20 NEXT x
```


O CONJUNTO DE CARACTERES

O conjunto de caracteres utilizado por este computador é, na sua grande maioria, do mesmo tipo que o de outros computadores: o do código ASCII.

Além dos caracteres considerados "padrão", tais como os alfabéticos (maiúsculos e minúsculos), os numéricos (de 0 a 9) e os simbólicos comuns (\$, < >, % etc.), o conjunto de caracteres do TK inclui as palavras-chaves (PRINT, LIST, LOAD etc.). Mas isto não é tudo. Dentre os 256 caracteres disponíveis, seu computador possui dois conjuntos de caracteres especiais, utilizados amplamente nos idiomas português e espanhol. E, para maior comodidade do usuário, o TK dispõe ainda de uma rotina residente na ROM que possibilita a criação de caracteres inéditos.

A seguir, veremos como ter acesso a todos esses recursos.

1. CHR\$ número

Esta função vem normalmente precedida do comando PRINT e é empregada para se obter o caractere correspondente ao número que lhe serve de argumento. Digite, por exemplo:

```
PRINT CHR$ 38
```

O computador apresentará

&

Se você verificar a lista de códigos do Apêndice D, verá que o símbolo & corresponde ao número 38.

CHR\$ 35 = #

CHR\$ 37 = %

CHR\$ 39 = '

CHR\$ 36 = \$

CHR\$ 38 = &

CHR\$ 40 = (

O programa seguinte gera uma lista de caracteres (de 32 a 255). Os primeiros (de 0 a 31) são "invisíveis", pois apenas desempenham funções:

```
5 FOR x=32 TO 255
10 PRINT "CHR$";x;" = ";CHR$ x
20 NEXT x
```

2. CODE "string"

A função CODE se aplica a um string, retornando o código do primeiro caractere da seqüência alfanumérica.

PRINT CODE "&abcdef"

Fornece 38 como resultado. Você já viu que 38 é o código ASCII do caractere & , que é o primeiro da seqüência do exemplo.

3. Caracteres do Modo Gráfico

O modo gráfico **G** dá acesso aos padrões gráficos inscritos nas teclas 1 a 8. Para obtê-los, basta digitar (em modo **K**):

PRINT "

Mudar para modo gráfico e pressionar a tecla correspondente ao desenho nela inscrito; retornar ao modo **L** e fechar as aspas.

Se for acionado <CAPS SHIFT> ou <SYMBOL SHIFT>, obtém-se o inverso do desenho, somando-se, assim, 16 caracteres gráficos diferentes.

4. UDG

A função UDG é o meio pelo qual são acessados os dois conjuntos de caracteres especiais do português e do espanhol.

Antes de mais nada, digite as letras de A a U, em modo gráfico (comece com PRINT ' , em modo **K**, e feche as aspas no modo **L**):

PRINT "ABCDEFGHIJKLMNQPQRSTU"

O resultado será a impressão dessas letras em tipo maiúsculo.

Não seria nada interessante ser o conjunto obtido em **G** idêntico ao conseguido por meio de <CAPS SHIFT>. Na verdade estas letras permitem sua substituição por outros símbolos gráficos que você mesmo venha a criar, conforme veremos adiante.

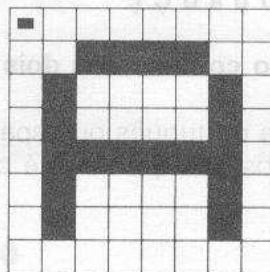
Antes de criar novos caracteres, vamos acessar os caracteres especiais da língua portuguesa. Digite:

UDG 0 <ENTER> (obtem-se UDG com <SYMBOL SHIFT> e <X>)

Agora repita PRINT " ; entre em Modo **G** e digite novamente cada letra de A a U (deixe um espaço entre elas para melhorar o visual). Desta vez o resultado muda bastante:

Â É Í Ó Ú á é í ó ú À à Â Ê ê ã õ Ç ç

Você acaba de habilitar uma função utilitária. Na sua tela você verá uma matriz de 8 por 8 elementos, contendo a letra A, e, abaixo da matriz, três linhas, como na figura a seguir:



ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTU
 ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTU
 A = A

A primeira linha representa as letras (A a U) do teclado, disponíveis para o usuário definir que caractere gráfico cada tecla vai receber. A segunda linha representa o conteúdo atual de cada tecla. Este conteúdo pode ser mudado por você, mas sempre que o computador for ligado, o conteúdo padrão (este da figura) aparecerá.

Se você fizer uma retrospectiva, verá que no item UDG obteve o conteúdo padrão das teclas A a U em modo **G**, quando digitou:

<PRINT><"> **G** <A> <C>... **L** <">

Não confunda com os caracteres que obteve com UDG 0 e UDG 1. Aqueles não devem ser modificados, a menos que seja necessário.

A terceira linha representa o caractere atual, isto é, a tecla que está sendo manipulada; neste caso, a tecla A. Faça um teste: para mudar a tecla atual para F, por exemplo, apenas tecle <F>.

A matriz agora mostra a "estrutura" ampliada 8 vezes do caractere F, e a terceira linha mostra o F como tecla atual. Esta terceira linha mostra o caractere definido no tamanho real.

Note que a matriz tem o fundo na cor branca e os quadrinhos preenchidos em preto. São as cores-padrão para INK e PAPER.

Se você determinar (antes de entrar em UDG 2), por exemplo, INK 2 e PAPER 6, obterá a matriz e o caractere nela contido, na cor (2) vermelho; o fundo da tela em amarelo (6) (cor do PAPER), e as três linhas abaixo da matriz nas cores padrão, ou seja, em preto sobre fundo branco. Estas linhas estarão sempre nestas cores.

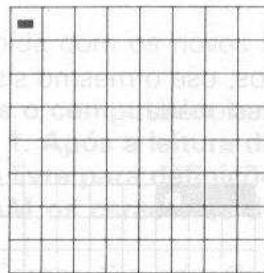
Suponha que você queira modificar o conteúdo da tecla F. A primeira coisa a fazer é colocar esta tecla em evidência, teclando <F>. Isto feito, a estrutura de F, aparecerá na matriz, e, na terceira linha, você terá F=F. Mas você não quer F=F. Vamos supor que você queira que na tecla F, em modo **G**, apareça o sinal ≈. Terá que criá-lo, pois ele não existe no computador:

Primeiramente acione EDIT para limpar a matriz e iniciar a construção da estrutura de ≈.

Três coisas acontecem:

- A matriz fica vazia com exceção de um pequeno ponto.
- Ao lado de F=, na terceira linha, não há mais nada.
- Há um espaço em branco na segunda linha, informando que a tecla F não tem representação gráfica neste momento.

Dissemos que na matriz permaneceu um ponto após seu esvaziamento. Este ponto é o cursor de gráfico: um indicador da posição em que a matriz será preenchida ou apagada.



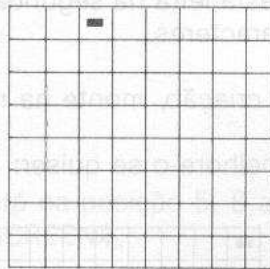
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTU
ABCDE GHJKLMNPOQRSTU
F =

6. SCREENS

Para mover o cursor dentro dos limites da matriz (ele jamais ultrapassará estes limites), use as seguintes teclas:

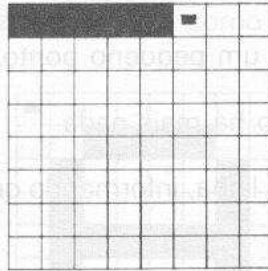
<5> esquerda <6> abaixo

<8> direita <7> acima



ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTU
ABCDE GHJKLMNPOQRSTU
F =

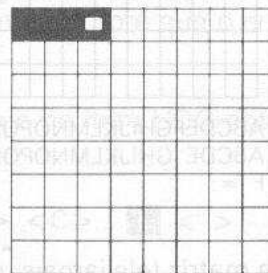
Se, no entanto, você utilizar as teclas-setas, ela moverá o cursor, preenchendo o quadrado onde ele se encontra, com a cor determinada anteriormente por INK. Caso não tenha sido determinada, como foi dito, a cor será o preto (0).



<CAPS SHIFT>

ABCDEF GHIJKLMN OPQRSTU
 ABCDE F GHIJKLMN OPQRSTU
 F = "

Para apagar os quadrinhos já preenchidos, use o mesmo sistema das teclas 5, 6, 7 e 8, mantendo, porém, a tecla <SYMBOL SHIFT> pressionada.



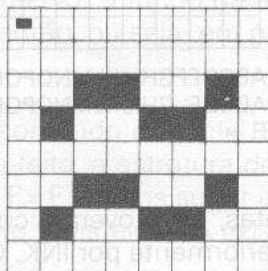
<SYMBOL SHIFT>

ABCDEF GHIJKLMN OPQRSTU
 ABCDE F GHIJKLMN OPQRSTU
 F = "

Note que, ao mesmo tempo em que ocorrem mudanças na matriz, elas vão aparecendo ao lado da letra F, na terceira linha, e na posição desta letra na segunda linha. Você pode assim ter uma noção de proporção em relação aos outros caracteres.

Agora que já conhece os princípios de criação, monte na matriz a estrutura para \approx .

Siga o modelo da figura a seguir, ou melhore-o se quiser:



ABCDE F GHIJKLMN OPQRSTU
 ABCDE \approx GHIJKLMN OPQRSTU
 F = \approx

Para sair da rotina UDG 2, use DELETE.

De agora em diante você obterá sempre o caractere (ou caracteres) que criou em UDG 2. Para isto, basta apertar a tecla correspondente em Modo **G**.

Use o símbolo \approx , que acabamos de construir, aproveitando-o no programa:

```
<CLS>
10 FOR r=0 TO 233
20 PRINT " ≈ ";:REM usando a letra "F" em modo gráfico
30 NEXT r
<RUN>
```

O resultado deverá ser uma tela preenchida com os novos símbolos.

Notas: Utilize a rotina UDG 2 logo após o computador ter sido ligado, ou antes de ter utilizado os comandos UDG 0 e/ou UDG 1. Após a leitura de um destes códigos pela RAM, você não terá mais acesso ao código livre para definições. A rotina UDG 2 também funciona neste caso, mas traz para a RAM os caracteres do último código acessado.

Você verá no capítulo "Armazenagem e Carga - Gravador Cassete" como guardar os símbolos gráficos que eventualmente tenha criado, para poder usá-los quando for necessário.

6. SCREEN\$

O formato da função SCREEN\$ é o seguinte:

SCREEN\$ (l, c)

SCREEN\$ fornece o caractere que ocupa determinada posição na tela. Se este caracter for um caractere gráfico definido pelo usuário através de UDG, SCREEN\$ fornecerá um string vazio. Por exemplo:

```
<CLS>
10 PRINT AT 5,8; "A"
20 PRINT
30 PRINT SCREEN$ (5,8)
<RUN>
```

Ao ser executado, este programa mostrará na posição 5, 8 a letra A, que será repetida duas linhas abaixo, fornecida agora pela instrução SCREEN\$.

MANIPULANDO A MEMÓRIA

1. POKE endereço, dado

A instrução POKE serve para introduzir dados diretamente na memória do computador. Lembre-se de que os dados somente poderão ser introduzidos na memória RAM, uma vez que o conteúdo da ROM é inalterável. Para conseguir tal entrada você deverá indicar:

- 1) o endereço da memória RAM ao qual deseja enviar o dado
- 2) o dado a ser introduzido

Exemplo:

POKE 23609,20

decimal decimal

POKE 23609,20 indica a entrada do valor 20 no endereço 23609. Estes números são decimais, porém, serão armazenados pelo computador no formato binário.

Os dados são armazenados em bytes (8 bits). Assim sendo, o dado a ser introduzido diretamente na memória deve estar compreendido entre 0 e 255. Se for tentada a introdução de um número fora destes limites, o computador apresentará a mensagem:

B Inteiro excede limite

A mesma mensagem será apresentada se o endereço for maior que 65535, dado que este é o endereço limite da memória considerada pela CPU do TK.

Caso seu computador tenha 16k de RAM, POKE não atuará em endereços acima de 32767.

2. PEEK endereço

PEEK efetua a leitura de um determinado endereço da memória retornando o dado que ali se encontra:

Exemplo:

10 LET K=PEEK 23609

20 PRINT K

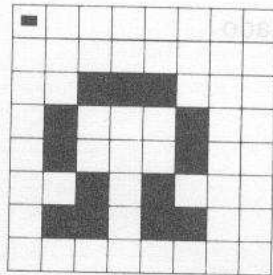
Executado o programa, o conteúdo do endereço 23609 é apresentado na tela (no caso de você haver introduzido 20, este é o resultado do PEEK).

3. BIN

Dissemos que cada dado é composto por 8 bits, ou seja, num byte. Para representar, por exemplo, um caractere, teríamos que "traduzir" sua forma em bits. O computador usa a linguagem binária e só entende os números 0 e 1. Se o bit está com o valor 0, está desligado; com o valor 1, ligado.

Para entender melhor o que foi explicado, verifique a composição dos caracteres no capítulo anterior. A matriz de 8 por 8, que você conheceu com a função UDG 2, serve perfeitamente para ilustrar um byte e seu conteúdo.

A figura adiante completará a explicação:



Associa-se a cada quadrinho preenchido o valor 1 e, a cada vazio, o valor zero.

Para representar a seqüência toda, teríamos, portanto:

```
00000000
00000000
00111000
01000100
01000100
00101000
00110100
00000000
```

Você não pode, todavia, introduzir esta seqüência na forma em que ela se apresenta, pois está trabalhando em BASIC, e no sistema decimal. Para utilizar o POKE, teríamos que obter tais números em decimal, conforme foi dito no início do capítulo. Para tanto, utiliza-se a função BIN, que tem o seguinte formato:

BIN seqüência binária

Exemplo:

```
PRINT BIN 00011100
```


O computador retornará:

28

ou

POKE 23609, BIN 00011100

O computador introduzirá 28 no endereço especificado (23609).

Perceba que este POKE faz com que o computador emita som ao pressionar-se qualquer tecla. Se você incrementar o valor, aumentará a duração do som.

Para introduzir o byte representado pela matriz da figura anterior, teríamos que transformar em decimal toda a seqüência binária, colocando a função BIN antes de cada conjunto de oito bits. Mas, que endereço usaríamos para o POKE?

Vamos associar o "caractere" que está na matriz a uma letra do teclado: A, por exemplo.

Em seguida utilizaremos a função USR, tendo A como argumento. Significa que o "caractere" que criarmos será armazenado a partir do endereço A (USR "A", USR "A"+1, USR "A"+2 ... USR "A"+7).

Nota: A função USR é usada aqui para converter no correspondente caractere gráfico a ser alterado, um argumento tipo string, alocado no endereço do primeiro byte na memória.

Execute o programa:

```
<NEW>
10 FOR x=0 TO 7
15 READ s
20 POKE USR "a" + x,s
25 NEXT x
30 DATA 0,0
35 DATA BIN 00111000,BIN 01000100
40 DATA BIN 01000100,BIN 00101000
45 DATA BIN 01101100,0
```

Nota: Uma seqüência de zeros em binário pode ser representada diretamente por um zero, em decimal, sem ser precedido por BIN (linhas 30 e 45).

Para confirmar que o novo "caractere" foi introduzido na RAM, entre em modo gráfico e use A. Se quiser ver melhor ainda, entre em UDG 2 e coloque "A" em evidência.

A função USR pode vir seguida de um número como argumento. O uso deste formato será visto posteriormente, no capítulo "Código de Máquina".

GRÁFICOS

1. PLOT x,y

Este módulo de teste comercializa plotar qualquer um ponto em qualquer lugar da tela.

Plot usa coordenadas de 0 a 255 (256/256) e também permite plotar 256 pontos em uma única linha melhor definição de gráficos e gráficos.

Caso os pontos não estejam corretamente plotados, há um erro de programação da placa.

VALIDO

INVALIDO

PLOT 255 255

PLOT 255 255

Para a seguinte execução:

```
PLOT INK 1, 127,87
```

Ocorre-se um ponto azul no centro da tela.

```
INK 1 desloca a cor do ponto  
(127,87) definições da placa
```

Gráficos

As coordenadas (0,0) localizam-se no canto inferior esquerdo da tela. O ponto (255,255) localiza-se no canto superior direito da tela. O ponto (127,87) localiza-se no centro da tela.

```
<NEW>  
10 FOR K=0 TO 255  
20 PLOT INK 2, K,5  
30 NEXT K
```

Noe deve-se obter um gráfico de 256 pontos azuis estendendo-se até o ponto (255,5) na tela.

2. DRAW x,y

Caso haja um ponto ou uma sequência de pontos a partir de coordenadas (x,y) em qualquer lugar da tela, use o comando DRAW. Caso PLOT ou DRAW não estejam corretamente plotados, há um erro de programação da placa.

Exemplo:

```
<NEW>  
10 DRAW 50,50  
<RUN>
```

GRÁFICOS

1. PLOT x,y

Esta instrução tem como objetivo plotar (colocar um ponto) em qualquer local especificado da tela.

PLOT usa coordenadas de (0,0) a (255,175) oferecendo, portanto, 45.056 pontos na tela, o que proporciona uma melhor definição de gráficos e de desenhos.

Caso os limites admissíveis sejam ultrapassados, haverá uma mensagem de erro:

VÁLIDO

PLOT 255,175

INVÁLIDO

PLOT 255,255

Entre a seguinte instrução:

```
PLOT INK 1; 127,87
```

Observa-se um ponto azul no centro da tela.

**INK 1 definiu a cor do ponto
(127,87) definição da coluna, linha**

As coordenadas (0,0) localizam-se no canto inferior esquerdo da tela, não sendo, portanto, coincidentes com as coordenadas (0,0) do PRINT. Introduza e execute o programa.

```
<NEW>  
10 FOR x=0 TO 255  
20 PLOT INK 2; x,0  
30 NEXT x
```

Note que a reta tem seu início no ponto inferior esquerdo e estende-se até a coluna 255 (valor máximo de x).

2. DRAW x,y

Desenha um ponto ou uma seqüência de pontos a partir da coordenada definida pelo último PLOT (ou DRAW). Caso PLOT (ou DRAW) não tenham sido utilizados anteriormente, o ponto inicial de DRAW será (0,0).

Exemplo:

```
<NEW>  
10 DRAW 80,80  
<RUN>
```


O ponto inicial antes de se usar DRAW era (0,0).

DRAW incrementou 80 pontos, para o primeiro parâmetro, e 80, para o segundo, formando, assim, uma transversal.

Acrescente esta linha e rode o programa:

```
20 DRAW 80,0
```

DRAW agora incrementou 80 pontos para o primeiro parâmetro (coluna) e manteve o segundo parâmetro (linha) do DRAW anterior.

DRAW também restringe ambos os parâmetros, desde que os valores atribuídos a eles sejam negativos.

Acrescente esta linha:

```
30 DRAW - 80,-80
40 DRAW - 80,0
< RUN >
```

As coordenadas especificadas não devem ultrapassar os limites (0,0) a (255,175), caso contrário, ocorrerá uma mensagem de erro.

2.1. DRAW x,y,z

Pode-se usar um terceiro parâmetro em DRAW, com a finalidade de traçar um arco com medidas em radianos. Se o valor deste parâmetro for positivo, o arco será descrito no sentido anti-horário, se for negativo, no sentido horário.

Exemplo:

```
< NEW >
10 PLOT 127,87
20 DRAW 0,20,5
30 DRAW 0,-20,-4
```

A linha 10 plota um ponto no centro da tela, portanto, o ponto inicial do primeiro DRAW será neste mesmo local (127,87).

A linha 20 traça um arco a partir da última coordenada, com o terceiro parâmetro definindo o grau de abertura do arco em radianos.

A linha 30 também traça um arco a partir da última coordenada, porém com o terceiro parâmetro negativo, fazendo o arco no sentido horário.

Obs.: O terceiro parâmetro mostra a fração de circunferência que deve ser traçada. Uma circunferência completa mede 2π radianos. Se este parâmetro for igual a π , será desenhada a metade de uma circunferência; $0.5 * \pi$ corresponderá a 1/4 de circunferência, e assim, sucessivamente.

3. POINT x,y

Indica a situação de um ponto especificado pelas coordenadas x,y.

Se o resultado for 0, então o ponto na coordenada definida tem a mesma cor do fundo (tela). Se o resultado for 1, o ponto tem a cor da tinta (caractere com INK definido).

Exemplo:

```
<NEW>  
10 PRINT POINT (0,0)  
20 PLOT 127,87  
30 PRINT POINT (127,87)
```

4. CIRCLE x,y,r

Desenha uma circunferência inteira, desde que sejam atribuídas as coordenadas específicas do centro e o raio.

Exemplo:

```
CIRCLE 127,87,20
```

As instruções PLOT, DRAW e CIRCLE podem ser usadas em conjunto com as instruções INK e PAPER, para a definição de cor. Exemplo:

```
<NEW>  
10 PLOT INK 1; 127,87  
20 CIRCLE INK 2; 127,87,40  
30 DRAW INK 3; 50,-20
```

Experimente usar PAPER em lugar de INK.

Caso você queira aplicar INVERSE ou FLASH nestas instruções, use-as do mesmo modo que INK e PAPER, porém, seguindo suas regras:

```
INVERSE 0 ou INVERSE 1
```

```
FLASH 0 ou FLASH 1
```

TEMPO E MOVIMENTO

1. PAUSE II

Este programa é um exemplo de como utilizar o comando PAUSE em um programa em Pascal.

Exemplo:

30 PAUSE 100

O programa a seguir demonstra como utilizar o comando PAUSE em um programa em Pascal.

O tempo de duração deve ser escrito da seguinte forma:

PAUSE 100

Onde o número indica o tempo de duração em segundos.

O comando PAUSE pode ser utilizado em qualquer linha de um programa em Pascal.

Tempo e Movimento

Este programa demonstra como utilizar o comando PAUSE em um programa em Pascal.

Exemplo:

<PAUSE> 100 <ENTER>

Pressione qualquer tecla para continuar.

Aqui está o código do programa:

```
<NEW>
10 FOR I:=1 TO 10
20 PRINT AT 10,10: 'I'
30 PRINT PAPER 4 AT 7,12: 'PAPER 4'
40 PAUSE 50
50 END
60 NEXT I
```

Este programa demonstra como utilizar o comando PAUSE em um programa em Pascal. O comando PAUSE pode ser utilizado em qualquer linha de um programa em Pascal. O tempo de duração deve ser escrito da seguinte forma: PAUSE 100. Onde o número indica o tempo de duração em segundos.

TEMPO E MOVIMENTO

1. PAUSE n

Freqüentemente é preciso interromper temporariamente um programa ou uma rotina de programa. Para este fim usa-se o comando PAUSE.

Exemplo:

```
30 PAUSE 400
```

n pode ser um número inteiro até 65535, o que ocasiona cerca de 18 minutos de paralisação. Se $n = 0$, a pausa é, teoricamente, infinita.

O tempo de duração deve ser obtido da seguinte forma:

$$t = \frac{n}{q} \left\{ \begin{array}{l} t = \text{tempo em segundos} \\ n = \text{parâmetro definido para PAUSE} \\ q = \text{é igual a } 60 \text{ em países onde a freqüência da rede é de } 60 \text{ Hz, e é igual a } 50 \\ \text{onde a freqüência é de } 50 \text{ Hz} \end{array} \right.$$

Pode-se interromper a execução do comando mesmo antes do tempo especificado. Basta que se pressione qualquer tecla, no decorrer da paralisação (exceto <SHIFT>).

Exemplo:

```
<PAUSE> 1000 <ENTER>
```

Pressione qualquer tecla para interromper.

Agora rode este programa:

```
<NEW>  
10 FOR x= 1 TO 10  
20 PRINT AT 10,14;"('';x;')"  
40 PRINT PAPER 4;AT 2,12;"p a u s e"  
45 PAUSE 80  
50 CLS  
60 NEXT x
```

Note como o tempo é controlado pela linha 45. PAUSE n equivale a um tempo como o especificado acima, porém, o processamento também toma tempo. No caso da linha 45, há uma paralisação de um pouco mais de um segundo (PAUSE 80).

2. INKEY\$

A função INKEY\$ lê o teclado e verifica qual tecla foi acionada. Caso o teclado não tenha sido acionado, INKEY\$ é igual a um string vazio ("").

A função INKEY\$ é similar ao comando INPUT, porém com duas diferenças marcantes:

- A função INPUT permite a entrada de vários caracteres, que são considerados, em conjunto, como o dado requisitado. A função INKEY\$ permite a entrada de apenas 1 caractere, e somente este caractere representa o dado necessário a ser inserido.
- Na função INKEY\$, ao contrário de INPUT, não se digita <RETURN> na introdução do dado, pois esta é feita automaticamente.

Exemplo:

```
<NEW>
10 PRINT INK 2,AT 2,2;"quer rodar o programa ? (s/n)"
20 IF INKEY$="" THEN GOTO 20
30 IF INKEY$="n" THEN GOTO 200
35 IF INKEY$<>"s" AND INKEY$<>"n" THEN GOTO 20
40 CLS
45 PRINT PAPER 5;AT 2,0;"INKEY$";"recebe apenas um caractere"
50 PRINT PAPER 4;AT 5,0;"numerico ou alfanumerico"
60 STOP
200 CLS
210 PRINT INK 3;AT 10,10;" entao e o fim"
```

A linha 20 aguarda que o teclado seja acionado. Caso isto não ocorra, haverá um desvio para a mesma linha.

As linhas 30 e 35 impõem uma condição: a tecla a ser pressionada deve ser <s> ou <n>. De outra forma, haverá novamente o desvio para linha 20.

Os desvios serão feitos de acordo com a condição do INKEY\$. Se <n>, então desvio para linha 200; se <s>, o programa não será desviado, executando-se assim as linhas subsequentes.

EFEITOS SONOROS

Seu micro é capaz de gerar sinais sonoros, através do alto-falante do televisor, por meio de sintetizador de som, operado por software. Para obter este efeito, basta utilizar um comando muito simples que funciona tanto no modo imediato quanto no programado. Referimo-nos ao comando SOUND, obtido pela tecla <Z> em modo estendido **E**, sendo pressionada <SYMBOL SHIFT>. O formato é o seguinte:

SOUND d,f








onde:

d = a duração da emissão do som (mais ou menos 0.00191 a 10)

f = a freqüência ou nota a ser emitida (-60 a 60)

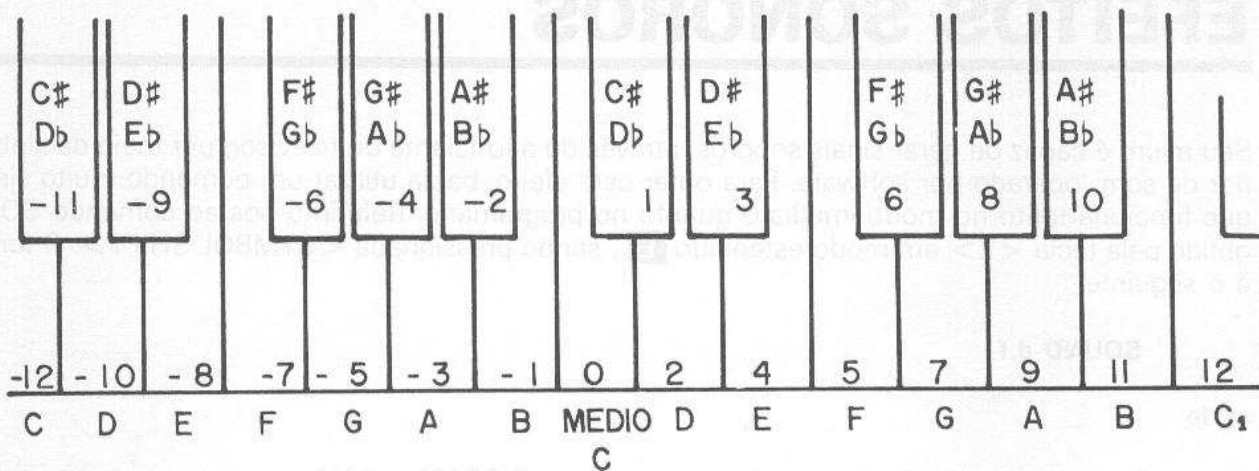
Nota: d pode ser ainda menor, porém o som emitido é inaudível.

Para que você tenha uma idéia melhor da equivalência entre a duração do som do TK e o tempo das notas musicais, observe o esquema da figura abaixo:

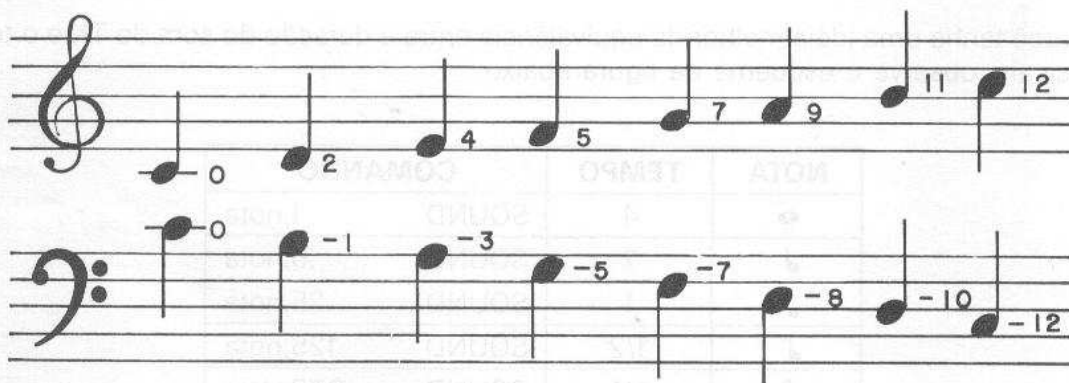
NOTA	TEMPO	COMANDO
	4	SOUND 1,nota
	2	SOUND .5,nota
	1	SOUND .25,nota
	1/2	SOUND .125,nota
	1/4	SOUND .062,nota
	1/8	SOUND .031,nota
	1/16	SOUND 0.16,nota

Nas figuras que você vê logo abaixo estão representadas as notas musicais e sua equivalência com os valores de f do comando SOUND. Note que as figuras não incluem todas as escalas que o TK alcança, estando a representação restrita a duas escalas.

No teclado:



No pentagrama:



No programa:

<NEW>

10 SOUND .25,0: SOUND .25,2: SOUND .25,4: SOUND .25,5: SOUND .25,7:

SOUND .25,9: SOUND .25,11: SOUND .25,12

20 SOUND .25,0: SOUND .25, - 1: SOUND .25, - 3: SOUND .25, - 5: SOUND .25, - 7:

SOUND .25, - 8: SOUND .25, - 10: SOUND .25, - 12

Como você deve ter notado, é simples obter uma nota em outra escala. Para tanto é suficiente que se adicione ou subtraia 12 da nota em questão.

Se desejar, você poderá obter sons intermediários, usualmente omitidos das escalas musicais por serem menores que semitons. Isto é conseguido, atribuindo-se a f valores fracionários.

Digite e rode o programa a seguir. Ele apresenta apenas uma pequena noção dos efeitos do comando SOUND :

Dó-ré-mi

Limpe a memória do computador com <NEW> e acesse o comando CAPS LOCK.

Em seguida, digite:

```
1 PAPER 3: BORDER 7: CLS : PRINT PAPER 5;AT 7,9;"P R O G R A M A"  
2 PRINT PAPER 6;AT 10,12;"DO-RE-MI"  
3 PAUSE 150: PAPER 1: CLS  
4 PRINT PAPER 5;AT 10,7;"VAI SER EXECUTADO": PAUSE 150: PAPER 5: CLS  
5 PRINT PAPER 7; INK 2;AT 10,3;"PRESSIONE BREAK PARA PARAR"  
10 FOR I=1 TO 64  
20 READ A  
30 SOUND .2,A  
40 NEXT I  
50 DATA -24,-22,-20,-19,60,-19,60,-19,-24,-22,-24,-22,60,-22,60,-22,  
-24,-17,-19,-20,60,-20,60,-20,-24,-22,-20,-19,60,-19,60,-19  
60 DATA 60,60,0,5,4,2,0,2,0,0,0,2,0,2,4,5,60,60,0,5,4,2,0,2,0,0,0,2,0,2,4,5  
70 RESTORE  
80 GOTO 10
```

Armazenagem
e Carga -
Gravador Cassete

ARMAZENAGEM E CARGA - GRAVADOR CASSETTE

1. EASYLOAD

O TK Cassette, de 20000 unidades, possui um sistema de armazenamento rápido e fácil. Basta inserir a fita e o gravador começa a gravar automaticamente. Não há necessidade de ajuste de nível de carga. O sistema de armazenamento de fita é muito simples e eficiente, permitindo a troca rápida de fitas sem a necessidade de qualquer intervenção manual. O gravador possui um sistema de armazenamento de fita que permite a troca rápida de fitas sem a necessidade de qualquer intervenção manual.

2. SAVE "programa"

O gravador TK A possui um sistema de armazenamento de programas que permite a gravação de programas de áudio em fitas cassete. O sistema de armazenamento de programas é muito simples e eficiente, permitindo a gravação de programas de áudio em fitas cassete. O gravador possui um sistema de armazenamento de programas que permite a gravação de programas de áudio em fitas cassete.

A mensagem Save tem a seguinte aparência:

Falta de fita no gravador. O gravador não pode gravar sem fita. O gravador possui um sistema de armazenamento de programas que permite a gravação de programas de áudio em fitas cassete.

* Digite uma das seguintes opções:

- >RSV>
- 10 FOR >>>
- 20 CLR >>>
- 25 SLOT IN >>>
- 30 NEXT >
- 35 DATA 1 5,3
- 40 DATA 24
- 50 NEXT >

* Quando o gravador estiver gravando, digite uma das seguintes opções:

* Quando o gravador estiver gravando, digite uma das seguintes opções:

* Digite:

<SAVE> "programa 1" de 01 a 01, 01 a 01, 01 a 01, 01 a 01

* Digite <ENTER>

* Surgirá na tela a seguinte mensagem:

LIGUE O GRAVADOR E TESTE O EASYLOAD

ARMAZENAGEM E CARGA - GRAVADOR CASSETE

1. EASY-LOAD

O TK é dotado do sistema "easy-load" para armazenagem de informações em fita magnética. Este sistema é sensivelmente superior a tudo o que existe em matéria de uso de fitas cassete com computadores. Além de um "feedback" (retorno) visual do andamento da operação de carga, ele permite a indexação de seus arquivos, com pesquisa automática pelo nome, e ainda é quase independente do ajuste de volume do gravador, desde que se usem equipamentos e fitas de boa qualidade.

2. SAVE "programa"

Quando o TK é desligado, perde-se todo o programa e variáveis armazenados na memória. Uma das maneiras de se preservar programas é instruir o computador para gravá-los em fita cassete, de modo que possam posteriormente ser recuperados.

A instrução SAVE tem a finalidade de gravar programas e variáveis definidas.

Esta instrução é seguida por um string que é fornecido pelo usuário, ou seja, o nome do programa.

Procedimento para gravação:

- Digite este programa:

```
<NEW>  
10 FOR x=0 TO 154 STEP 4  
20 FOR z=50 TO 100  
25 PLOT INK 4;x,z  
30 NEXT z  
35 DRAW z,5,3  
36 DRAW INK 2;-z,5,3  
50 NEXT x
```

- Conecte o cabo de leitura/gravação, conforme as instruções do capítulo "Instalação".
- Rebobine a fita até passar a parte não magnetizada.
- Digite:

<SAVE>"programa 1" (o nome deve ter no mínimo 1 caractere)

- Teclle: <ENTER>
- Surgirá na tela a mensagem:

LIGUE O GRAVADOR E TECLE <ENTER>

- Lembre-se de que o gravador deve estar ligado no modo de gravação (PLAY/REC).
- Após ser teclado <ENTER>, surgirão nas bordas da tela faixas horizontais. Ao primeiro sinal, ocorre a gravação do nome do programa; ao segundo, quando as faixas são mais estreitas e nas cores azul e amarelo, o próprio programa está sendo gravado.
- Espere até que apareça no vídeo a mensagem:

0 Ok 0:1

- Pare o gravador: o programa está gravado.

3. LOAD "programa"

Esta instrução recupera os programas gravados em fita pela instrução SAVE. O procedimento da instrução LOAD é o seguinte:

- É feita uma pesquisa na fita. Caso existam outros programas gravados antes do que deve ser carregado, surgirão na tela seus respectivos nomes. Quando o programa desejado é encontrado, começa a ser transferido para a memória do computador.
- O nome que estiver entre aspas deverá ser idêntico ao do programa desejado; caso contrário, o sistema não encontrará o programa.
- Pode-se também dispensar o nome entre aspas:

LOAD'' ''

Neste caso o primeiro programa encontrado será transferido para a memória.

- Ao executar-se a instrução LOAD, observam-se, nas bordas da tela de TV, finas faixas horizontais. Acompanha-as um sinal sonoro agudo e constante.
- Os efeitos visuais e sonoros da leitura da fita são semelhantes aos da gravação.

Para que se possa fazer uma transferência do programa da fita para o computador deve-se:

- Conectar o cabo de gravação/leitura, seguindo as instruções do capítulo "Instalação".
- Ajustar o volume de som do gravador para o máximo agudo.
- Acionar o comando LOAD'''' ou LOAD "nome"
- Teclar <ENTER>.
- Acionar PLAY no gravador.
- Aguardar a mensagem:

0 Ok 0:1

4. SAVE ... LINE

Estas duas instruções conjugadas têm a mesma finalidade da instrução SAVE, porém, quando termina a leitura do programa pela instrução LOAD, este é imediatamente executado a partir do número da linha especificado após LINE.

Procedimentos para a gravação no modo SAVE/LINE:

Define-se:

SAVE "nome do programa" LINE número da linha

Seguem-se as instruções do modo SAVE vistas anteriormente.

5. SAVE ... DATA

Pode-se também guardar dados de uma matriz em fita cassete. Isto é feito através das duas instruções conjugadas: SAVE e DATA

Exemplo:

SAVE "nome do programa" DATA nome da matriz ()

O nome da matriz indica qual matriz se quer gravar. Poderá ser de apenas uma letra ou de uma letra seguida por \$ (no caso de matriz alfanumérica), sendo obrigatório o uso dos parênteses no final; caso contrário, ocorrerá erro de sintaxe.

Segue abaixo um exemplo onde SAVE/DATA está em linha de programa (nada impede que sejam usadas no modo imediato).

Prepare o gravador para a gravação e execute:

```
<NEW>
10 DIM a$(5,10)
20 FOR x = 1 TO 5
30 INPUT "ENTRE NOME !";a$(x)
35 NEXT x
40 SAVE "teste" DATA a$()
```

A linha 10 do programa estabelece que poderão ser inscritos na matriz cinco strings, com dez caracteres cada um.

Para facilitar a entrada de dados, foi utilizado um "loop" FOR...NEXT, de cinco ciclos, que correspondem à quantidade de dados que serão introduzidos em a\$.

A linha 40 grava todos os dados de a\$(1) até a\$(5). Porém, não grava o programa, somente os nomes introduzidos pelo INPUT da linha 30. Caso se queira gravar o programa e o conteúdo da matriz, deve-se usar SAVE "nome" (no formato normal).

6. VERIFY ... DATA

Após ter-se gravado os dados de uma matriz usando as instruções SAVE DATA, pode-se comparar se o que foi gravado coincide com o que ainda permanece na memória. VERIFY DATA tem essa finalidade.

Exemplo:

- Volte a fita ao ponto onde começou a gravação dos dados da matriz.
- Conecte o cabo de leitura/gravação.
- Ajuste o volume.
- Entre:

VERIFY "teste" DATA a\$(I)

Serão apresentados na tela o nome atribuído à matriz e as faixas horizontais características. Um sinal sonoro agudo constante será emitido.

- Espere a mensagem:

Ok 0:1 ou

R Erro de leitura (se a gravação não foi correta, devendo, ser repetida)

A instrução VERIFY foi usada para verificar gravações de dados de matrizes, mas pode também ser usada com outros tipos de SAVE. Verifique na tabela de instruções.

7. LOAD ... DATA

Tendo sido gravados os dados de uma matriz, pode-se recuperá-los usando as instruções conjugadas LOAD/DATA. O procedimento de leitura é idêntico ao do LOAD normal, visto anteriormente.

O formato da instrução é:

LOAD "teste" DATA a\$(I)

Limpe a memória:

<NEW>

Digite o programa a seguir:

```
10 REM este programa recupera as matrizes
20 PRINT "prepare o gravador para leitura"
25 PRINT AT 4,2: "quando OK tecle algo"
30 IF INKEY$ = "" THEN GOTO 30
40 LOAD "teste" DATA a$(I)
45 CLS 50 FOR c= 1 TO 5
60 PRINT a$(c)
70 NEXT c
```

Rode o programa.

LOAD ... DATA pode ser usado em modo imediato (sem número de linha).

Nota: Lembre-se de que quando se carrega uma matriz de dados alfanuméricos, apaga-se qualquer matriz ou qualquer cadeia simples com o mesmo nome, caso haja esta coincidência.

8. SAVE ... CODE

SAVE/CODE possibilita o armazenamento de bytes em fita. Os bytes gravados podem representar uma forma gráfica gerada por um programa, instruções dadas em modo imediato ou qualquer caractere que esteja na tela no momento do comando.

O formato da instrução SAVE CODE é:

SAVE "nome do programa" CODE endereço, nº de bytes"

O programa a seguir define formas em alta-resolução, utilizando todas as cores de que dispõe o TK. No final da execução do programa grava somente a tela, usando SAVE/ CODE.

```
<NEW>
5 LET a=40: LET f=0: LET k=0
6 LET t=50 10 FOR x=k TO 10+k
20 FOR z=t TO a
25 PLOT INK f;x,z
30 NEXT z
35 LET a=a+8
40 NEXT x
41 LET f=f+1: IF f=7 THEN LET f=0
45 LET a=60: LET k=k+15
50 LET t=t-5: IF t=5 THEN LET t=50
55 IF x>=240 THEN GOTO 70
60 GOTO 10
70 PRINT AT 2,2;"tecle algo para gravar"
80 IF INKEY$="" THEN GOTO 80
85 PRINT AT 2,2;" observe o desenho "
90 SAVE "tela" CODE 16384,6912
```

Observe que, após o término do desenho, uma ordem de gravação é executada assim que seja autorizada (linha 70), sendo tudo o que estiver na tela (somente na tela) gravado. Para tanto, foi preciso definir o endereço (16384) e a quantidade de bytes que se quer gravar. No caso, 16384 corresponde ao endereço do primeiro byte do arquivo do display (imagem da TV), e 6912 é o número de bytes existentes no arquivo.

Os endereços e quantidades de bytes são definidos conforme a necessidade do usuário, respeitados os limites admissíveis.

Para armazenar, por exemplo, a área de caracteres gráficos definíveis pelo usuário, você pode usar:

SAVE "graficos" CODE USR "a", 21*8

9. LOAD ... CODE

Esta instrução recupera as informações gravadas por SAVE/CODE: imagens, desenhos, gráficos e programas em linguagem de máquina.

A instrução tem os seguintes formatos:

LOAD "tela"CODE 16384

ou

LOAD "tela"CODE

Quando o endereço em que se quer carregar os dados da fita é diferente do original, usa-se o primeiro formato. Caso o endereço e tamanho sejam mantidos, a posição e tamanho originais serão assumidos.

Exemplo:

LOAD "tela" CODE 16384, 5000

10. LOAD ... SCREEN\$

Para facilitar o processo de leitura a ser operado por LOAD/CODE, usa-se a instrução LOAD SCREEN\$. Assim, em vez de se definirem os valores do primeiro byte e a quantidade de bytes, emprega-se a instrução SCREEN\$, equivalente aos códigos a serem definidos no SAVE.

Formato:

LOAD"tela"SCREEN\$

A gravação (SAVE/CODE) também pode ser alterada para SAVE"tela"SCREEN\$, sem necessidade da definição dos valores de endereço e quantidade de bytes.

Formato:

SAVE"tela"SCREEN\$

11. MERGE

Possibilita a carga de um programa armazenado em fita, sobrepondo-o ao que já se encontra na memória. Caso exista a coincidência de linhas dos programas, prevalecerá a linha recém-carregada, devendo-se, portanto, tomar muito cuidado para que não ocorra a perda de uma linha importante do programa.

A mensagem 4 Memória lotada ocorrerá caso se tente carregar mais programas do que comporta a memória do computador. Se isso ocorrer, grave o programa que se encontra na memória, mesmo que incompleto, e limpe-a.

Procure reduzir todo o conjunto de instruções para poder obter uma fusão definitiva e completa das linhas de programação.

A instrução MERGE é utilíssima para recuperarem-se programas longos que foram gravados por partes. MERGE reúne todas as partes, formando um só programa.

Exemplo: Digite este programa

```
<NEW>
1 LET a=0: LET k=0: LET l=0
4 CLS
7 FOR c=0 TO 120 STEP 20
10 FOR x=0 TO 10
20 PLOT c+x,140
30 DRAW INK a;0,10
35 SOUND .05,x
40 NEXT x
45 LET a=a+1
50 NEXT c
53 IF k=1 THEN GOTO 77
55 PRINT "prepare o gravador": PRINT "para gravar este programa"
60 PRINT "tecle algo se tudo ok"
65 IF INKEY$="" THEN GOTO 65
75 SAVE "prog1" LINE 5
77 IF l=1 THEN GOTO 83
<RUN>
```

Após ter seguido as instruções do programa, e tê-lo gravado em fita, limpe-o da memória:

```
<NEW>
```

Agora digite este outro programa:

```
80 LET k=0
83 LET a=0
85 FOR r=0 TO 120 STEP 20
90 FOR x=0 TO 20
95 PLOT x,120-r
100 DRAW INK a;x,10
105 SOUND .05,x+10
110 NEXT x
115 LET a=a+1
120 NEXT r
125 INK 4 128 IF k=1 THEN STOP
130 PRINT "prepare o gravador"
135 PRINT "para ler o programa anterior"
140 PRINT "e tecle algo quando ok"
145 IF INKEY$="" THEN GOTO 145
190 MERGE "prog1"
195 LET a=0: LET l=1: LET k=1: GOTO 4
```

Antes de rodar este programa, volte a fita ao início do programa gravado anteriormente (1º programa). Logo em seguida entre:

```
<RUN>
```

12. TABELA DE INSTRUÇÕES

Segue abaixo a tabela de instruções vistas neste capítulo:

INSTRUÇÕES	FORMATO	FINALIDADE
SAVE	SAVE "nome"	Armazena em fita magnética um programa que se encontra na RAM.
SAVE LINE	SAVE "nome" LINE n	O mesmo que SAVE, porém determina a execução automática do programa a partir da linha n, logo após sua leitura.
SAVE DATA	SAVE "nome" DATA x()	Armazena em fita magnética os dados de uma matriz numérica X ou alfanumérica X\$.
SAVE CODE	1-SAVE "nome" CODE n1,n2 2-SAVE "tela" CODE 16384,	1-Salva n2 bytes começando no endereço n1. 2-Salva imagem do display com endereço do primeiro byte do display (16384) e quantidade de bytes que irá gravar (6912).
SAVE SCREEN\$	SAVE "nome" SCREEN\$	O mesmo que SAVE CODE, apenas tendo SCREEN\$ representando o endereço e tamanho padrões (16384,6912).
LOAD	LOAD "nome"	Carrega um programa gravado em fita magnética para a memória RAM do computador.
LOAD DATA	LOAD "nome" DATA...()	Carrega de uma fita para a RAM dados de uma matriz numérica x ou alfanumérica x\$.
LOAD CODE	LOAD "nome" CODE n1,n2	Carrega um programa gravado por SAVE/CODE num endereço especificado ou não. Não é necessário que LOAD "nome" CODE se defina a quantidade de bytes.
LOAD SCREEN\$	LOAD "nome" SCREEN\$	O mesmo que LOAD/CODE, apenas utilizando o o endereço e tamanho da área de vídeo em forma implícita.
MERGE	MERGE "nome"	Executa a sobreposição de um programa gravado em fita num outro que já se encontra na memória.
VERIFY	VERIFY "nome"	Compara a gravação de um programa com o programa original que ainda se encontra na memória RAM.
VERIFY DATA	VERIFY "nome" DATA	O mesmo que VERIFY, porém comparando dados de uma matriz gravados em fita, com dados da matriz que ainda está na memória.
VERIFY CODE	VERIFY "nome" CODE n1,n2	Compara os blocos de dados armazenado na fita com o correspondente na memória entre os endereços n1 e n1+n2.

MEMÓRIA

A memória principal de um computador, que é o CPU, é responsável por armazenar dados e programas.

O tipo de memória principal pode ser de dois tipos: memória RAM (Random Access Memory) e memória ROM (Read Only Memory).

A memória RAM é a memória de acesso aleatório, ou seja, a memória que pode ser lida e escrita a qualquer momento.

A memória ROM é a memória de acesso somente leitura, ou seja, a memória que só pode ser lida.

1. Tipos de Memória

Quando você digita um endereço na barra de endereço de um navegador, o navegador precisa acessar a memória para encontrar o endereço correto. Isso é feito através da memória RAM, que é a memória de acesso aleatório. A memória RAM é a memória que pode ser lida e escrita a qualquer momento.

Outro tipo de memória é a memória ROM, que é a memória de acesso somente leitura. A memória ROM é a memória que só pode ser lida.

Memória

2. Manejo da RAM

O sistema operacional gerencia a memória RAM de forma eficiente, permitindo que o usuário execute várias tarefas ao mesmo tempo.

Abaixo está um diagrama que ilustra o funcionamento da memória RAM.

TIPO DE MEMÓRIA	Memória	RAM	ROM	Memória de Acesso Aleatório	Memória de Acesso Somente Leitura	ROM
-----------------	---------	-----	-----	-----------------------------	-----------------------------------	-----

1984 2704 31.25 1984 2704 31.25 1984 2704 31.25 1984 2704 31.25 1984 2704 31.25 1984 2704 31.25

MEMÓRIA

A unidade central de processamento (UCP ou CPU) de seu computador é o microprocessador Z80A.

O Z80A é encarregado de processar todos os dados e informações, utilizando um local intermediário de armazenamento chamado de memória.

A armazenagem de informações na memória é feita sob a forma de bytes, e o lugar que cada byte ocupa, diz-se "endereço".

O Z80 é capaz de manipular até 2^8 (65536 bytes).

1. Tipos de Memória

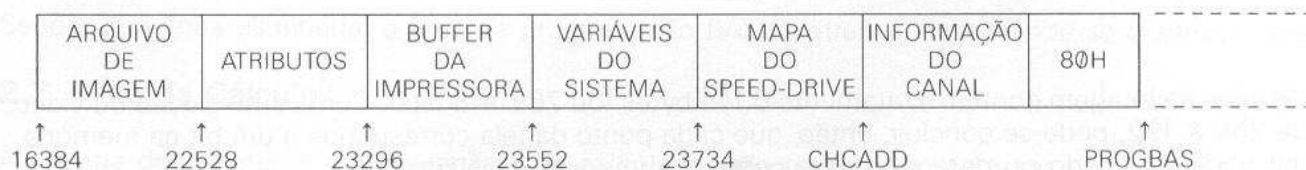
Quando você liga o seu computador ele começa imediatamente a funcionar, apresentando a tela inicial. Isto ocorre porque existe dentro dele um programa "pré-gravado" chamado monitor, encarregado de acatar e executar os seus comandos e programas. Este programa é gravado numa memória permanente, chamado ROM (Read-Only Memory), ocupando os endereços de 0 a 16.383, e não se desgravando nunca, mesmo quando você desliga o seu computador.

Nos endereços de memória acima de 16.383 existe um outro tipo de memória, a memória RAM (Random-Access Memory), que pela sua característica de fabricação é volátil, ou seja, pode ser lida e gravada quantas vezes se quiser, apagando-se quando se desliga o computador.

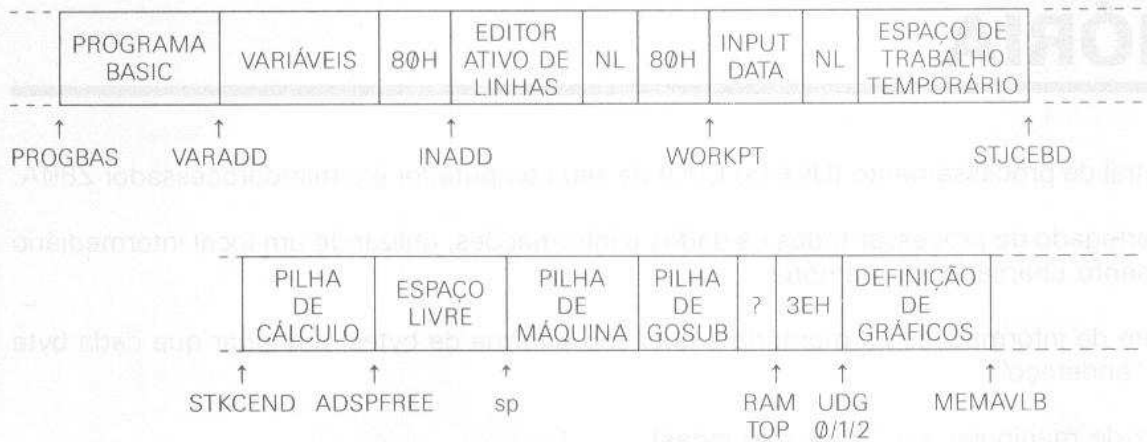
2. Mapeamento da RAM

O Sistema Operacional do TK atribui a áreas da RAM diferentes funções, de acordo com o tipo da informação a ser armazenada em cada uma delas.

Abaixo, um diagrama do mapeamento da RAM do TK:



ÁREA DO SISTEMA BASIC

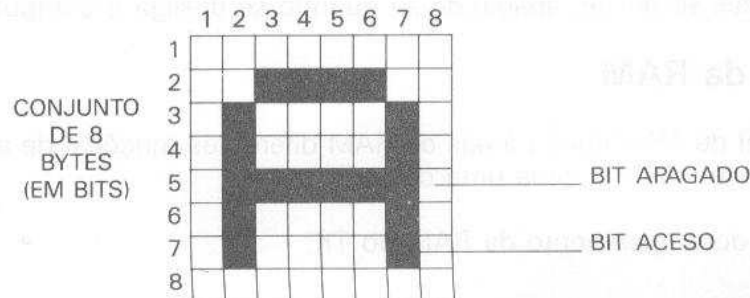


2.1. Arquivo de Imagem

Existe uma área da RAM, denominada Arquivo de Imagem, que tem como objetivo guardar a imagem presente na tela.

Cada uma das 768 posições da tela é formada por um quadrado de 8 por 8 pontos, e cada ponto (bit), pode ser 1 ou 0 (aceso ou apagado).

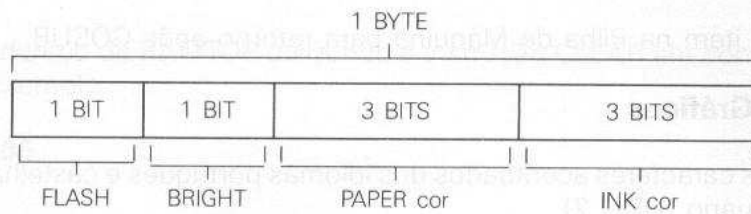
Observe a figura a seguir:



O Arquivo de Imagem contém exatamente 6.144 bytes (ou $768 * 8$ bits). Como a resolução do vídeo é de 256 X 192, pode-se concluir, então, que cada ponto da tela corresponde a um bit na memória. O bit pode ser ligado ou desligado para compor a imagem desejada.

2.2. Atributos

Nesta área de 768 bytes são armazenadas, dentro de cada byte, informações de INK, PAPER, BRIGHT e FLASH de cada uma das 768 posições da tela.



2.3. Buffer da Impressora

Área de armazenamento intermediário de todos os caracteres destinados à impressora.

2.4. Variáveis do Sistema

Os bytes de memória de 23.552 a 23.733 são reservados para uso exclusivo do sistema. Ao se fazer uma leitura destes endereços, através de PEEK, é possível obterem-se várias informações sobre o sistema.

As variáveis do sistema são representadas por mnemônicos que tornam mais fácil sua identificação. Elas não devem ser confundidas com as variáveis criadas por um programa BASIC. Estão descritas com maiores detalhes no Apêndice C.

2.5. Informação do Canal

Esta área contém informação sobre as unidades de entrada e saída de informações a partir do Sistema Operacional.

2.6. Área do Sistema BASIC

Área disponível para a entrada de dados e de programas. É flexível à medida em que novos dados sejam inseridos, ou que dados existentes sejam eliminados. Assim:

Havendo na memória um programa no qual seja inserida uma nova linha, é criado espaço para esta pelo deslocamento de tudo o que esteja acima dela, restringindo-se, pois, o espaço livre.

Sendo uma linha eliminada, a área de programação BASIC retrai-se, expandindo-se o espaço livre.

2.7. Pilha de Cálculo

A maioria dos números em operação pelo calculador são tratados nesta área.

2.8. Pilha de Máquina

É a pilha usada pelo processador Z80 para guardar endereços de retorno e outras informações. Seu ponteiro é o próprio "sp" do microprocessador.

2.9. Pilha de GOSUB

Endereço do primeiro item na Pilha de Máquina para retorno após GOSUB.

2.10. Definição de Gráficos

Área reservada para os caracteres acentuados dos idiomas português e castelhano (UDG 0/1) e gráficos definidos pelo usuário (UDG 2).

Esta área poderá ser invadida pelo BASIC em caso de programas muito extensos. Para protegê-la, deve-se utilizar CLEAR endereço, definindo-se assim o maior endereço que o BASIC poderá atingir.

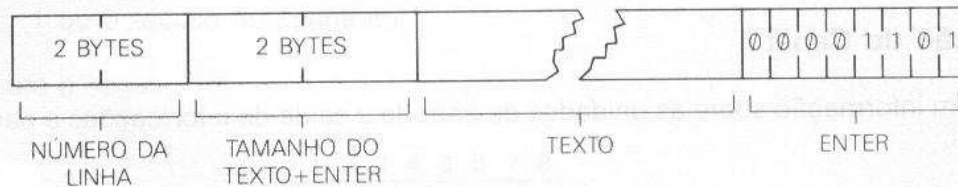
3. Linha de Programa em Memória

As linhas de programa seguem um padrão de armazenamento em memória.

Por exemplo:

```
10 PRINT 9 <ENTER>
```

É retratada da seguinte forma em memória:



Ao contrário de todos os outros casos de números de 2 bytes no Z80, o número da linha é armazenado com o seu byte mais significativo em primeiro lugar.

4. RAMTOP

Topo da memória RAM.

Quando o Computador é ligado, faz um teste para verificar a quantidade de memória, colocando a Pilha de Máquina exatamente no topo. É guardado então o endereço do primeiro byte não existente. O comando NEW não atinge as informações que estão acima da RAMTOP, como, por exemplo, os caracteres gráficos definidos pelo usuário, que se encontram nesta posição de memória.

5. CLEAR

Pode-se alterar o endereço da RAMTOP utilizando a instrução CLEAR em conjunto com o novo endereço da RAMTOP. Exemplo:

CLEAR 65535

Resultado:

CLEAR zera todas as variáveis do BASIC e o Arquivo de Imagem.

A posição do PLOT passa a ser 0,0.

Executa um RESTORE, limpa a pilha do GOSUB e, naturalmente, coloca o novo valor de RAMTOP, ficando entre a pilha do calculador e o fim físico da RAM.

RUN também executa um CLEAR (limpa variáveis), porém não modifica o RAMTOP.

Código de Máquina

CÓDIGO DE MÁQUINA

O desenvolvimento de programas em código de máquina é um trabalho muito árduo e pouco apropriado. O objetivo é atingir a programação eficiente.

Neste capítulo serão vistos alguns conceitos básicos desta maneira eficiente de programação.

1. Código Binário

Relembrando o que foi visto no capítulo "Manipulação e Memória", o código de máquina é formado por bits binários, linguagem de baixo nível voltada para a máquina.

A elaboração de programas em formato binário é muito trabalhosa. Para facilitar o desenvolvimento e o desenvolvimento de programas nesse formato foram desenvolvidos dois símbolos que representam os bits de uma forma mais inteligível, o conjunto desses símbolos é chamado de linguagem Assembly.

Quando se trabalha com a linguagem BASIC, a máquina realiza automaticamente a conversão dos programas de alto nível para o código de máquina por intermédio de um interpretador.

Além de um programa utilitário (Monitor Assembler), pode-se desenvolver programas em linguagem de máquina, sendo que o interpretador BASIC também pode ser utilizado para isso.

Código de Máquina

Quando concluído um programa em linguagem BASIC, o usuário pode optar por executar o programa diretamente no computador com o auxílio do Monitor Assembler, a partir de um endereço predefinido.

Existem áreas na memória reservadas para uso do próprio sistema operacional do computador (veja o Manual de Memória). Caso o endereço inicial especificado para o programa correspondente ao endereço pelo Sistema Operacional, poderão ser produzidos resultados inesperados. Deve-se tomar um cuidado especial na definição do endereço inicial do programa em Assembly, que deve estar entre BASIC e os caracteres definidos pelo usuário.

Pode-se trabalhar com o BASIC juntamente com rotinas criadas em linguagem de máquina. Para isso deve-se definir a área a ser ocupada pela rotina em Assembly, atribuindo nome ao endereço. Exemplo:

```
CLEAR 65537
```

Isso fará com que o programa receba o endereço 65537. Lembrar que a área de memória deve ser definida em Assembly em 16 bits.

CÓDIGO DE MÁQUINA

O desenvolvimento de programas em código de máquina é um tanto mais elaborado e requer estudo apropriado. O capítulo é dirigido à programação avançada.

Neste capítulo serão vistos alguns conceitos básicos deste método eficiente de programação.

1. Código Binário

Relembrando o que foi visto no capítulo "Manipulando a Memória", o Z80 entende apenas sinais binários, linguagem de baixo nível, voltada para a máquina.

A elaboração de programas em formato binário é muito trabalhosa. Para facilitar o entendimento e o desenvolvimento de programas nesse formato, foram convencionados símbolos que representassem os binários de uma forma mais inteligível. O conjunto desses símbolos é chamado de linguagem Assembly.

Quando se trabalha com a linguagem BASIC, o computador encarrega-se de executar estas instruções de alto nível por intermédio de um interpretador.

Através de um programa utilitário (Monitor Assembler), pode-se desenvolver programas em linguagem de máquina, sem o auxílio do interpretador BASIC, tornando assim mais ágil o processamento.

Sendo concluído um programa em linguagem de máquina, o próximo passo será introduzi-lo no computador com o auxílio do Monitor Assembler, a partir de um endereço predeterminado.

Existem áreas na memória reservadas para uso do próprio sistema operacional do computador (veja o Mapa de Memória). Caso o endereço inicial especificado para o programa corresponda ao utilizado pelo Sistema Operacional, poderão ser produzidos resultados inesperados. Deve-se tomar um cuidado especial na definição do endereço inicial do programa em Assembly, que deve estar entre o BASIC e os caracteres definidos pelo usuário.

Pode-se trabalhar com o BASIC juntamente com rotinas criadas em linguagem de máquina. Para tanto deve-se definir a área a ser ocupada pela rotina em Assembly, atribuindo novo valor a RAMTOP. Exemplo:

```
CLEAR 65067
```

Isto fará com que o espaço reservado para esse fim tenha 300 bytes. Lembrar que a área de definição de gráficos começa em 65368.

Vamos ver um exemplo de como ficaria um programa utilizando o Monitor Assembler e também o mesmo programa em BASIC:

ASSEMBLER	BASIC
LD bc, 20	5 DATA 1,20,0,201
ret	10 LET e = 65068
	15 FOR x = 1 TO 4
	20 READ c: POKE e,c
	25 LET e = e+1:NEXT x

O programa insere 20 no par de registradores bc.

Temos então em linguagem de máquina os respectivos valores: 01, 20, 00 e 201

01 - código de LD bc, (valor carregado no registrador c)

20 - valor carregado no registrador b

00 - valor carregado no registrador b

201 - código ret (retorno de sub-rotina em cód. máq.)

Utilizamos, em BASIC, o comando POKE, para inserir, a partir do endereço 65067, os respectivos códigos.

2. USR

Rotinas em linguagem de máquina podem ser executadas num programa BASIC, usando-se a função USR. O argumento desta função é o endereço de início da sub-rotina, e seu resultado é um inteiro de dois bytes, sem sinal, ou com o sinal do par de registradores bc em retorno.

O endereço de retorno para o BASIC é mantido na forma normal, sendo o retorno efetuado através de uma instrução "ret".

Veja o exemplo :

PRINT USR 65068

O resultado apresentado será 20.

O "ret" é a instrução de retorno ao BASIC após a execução do programa em Código de Máquina, cujo endereço está na pilha de forma convencional.

Para armazenar em fita um programa em Código de Máquina, procede-se da seguinte forma:

SAVE "nome do programa" CODE end. inicial, quant. bytes

Para leitura:

LOAD "nome do programa" CODE end. inicial, quant. bytes

Use SAVE...LINE para a execução imediata após a leitura.

Para esclarecer melhor o tema acima abordado, sugerimos a consulta de literatura técnica sobre a Linguagem Assembly.

3. IN - OUT

As funções IN e OUT são utilizadas na programação avançada. De formato análogo às funções PEEK e POKE, IN e OUT desempenham um papel de leitor <IN> e determinador <OUT> dos valores que se encontram nas portas de I/O (entrada/saída).

Formato IN e OUT:

IN endereço
OUT endereço, valor

Exemplos:

PRINT IN 200
OUT 16384,20

As portas de entrada e saída são usadas pelo processador para comunicar-se com periféricos adicionais e teclado. Estas portas podem ser controladas por IN e OUT para receber ou enviar dados destes dispositivos.

APÊNDICE A

APÊNDICE A

PROGRAMAS

Este apêndice destina-se a articular programas desenvolvidos em linguagem Pascal para o sistema operacional de seu computador.

Parâmetros

O exemplo é apropriado para se fazer uma lista de 5 de redução gráfica de seu microcomputador e de tabelas das cores que ele produz.

Sua execução cria a representação de um tipo de screen raster.

Sugestão: salvar espaços a tela com SAVE "tela.ppt" SCREEN.

```
5 PAPER 1: BORDER 0: CLS
6 GOSUB 120
7 INK 0: FOR c=1 TO 120 STEP 3
15 PLOT 0+c,80
20 DRAW 45 -c,40,-1
25 PLOT 50+c,80
30 DRAW 30 -c,20
40 NEXT c
50 FOR s=1 TO 40 STEP 1
70 PLOT 170+c,80
75 DRAW 20 -c,5,-.01
80 PLOT 200+c,80
85 DRAW 10 -c,5,-1
90 NEXT c
100 FOR k=2 TO 50 STEP .05
105 PLOT INK 0,138,51
110 DRAW INK 0,60,0,-k
115 NEXT k:117 STOP
120 FOR v=174 TO 85 STEP -1
125 PLOT INK 0,2,v
130 DRAW PAPER 0: INVERSE 1: INK 0,155,0: DRAW PAPER 0: INVERSE 1: INK 0,-250,-1
135 NEXT v
140 RETURN
```

APÊNDICE A

APÊNDICE A

PROGRAMAS

Este apêndice destina-se a arrolar programas razoavelmente simples para demonstrar algumas habilidades do seu computador.

Paisagem

O exemplo é apropriado para se ter uma idéia da alta-resolução gráfica do seu microcomputador e da nitidez das cores que ele produz.

Sua execução gera a representação de um belo alvorecer marinho.

Sugestão: gravar apenas a tela com SAVE "nome" SCREEN\$.

```
5 PAPER 1: BORDER 0: CLS
6 GOSUB 120
8 INK 0 10 FOR c=1 TO 129 STEP 3
15 PLOT 0+c,80
20 DRAW 45-c,40,-1
25 PLOT 50+c,80
30 DRAW 30-c,20,-1
40 NEXT c
65 FOR c=1 TO 48 STEP 2
70 PLOT 178+c,80
75 DRAW 20-c,8,-.01
80 PLOT 206+c,80
85 DRAW 10-c,6,-1
90 NEXT c
100 FOR k=2 TO 0.01 STEP -.05
105 PLOT INK 6;118,81
110 DRAW INK 6;60,0,-k
115 NEXT k 117 STOP
120 FOR s=174 TO 85 STEP -1
125 PLOT INK 5;0,s
130 DRAW PAPER 5; INVERSE 1; INK 0;255,0: DRAW PAPER 5; INVERSE 1; INK 0;-255,-1
135 NEXT s
150 RETURN
```

Os programas a seguir não têm pretensões científicas. Eles são apenas ilustrativos, mas você pode aproveitar seus fundamentos para obter gráficos bastante úteis:

Curva do SIN

```
5 BRIGHT 1: BORDER 5: CLS
10 PRINT AT 0,16;" * * curva de sin * *"
15 FOR X=0 TO 255
20 PLOT INK 1;x,87
25 PLOT INK 1;127,175-x
30 NEXT x
35 FOR m=-20 TO 20 STEP .10
40 PLOT INK 2;m*6+127,87+20*SIN m
45 NEXT m
```

Curvas SIN - COS - SQR

```
<NEW>-<ENTER>
5 BRIGHT 1: BORDER 5: PAPER 7: CLS
10 INK 0
15 FOR v=-1 TO 254
20 PLOT 0,174-v: PLOT v,87.5
25 NEXT v
30 PRINT INK 2;AT 20,2;"sqr";AT 0,2;"cos";AT 9,2;"sin"
35 FOR n=5 TO 250
40 INK 4: PLOT n,90+80*SIN (n/128*PI)
45 INK 1: PLOT n,80*SQR (n/64)
50 INK 3: PLOT n,90+80*COS (n/128*PI)
55 NEXT n
```

Adivinhe

Digite e rode este programa, e divirta-se tentando adivinhar o que ele pede.

Limpe a memória do computador com <NEW> e acesse o comando CAPS LOCK.

Em seguida, digite:

```
1 BORDER 1: PAPER 6
2 CLS
4 PRINT PAPER 2; INK 7; "##### ADIVINHE SE PUDER #####"
5 LET N=INT (RND*100)
10 FOR C=10 TO 1 STEP -1
15 PRINT AT 8,4;"VOCE TEM CHANCES PARA "
16 PRINT AT 8,13; INK 0;c
17 IF c=1 THEN SOUND .2,-10: SOUND .2,-10: SOUND .2,-10: SOUND 1,-14
20 PRINT AT 9,5;"ADIVINHAR O NUMERO "; INK 2;"N"
30 INPUT "DE O PALPITE (0 A 100): ";P
35 IF P>N THEN PRINT AT 12,7;P;" E MAIOR QUE "; INK 1;"N";
40 IF P<N THEN PRINT AT 12,7;P;" E MENOR QUE "; INK 1;"N";
45 IF P=N THEN PRINT INK 2; FLASH 1;AT 12,4;"PARABENS!!! VOCE ACERTOU":
    GOTO 200
46 SOUND .3,-12
50 NEXT C
60 IF C=0 AND N<>P THEN GOSUB 300
100 CLS
105 PRINT AT 20,3;"QUER JOGAR NOVAMENTE (S/N)"
106 PAUSE 20:FOR T=1 TO 60 STEP 10:SOUND. 1,T: NEXT T
110 IF INKEY$="" THEN GOTO 110
115 IF INKEY$="S" THEN GOTO 2
120 CLS : PRINT PAPER 4;"FIM": STOP
200 FOR T=1 TO 8
210 SOUND .1,10: SOUND .1,20: SOUND .1,30: NEXT T
220 GOTO 100
300 FOR T=-8 TO -20 STEP -1:SOUND .08,T:NEXT T
305 RETURN
```

MÚSICA

Green Leaves to a Ground

```
<NEW>-<ENTER>
5 DIM n(75): DIM t(75)
10 DATA 2,5,7,9,10,9,7,4,0,2,4,5,2,2,1,2,4,1,-3,2,5,7,9,10,9,7,4,0,2,4,
    5,4,2,1,-1,1,2,69.84,12,12,12,11
11 DATA 9,7,4,0,2,4,5,2,2,1,2,4,1,-3,69.84,12,12,12,12,11,9,7,4,0,2,4,5,4,2,
    1,-1,1,2,69.84
15 DATA .3,.6,.3,.6,.1,.1,.6,.3,.6,.1,.1,.6,.3,.6,.1,.1,.6,.3,.6,.3,.6,.3,
    .6,.1,.1,.6,.3,.6,.1,.1,.3,.3,.3,.3,.3,.6,.6,.6,.3,.3
16 DATA .3,.3,.6,.3,.3,.3,.6,.3,.3,.3,.6,.3,.6,.6,.6,.3,.3,.3,.6,
    .3,.3,.3,.3,.3,.3,.3,.3,.3,1,.6
20 FOR x=1 TO 75: READ n(x): NEXT x
25 FOR x=1 TO 75: READ t(x): NEXT x
26 FOR a=1 TO 2
30 FOR s=1 TO 75: SOUND t(s),n(s): NEXT s
35 NEXT a
```


APÊNDICE B

MENSAGENS

O TK é controlado através de mensagens. Cada mensagem é enviada para o computador através de uma linha de comunicação. As mensagens são enviadas para o computador através de uma linha de comunicação. As mensagens são enviadas para o computador através de uma linha de comunicação.

As mensagens são enviadas para o computador através de uma linha de comunicação. As mensagens são enviadas para o computador através de uma linha de comunicação. As mensagens são enviadas para o computador através de uma linha de comunicação.

Exemplo:

5 STOP em linha 10:3

Quando o programa for executado, a mensagem "5 STOP em linha 10:3" será enviada para o computador. Quando o programa for executado, a mensagem "5 STOP em linha 10:3" será enviada para o computador.

As mensagens são enviadas para o computador através de uma linha de comunicação. As mensagens são enviadas para o computador através de uma linha de comunicação.

As mensagens são enviadas para o computador através de uma linha de comunicação. As mensagens são enviadas para o computador através de uma linha de comunicação.

5 04 X:Y

Quando o programa for executado, a mensagem "5 04 X:Y" será enviada para o computador. Quando o programa for executado, a mensagem "5 04 X:Y" será enviada para o computador.

1 NEXT em FOR X:Y

Quando o programa for executado, a mensagem "1 NEXT em FOR X:Y" será enviada para o computador. Quando o programa for executado, a mensagem "1 NEXT em FOR X:Y" será enviada para o computador.

2 Variável listada X:Y

Quando o programa for executado, a mensagem "2 Variável listada X:Y" será enviada para o computador. Quando o programa for executado, a mensagem "2 Variável listada X:Y" será enviada para o computador.

APÊNDICE B

MENSAGENS

O TK é dotado de um sistema que informa ao usuário, através de mensagens, qualquer situação que ocasione uma parada. A interrupção pode ser causada por um erro de programação, por um comando de parada do tipo BREAK ou STOP, ou pela simples conclusão da execução do programa.

Existem no sistema 27 mensagens precedidas por um código numérico de 0 a 9 ou uma letra de A a R. Além do código e do texto da mensagem, há também dois números separados por dois pontos. O primeiro número informa qual foi a última linha do programa que o computador executou. O segundo indica quantos comandos da última linha foram executados.

Por exemplo:

9 STOP executado 30:3

significa que o programa foi executado até a linha 30 e que parou após a terceira instrução ter sido efetuada. Cada mensagem tem característica relativa à situação que a gerou.

A seguir você tem uma lista de todas as mensagens, seu significado e a circunstância na qual a mensagem pode ocorrer.

Nota: X e Y serão usados para simbolizar os números que aparecem no final das mensagens separados por dois pontos.

0 Ok X:Y

Término de uma execução bem sucedida ou desvio para um número de linha superior ao mais alto número de linha de um determinado programa.

1 NEXT sem FOR X:Y

A variável que controla o número de "loops" não foi definida pela instrução FOR, mas existe uma variável comum com o mesmo nome da que está no NEXT.

2 Variavel inexiste X:Y

Tentativa de utilizar variável comum não definida no programa. A variável deveria ter sido introduzida por instrução de entrada de dados do tipo LET, READ ou INPUT, carregada de uma fita ou definida em um FOR. A mensagem ocorre também quando uma variável indexada foi utilizada antes de uma matriz ter sido dimensionada por DIM.

3 Índice erro X:Y

Índice de variável fora das dimensões da matriz, indexação inadequada do dimensionamento de uma matriz.

4 Sem memória X:Y

Tentativa de reservar ou ocupar espaço além do que a memória do computador dispõe. É necessário eliminar a linha que está sendo editada, caso o computador fique paralisado. Às vezes é preciso eliminar uma ou duas linhas de programa, utilizar o comando CLEAR, para obter mais espaço, e então reentrar as linhas eliminadas.

5 Excede area de vídeo X:Y

A mensagem ocorre quando há a tentativa de utilização da 23ª linha da tela, num comando do tipo PRINT AT 23,...

6 Numero excede limite X:Y

Cálculo resultando em número maior que 10^{38} , aproximadamente.

7 RETURN sem GOSUB X:Y

Execução de um RETURN sem ter sido acessado por um GOSUB.

8 Fim de arquivo X:Y

Mensagem de alguns periféricos.

9 STOP executado X:Y

Interrupção realizada pela presença de uma instrução STOP numa linha de programa. Para prosseguir a execução de eventuais linhas subseqüentes, deve ser usado o comando CONT.

A Argumento ilegal X:Y

Introdução de um argumento que de alguma forma é impróprio para uma das seguintes funções: SQR, LN, ACS ouUSR.

B Inteiro excede limite X:Y

Ocorre quando um inteiro é requisitado, e o valor introduzido (eventualmente arredondado) está aquém ou além da faixa permitida.

C Sintaxe erro X:Y

O texto do argumento (string) não constitui expressão válida. O argumento está relacionado com VAL ou VAL\$.

D BREAK-CONT repete X:Y

Acionamento de BREAK durante o funcionamento de algum periférico ou resposta negativa (N) ao scroll?. Se for usado CONT após a mensagem, o último comando será repetido.

E Sem dados X:Y

Tentativa de usar o comando READ mais vezes do que permite o número de dados existentes em DATA.

F Nome ilegal X:Y

Quando se usa SAVE e um nome de arquivo que excede 10 caracteres ou que não tem nenhum caractere (string vazio).

G Memoria lotada

Não há mais lugar para acomodar uma nova linha de programa.

H STOP em INPUT X:Y

Introdução de STOP durante um INPUT. Se for usado CONT, o INPUT será repetido.

I FOR sem NEXT X:Y

Quando o valor determinado para a variável de controle do FOR não permitir que nenhum "loop" seja realizado, e também quando não foi encontrado o NEXT correspondente a tal variável. Por exemplo:

```
FOR x= 2 TO 1 : INSTRUÇÕES : NEXT m
```

J Periferico ilegal

Dispositivo de entrada/saída inválido.

K Cor ilegal X:Y

O número escolhido está fora da faixa das cores existentes. Ocorre também quando se determina outros números que não 0 ou 1 para FLASH, BRIGHT, INVERSE ou OVER, ou após um dos caracteres de controle correspondentes.

L BREAK-CONT prossegue X:Y

A tecla BREAK foi pressionada durante a execução de um programa, entre dois comandos. Neste caso X e Y referem-se à linha e à instrução executadas antes do BREAK. Se CONT for acionado, o programa prosseguirá do ponto em que parou, sem repetir qualquer comando.

M RAMTOP ilegal X:Y

Ocorre quando se determina um número muito grande ou muito pequeno para RAMTOP, através do comando CLEAR (às vezes com RUN também).

N Comando perdido X:Y

Tentativa de desvio para um comando inexistente. Ocorre geralmente com as instruções RETURN, NEXT e CONT.

O Canal ilegal

Mensagem de periféricos.

P FN sem DEF X:Y

Quando há tentativa de se usar FN sem que tenha sido executado um DEF FN anteriormente.

Q Erro de parametro X:Y

Durante o uso de FN, a determinação dos argumentos foi incorreta quanto à quantidade ou ao tipo (string em lugar de número ou vice-versa).

R Erro de leitura X:Y

Por algum motivo, não foi possível ler os dados de uma fita.

APÊNDICE C

VARIÁVEIS DO SISTEMA

ENDEREÇO	NOME	CONTÉUDO
23558	KALVINK	Letra de Kalvin
23560	KLIPPS	Apresentação de Klipp
23561	BRTDLAY	Apresentação de BRTDLAY
23562	BRTDLAY	Apresentação de BRTDLAY
23563	BRTDLAY	Apresentação de BRTDLAY
23564	BRTDLAY	Apresentação de BRTDLAY
23565	KALVINK	Letra de Kalvin
23566	KALVINK	Letra de Kalvin
23567	KALVINK	Letra de Kalvin
23568	KALVINK	Letra de Kalvin
23569	KALVINK	Letra de Kalvin
23570	KALVINK	Letra de Kalvin
23571	KALVINK	Letra de Kalvin
23572	KALVINK	Letra de Kalvin
23573	KALVINK	Letra de Kalvin
23574	KALVINK	Letra de Kalvin
23575	KALVINK	Letra de Kalvin
23576	KALVINK	Letra de Kalvin
23577	KALVINK	Letra de Kalvin
23578	KALVINK	Letra de Kalvin
23579	KALVINK	Letra de Kalvin
23580	KALVINK	Letra de Kalvin
23581	KALVINK	Letra de Kalvin
23582	KALVINK	Letra de Kalvin
23583	KALVINK	Letra de Kalvin
23584	KALVINK	Letra de Kalvin
23585	KALVINK	Letra de Kalvin
23586	KALVINK	Letra de Kalvin
23587	KALVINK	Letra de Kalvin
23588	KALVINK	Letra de Kalvin
23589	KALVINK	Letra de Kalvin
23590	KALVINK	Letra de Kalvin
23591	KALVINK	Letra de Kalvin
23592	KALVINK	Letra de Kalvin
23593	KALVINK	Letra de Kalvin
23594	KALVINK	Letra de Kalvin
23595	KALVINK	Letra de Kalvin
23596	KALVINK	Letra de Kalvin
23597	KALVINK	Letra de Kalvin
23598	KALVINK	Letra de Kalvin
23599	KALVINK	Letra de Kalvin

APÊNDICE C

APÊNDICE C

VARIÁVEIS DO SISTEMA

ENDEREÇO	NOME	CONTEÚDO
23552	KBDWORK	Leitura do teclado.
23560	KEYPRS	Acumula última tecla pressionada.
23561	RPTDLAY	Auto REPEAT, 1/60 de segundo para que uma tecla pressionada comece a repetir. Valor inicial: 35, podendo se alterar.
23562	RPTCCLE	1/60 de segundos de intervalo entre as repetições sucessivas de uma tecla pressionada. Valor inicial: 5.
23563	PT DEF	Endereço dos argumentos de uma função definida pelo usuário. Valor inicial: 0.
23565	K CLR	Acumula o segundo byte de controle de cor via teclado.
23566	TVCLR	Acumula bytes de cor e controles AT e TAB enviados à TV.
23568	PSTRM	Endereço dos canais ligados ao sistema.
23606	PTBLCHR	Menos 256 do endereço do conjunto de caracteres (começa com espaço e vai até o símbolo delta). Normalmente em ROM, mas pode ser definido em RAM e acessado por PTBLCHR.
23608	BUZCCLE	Intervalo do sinal sonoro.
23609	KCLICK	Intervalo do sinal sonoro do teclado.
23610	ERRCD	Inicia em 255 (para-1), de modo que o conteúdo de PEEK 23610 é 255. Um a menos que o código da mensagem.
23611	SFLAG0	Diversos FLAGS de controle do sistema BASIC.
23612	SFLAG1	FLAGS associados à televisão.
23613	P ERR	Endereço do elemento da pilha da máquina que deve ser usado como regresso do erro.

ENDEREÇO	NOME	CONTEÚDO
23615	P LIST	Endereço de retorno da listagem automática.
23617	CURSOR	Especifica cursor: K , L , C , E ou G .
23618	LNJMP	Linha-destino do salto.
23620	INSTRNR	Número da instrução na linha-destino do salto. Fazendo um POKE primeiramente para LNJMP e depois para INSTRNR, força um salto para uma instrução específica de uma linha.
23621	EXCLINE	Número de linha da instrução que está sendo executada.
23623	SUBLEXC	Número dentro da linha da instrução que está sendo executada.
23624	BORCLR	Número da cor definida com BORDER vezes 8, mais os atributos da parte baixa da tela.
23625	CURLINE	Número da linha-corrente (com cursor do programa).
23627	VARADD	Endereço das variáveis.
23629	XVARADD	Endereço-destino da variável a ser modificada.
23631	CHCADD	Endereço dos dados do canal.
23633	IOADD	Endereço da informação que está sendo utilizada para entrada/saída.
23635	PROGBAS	Endereço do programa BASIC.
23637	NEXEXC	Endereço da próxima linha do programa.
23639	ENDDATA	Endereço do indicador do último elemento DATA.
23641	INADD	Endereço da instrução a ser introduzida via teclado.
23643	CURADD	Endereço do cursor.
23645	CHNXADD	Endereço do próximo caractere a ser interpretado: o caractere após o argumento PEEK, ou NEW LINE no fim da instrução POKE.
23647	SYCHADD	Endereço do caractere depois do ? .
23649	WORKPT	Endereço do espaço de trabalho temporário.

ENDEREÇO	NOME	CONTEÚDO
23651	STKCEND	Endereço do fim da pilha do calculador.
23653	ADSPFREE	Endereço do início do espaço livre.
23655	BREGCAL	Registro b do calculador.
23656	MEMCADD	Endereço da área usada para a memória do calculador (geralmente MENSPCAL).
23658	SFLAG2	+ n FLAGS.
23659	SIZE	Número de linhas de texto (incluindo-se uma em branco) na parte inferior da tela.
23660	LISTNR	Número inicial de linhas de um programa, para a listagem automática.
23662	CONTJMP	Número da linha-destino após CONT.
23664	CONTNR	Número de instruções dentro da linha-destino após CONT.
23665	SFLAG3	n FLAGS.
23666	STRVLEN	Comprimento da variável a ser modificada.
23668	SYTADD	Endereço do próximo elemento da tabela de sintaxe.
23670	INTRND	O primeiro número para a instrução RND. Esta variável é inicializada por RAND.
23672	TVCOUNT	3 bytes, contador de imagens (o primeiro menos significativo). Incrementando todos os 20 ms.
23675	UDGRAPH	Endereço do primeiro caractere gráfico definido pelo usuário.
23677	LSTPLOT	Coordenada X do último ponto de um PLOT.
23678	COORDS	Coordenada Y do último ponto de um PLOT.
23679	POSIMPR	Número até 33 para posicionar coluna na impressora.
23680	PRTADD	Byte menos significativo do endereço da próxima posição em que LPRINT deve escrever (no buffer da impressora).
23681		Não usado.

ENDEREÇO	NOME	CONTEÚDO
23682	HVBFFIN	Número de colunas (até 33) e linhas (até 24) da memória de entrada.
23684	DFPSPRT	Endereço no Arquivo de Imagem da posição PRINT.
23686	DFPSPRTL	A mesma função de DFPSPRT, mas para a parte inferior do vídeo.
23688	HV POS	Número de colunas (até 33) para a posição de PRINT.
23689		Número de linhas (até 24) para a posição de PRINT.
23690	HV POSL	Como HV POS, mas para a parte inferior.
23692	SCRINC	Contador para scroll: é sempre 1 a menos do que o número de scrolls que serão feitos antes da pergunta scroll?. Introduzindo-se continuamente neste endereço um número maior que 1, a tela continuará a fazer scroll ininterruptamente.
23693	ATCLR P	Situação de posição permanente de tela quanto à cor etc.
23694	MASKCLRP	Usado para cores transparentes, etc. Mostra que o bit de atributo correspondente não é pegado do ATCLR P, mas daquele que já está na tela.
23695	ATCLR T	Situação de uma posição de tela.
23696	MASKCLRT	O mesmo que MASKCLRP, mas temporário.
23697	SFLAG4	n FLAG.
23698	MEMSPCAL	Área de memória do computador usada para guardar números que não podem ser colocados convenientemente na pilha do computador.
23728	NMIVCT	Usado na interrupção NMI.
23730	RAMTOP	Endereço do último byte da área do sistema BASIC.
23732	MEMAVLB	Endereço do último byte da RAM física.

APÊNDICE D

CÓDIGO DE CARACTERES

CÓDIGO	CARACTERE	HEXA	ASSEMBLY #00	DEPOIS DE CR	DEPOIS DE CR
0	000	00	hex	00 0	
1	SPACE	01	LF 00	00 0	
2	não usado	02	LF 00	00 0	
3	não usado	03	LF 00	00 0	
4	não usado	04	LF 00	00 0	
5	não usado	05	LF 00	00 0	
6	PRIMEIR virgula	06	LF 00	00 0	
7	DEL	07	LF 00	00 0	
8	cursor para esquerda	08	LF 00	00 0	
9	cursor para direita	09	LF 00	00 0	
10	cursor para cima	0A	LF 00	00 0	
11	cursor para baixo	0B	LF 00	00 0	
12	DELETE	0C	LF 00	00 0	
13	ENTER	0D	LF 00	00 0	
14	NUMERO	0E	LF 00	00 0	
15	USE MARK	0F	LF 00	00 0	
16	USE CONTROL	10	LF 00	00 0	
17	PAPER control	11	LF 00	00 0	
18	FLAG control	12	LF 00	00 0	
19	RESTART control	13	LF 00	00 0	
20	REVERSE control	14	LF 00	00 0	
21	OVERLINE control	15	LF 00	00 0	
22	AT control	16	LF 00	00 0	
23	Tab control	17	LF 00	00 0	
24	não usado	18	LF 00	00 0	
25	não usado	19	LF 00	00 0	
26	não usado	1A	LF 00	00 0	
27	não usado	1B	LF 00	00 0	
28	não usado	1C	LF 00	00 0	
29	não usado	1D	LF 00	00 0	
30	não usado	1E	LF 00	00 0	
31	não usado	1F	LF 00	00 0	
32	Escape	19	LF 00	00 0	
33	^	20	LF 00	00 0	
34	~	21	LF 00	00 0	
35	^	22	LF 00	00 0	
36	^	23	LF 00	00 0	
37	^	24	LF 00	00 0	
38	^	25	LF 00	00 0	
39	^	26	LF 00	00 0	
40	^	27	LF 00	00 0	
41	^	28	LF 00	00 0	
42	^	29	LF 00	00 0	

APÊNDICE D

APÊNDICE D

CÓDIGO DE CARACTERES

CÓDIGO	CARACTERE	HEXA	ASSEMBLY Z80	DEPOIS DE CB	DEPOIS DE ED
0	UDG	00	nop	rlc b	
1	TRACE	01	Ld bc,N	rlc c	
2	não usado	02	Ld (bc),a	rlc d	
3	não usado	03	inc bc	rlc e	
4	não usado	04	inc b	rlc h	
5	não usado	05	dec b	rlc l	
6	PRINT vírgula	06	Ld b,N	ric (hl)	
7	EDIT	07	rlc a	rlc a	
8	cursor para esquerda	08	ex af,af'	rrc b	
9	cursor para direita	09	add hl,bc	rrc c	
10	cursor em baixo	0A	Ld a,(bc)	rrc d	
11	cursor em cima	0B	dec bc	rrc e	
12	DELETE	0C	inc c	rrc h	
13	ENTER	0D	dec c	rrc l	
14	Número	0E	Ld c,N	rrc (hl)	
15	Não usado	0F	rrc a	rrc a	
16	INK control	10	djnz DIS	rl b	
17	PAPER control	11	Ld de,NN	rl c	
18	FLASH control	12	Ld (de),a	rl d	
19	BRIGHT control	13	inc de	rl e	
20	INVERSE control	14	inc d	rl h	
21	OVER control	15	dec d	rl l	
22	AT control	16	Ld d, N	rl (hl)	
23	TAB control	17	rl a	rl a	
24	não usado	18	jr DIS	rr b	
25	não usado	19	add hl,de	rr c	
26	não usado	1A	Ld a,(de)	rr d	
27	não usado	1B	dec de	rr e	
28	não usado	1C	inc e	rr h	
29	não usado	1D	dec e	rr l	
30	não usado	1E	Ld e,N	rr (hl)	
31	não usado	1F	rr a	rr a	
32	Espaço	20	jr nz,DIS	sla b	
33	!	21	Ld hl,NN	sla c	
34	"	22	Ld (NN),hl	sla d	
35	#	23	inc hl	sla e	
36	\$	24	inc h	sla h	
37	%	25	dec h	sla l	
38	&	26	Ld h,N	sla (hl)	
39	'	27	daa	sla a	
40	(28	jr z,DIS	sra b	
41)	29	add hl,hl	sra c	
42	*	2A	Ld hl,(NN)	sra d	

CÓDIGO	CARACTERE	HEXA	ASSEMBLY Z80	DEPOIS DE CB	DEPOIS DE ED
151	(h) UDG	97	sub a	res 2,a	
152	(i) UDG	98	sbc a,b	res 3,b	
153	(j) UDG	99	sbc a,c	res 3,c	
154	(k) UDG	9A	sbc a,d	res 3,d	
155	(l) UDG	9B	sbc a,e	res 3,e	
156	(m) UDG	9C	sbc a,h	res 3,h	
157	(n) UDG	9D	sbc a,l	res 3,l	
158	(o) UDG	9E	sbc a,(hl)	res 3,(hl)	
159	(p) UDG	9F	sbc a,a	res 3,a	
160	(q) UDG	A0	and b	res 4,b	Ldi
161	(r) UDG	A1	and c	res 4,c	cpi
162	(s) UDG	A2	and d	res 4,d	ini
163	(t) UDG	A3	and e	res 4,e	outi
164	(u) UDG	A4	and h	res 4,h	
165	RND	A5	and l	res 4,l	
166	INKEY\$	A6	and (hl)	res 4,(hl)	
167	PI	A7	and a	res 4,a	
168	FN	A8	xor b	res 5,b	Ldd
169	POINT	A9	xor c	res 5,c	cpd
170	SCREEN\$	AA	xor d	res 5,d	ind
171	ATTR	AB	xor e	res 5,e	outd
172	AT	AC	xor h	res 5,h	
173	TAB	AD	xor l	res 5,l	
174	VAL\$	AE	xor (hl)	res 5,(hl)	
175	CODE	AF	xor a	res 5,a	
176	VAL	B0	or b	res 6,b	Ldir
177	LEN	B1	or c	res 6,c	cpir
178	SIN	B2	or d	res 6,d	inir
179	COS	B3	or e	res 6,e	otir
180	TAN	B4	or h	res 6,h	
181	ASN	B5	or l	res 6,l	
182	ACS	B6	or (hl)	res 6,(hl)	
183	ATN	B7	or a	res 6,a	
184	LN	B8	cp b	res 7,b	Lddr
185	EXP	B9	cp c	res 7,c	cpdr
186	INT	BA	cp d	res 7,d	indr
187	SQR	BB	cp e	res 7,e	otdr
188	SGN	BC	cp h	res 7,h	
189	ABS	BD	cp l	res 7,l	
190	PEEK	BE	cp (hl)	res 7,(hl)	
191	IN	BF	cp a	res 7,a	
192	USR	C0	ret nz	set 0,b	
193	STR\$	C1	pop bc	set 0,c	
194	CHR\$	C2	jp nz,NN	set 0,d	
195	NOT	C3	jp NN	set 0,e	
196	BIN	C4	call nz,NN	set 0,h	
197	OR	C5	push bc	set 0,l	
198	AND	C6	add a,N	set 0,(hl)	
199	< =	C7	rst 0	set 0,a	
200	> =	C8	ret z	set 1,b	
201	<>	C9	ret	set 1,c	
202	LINE	CA	jp z,NN	set 1,d	
203	THEN	CB		set 1,e	
204	TO	CC	call z,NN	set 1,h	

CÓDIGO	CARACTERE	HEXA	ASSEMBLY Z80	DEPOIS DE CB	DEPOIS DE ED
205	STEP	CD	call NN	set 1,l	
206	DEF FN	CE	adc a,N	set 1,(hl)	
207	CAT	CF	rst 8	set 1,a	
208	FORMAT	D0	ret nc	set 2,b	
209	MOVE	D1	pop de	set 2,c	
210	ERASE	D2	jp nc,NN	set 2,d	
211	OPEN #	D3	out (n),a	set 2,e	
212	CLOSE #	D4	call nc,NN	set 2,h	
213	MERGE	D5	push de	set 2,l	
214	VERIFY	D6	sub N	set 2,(hl)	
215	SOUND	D7	rst 16	set 2,a	
216	CIRCLE	D8	ret c	set 3,b	
217	INK	D9	exx	set 3,c	
218	PAPER	DA	jp c,NN	set 3,d	
219	FLASH	DB	in a,(N)	set 3,e	
220	BRIGHT	DC	call c,NN	set 3,h	
221	INVERSE	DD	util. inst. prefixos ix	set 3,l	
222	OVER	DE	sbc a,N	set 3,(hl)	
223	OUT	DF	rst 24	set 3,a	
224	LPRINT	D0	ret po	set 4,b	
225	LLIST	E1	pop hl	set 4,c	
226	STOP	E2	jp po,NN	set 4,d	
227	READ	E3	ex(sp),hl	set 4,e	
228	DATA	E4	call po,NN	set 4,h	
229	RESTORE	E5	push hl	set 4,l	
230	NEW	E6	and N	set 4,(hl)	
231	BORDER	E7	rst 32	set 4,a	
232	CONT	E8	ret pe	set 5,b	
233	DIM	E9	jp (hl)	set 5,c	
234	REM	EA	jp pe,NN	set 5,d	
235	FOR	EB	ex de,hl	set 5,e	
236	GOTO	EC	call pe,NN	set 5,h	
237	GOSUB	ED	set 5,l		
238	INPUT	EE	xor N	set 5,(hl)	
239	LOAD	EF	rst 40	set 5,a	
240	LIST	F0	ret p	set 6,b	
241	LET	F1	pop af	set 6,c	
242	PAUSE	F2	jp p,NN	set 6,d	
243	NEXT	F3	di	set 6,e	
244	POKE	F4	call p,NN	set 6,h	
245	PRINT	F5	push af	set 6,l	
246	PLOT	F6	or N	set 6,(hl)	
247	RUN	F7	rst 48	set 6,a	
248	SAVE	F8	ret m	set 7,b	
249	RAND	F9	ld sp,hl	set 7,c	
250	IF	FA	jp m,NN	set 7,d	
251	CLS	FB	ei	set 7,e	
252	DRAW	FC	call m,NN	set 7,h	
253	CLEAR	FD	util. inst. prefixos iy	set 7,l	
254	RETURN	FE	cp N	set 7,(hl)	
255	COPY	FF	rst 56	set 7,a	

APÊNDICE E

LIGHT PEN

A light pen é um dispositivo de entrada que permite a edição direta dos sinais gráficos. Ela é utilizada para editar os sinais gráficos e para controlar o movimento da caneta.

Quando utilizado em um sistema apropriado, este sistema permite tanto o controle de movimento quanto a edição de sinais gráficos. Este sistema pode ser utilizado em uma variedade de aplicações, incluindo a edição de sinais gráficos e a criação de animações.

COMO UTILIZAR O SISTEMA

Após a carga de programa, você deverá regular a cabeça da caneta para que ela esteja alinhada com o eixo de sinais gráficos. Selecione a opção CALIBRAR (pressione a tecla F1).

Aparecerá na tela uma série de instruções que lhe mostrarão como a caneta deve ser utilizada para editar os sinais gráficos.

Atente para que o contato da caneta com a tela seja sempre feito perpendicularmente à superfície da tela.

Quando terminar sua operação, pressione a tecla F2 para salvar os dados e voltar para o menu principal.

APÊNDICE E

DESENHANDO COM a Light Pen

O programa que você está executando com a Light Pen contém diversos comandos de edição que lhe permitem criar gráficos ou desenhos. Estes comandos são apresentados na tela que é apresentada nos seus últimos ficheiros de tela.

© 1988 IBM CORPORATION

APÊNDICE E

LIGHT PEN

A light pen é um dispositivo periférico que permite a detecção dos sinais emitidos pela tela da TV, enviando-os diretamente para o microcomputador.

Quando utilizado de maneira apropriada, este sistema permite tanto a criação de desenhos na tela do televisor, como a escolha de uma alternativa, em programas que apresentam menu de opções.

COMO UTILIZAR O SISTEMA

Após a carga do programa, você deverá regular a caneta para que ela capte os sinais enviados pelo televisor. Selecione a opção CALIBRAR (pressione a tecla C).

Aparecerá na tela uma série de instruções que, de maneira simples e objetiva, vão orientá-lo na regulação da caneta.

Atente para que o contato da caneta com a tela da TV seja sempre firme e realizado num ângulo perpendicular em relação ao vídeo.

Quando terminar este processo, poderá gravar numa fita virgem a calibragem realizada. Mas isto não é obrigatório; você pode passar diretamente para a TELA, digitando a letra T.

DESENHANDO COM a Light Pen

O programa que você recebe juntamente com a Light Pen contém dezesseis comandos de funções que lhe permitem criar gráficos ou desenhos. Esses comandos estão relacionados num menu que é apresentado nas duas últimas linhas da tela:

e D M C R E T B I P N G K r A L

COMANDO	FUNÇÃO
e	eliminar o último desenho executado
D	traçar uma linha da origem ao destino
M	unir a origem ao destino
C	traçar um círculo
R	traçar um quadrilátero
E	colorir uma área fechada
T	desenhar livremente com a caneta
B	definir a cor da borda da tela (BORDER)
I	definir a cor do traçado (INK)
P	definir a cor do fundo da tela (PAPER)
N	limpar a tela
G	gravar ou carregar telas
K	memorizar até quatro páginas de vídeo
r	reapresentar uma página de vídeo ou mover a tela
A	traçar um arco com base em três pontos definidos
L	inserir um texto definido pelo teclado

Para que uma dessas funções seja executada, basta apontar a caneta sobre o retângulo correspondente ao comando e pressionar qualquer tecla do computador.

Para voltar a qualquer instante ao menu inicial, pressione a tecla BREAK e, em seguida, digite GOTO 10.

É necessário definir coordenadas para criar qualquer traçado ou figura. Por exemplo, para traçar uma linha, é preciso determinar seus extremos. A Light Pen reconhece duas variáveis denominadas ORIGEM (representada na tela pelo "x") e DESTINO (representada na tela por uma grande cruz). Estas duas posições determinam os extremos das linhas, os vértices dos quadriláteros, o centro e o raio das circunferências etc.

Como utilizar cada um dos comandos:

e

Este comando permite que você apague a última linha ou forma gerada na tela.

Se as coordenadas ORIGEM e/ou DESTINO tiverem suas posições alteradas, não será possível efetuar a operação, a menos que você consiga reposicionar as coordenadas exatamente nos seus locais de origem.

D

Este comando tem por função gerar uma reta entre a ORIGEM e o DESTINO.

São necessários três passos para a obtenção de uma reta:

- determinar o início da reta, posicionando a ORIGEM (x) no local desejado;
- fixar o ponto final da linha, situando o DESTINO na posição em que o traço deve terminar;
- apontar a caneta para a letra D do menu e pressionar uma tecla.

M

Este comando move a ORIGEM (x) para a posição DESTINO (+). É utilizado em conjunto com D, C, R e A para definir uma das coordenadas.

C

Desenha uma circunferência cujo raio equivale à distância ORIGEM-DESTINO.

Para gerar uma circunferência, deve-se:

- determinar o centro, posicionando a ORIGEM no local desejado;
- posicionar o DESTINO, definindo assim o raio da circunferência;
- apontar a caneta para a letra C do menu e pressionar uma tecla.

R

Desenha um quadrilátero.

A definição de um quadrilátero obedece à seguinte ordem:

- mover a ORIGEM ao ponto onde se fixará um dos vértices do quadrilátero;
- fixar o DESTINO no local do vértice oposto ao definido anteriormente pela ORIGEM;
- apontar a caneta para a letra R do menu e pressionar uma tecla.

E

Este recurso é utilizado quando se quer colorir uma determinada figura ou área limitada da tela.

A coloração será realizada na cor (INK) corrente da seguinte maneira:

- posicionar o DESTINO dentro dos limites da figura a ser colorida;
- apontar a caneta para a letra E do menu e pressionar uma tecla.

T

Este comando tem por função permitir que se desenhe livremente, deslizando a caneta pela tela da TV.

Deve-se evitar mover a caneta muito depressa, pois desta forma o traçado não acompanhará o movimento da caneta.

Para desenhar desta maneira, você deve:

- a) apontar a caneta para a letra T e pressionar uma tecla;
- b) ao receber a mensagem do programa, deve posicionar a caneta no local do vídeo onde o desenho deve iniciar e apertar uma tecla;
- c) parar de mover a caneta ao terminar o desenho e pressionar uma tecla, encerrando a operação.

N

Este comando permite que você renove a tela, apagando todo o conteúdo desta.

Esta operação determina que o fundo da tela apareça na última cor especificada para PAPER, e posiciona tanto a ORIGEM como o DESTINO no centro da tela.

G

Utilize este comando quando quiser salvar uma determinada tela, em fita cassete, ou carregar uma tela previamente gravada.

Ao acessar este comando, as alternativas SAVE, LOAD ou RETORNA aparecerão, dando-lhe oportunidade de salvar, carregar ou abandonar a operação. Em qualquer caso, você deverá fornecer o nome da tela em questão.

K

O comando K copia a imagem da tela na memória do computador. Ele mantém os bytes da tela acima do espaço disponível para o BASIC (acima do RAMTOP), estando, portanto, a salvo, mesmo que você digite NEW.

Pode-se reter até cinco imagens na memória, desde que o programa BASIC tenha sido apagado pelo comando NEW.

r

A função r permite que se recupere instantaneamente as telas retidas na memória do computador.

Se mais de uma imagem foi guardada na memória, aparecerão alternativas que possibilitarão a seleção da tela desejada ou a movimentação cíclica das telas guardadas. Neste caso, basta apontar a caneta para a alternativa desejada e, pressionar uma tecla.

Nota: A velocidade de apresentação das telas pode ser estabelecida por meio de POKEs no endereço 61296. O valor introduzido pode variar de 0 a 7. Quanto maior o valor, menor a velocidade de exibição das telas.

A

O comando A faz com que se desenhe um arco.

Antes de aplicar este comando, devem ser definidos os três pontos por onde a curva passará:

- a) a ORIGEM define o início da curva do arco;
- b) o DESTINO determina o ponto final da curva;
- c) a posição anterior do DESTINO determina o ponto de flexão do arco.
- d) o arco aparece tão logo se aponte a caneta na letra A e uma tecla seja pressionada.

L

Este comando permite a introdução de texto na tela. O texto será inserido na posição em que estiver o DESTINO.

Para gerar este efeito deve-se:

- a) posicionar o DESTINO no local onde se deseja inserir o texto;
- b) apontar a caneta para a letra L do menu e pressionar uma tecla;
- c) digitar o texto, finalizando com um toque na tecla ENTER.

BORDER, INK e PAPER

Estes comandos funcionam da maneira habitual, permitindo que você utilize as oito cores de que dispõe seu computador.

A seleção das cores se faz por meio da faixa colorida que aparece toda vez que uma das funções (B, I ou P) é requisitada.

Lembre-se de que PAPER só terá efeito sobre a tela quando esta for recriada pelo comando N.

UTILIZANDO APENAS O CÓDIGO DE MÁQUINA

O programa em linguagem de máquina "LP48K" pode ser utilizado separadamente, isto é, sem a necessidade de se carregar o programa em BASIC. Uma vez que você tenha se habituado com o uso da Light Pen, poderá achar conveniente carregar e salvar o código de máquina separadamente. Isto pode ser feito desta maneira:

Digite:

CLEAR 59477
LOAD "LP48K" CODE

e carregue o programa da fita da forma habitual.

Para salvar a Rotina de Calibragem, digite:

SAVE "LP48K" CODE 59478,4792

Existem três maneiras de se executar o programa em linguagem de máquina:

- a) com calibragem;
- b) com inicialização de cores (BORDER, INK e PAPER) e atribuindo às variáveis valores iniciais;
- c) sem inicialização, permitindo que as telas retidas na memória sejam acessadas.

Os endereços são os seguintes:

Para a opção "a", digite:

RAND USR 59478

Para a opção "b", digite:

RAND USR 59481

Para a opção "c", digite:

RAND USR 59487

Para eliminar as telas retidas na memória use CLEAR 59477. Reinicie pela opção "b" acima descrita, executando novamente o programa.

É possível utilizar a caneta em seus próprios programas, de maneira que ela forneça as coordenadas x e y. Desta forma você poderá fazer uso da alta-resolução gráfica do seu micro.

Aplique a rotina de alta-resolução gráfica da caneta, seguindo estas instruções:

LET coords = USR 62564

A coordenada y é calculada:

LET y = INT(coords/256)

A coordenada x também é calculada:

LET x = coords-256*y

Você pode aproveitar os valores resultantes nos comandos PLOT, CIRCLE, DRAW ou POINT. Exemplo:
PLOT x,y

Para salvar esta rotina separadamente, digite:

SAVE "hpen" CODE 62564,1706

e para recarregá-la:

CLEAR 62563

seguido de LOAD "hpen" CODE

CONDIÇÕES QUE GERAM ERRO

Certas atitudes podem resultar em erros. Algumas não causarão o retorno ao BASIC e, conseqüentemente, a saída da linguagem de máquina. No entanto, se isto ocorrer, você poderá reiniciar sem perder o conteúdo da tela, utilizando o endereço para reinício citado na seção anterior (c).

Alguns dos erros mais freqüentes são:

CIRCLE - se você tentar desenhar um círculo que ultrapasse os limites da tela, uma mensagem de erro será apresentada.

K - quando não existir espaço suficiente na memória para guardar uma tela (cada uma ocupa 7K), uma mensagem vai informá-lo sobre esta ocorrência.

r - se você tentar reapresentar uma tela que não foi previamente memorizada.

A - se o arco ultrapassa os limites da tela ocorrerá erro do tipo "B".

DIFICULDADES DE CALIBRAGEM

Embora raramente necessárias, experimentações com os fatores de temporização podem ser realizadas, se o fotodiodo não puder ser calibrado corretamente. Os endereços para este fim são os seguintes:

End.	63056
Valor Normal	13

SELECIONANDO ALTERNATIVAS DE UM MENU

Uma rotina em linguagem de máquina é fornecida para que você possa utilizar a caneta na seleção de alternativas de menu. Como essa rotina retorna o número de linha do item escolhido, é necessário que este item esteja isolado numa determinada linha no display da tela.

O item escolhido pode ser determinado pelo uso do número de linha fornecido pelo programa em linguagem de máquina. Por exemplo:

ALTERNATIVA 1 (linha 0)
ALTERNATIVA 2 (linha 2)
ALTERNATIVA 3 (linha 4)
etc...

A rotina MENU está localizada no endereço 63109 e é utilizada da seguinte maneira:

LET Lno = USR 63109

Ao retornar da linguagem de máquina, Lno conterá o número de linha e poderá ser testado em BASIC do modo a seguir:

IF Lno = 0 THEN GOSUB ALTERNATIVA 1
IF Lno = 2 THEN GOSUB ALTERNATIVA 2
IF Lno = 4 THEN GOSUB ALTERNATIVA 3 etc...

Se a numeração das linhas de seu programa permitir, pode ser usado o formato: **GOSUB Lno + 100 + 200**.

A rotina fornecerá o número de linha tão logo a caneta detecte a luz. Para que você tenha tempo de posicionar a caneta no local correto, deverá introduzir uma rotina de atraso.

Se você inserir as seguintes linhas em seu programa, obterá o tempo necessário para apontar o fotodiodo na posição desejada:

1000 LET X = IN 63: IF X/2 <> INT(X/2) THEN GOTO 1000
1010 PAUSE 25: REM pausa para posicionar a caneta
1020 LET Lno = USR 63109

Se você deseja salvar o código de máquina do menu em separado do restante do programa, faça-o da seguinte maneira:

a) Carregue o programa Light Pen, digitando:

CLEAR 59477
LOAD "LP48K"

b) Salve a rotina do MENU, digitando:

SAVE "menu" CODE 63030,96

c) Recarregue a rotina, digitando:

CLEAR 63029
LOAD "menu" CODE

APÊNDICE F

PARALLEL PRINTER INTERFACE

A Parallel Printer Interface is an expansion card that allows you to connect a printer to your computer. It is available in a variety of configurations.

The TK Color Computer is a home computer system that is designed to be used with a variety of peripheral devices. It includes a built-in printer interface that allows you to connect a printer to the computer. The printer interface is a parallel port that is used to connect a printer to the computer. The printer interface is a standard parallel port that is used to connect a printer to the computer. The printer interface is a standard parallel port that is used to connect a printer to the computer.

The printer interface is a standard parallel port that is used to connect a printer to the computer. It is available in a variety of configurations. The printer interface is a standard parallel port that is used to connect a printer to the computer. It is available in a variety of configurations.

For more information on the Parallel Printer Interface, see the manual that comes with the printer. The printer interface is a standard parallel port that is used to connect a printer to the computer.

APÊNDICE F

APÊNDICE F

PARALLEL PRINTER INTERFACE

A Parallel Printer Interface é um dispositivo cuja finalidade é viabilizar o interfaceamento entre o computador e uma impressora paralela.

O TK Color Computer dispõe de uma série de recursos gráficos que podem ser amplamente explorados com a utilização de uma impressora. Além dos seus próprios recursos, o TK Color Computer conta com uma vasta gama de softwares que o tornam capaz de manipular textos, relatórios, fichas, planilhas, gráficos, etc. Os resultados dessa manipulação através de softwares específicos tornam-se bem mais aproveitáveis quando se pode imprimi-los.

De fácil manejo e de ampla utilização, a Parallel Printer Interface é um dispositivo que pode ser conectado diretamente ao microcomputador (por meio da tomada destinada a periféricos) sem quaisquer complicações.

Explicações mais abrangentes sobre a Parallel Printer Interface podem ser encontradas no manual que acompanha este periférico.

APÊNDICE G

APÊNDICE G

SERIAL INTERFACE RS232-C

A serial interface RS232-C permite que o PC se conecte a outros dispositivos de comunicação serial, tais como impressoras, modems e outros dispositivos de comunicação serial.

Este capítulo descreve o modo de operação da interface serial RS232-C e como configurar o sistema para usar a interface serial RS232-C. Também descreve como configurar o sistema para usar a interface serial RS232-C para comunicação com outros dispositivos de comunicação serial.

A interface serial RS232-C é um tipo de interface de comunicação serial que permite que o PC se conecte a outros dispositivos de comunicação serial, tais como impressoras, modems e outros dispositivos de comunicação serial.

A interface serial RS232-C é um tipo de interface de comunicação serial que permite que o PC se conecte a outros dispositivos de comunicação serial, tais como impressoras, modems e outros dispositivos de comunicação serial.

Indas as informações de "modo de operação" e "configuração" são aplicáveis a todos os dispositivos de comunicação serial que usam a interface serial RS232-C.

APÊNDICE G

A interface serial RS232-C é um tipo de interface de comunicação serial que permite que o PC se conecte a outros dispositivos de comunicação serial, tais como impressoras, modems e outros dispositivos de comunicação serial.

Caso você esteja usando um dispositivo de comunicação serial RS232-C, consulte o manual completo sobre este equipamento para obter mais informações.

APÊNDICE G

SERIAL INTERFACE RS232-C

A Serial Interface RS232-C permite que o TK seja ligado a outro micro, a uma impressora serial e a outros periféricos que aceitam dados no padrão RS232.

Entre os periféricos está o "modem", um dispositivo que permite a ligação de um micro à linha telefônica, integrando-o ao sistema de telecomunicações. Desta forma, você poderá acessar vários bancos de dados, entre eles, o Cirandão e o Videotexto.

A interface serial usa um circuito integrado 8251A USART - Universal Synchronous/Asynchronous Receiver/ Transmitter (Receptor/Transmissor Síncrono/Assíncrono Universal) - para a transmissão e recepção de dados.

A seleção da taxa de transmissão é ajustável por jumpers e permite que a transmissão e a recepção tenham "Baud rate" (taxa de transmissão) diferentes. Pode-se selecionar também o modo síncrono ou assíncrono, mudando alguns jumpers.

Todas as facilidades de "handshake" (troca de informações entre dois aparelhos diferentes) estão disponíveis quando todos os sinais são necessários ou quando se usam modems com três vias.

A interface é acompanhada por um cabo para ligação com modem assíncrono. Este cabo é dotado de dois conectores. Um do tipo alojamento, que deve ser ligado à interface; e outro, do tipo DIN (180° - cinco vias), que deve ser conectado ao modem.

Caso você venha a adquirir uma interface RS232-C comercializada pela Microdigital, receberá um manual completo sobre este equipamento dentro da embalagem do produto.

Nome: _____

Endereço: _____

CEP: _____

Cidade: _____

Estado: _____

País: _____

Data: ____/____/____

Microcomputado: modelo: _____

Favor enviar para:

Microdigital Eletrônica Ltda.

Departamento de Publicações Técnicas

Casa Henri nº 54/52

01208 - São Paulo - SP - Brasil

SUGESTÕES DO USUÁRIO

Toda e qualquer sugestão ou observação que você queira fazer no sentido de melhorar este manual será bem recebida e de grande valia para as futuras edições.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Nome: _____

Endereço: _____ Tel.: _____

CEP: _____ Cidade: _____ Estado: _____ País: _____

Data ____/____/____ Microcomputador modelo: _____

Favor enviar para :

Microdigital Eletrônica Ltda.
Departamento de Publicações Técnicas
Caixa Postal n.º 54.121
01296 - São Paulo (SP) - Brasil