

A person in silhouette is shown from the side, holding a glowing yellow sign with the letters 'Z88' on it. The background is dark with blue, ethereal light trails and patterns, suggesting a digital or futuristic environment. The overall mood is mysterious and technological.

Z88

CAMBRIDGE  
COMPUTER

GUIDA DELL'UTENTE



# **Z88 Guida dell'utente**

Titolo originale: USER GUIDE  
Z88 Cambridge Computer  
Traduzione di Foxtrade S.r.l.  
Via Simon Boccanegra, 8 - 00162 Roma  
Editing di RCP S.r.l.  
Via Appennini, 46 - 00198 Roma

- © 1987 - Cambridge Computer Limited  
Bridge House  
10, Bridge Street, Cambridge CB2 1UE  
Inghilterra
- © 1988 - Foxtrade S.r.l.  
Via Simon Boccanegra, 8  
00162 Roma
- © 1988 - G. Ricordi & C.  
Via Berchet, 2  
20121 Milano

Prima edizione originale: 1987  
Prima edizione in lingua italiana: Dicembre 1988

---

# Contenuti

---

<b>3</b>	<b>Sezione Uno - Pronti per cominciare</b>
4	Vi presentiamo lo Z88
6	Pronto per funzionare
10	Le applicazioni e i menu a tendina
14	Concetti fondamentali
<b>23</b>	<b>Sezione Due - Come usare PipeDream</b>
24	Avviare PipeDream
29	Preparare un invito per una festa
38	Compilare una lista di nomi e indirizzi
48	Tenere la contabilità domestica
<b>57</b>	<b>Sezione Tre - Come usare Diary</b>
<b>61</b>	<b>Sezione Quattro - Come usare i menu a tendina</b>
63	La calcolatrice
68	Il calendario
70	L'orologio
72	L'allarme
74	Il gestore di archivi
81	Il pannello di controllo
84	Import/Export
<b>85</b>	<b>Sezione Cinque - I comandi di PipeDream</b>
86	Operazioni su blocchi di celle - BLOCKS
96	Muoversi in un documento - CURSOR
100	Redigere testi e formule - EDIT
107	Lavorare con i file - FILES
112	Cambiare l'impaginazione di un documento - LAYOUT
118	Opzioni per un documento - OPTIONS
126	Stampare documenti - PRINT
130	Celle contenenti formule

<b>141</b>	<b>Sezione Sei - I comandi di Diary</b>
142	Scrivere in Diary - EDIT
144	Muoversi in Diary - CURSOR
148	Operazioni su un blocco di testo - BLOCKS
152	Caricare e salvare - FILES
<b>155</b>	<b>Sezione Sette - BBC BASIC</b>
157	Comandi
160	Istruzioni
171	Funzioni
182	Operatori
<b>187</b>	<b>Appendice A - Sostituzione delle batterie</b>
<b>189</b>	<b>Appendice B - Porta seriale</b>
<b>191</b>	<b>Appendice C - Il terminale</b>
<b>193</b>	<b>Appendice D - Uso avanzato del gestore di file</b>
<b>202</b>	<b>Appendice E - Controllo della stampante</b>
<b>209</b>	<b>Appendice F - Messaggi d'errore</b>
<b>213</b>	<b>Indice</b>

---

# Sezione uno Pronti per cominciare

---

Cominciate qui per scoprire cosa il vostro Z88 può fare per voi.

Questa sezione contiene quattro capitoli introduttivi.

**”Vi presentiamo lo Z88”** dà un primo esempio di ciò che lo Z88 è in grado di fare.

**”Pronto per funzionare”** spiega come inserire le batterie, accendere, e cominciare a scrivere il vostro primo documento sullo Z88.

**”Le applicazioni e i menu a tendina”** descrive i programmi in dotazione allo Z88, per aiutarvi a decidere quale di essi è meglio imparare a usare per primo. Questi punti saranno trattati più dettagliatamente nei capitoli seguenti.

**”Concetti fondamentali”** spiega quali sono le componenti fisiche dello Z88: la tastiera, il display e come sfruttare le funzionalità della macchina.

---

# Vi presentiamo lo Z88

---

Lo Z88 è un computer unico per vari motivi.

Per la prima volta in una macchina portatile di queste dimensioni viene incorporato un potente strumento di produttività, PipeDream, capace di essere all'altezza delle più impegnative applicazioni e di fornire tutte le possibilità che normalmente sono ottenibili solo lavorando con programmi separati e su computer molto più grandi; esso combina in un solo programma molte delle strutture tipiche dei migliori elaboratori di testi, gestori di archivi e tabelloni elettronici.

Inoltre lo Z88 evita i problemi dell'immagazzinamento per lunghi periodi di documenti e applicazioni, essendo provvisto di circuiti a batteria capaci di ritenere tutte le informazioni all'interno del computer per più di un anno mentre la macchina è spenta. La batteria mantiene anche l'ora e la data corrette nell'orologio e calendario interni.

Infine la macchina arriva completa di una serie di programmi di utilità progettati prevedendo qualsiasi necessità possiate avere, sia in casa che in ufficio. Questi programmi comprendono: un orologio, una calcolatrice, un diario-agenda e un allarme programmabile. La comunicazione con computer più grandi è assicurata da un programma di trasferimento incorporato.

In brevissimo tempo lo Z88 rivoluzionerà la vostra vita, mettendovi in grado di lavorare con gli strumenti di cui avete bisogno, dovunque e in qualsiasi momento.

---

## Convenzioni in questo manuale

In questo manuale qualsiasi cosa appaia sullo schermo dello Z88 verrà mostrata con questi caratteri di stampa:

**Name of file to save**  
**(Nome dell'archivio da salvare)**

e qualunque cosa dovrete immettere dalla tastiera verrà mostrata con questi caratteri:

Appointment with dentist

I tasti che richiamano una funzione speciale sono mostrati nel testo con la dicitura che appare sopra il tasto. Così per esempio se vi viene richiesto di immettere:

myfile **[ENTER]**

dovrete digitare le lettere `myfile` e poi premere il tasto **[ENTER]**.

---

# Pronto per funzionare

---

Questa sezione vi spiegherà come fare per mettere al lavoro il vostro Z88 il più rapidamente possibile. Una volta provati i facili esempi delle prossime pagine vi sarete fatti un'idea di quello che lo Z88 può fare e potrete quindi procedere con i capitoli successivi a vostro piacimento.

---

## Prima installazione delle batterie

Per far funzionare lo Z88 vi serviranno le seguenti batterie:

\* 4 batterie stilo da 1,5 V, a lunga durata.

In casi di emergenza possono essere adoperati anche batterie di tipo normale, ma vi raccomandiamo di usare batterie alcaline poiché queste faranno funzionare il vostro Z88 per più tempo senza bisogno di essere sostituite.

Con questo tipo di batterie uno Z88 privo di espansioni funzionerà per circa 20 ore di uso continuato, oppure i dati saranno conservati nella macchina spenta per un anno.

Per un uso intensivo in ambienti chiusi è consigliabile l'uso di un alimentatore a corrente di rete.

**Nota Bene: la procedura per sostituire le batterie esaurite è differente. In questo caso bisogna riferirsi all'appendice A.**

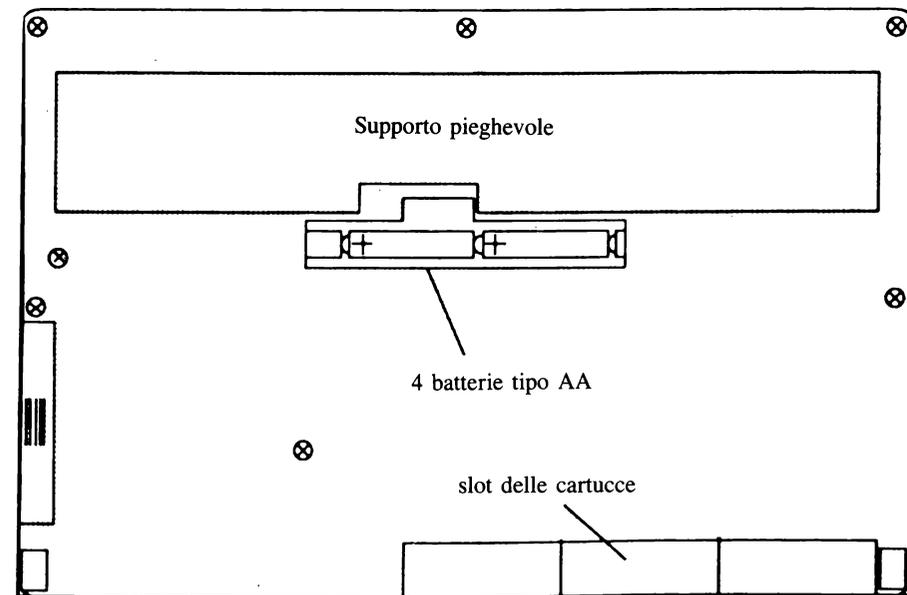
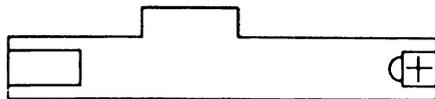
## Come inserire le batterie

Le quattro batterie sono alloggiare in fila nell'apposito scomparto, sotto uno sportellino sulla parte inferiore del contenitore dello Z88:

**Per inserire le batterie per la prima volta usate la seguente procedura.**

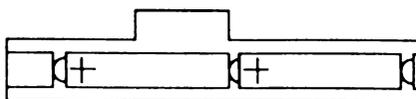
(1) Rimuovete lo sportellino dallo scomparto situato nella parte inferiore dello Z88 e inserite una batteria a ciascuno degli estremi dello scomparto stesso.

Assicuratevi che le batterie siano posizionate correttamente.



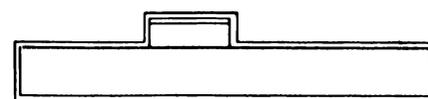
(2) Inserite le rimanenti due batterie in modo da formare una specie di "A" sopra il contenitore. Accertatevi che tutte e quattro le batterie siano rivolte nella medesima direzione con la corretta polarità.

Quindi premete verso il basso il vertice della "A" in modo che le ultime due batterie scivolino nello scomparto.



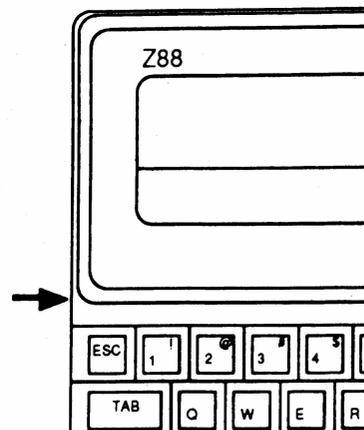
(3) Rimettete a posto lo sportellino.

Lo Z88 adesso è pronto per l'uso.



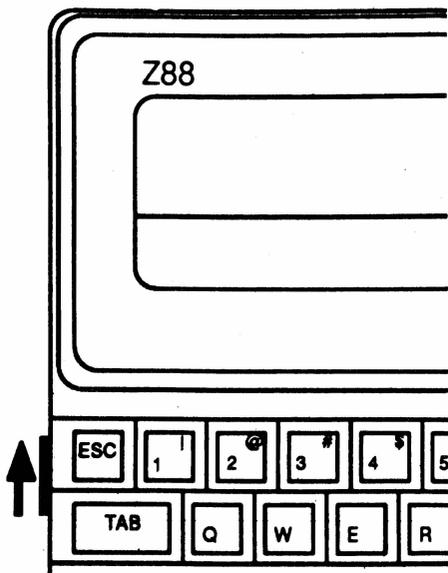
## Reinializzare lo Z88

- (1) Individuate il pulsante di reset; è situato dentro un foro sul lato sinistro del contenitore dello Z88.
- (2) Premete il pulsante di reset due volte in rapida successione, usando uno spillo o un fermaglio per documenti opportunamente aperto.

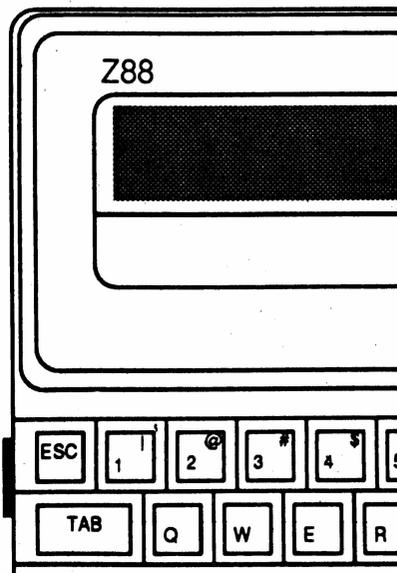


## Accensione

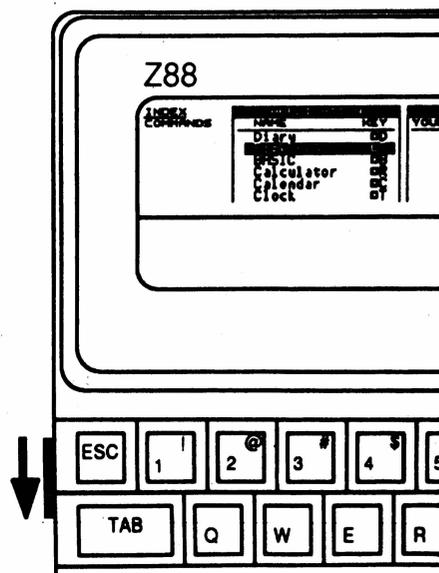
- (1) Girate la manopola di contrasto verso l'alto finché non si ferma (in senso orario).



- (2) Accendete la macchina premendo entrambi i tasti [SHIFT]. Lo schermo dovrebbe visualizzare un rettangolo blu scuro.



- (3) Gradualmente girate in senso contrario la manopola di contrasto, fino a quando non riuscirete a vedere chiaramente la schermata "Index".

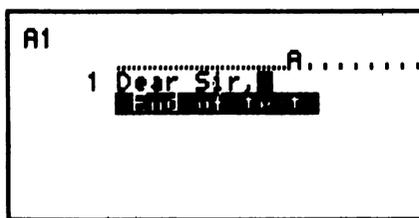
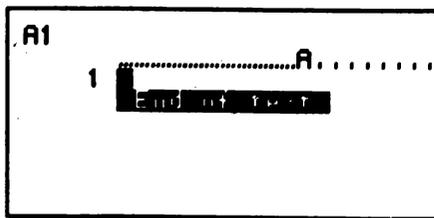


## Provare ad immettere del testo

(1) Tenete premuto il tasto  (alla estremità sinistra in basso della tastiera) e premete il tasto P per entrare in PipeDream.

(2) Battete "Dear Sir". Usate il tasto **[DEL]** per cancellare eventuali errori. Se scriverete più caratteri di quanti ne entrano su una riga, PipeDream andrà a capo automaticamente.

3) Ritornate a "Index" premendo il tasto **[INDEX]**. La vostra lettera sarà conservata come una attività sospesa; potrete ritornare a lavorare su essa premendo nuovamente  P.



## Spegnimento

Di solito non c'è bisogno di preoccuparsi di spegnere lo Z88.

Se non premerete alcun tasto per diversi minuti, la macchina si spegnerà da sola per risparmiare energia.

Se desiderate specificatamente spegnere lo Z88 per qualche motivo particolare - ad esempio se dovete trasportarlo - è sufficiente che premiate contemporaneamente i due tasti **[SHIFT]** con lo stesso gesto con cui accendete la macchina.

Ora siete pronti a procedere con gli esempi d'uso delle sezioni seguenti.

---

# Le applicazioni e i menu a tendina

---

Lo Z88 ha due tipi di programmi residenti, le applicazioni **applications** e i menu a tendina **popdown**.

La maggior parte del vostro lavoro sullo Z88 sarà svolto con le applicazioni, che vi consentiranno di scrivere dei testi, fare calcoli finanziari, organizzare informazioni o appuntamenti.

I menu a tendina svolgono compiti più semplici e sono l'equivalente di alcuni strumenti che compaiono abitualmente sulla scrivania come un orologio-sveglia, una calcolatrice e un calendario. I menu a tendina possono essere richiamati da qualunque applicazione, in qualsiasi momento ne abbiate bisogno. Così, per esempio, nel mezzo della stesura di una lettera potrete usare la calcolatrice per fare un rapido conto e poi ritornare alla lettera.

E' possibile tenere contemporaneamente diversi documenti da ultimare nel vostro Z88: quando vorrete ritornare su uno di essi per continuare a lavorarci, ogni cosa sarà esattamente come l'avevate lasciata. Lo Z88 è stato studiato per lasciarvi liberi di fare le cose nell'ordine che preferite e in qualunque momento lo riteniate opportuno. Lui svolge il lavoro pratico e voi siete liberi di concentrarvi sulla strategia.

Le ultime pagine di questa sezione vi daranno un panorama di quanto può essere fatto con le applicazioni e i menu a tendina dello Z88. Più avanti, nelle sezioni Tre, Quattro e Cinque, troverete le descrizioni complete di ciascuna applicazione e menu, con esempi d'uso.

---

## Le applicazioni

### Creazione di documenti - PipeDream

Una macchina per scrivere vi consente di scrivere un testo, correggere gli errori in battitura e sottolineare delle parole. Comunque, non appena si rende necessaria una revisione del testo, è inevitabile dover ribattere parte di quanto era già stato scritto.

**PipeDream** vi consente di scrivere e correggere documenti con la massima facilità, ed inoltre può anche effettuare operazioni di ordinamento e calcoli complessi con poche battute e senza la necessità di dover ribattere parti del testo.

Alcune possibilità, come la capacità di muovere blocchi di testo all'interno di un documento, saranno familiari a coloro che hanno già adoperato un elaboratore di testi. Altre funzioni, come ad esempio il poter mettere una lista di articoli in ordine numerico o il poter effettuare calcoli su tabelle di valori, normalmente si trovano solo su prodotti software specificamente dedicati a risolvere problemi di questo tipo.

### **Organizzare il proprio tempo - Diary**

Il programma Diary è presente per aiutarvi ad organizzare gli eventi della vostra settimana e per conservare informazioni che mutano giorno per giorno come ad esempio le spese. Come una buona agenda da tavolo, ha una pagina per ogni giorno su cui scrivere appuntamenti ed altre informazioni. Ma Diary dello Z88 vi permette anche di recuperare istantaneamente qualunque cosa abbiate scritto in precedenza; così se vi capitasse di non ricordare neppure il mese in cui avete fissato una visita al vostro dentista, basterà cercare "dentista" e Diary troverà la pagina giusta. Potete anche richiedere una lista che raggruppa voci dello stesso tipo, cosa che facilita la stesura di richieste di rimborso spese o fogli di lavoro.

### **Scrivere un programma - BBC BASIC**

Lo Z88 è dotato del linguaggio di programmazione BBC BASIC tramite il quale è possibile fargli eseguire sequenze di istruzioni, come ad esempio quelle necessarie ad elaborare dati statistici o a convertire il formato di un archivio.

Il BBC BASIC è anche un ottimo linguaggio per imparare a programmare e ci sono molti libri sulla programmazione che lo adottano.

### **Comunicare con un altro computer - Terminal**

L'applicazione Terminal vi consente di conversare con un altro elaboratore tramite il diffuso protocollo standard VT52. Se siete in possesso di un modem, questa applicazione vi metterà in contatto con banche dati remote attraverso una normale linea telefonica.

### **Creare un programma pilota per la stampante - PrinterEd**

Le applicazioni sono in grado di stampare su qualunque stampante seriale collegata allo Z88, ma per poter sfruttare al massimo le caratteristiche proprie di un modello di stampante, come particolari caratteri tipografici o modi di evidenziazione del testo, potreste voler realizzare un programma pilota di stampante su misura, che includa tutte le caratteristiche di cui avete bisogno. PrinterEd rende facile questo compito.

---

## **I menu a tendina**

### **Controllare le risorse a disposizione - Index**

Il menu a tendina "Index" è la chiave per tutte le altre applicazioni e menu a tendina dello Z88. Dall'Index potete richiamare qualsiasi altra applicazione o menu o riprendere un'attività sospesa precedentemente. L'Index contiene anche il "Card Manager" che vi consente di esaminare lo stato delle schede di memoria nello Z88 ed eventualmente di rimuoverle.

### **Fare rapidi calcoli - Calculator**

Potete usare Calculator per fare un conto veloce - anche se stavate facendo qualcos'altro in quel momento. Calculator dispone di un notevolissimo insieme di funzioni rivolte sia a calcoli di tipo finanziario che a lavori scientifici, di dieci memorie e della conversione tra unità di misura. Ad esempio è possibile convertire, premendo pochi tasti, i litri in galloni.

### **Cercare una data - Calendar**

Con Calendar avrete sempre sott'occhio gli appuntamenti pianificati per le prossime settimane e se dovrete aggiungere qualcosa in agenda potrete usare Calendar insieme a Diary per arrivare subito alla data che vi interessa.

### **Sapere l'ora esatta - Clock**

Clock vi mostrerà all'istante l'ora esatta senza che dobbiate distrarvi dal lavoro che state facendo.

### **Ricordare gli appuntamenti - Alarm**

La funzione Alarm vi mette a disposizione diversi allarmi, programmabili sia per orario che per data. A ciascun allarme può essere associato un messaggio e gli allarmi possono essere impostati per avvisarvi che dovete fare qualcosa alla stessa ora ogni giorno, ogni mese o comunque ogni intervallo di tempo.

Potete persino impostarli per lanciare dei programmi ad una determinata ora.

### **Lavorare con gli archivi - Filer**

Filer vi dà l'accesso al sistema di archiviazione dello Z88. Potrete immagazzinare documenti e programmi nella memoria RAM dello Z88 oppure su EPROM, per un'archiviazione non volatile. Filer fornisce anche la possibilità di lavorare con una unità a disco esterna. Sebbene il sistema di archiviazione supporti una flessibile struttura gerarchica degli indici dei contenuti, per applicazioni semplici può essere usato anche con un solo indice.

### **Personalizzare lo Z88 - Panel**

Panel è un insieme di controlli che vi permettono di personalizzare secondo le vostre necessità il modo di funzionamento di tastiera, il suono, il sistema di archiviazione e l'interfaccia seriale.

### **Trasferire archivi ad un altro calcolatore - Import/Export**

Il menu Import/Export rende possibile il trasferimento di archivi a o da un altro elaboratore adoperando un semplice insieme di comandi.

---

# Concetti fondamentali

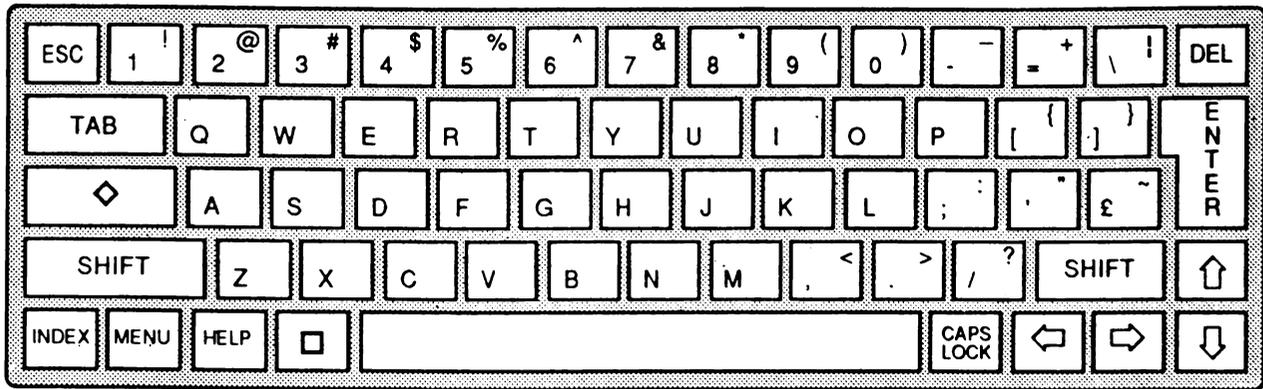
---

Prima di provare una qualunque applicazione dello Z88, è necessario familiarizzare con i concetti di base comuni a tutte le applicazioni. Questi comprendono: selezionare ciò che intendete fare, eseguirlo ed usare la funzione di HELP quando avete bisogno di un consiglio.

---

## La tastiera

La tastiera dello Z88 assomiglia a quella di una normale macchina per scrivere con la disposizione tipica che vede le lettere *qwerty* susseguirsi nella seconda fila di tasti partendo dall'alto (secondo l'uso anglosassone).



Ci sono alcuni tasti aggiuntivi su ciascun lato della tastiera, che hanno le speciali funzioni descritte qui sotto.

### Sul lato sinistro della tastiera:

- [ESC]** premendo questo tasto normalmente cancellerete ciò che state facendo e tornerete indietro al passo immediatamente precedente.
- [TAB]** è come il tasto di tabulazione della macchina per scrivere. Lo userete per incolonnare dei numeri o per creare delle tabelle.

- [MENU]** vi consente di selezionare le varie funzioni dello Z88. Queste funzioni sono spiegate in dettaglio nella sezione "Usare i menu" a pag.18.
- [INDEX]** vi riporterà all'Index da una qualsiasi applicazione.
- [HELP]** mostra una schermata di informazioni relative all'operazione che state eseguendo in quel momento e vi permette di andare a consultare altre informazioni riguardanti argomenti collegati.
- scorciatoia per richiamare una applicazione o un menu a tendina.
  - ◇ scorciatoia per eseguire un'operazione dall'interno di una applicazione o di un menu a tendina. Una lista delle scorciatoie più utili appare sulla scheda SINGLE KEY FUNCTIONS, sopra alla tastiera dello Z88.

**Sul lato sinistro della tastiera:**

- [DEL]** cancella l'ultimo carattere che avete battuto sulla tastiera.
- [ENTER]** normalmente si digita alla fine di una riga per confermarne l'immissione, oppure per andare a capo come nella macchina per scrivere.
- ↑ , ↓ , ← , ⇒ muovono il cursore in alto, in basso, a sinistra e a destra dello schermo.
- [CAPS LOCK]** regola il funzionamento dei tasti **[SHIFT]**. Premete **[CAPS LOCK]** una volta per scrivere in maiuscolo senza bisogno di tener costantemente premuto **[SHIFT]**. Quando sono inserite le maiuscole, nell'angolo in basso a destra dello schermo si accende la scritta **CAPS**. Premendo di nuovo **[CAPS LOCK]** si ritorna al funzionamento normale.

Ci sono ancora due opzioni possibili:

- [CAPS LOCK]** inverte il funzionamento di **[SHIFT]**. Normalmente si scrive in maiuscolo; premendo **[SHIFT]** si ottengono le minuscole.
- ◇ **[CAPS LOCK]** ripristina il funzionamento di **[SHIFT]**.

## L'Index

L'Index permette di richiamare le applicazioni e i menu a tendina dello Z88 o di riprendere qualunque attività abbiate lasciato in sospeso.

Per accedere allo schermo di Index in qualunque momento, premete il tasto INDEX in basso a sinistra sulla tastiera. Le parti dello schermo Index sono illustrate qui sotto

### INDEX

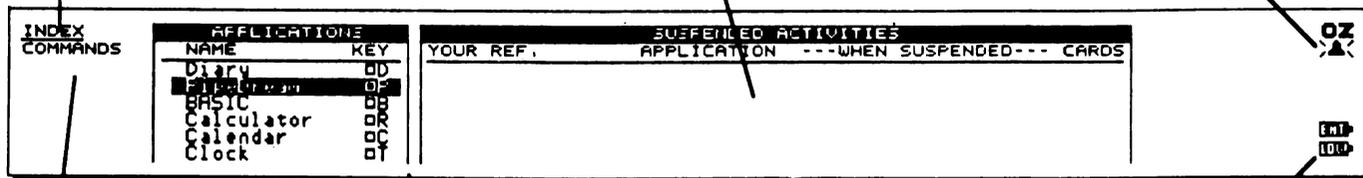
L'applicazione correntemente in uso è sempre visualizzata qui.

### Suspended Activities

Lista delle attività sospese in memoria

### Simbolo d'allarme

Lampeggia per indicare che un'allarme è attivo.



### Menù

Lista dei menù disponibili in un'applicazione

### Applicazioni e Popdown

Permette di selezionare e attivare un'applicazione o un popdown.

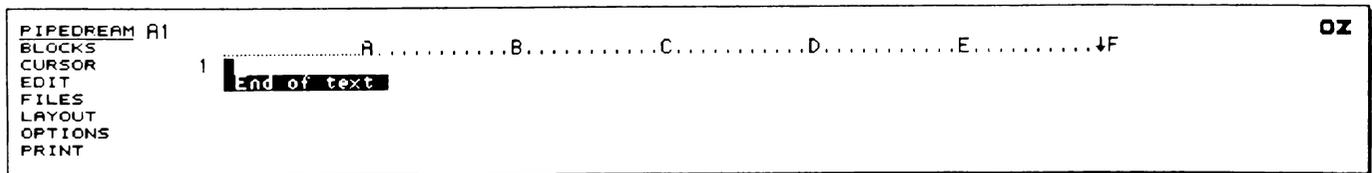
### Simbolo di batterie scariche

Appare quando le batterie hanno bisogno di essere sostituite.

## Far girare una applicazione

Per lanciare una applicazione o un menu a tendina, selezionate semplicemente il suo nome sul menu APPLICATIONS muovendo la barra evidenziata con i tasti ↑ e ↓ e premendo **[ENTER]** quando siete sopra all'opzione desiderata.

Per esempio, per lanciare PipeDream muovete la barra fino ad evidenziare la scritta PipeDream e premete **[ENTER]**. Vi apparirà lo schermo di PipeDream e poiché avete chiamato PipeDream dal menu APPLICATIONS vi sarà proposto un documento vuoto.



## Attività sospese

Se ritornate a INDEX dopo aver creato un documento in PipeDream (o dopo aver scritto un programma in BBC BASIC), la vostra attività sarà sospesa e la vedrete comparire nell'elenco SUSPENDED ACTIVITIES. Questo elenco mostra, sotto la dicitura --- **WHEN SUSPENDED** ---, la data e l'ora in cui avete smesso di lavorare su quel documento, e se gli avete già assegnato un nome, esso comparirà sotto la voce **YOUR REF**.

### Riprendere un'attività sospesa

Potete riprendere un'attività sospesa selezionandola con il cursore dalla lista delle attività sospese e premendo **[ENTER]**. In alternativa, premendo P (o B) riprenderete il più recente documento PipeDream (o il più recente programma BBC BASIC).

### Liberare la memoria dalle attività sospese

Naturalmente ciascuna attività sospesa occupa una parte della memoria RAM a disposizione; un po' per il documento su cui lavorate e un po' per la gestione interna dello Z88. Di conseguenza dovrete liberare la memoria dalle attività sulle quali non volete più lavorare, salvandole prima se ritenete di poterne avere ancora bisogno.

Per liberare la memoria da un'attività sospesa, selezionatela con il cursore dalla lista delle attività sospese e premete  $\diamond$  KILL. L'attività sarà rimossa dalla lista e il documento (o il programma) ad essa associato sarà cancellato.

---

## Usare i menu

Tutte le applicazioni sullo Z88 usano i menu per mostrarvi quali opzioni sono disponibili in un dato momento e per fornirvi una maniera semplice di scegliere quella che vi occorre. In linea con la filosofia di progetto dello Z88, i menu vi liberano dalla necessità di ricordare complicate sequenze di comandi che devono essere immesse da tastiera, e vi consentono di arrivare dritti allo scopo nel minore tempo possibile.

Le voci di ciascun menu si riferiscono tutte ad uno stesso tipo di operazione. Per esempio, tutte le operazioni relative alla stampa appaiono nel menu **PRINT**. L'elenco dei menu disponibili - il Menu List - appare nella parte sinistra dello schermo sotto il nome dell'applicazione o del menu a tendina corrente.

Per usare i menu dovete:

- (1) Selezionare il menu desiderato dal Menu List.
- (2) Scegliere l'operazione da effettuare dal menu richiamato.
- (3) Eseguire l'operazione.

Questi tre passi vengono ora spiegati in maggior dettaglio.

### Selezionare un menu

Come esempio di utilizzo dei menu, provate ad usare i menu dell'applicazione PipeDream. Per prima cosa richiamate PipeDream dall'Index come avete visto in precedenza.

Il tasto **[MENU]** fornisce il menu corrente di una applicazione e una lista degli altri menu richiamabili. Premete il tasto **[MENU]** per vedere quelli disponibili da PipeDream e per visualizzare il primo di essi - il menu **BLOCKS** - come si vede dalla figura.

PIPEDREAM	<b>Mark</b>	◊Z	Search	◊BSE	Word Count	◊BWC	<b>MENU</b> ◊Z
BLOCKS	Clear Mark	◊Q	Next Match	◊BNM	New	◊BNEW	ADVANCE
CURSOR	Replicate	◊BRE	Replace	◊BRP	Recalculate	◊A	◊ ◊ ◊ ◊
EDIT	Copy	◊EC					SELECT
FILES	Move	◊BM					<b>ENTER</b>
LAYOUT	Delete	◊BD					DO IT
OPTIONS	Sort	◊BSO					<b>ESC</b>
PRINT							RESUME

Ognuno dei menu che compaiono nella Menu List, a sinistra dello schermo sotto la voce **PIPEDREAM**, si riferisce ad operazioni eseguibili all'interno di PipeDream.

Per esempio il quarto menu, cioè **FILES**, contiene tutte le operazioni di caricamento e salvataggio documenti nel sistema di archiviazione.

La prima volta che premete il tasto **[MENU]** verrà visualizzato il menu **BLOCKS** e sulla Menu List sarà evidenziata la scritta **BLOCKS**. Ogni ulteriore pressione del tasto **[MENU]** visualizzerà il menu successivo nella lista. Se vi capitasse di passare per sbaglio oltre la voce che volevate scegliere, basterà che premiate ancora il tasto **[MENU]** fino a quando non ci sarete nuovamente sopra.

Per selezionare il menu **FILES** dovete premere il tasto **[MENU]** ancora tre volte. Potete sempre controllare quale menu è quello sullo schermo, controllando il titolo in neretto nel Menu List.

PIPEDREAM	<b>Load</b>	◊FL	Next File	◊FN		<b>MENU</b> ◊Z
BLOCKS	Save	◊FS	Previous File	◊FP		ADVANCE
CURSOR	Name	◊FC	Top File	◊FT		◊ ◊ ◊ ◊
EDIT			Bottom File	◊FB		SELECT
FILES						<b>ENTER</b>
LAYOUT						DO IT
OPTIONS						<b>ESC</b>
PRINT						RESUME

### Selezionare una voce da un menu

Per selezionare una voce da un menu, basta che vi posizioniate sopra di essa con i tasti del cursore ◀ ▶ ↑ ↓ e poi premiate **[ENTER]**.

Nell'esempio sopra citato del menu **FILES**, premete ↓ per evidenziare il comando **Save** e poi premete **[ENTER]** per effettuare il salvataggio.

## Opzioni

Molte operazioni, prima di eseguire il comando, vi presentano una lista di opzioni possibili. Il comando **Save** è un tipico esempio; non appena avete premuto il tasto **[ENTER]** appariranno le seguenti richieste:

<b>Name of file to save</b>	<b>■</b>
<b>Save only range of columns</b>	<b>No</b>
<b>Save selection of rows</b>	<b>No</b>
<b>Save marked block</b>	<b>No</b>
<b>Save plain text</b>	<b>No</b>

In questo caso potete immettere un nome per l'archivio, come

<b>Name of file to save</b>	<b>Myfile ■</b>
-----------------------------	-----------------

e quindi premere il tasto **[ENTER]** per eseguire il "Save" ignorando le altre opzioni.

## Interrompere un'operazione

Se decidete di non effettuare una operazione dal menu, premete il tasto **[ESC]** e il menu scomparirà dallo schermo.

Passerà un po' di tempo prima che vi siate abituati ad adoperare i menu per ottenere le funzioni che desiderate, ma una volta che sarete padroni di questa tecnica potrete usare tutte le applicazioni dello Z88 senza difficoltà.

## Scorciatoie - ◇

I menu rendono facile localizzare l'operazione desiderata anche se non siete pratici dell'applicazione. Quando sarete più esperti saprete esattamente cosa desiderate fare e allora apprezzerete le scorciatoie che vi permettono di eseguire una operazione senza passare per il menu.

Ciascuna operazione può essere richiamata premendo lo speciale tasto ◇ (chiamato 'diamante') seguito da una sequenza non più lunga di tre lettere. Quando immettete una sequenza ◇, l'operazione verrà eseguita immediatamente a prescindere da ciò che stavate facendo all'interno dell'applicazione.

Le scorciatoie sono visibili su ogni menu, così che potrete riferirvi ad esse qualora sia necessario. Per esempio la scorciatoia per l'operazione **Save** vista sul

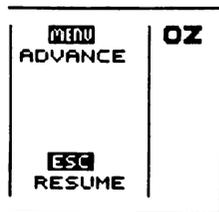
menu **FILES** è  $\diamond$  **FS**.

Una lista delle più utili fra queste informazioni appare sulla scheda **SINGLE KEY FUNCTIONS**, sopra alla tastiera dello **Z88**.

---

## Condizione di memoria in esaurimento

Quando avrete quasi riempito la memoria dello **Z88**, con applicazione o con dati, la selezione dei comandi tramite menu verrà automaticamente disabilitata per risparmiare memoria. La barra evidenziatrice scomparirà e il visualizzatore di richiesta, sul lato destro di tutti gli schermi di menu, cambierà per indicare che i comandi di menu non possono più essere selezionati con i tasti cursore:



Nello stato di "memoria in esaurimento" è necessario usare le scorciatoie fino a che non è stata liberata memoria a sufficienza.

---

## Reinizializzazioni hard e soft

Nella improbabile situazione che lo **Z88** non risponda più a nessuna immissione da tastiera, può essere reinizializzato come descritto in **Reinizializzare lo Z88** a pag.8. Il visualizzatore mostrerà per un attimo la scritta:

### **SOFT RESET ...**

e poi tornerà a **INDEX**. La reinizializzazione cancellerà (**KILL**) tutte le attività sospese e tutte le impostazioni degli allarmi ma gli archivi presenti nella memoria interna ed esterna verranno preservati.

Se il pulsante di reset viene premuto tenendo aperto lo sportellino di protezione delle cartucce di memoria situato sulla parte anteriore della macchina, avverrà una reinizializzazione "hard". Questa pulirà completamente la memoria, provocando la perdita di tutti gli archivi e dell'impostazione dell'orologio.



Questa sezione vi permetterà di familiarizzare con le principali strutture fornite dalle applicazioni dello Z88, PipeDream e Diary attraverso una serie di semplici esempi pratici:

- Preparare un invito a una festa usando le capacità di stesura di un testo e di impaginazione di PipeDream.
- Compilare una lista di nomi e indirizzi usando la capacità di PipeDream di organizzare le informazioni.
- Tenere la contabilità domestica sfruttando la possibilità di lavorare con tabelle di numeri.
- Organizzare appuntamenti immettendoli in Diary e quindi usare la sua funzione di ricerca per trovare una determinata immissione.

Prima di cominciare, assicuratevi che il vostro Z88 sia acceso e, se necessario, ritornate all'Index premendo il tasto **[INDEX]**. La sezione precedente, **Pronti per cominciare**, fornisce tutte le informazioni necessarie per fare ciò.

---

# Avviare PipeDream

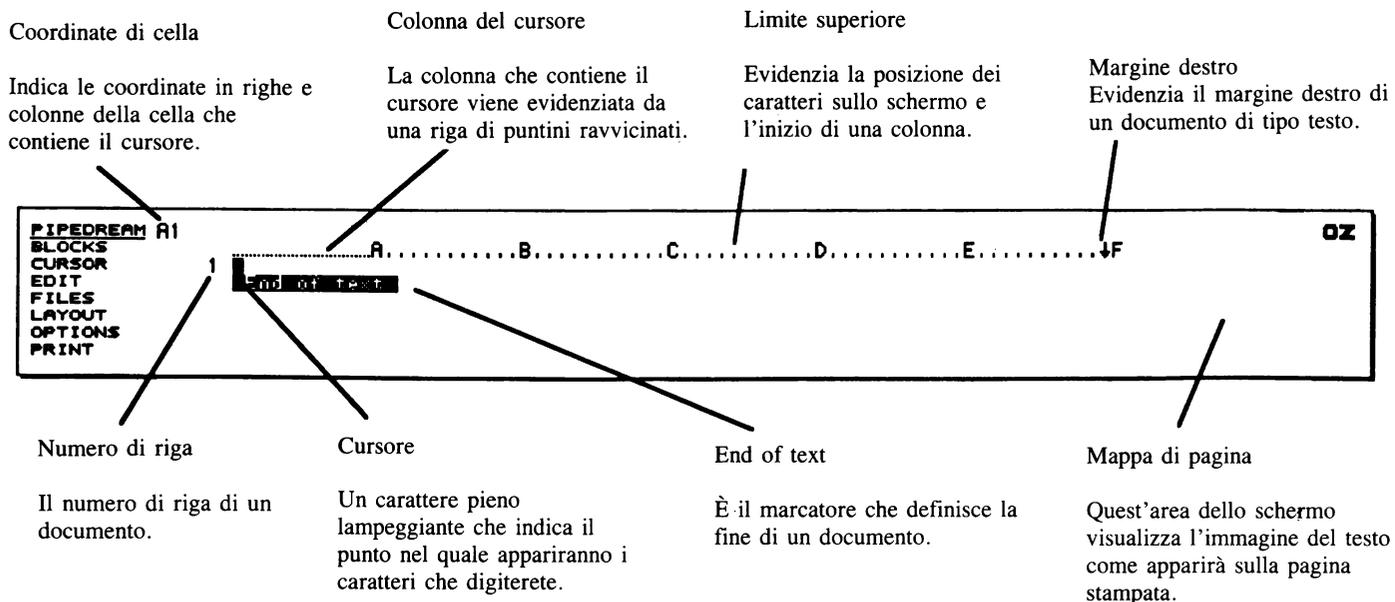
---

Prima di provare alcuni esempi d'uso di PipeDream, questa sezione spiega come fare per avviarlo ed introduce i concetti fondamentali necessari a comprendere il modo di operare di PipeDream.

Per prima cosa lanciate PipeDream dall'Index, partendo con un documento vuoto. Per far ciò:

- (1) Se non vi trovate già nell'Index, premete il tasto **[INDEX]**.
- (2) Selezionate PipeDream dalla lista APPLICATIONS dell'Index. Per ottenere questo usate i tasti ↓ e ↑ finché PipeDream non risulta evidenziato.
- (3) Premete **[ENTER]** per entrare in PipeDream.

Vi apparirà lo schermo di apertura di PipeDream, a conferma della selezione fatta.

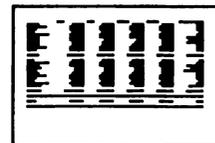
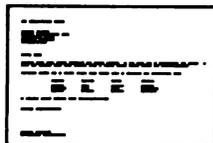
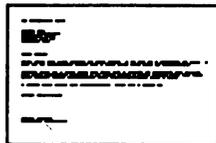


Per chiarezza, nel resto di questo capitolo le figure mostrano solo la parte centrale dello schermo.

### Mappa della pagina-video

La mappa della pagina video dà una visione d'insieme della pagina corrente del documento su cui state lavorando con PipeDream. Ciascun carattere del documento è rappresentato da un solo puntino nella mappa, consentendovi di vedere come risulta l'impaginazione del documento e, se necessario, di correggerla per ottenere una migliore resa visiva.

Le figure seguenti mostrano le mappe della pagina-video per una lettera, una lettera che include una parte di tabellone elettronico, una poesia ed un resoconto finanziario.





### **Celle di testo**

Le celle di testo servono per immettere un testo continuo, come il corpo di una lettera, una scheda tecnica o un racconto. Il testo battuto in una cella di testo si estende sulle celle vuote a destra fino a che il cursore raggiunge il margine destro della pagina. Poi il cursore passerà automaticamente alla riga successiva nella stessa colonna (a meno che la funzione di andata a capo automatica non sia stata appositamente disabilitata).

### **Formattazione del testo**

Se avete selezionato il testo giustificato, le linee verranno riempite di spazi tra una parola e l'altra in modo da pareggiare il margine destro. L'impaginazione di un documento può essere modificata semplicemente spostando il margine destro e riformattando poi il testo un paragrafo alla volta.

Il margine destro è indicato dalla freccetta sul bordo superiore; di solito tutte le colonne hanno il loro margine destro all'estremità destra dello schermo. Dando a ciascuna colonna un margine destro differente, potete creare colonne di testo indipendenti nello stesso documento. Con un po' di pratica vi accorgete che PipeDream è in grado di realizzare documenti con impaginazione a più colonne del tipo giornale quotidiano.

### **Celle numeriche**

Le celle numeriche, invece, servono per creare tabelle di numeri o di informazioni, normalmente chiamate tabelloni elettronici. Esse possono contenere espressioni matematiche comprensive di riferimenti ad altre celle del documento, e funzioni scientifiche.

La principale differenza tra celle numeriche e celle di testo è che una volta che avete immesso un'espressione in una cella numerica, quello che viene visualizzato non è più l'espressione stessa bensì il risultato del calcolo di quella espressione.

### **Unire testo ed espressioni matematiche**

All'interno dello stesso documento voi potete unire celle di testo e celle numeriche; così una lettera può contenere una tabella di calcoli finanziari addizionati automaticamente da PipeDream, oppure il piano commerciale di una compagnia può incorporare un tabellone elettronico con un testo descrittivo che illustra le linee di tendenza finanziarie.

I valori delle celle numeriche possono essere inclusi nel testo

formattato di una cella di testo usando i campi @ così ad esempio, è possibile che una lettera d'affari incorpori il risultato di un calcolo.

### **Gli esempi**

I concetti di righe, colonne, celle di testo e celle numeriche, nonché la formattazione di un testo, sono illustrati dai seguenti tre esempi di uso pratico di PipeDream.

---

# Preparare un invito per una festa

---

Questo capitolo vi spiegherà come:

- Immettere un testo
- effettuare delle correzioni sul testo che avete immesso
- usare il neretto ed il sottolineato
- modificare l'impaginazione
- salvare il documento
- stampare il documento

---

## Avviare PipeDream

Questo esempio vi mostra come PipeDream possa essere impiegato in un tipico caso di elaborazione testi. Per prima cosa dovete lanciare PipeDream dall'Index, selezionandolo con il cursore e premendo **[ENTER]**, in modo da partire con un documento vuoto.

---

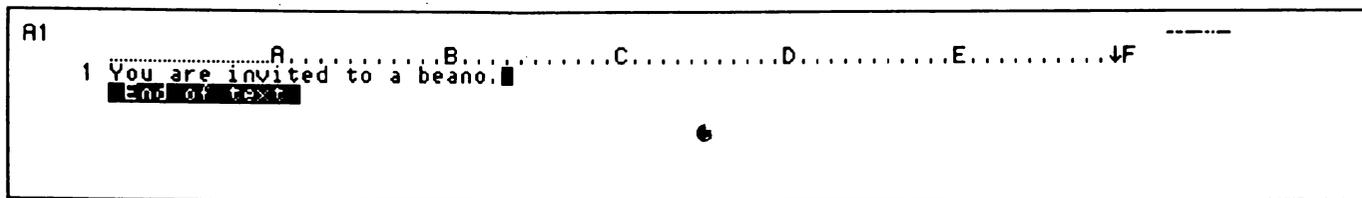
## Inserire il testo

Digitate il seguente testo:

You are invited to a beano.

Notate che, mentre digitate il testo, il cursore si muove verso destra. Il prossimo carattere che digiterete sarà sempre inserito nella posizione in cui si trova il cursore.

Pochi istanti dopo che avrete finito di scrivere, vedrete la mappa della pagina cambiare per rispecchiare la nuova disposizione del testo.



## Cancellare

Premete il tasto **[DEL]** a destra in alto sulla tastiera finché la parola **beano** sarà completamente cancellata.

**[DEL]** riporta indietro il cursore sul testo che avevate scritto, cancellandolo dalla pagina.

## Andata a capo automatica

Digitate la parola party e poi continuate immettendo il paragrafo sotto riportato. Se fate un errore usate il tasto **[DEL]** per correggerlo.

Quando raggiungete il margine destro, indicato sul bordo superiore dello schermo dal simbolo di freccia in basso, continuate pure a scrivere e PipeDream andrà a capo automaticamente, scrivendo le parole successive all'inizio della riga successiva.

You are invited to a party to celebrate the creation of my first document with the Z88 computer. Champagne will be provided.

## Aggiungere del testo

All'avviamento PipeDream parte in 'Insert mode', sebbene voi possiate scegliere anche di lavorare in 'Overtyp mode'. Scoprirete come fare per passare da uno all'altro nella sezione sulla Option Page più avanti in questo testo.

In Insert mode il testo viene sempre aggiunto nella posizione indicata dal cursore. Potete aggiungere del testo semplicemente spostando il cursore nel punto prescelto e cominciando a scrivere. E' possibile spostare il cursore usando i quattro tasti freccia ⇒, ⇐, ↓, ↑, situati nell'angolo inferiore destro della tastiera.

Posizionate il cursore dopo la parola **champagne**, sulla seconda linea del testo che avete appena immesso, premete la barra spaziatrice e aggiungete la frase:

and smoked salmon

Il testo originale si muoverà di lato per fare posto al nuovo testo e le parole andranno a capo alla linea seguente per assicurare che il testo modificato sia allineato correttamente.

```

A3 .....A.....B.....C.....D.....E.....↓F
1 You are invited to a party to celebrate the creation of my first
2 document with the Z88 computer. Champagne and smoked salmon will be
3 provided.
   End of text

```

## Iniziare un nuovo paragrafo

Dopo aver scritto provided premete il tasto **[ENTER]**. Questo tasto termina il paragrafo e sposta il cursore a capo.

Premete **[ENTER]**, il cursore si muoverà in basso di un'altra linea fino alla riga 5 della pagina. Digitate quanto segue:

Sunday 28th February at 12 o'clock.

Potete usare il tasto **[ENTER]** per terminare un paragrafo, inserire linee bianche e separare voci di una lista.

```

A5 .....A.....B.....C.....D.....E.....↓F
1 You are invited to a party to celebrate the creation of my first
2 document with the Z88 computer. Champagne and smoked salmon will be
3 provided.
4
5 Sunday 28th February at 12 o'clock.
   End of text

```

## Colonne

La pagina su cui state lavorando è divisa in sei colonne larghe dodici caratteri, indicate dalla riga di punti e dalle lettere dalla A alla F sul margine superiore dello schermo. Potete usare queste colonne come le posizioni di tabulazione su una macchina per scrivere.

Con il cursore ancora sulla riga 5, premete il tasto **[TAB]** esattamente 5 volte. Il cursore si muoverà in sequenza sull'estremità sinistra di ciascuna colonna, fino a che raggiungerà l'estremità sinistra della colonna con l'etichetta F. Ora digitate il testo:

RSVP

Il testo sarà posizionato vicino al margine destro del foglio, dall'altro lato di ciò che era già sulla riga 5.

```

F5
.....A.....B.....C.....D.....E.....↓F
1  You are invited to a party to celebrate the creation of my first
2  document with the 288 computer.  Champagne and smoked salmon will be
3  provided.
4
5  Sunday 28th February at 12 o'clock.                RSVP
End of text

```

Vi potete muovere alla precedente tabulazione tenendo premuto il tasto **[SHIFT]** mentre premete **[TAB]**. Provate a usare questo metodo per riportare il cursore sulla colonna A, all'estremità sinistra dello schermo.

## Sostituire del testo

Potete rimuovere dei caratteri dall'interno di una riga usando il comando **Delete character** che potrete dare sia dal menu "EDIT" che tenendo premuto il tasto **[SHIFT]** e premendo contemporaneamente **[DEL]**.

Cambiate la data della festa in Saturday 28th February. Muovete il cursore orizzontalmente fino alla **s** di **Sunday**, con i tasti cursore. Ora tenete premuto **[SHIFT]** e digitate **[DEL]**. La **s** sarà cancellata e il resto della linea si muoverà verso sinistra per riempire lo spazio vuoto creatosi. Continuate a premere **[SHIFT]** **[DEL]** finché la parola **Sunday** sarà cancellata. Quindi scrivete Saturday per sostituirla.

## Inserire una linea

Ora aggiungete una intestazione all'invito. Per fare questo dovete per prima cosa inserire due linee in cima alla pagina.

Muovete il cursore in su, fino alla prima linea del vostro documento, riga 1, premendo il tasto ↑.

Ora date il comando **Insert row**. Potete far ciò dal menu **EDIT** oppure tenendo premuto il tasto ◇ e premendo N. Una linea vuota sarà aggiunta là dove era il cursore e le rimanenti linee del testo saranno spostate in giù.

Premete ancora ◇ N per ottenere due righe bianche all'inizio della pagina. Quindi immettete il seguente testo:

A Once-in-a-lifetime Party

```

R1 .....A.....B.....C.....D.....E.....↓F
1 A Once-in-a-lifetime Party
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
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
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000
1001
1002
1003
1004
1005
1006
1007
1008
1009
1010
1011
1012
1013
1014
1015
1016
1017
1018
1019
1020
1021
1022
1023
1024
1025
1026
1027
1028
1029
1030
1031
1032
1033
1034
1035
1036
1037
1038
1039
1040
1041
1042
1043
1044
1045
1046
1047
1048
1049
1050
1051
1052
1053
1054
1055
1056
1057
1058
1059
1060
1061
1062
1063
1064
1065
1066
1067
1068
1069
1070
1071
1072
1073
1074
1075
1076
1077
1078
1079
1080
1081
1082
1083
1084
1085
1086
1087
1088
1089
1090
1091
1092
1093
1094
1095
1096
1097
1098
1099
1100
1101
1102
1103
1104
1105
1106
1107
1108
1109
1110
1111
1112
1113
1114
1115
1116
1117
1118
1119
1120
1121
1122
1123
1124
1125
1126
1127
1128
1129
1130
1131
1132
1133
1134
1135
1136
1137
1138
1139
1140
1141
1142
1143
1144
1145
1146
1147
1148
1149
1150
1151
1152
1153
1154
1155
1156
1157
1158
1159
1160
1161
1162
1163
1164
1165
1166
1167
1168
1169
1170
1171
1172
1173
1174
1175
1176
1177
1178
1179
1180
1181
1182
1183
1184
1185
1186
1187
1188
1189
1190
1191
1192
1193
1194
1195
1196
1197
1198
1199
1200
1201
1202
1203
1204
1205
1206
1207
1208
1209
1210
1211
1212
1213
1214
1215
1216
1217
1218
1219
1220
1221
1222
1223
1224
1225
1226
1227
1228
1229
1230
1231
1232
1233
1234
1235
1236
1237
1238
1239
1240
1241
1242
1243
1244
1245
1246
1247
1248
1249
1250
1251
1252
1253
1254
1255
1256
1257
1258
1259
1260
1261
1262
1263
1264
1265
1266
1267
1268
1269
1270
1271
1272
1273
1274
1275
1276
1277
1278
1279
1280
1281
1282
1283
1284
1285
1286
1287
1288
1289
1290
1291
1292
1293
1294
1295
1296
1297
1298
1299
1300
1301
1302
1303
1304
1305
1306
1307
1308
1309
1310
1311
1312
1313
1314
1315
1316
1317
1318
1319
1320
1321
1322
1323
1324
1325
1326
1327
1328
1329
1330
1331
1332
1333
1334
1335
1336
1337
1338
1339
1340
1341
1342
1343
1344
1345
1346
1347
1348
1349
1350
1351
1352
1353
1354
1355
1356
1357
1358
1359
1360
1361
1362
1363
1364
1365
1366
1367
1368
1369
1370
1371
1372
1373
1374
1375
1376
1377
1378
1379
1380
1381
1382
1383
1384
1385
1386
1387
1388
1389
1390
1391
1392
1393
1394
1395
1396
1397
1398
1399
1400
1401
1402
1403
1404
1405
1406
1407
1408
1409
1410
1411
1412
1413
1414
1415
1416
1417
1418
1419
1420
1421
1422
1423
1424
1425
1426
1427
1428
1429
1430
1431
1432
1433
1434
1435
1436
1437
1438
1439
1440
1441
1442
1443
1444
1445
1446
1447
1448
1449
1450
1451
1452
1453
1454
1455
1456
1457
1458
1459
1460
1461
1462
1463
1464
1465
1466
1467
1468
1469
1470
1471
1472
1473
1474
1475
1476
1477
1478
1479
1480
1481
1482
1483
1484
1485
1486
1487
1488
1489
1490
1491
1492
1493
1494
1495
1496
1497
1498
1499
1500
1501
1502
1503
1504
1505
1506
1507
1508
1509
1510
1511
1512
1513
1514
1515
1516
1517
1518
1519
1520
1521
1522
1523
1524
1525
1526
1527
1528
1529
1530
1531
1532
1533
1534
1535
1536
1537
1538
1539
1540
1541
1542
1543
1544
1545
1546
1547
1548
1549
1550
1551
1552
1553
1554
1555
1556
1557
1558
1559
1560
1561
1562
1563
1564
1565
1566
1567
1568
1569
1570
1571
1572
1573
1574
1575
1576
1577
1578
1579
1580
1581
1582
1583
1584
1585
1586
1587
1588
1589
1590
1591
1592
1593
1594
1595
1596
1597
1598
1599
1600
1601
1602
1603
1604
1605
1606
1607
1608
1609
1610
1611
1612
1613
1614
1615
1616
1617
1618
1619
1620
1621
1622
1623
1624
1625
1626
1627
1628
1629
1630
1631
1632
1633
1634
1635
1636
1637
1638
1639
1640
1641
1642
1643
1644
1645
1646
1647
1648
1649
1650
1651
1652
1653
1654
1655
1656
1657
1658
1659
1660
1661
1662
1663
1664
1665
1666
1667
1668
1669
1670
1671
1672
1673
1674
1675
1676
1677
1678
1679
1680
1681
1682
1683
1684
1685
1686
1687
1688
1689
1690
1691
1692
1693
1694
1695
1696
1697
1698
1699
1700
1701
1702
1703
1704
1705
1706
1707
1708
1709
1710
1711
1712
1713
1714
1715
1716
1717
1718
1719
1720
1721
1722
1723
1724
1725
1726
1727
1728
1729
1730
1731
1732
1733
1734
1735
1736
1737
1738
1739
1740
1741
1742
1743
1744
1745
1746
1747
1748
1749
1750
1751
1752
1753
1754
1755
1756
1757
1758
1759
1760
1761
1762
1763
1764
1765
1766
1767
1768
1769
1770
1771
1772
1773
1774
1775
1776
1777
1778
1779
1780
1781
1782
1783
1784
1785
1786
1787
1788
1789
1790
1791
1792
1793
1794
1795
1796
1797
1798
1799
1800
1801
1802
1803
1804
1805
1806
1807
1808
1809
1810
1811
1812
1813
1814
1815
1816
1817
1818
1819
1820
1821
1822
1823
1824
1825
1826
1827
1828
1829
1830
1831
1832
1833
1834
1835
1836
1837
1838
1839
1840
1841
1842
1843
1844
1845
1846
1847
1848
1849
1850
1851
1852
1853
1854
1855
1856
1857
1858
1859
1860
1861
1862
1863
1864
1865
1866
1867
1868
1869
1870
1871
1872
1873
1874
1875
1876
1877
1878
1879
1880
1881
1882
1883
1884
1885
1886
1887
1888
1889
1890
1891
1892
1893
1894
1895
1896
1897
1898
1899
1900
1901
1902
1903
1904
1905
1906
1907
1908
1909
1910
1911
1912
1913
1914
1915
1916
1917
1918
1919
1920
1921
1922
1923
1924
1925
1926
1927
1928
1929
1930
1931
1932
1933
1934
1935
1936
1937
1938
1939
1940
1941
1942
1943
1944
1945
1946
1947
1948
1949
1950
1951
1952
1953
1954
1955
1956
1957
1958
1959
1960
1961
1962
1963
1964
1965
1966
1967
1968
1969
1970
1971
1972
1973
1974
1975
1976
1977
1978
1979
1980
1981
1982
1983
1984
1985
1986
1987
1988
1989
1990
1991
1992
1993
1994
1995
1996
1997
1998
1999
2000
2001
2002
2003
2004
2005
2006
2007
2008
2009
2010
2011
2012
2013
2014
2015
2016
2017
2018
2019
2020
2021
2022
2023
2024
2025
2026
2027
2028
2029
2030
2031
2032
2033
2034
2035
2036
2037
2038
2039
2040
2041
2042
2043
2044
2045
2046
2047
2048
2049
2050
2051
2052
2053
2054
2055
2056
2057
2058
2059
2060
2061
2062
2063
2064
2065
2066
2067
2068
2069
2070
2071
2072
2073
2074
2075
2076
2077
2078
2079
2080
2081
2082
2083
2084
2085
2086
2087
2088
2089
2090
2091
2092
2093
2094
2095
2096
2097
2098
2099
2100
2101
2102
2103
2104
2105
2106
2107
2108
2109
2110
2111
2112
2113
2114
2115
2116
2117
2118
2119
2120
2121
2122
2123
2124
2125
2126
2127
2128
2129
2130
2131
2132
2133
2134
2135
2136
2137
2138
2139
2140
2141
2142
2143
2144
2145
2146
2147
2148
2149
2150
2151
2152
2153
2154
2155
2156
2157
2158
2159
2160
2161
2162
2163
2164
2165
2166
2167
2168
2169
2170
2171
2172
2173
2174
2175
2176
2177
2178
2179
2180
2181
2182
2183
2184
2185
2186
2187
2188
2189
2190
2191
2192
2193
2194
2195
2196
2197
2198
2199
2200
2201
2202
2203
2204
2205
2206
2207
2208
2209
2210
2211
2212
2213
2214
2215
2216
2217
2218
2219
2220
2221
2222
2223
2224
2225
2226
2227
2228
2229
2230
2231
2232
2233
2234
2235
2236
2237
2238
2239
2240
2241
2242
2243
2244
2245
2246
2247
2248
2249
2250
2251
2252
2253
2254
2255
2256
2257
2258
2259
2260
2261
2262
2263
2264
2265
2266
2267
2268
2269
2270
2271
2272
2273
2274
2275
2276
2277
2278
2279
2280
2281
2282
2283
2284
2285
2286
2287
2288
2289
2290
2291
2292
2293
2294
2295
2296
2297
2298
2299
2300
2301
2302
2303
2304
2305
2306
2307
2308
2309
2310
2311
2312
2313
2314
2315
2316
2317
2318
2319
2320
2321
2322
2323
2324
2325
2326
2327
2328
2329
2330
2331
2332
2333
2334
2335
2336
2337
2338
2339
2340
2341
2342
2343
2344
2345
2346
2347
2348
2349
2350
2351
2352
2353
2354
2355
2356
2357
2358
2359
2360
2361
2362
2363
2364
2365
2366
2367
2368
2369
2370
2371
2372
2373
2374
2375
2376
2377
2378
2379
2380
2381
2382
2383
2384
2385
2386
2387
2388
2389
2390
2391
2392
2393
2394
2395
2396
2397
2398
2399
2400
2401
2402
2403
2404
2405
2406
2407
2408
2409
2410
2411
2412
2413
2414
2415
2416
2417
2418
2419
2420
2421
2422
2423
2424
2425
2426
2427
2428
2429
2430
2431
2432
2433
2434
2435
2436
2437
2438
2439
2440
2441
2442
2443
2444
2445
2446
2447
2448
2449
2450
2451
2452
2453
2454
2455
2456
2457
2458
2459
2460
2461
2462
2463
2464
2465
2466
2467
2468
2469
2470
2471
2472
2473
2474
2475
2476
2477
2478
2479
2480
2481
2482
2483
2484
2485
2486
2487
2488
2489
2490
2491
2492
2493
2494
2495
2496
2497
2498
2499
2500
2501
2502
2503
2504
2505
2506
2507
2508
2509
2510
2511
2512
2513
2514
2515
2516
2517
2518
2519
2520
2521
2522
2523
2524
2525
2526
2527
2528
2529
2530
2531
2532
2533
2534
2535
2536
2537
2538
2539
2540
2541
2542
2543
2544
2545
2546
2547
2548
2549
2550
2551
2552
2553
2554
2555
2556
2557
2558
2559
2560
2561
2562
2563
2564
2565
2566
2567
2568
2569
2570
2571
2572
2573
2574
2575
2576
2577
2578
2579
2580
2581
2582
2583
2584
2585
2586
2587
2588
2589
2590
2591
2592
2593
2594
2595
2596
2597
259
```

cambiare lo stile di stampa e ribattete lo stesso comando quando volete ritornare allo stile normale.

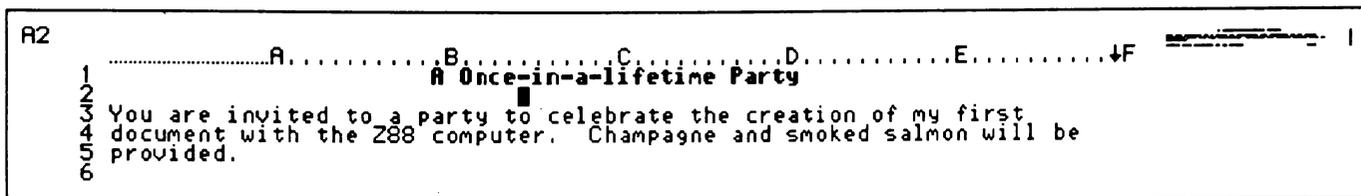
Per sottolineare l'intestazione dell'invito muovete il cursore all'inizio dell'intestazione con il tasto  $\diamond$ . Quindi premete  $\diamond$  PB. Il simbolo '2' verrà inserito prima del testo per indicare che è stato inserito il codice di evidenziazione 2. Spostatevi alla fine dell'intestazione con il tasto  $\Rightarrow$  e premete  $\diamond$  PB di nuovo. Un altro simbolo '2' verrà inserito. Ora muovete il cursore alla riga seguente con il tasto  $\downarrow$  e l'intestazione apparirà in neretto sullo schermo.

Quando muovete il cursore su una linea contenente dei codici di evidenziazione essi sono visualizzati come numeri dall'1 all'8 bianchi su sfondo nero, e possono essere cancellati come qualsiasi altro carattere di testo. Quando muovete il cursore su un'altra linea l'effetto di ciascun codice è mostrato sullo schermo proprio come apparirà quando sarà stampato.

## Modificare l'impaginazione del testo

Potete modificare la disposizione di una o più linee di testo nel vostro documento con il comando **Align** del menu **LAYOUT**. Per esempio, per centrare una linea di testo muovete il cursore su quella linea e poi selezionate il comando **Centre align** dal menu **LAYOUT**. In alternativa potete premere  $\diamond$  LAC.

Spostate il cursore sulla linea contenente l'intestazione dell'invito, se non è già lì, e premete  $\diamond$  LAC. Vedrete che l'intestazione verrà centrata sulla mappa della pagina. La mappa mostra sempre come apparirà il vostro lavoro quando sarà stampato. La vera e propria riga di testo verrà centrata solo quando muoverete il vostro cursore su un'altra linea.



## Salvare il documento

Una volta finito di lavorare su un documento, è una buona idea salvarlo come archivio nella RAM dello Z88. Sarete in grado così di ritrovarlo senza difficoltà quando vi servirà, e in più avrete il vantaggio che i documenti salvati nel sistema di archiviazione occupano meno spazio e sono più sicuri di quelli lasciati dentro PipeDream.

Potete salvare una copia del vostro documento nel sistema di archiviazione dello Z88 selezionando **Save** dal menu **FILES**.

- (1) Premete il tasto **[MENU]** fino a che il menu **FILES** non appare sullo schermo.
- (2) Premete il tasto ↓ per evidenziare il comando **Save**.
- (3) Premete **[ENTER]** per selezionare il comando **Save**.

Il comando **Save** vi permette di salvare anche solo una parte del documento, presentandovi le seguenti opzioni:

<b>Name of file to save</b> (Nome dell'archivio da salvare)	■
<b>Save only range of columns</b> (Salva solo una selezione di colonne)	<b>No</b>
<b>Save selection of rows</b> (Salva una selezione di righe)	<b>No</b>
<b>Save marked block</b> (Salva il blocco identificato)	<b>No</b>
<b>Save plain text</b> (Salva il testo senza caratteri speciali)	<b>No</b>

Digitate il nome *Invitation* come nome dell'archivio da salvare; la prima delle domande diventerà:

<b>Name of file to save</b>	<b>Invitation</b> ■
-----------------------------	---------------------

e poi premete **[ENTER]** visto che in questo caso non avete bisogno di selezionare nessuna delle altre opzioni.

Una copia del documento sarà salvata con il nome *Invitation* nel sistema di archiviazione dello Z88. Vedrete elencato l'archivio *Invitation* se selezionerete **Filer** premendo  **F**. Premete **[ESC]** per ritornare a PipeDream.

## Caricare un documento

Provate a ricaricare il documento che avete appena salvato usando il comando **Load** di PipeDream.

Per prima cosa cancellate l'invito da PipeDream dando il comando

New dal menu **BLOCKS**. Se avete modificato il documento da quando lo avete salvato la domanda:

**Overwrite text?**  
**(Sovrascrivo il testo?)**

apparirà in cima allo schermo per darvi l'opportunità di trovare indietro e salvare le modifiche. Premete Y per cancellare il documento.

Selezionate quindi il comando **Load** dal menu **FILES**. Come nel caso del comando **Save** immettete il nome dell'archivio nella lista delle opzioni:

**Name of file to load**

**Invitation** ■

e premete **[ENTER]** per caricare l'archivio. Dovrebbe apparirvi l'invito esattamente come lo avete salvato.

---

## Stampare il documento

Se avete una stampante collegata allo Z88 potete stampare una copia dell'invito con la seguente procedura:

- (1) Selezionate il menu **PRINT** premendo il tasto **[MENU]** fino a quando **PRINT** risulta evidenziato sul Menu List.
- (2) La funzione **Print** potrebbe già essere evidenziata poiché è la prima voce del menu; in caso contrario usate il cursore per selezionarla.
- (3) Premete **[ENTER]** per impartire il comando **Print**.
- (4) Premete **[ENTER]** di nuovo, per non dover selezionare le opzioni di **Print**, e stampare l'invito.

Potete ripetere la procedura per stampare quante copie volete.

**A Once-in-a-lifetime Party**

You are invited to a party to celebrate the creation of my first document with the Z88 computer. Champagne and smoked salmon will be provided.

Saturday 28th February at 12 o'clock

RSVP

**Cosa viene dopo?**

Avete appena visto come sia facile scrivere un testo con lo Z88, correggerne gli errori, modificarne l'impaginazione e stamparlo.

Lo Z88 vi permette anche di compilare un catalogo di informazioni come scoprirete nel prossimo esempio pratico.

---

# Compilare una lista di nomi e indirizzi

---

Questo esempio illustra come inserire nello Z88 qualsiasi tipo di informazione come cataloghi di biblioteca, indici di libri o bibliografie, oppure una lista di nomi e indirizzi usando PipeDream.

Imparerete a:

- immettere informazioni
- aggiornare informazioni
- trovare una particolare informazione
- ordinare le informazioni immesse
- stampare tutte o parte delle informazioni in una tabella ordinata.

---

## Preparare il documento

Dato che vi state accingendo a immettere informazioni invece che testo, dovrete per prima cosa modificare l'opzione **Wrap** sulla Options Page in modo che le parole non vadano a capo da sole sulla linea successiva, quando arrivano al margine destro.

Selezionate la Option Page premendo  $\diamond$  O. Vedrete uno schermo che mostra le opzioni che potete selezionare ed alcune informazioni riguardo al vostro documento.

Spostatevi in basso con il cursore fino ad arrivare davanti alla parola **Wrap**. Quindi premete N per disabilitare l'opzione:

Text/Numbers T	Insert on wrap R	Margins: Top 0	File No File	
Borders Y	Calc: Auto/Man A	Header 2	Page 1	Insert
Justify N	Columns/Rows C	Footer 2	Free 4096	
Wrap B	Decimal places 2	Bottom 8		
Page length 66	Minus/Brackets M	Left 0	Title	
Line spacing 1	Lead chs. f	Header		
Start Page	Trail chs. %	Footer		

Infine premete nuovamente **[ESC]** per ritornare al documento.

## Impostare le intestazioni

Prima di cominciare ad immettere informazioni in PipeDream, è buona pratica impostare le intestazioni per specificare in che modo si desidera che i dati siano sistemati. Dato che vi accingete a creare una lista di nominativi e indirizzi, le intestazioni corrisponderanno al nome e all'indirizzo, più una intestazione riservata ad eventuali altri dati.

Come avete già visto, quando cominciate un nuovo documento in PipeDream vi appaiono 6 colonne di 12 caratteri ciascuna. Sebbene voi possiate immettere linee di testo più larghe di così, in una colonna, sarà più semplice lavorare con i nomi e indirizzi se, a questo punto, allargherete ciascuna delle colonne del documento. Potete fare ciò con il comando **Width** del menu **LAYOUT**.

Selezionate il menu **LAYOUT** premendo il tasto **[MENU]** fino a che esso non risulti evidenziato dalla barra. Il comando **Width** potrebbe già risultare evidenziato, dato che è la prima delle voci del menu; se non lo fosse, usate il cursore per posizionarvi sopra di esso e poi premete **[ENTER]**. In risposta alla domanda:

### **New width (Nuova larghezza)**

digitate:

24

e poi premete **[ENTER]** per effettuare il cambiamento. (potete ignorare l'altra domanda - **Specify column.**)

La larghezza della colonna contenente il cursore, colonna A, passerà a 24 caratteri.

Ora muovete il cursore sulla colonna B premendo il tasto **[TAB]** e ripetete la procedura per impostare anche la larghezza di questa colonna a 24 caratteri. Se lo desiderate, potete impartire il comando **Width** direttamente senza passare per il menu **LAYOUT**, premendo **◇ W**.

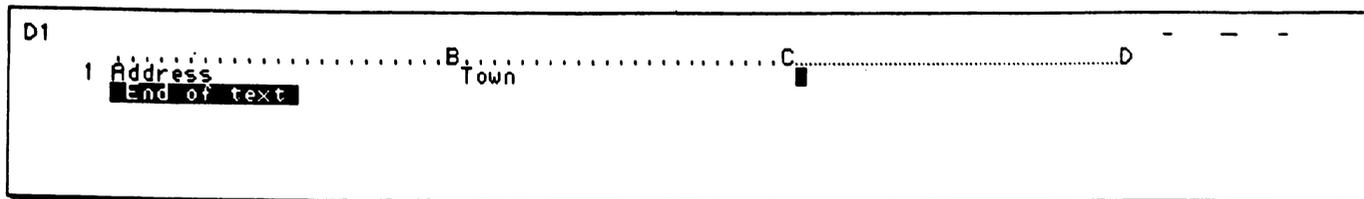
Continuate in questo modo, fino a che avrete allargato tutte le colonne da A a F a 24 caratteri. Notate che quando premete **[TAB]** per spostarvi da colonna C a colonna D, il documento si sposta verso la sinistra dello schermo, rendendo visibili le colonne D e E senza che la posizione del cursore debba essere cambiata.

Ora posizionate nuovamente il cursore sul lato sinistro della colonna "A" tenendo premuto il tasto **[SHIFT]** e digitando cinque volte **[TAB]**.

Digitate le seguenti intestazioni, premendo **[TAB]** dopo ciascuna di esse per spostare il cursore all'inizio della colonna seguente.

Name **[TAB]**  
 (Nome)  
 Address **[TAB]**  
 (Indirizzo)  
 Town **[TAB]**  
 (Città)  
 County **[TAB]**  
 (Regione)  
 Postcode **[TAB]**  
 (C.A.P.)  
 Info  
 (Note)

Notate che quando avete battuto la parola Town e poi avete premuto il tasto **[TAB]**, il vostro documento si è spostato sulla destra facendo apparire la colonna D:



Perciò, nonostante voi possiate vedere contemporaneamente solo tre colonne del vostro documento, risulta estremamente semplice spostarsi in esso per trovare l'informazione desiderata.

Sebbene dovrebbe essere abbastanza ovvio il perché delle prime cinque intestazioni, vi potreste chiedere quale sia lo scopo della intestazione **Info**. La potete usare per registrare altri dati riguardanti le persone della lista come ad esempio se avete spedito loro gli auguri di buon Natale, quando ricorre il loro compleanno o qualsiasi altra cosa desideriate. Negli esempi seguenti, questo campo conterrà l'età della persona.

## Immettere alcune informazioni

Spostate indietro il cursore sul lato sinistro della colonna A tenendo premuto **[SHIFT]** e digitando **[TAB]**. Dovrete farlo cinque volte per tornare alla colonna A. Premete il tasto **[ENTER]** per far passare il cursore alla riga 2.

Ora potete scrivere il primo nominativo nella cella A2.

Bell, A

Quando avete finito di scrivere il nome premete il tasto **[TAB]** per portare il cursore sulla colonna degli indirizzi - colonna B. Immettete l'indirizzo, ricordandovi di premere **[TAB]** dopo ciascuna immissione:

Bell, A **[TAB]**  
 2 Ringway **[TAB]**  
 Tring **[TAB]**  
 Herts **[TAB]**  
 TEI 2LM **[TAB]**  
 24

	A	B	C
1	Name	Address	Town
2	Bell, A	2 Ringway	H
3	End of text		

Immettete i seguenti nominativi e indirizzi sulle righe 3, 4, 5 e 6 del vostro documento esattamente allo stesso modo. In alternativa, se preferite, immettete qualche nome e indirizzo scelto dalla vostra rubrica telefonica. Se parte di un indirizzo è troppo lunga per entrare in una colonna, continuate pure a scrivere; anche se non potrete vedere tutte le informazioni contenute in quella colonna, esse saranno conservate e potrete riferirvi ad esse in seguito.

Inoltre cercate di attenervi a quanto indicato nelle intestazioni in cima al documento. Per esempio, se un particolare indirizzo non ha indicata la regione, lasciate questa colonna in bianco e andate a scrivere il codice postale sotto l'intestazione corretta. Questo vi consentirà di ricercare un determinato codice postale, come vedrete nell'ultimo esempio.

Completate la tabella come segue:

Name	Address	Town	County	Postcode	Info
Bell, A	2 Ringway	Tring	Herts	TEI 2LM	24
Long, C	9 Knott Close	Farnham	Surrey	WAY 2GO	27
Rover, A	4 Chase Mews	Kenilworth	Warw.	K9 WUF	12
Bird, J	27 Wood Lane	Bath	Avon	CBI L23	14
Hill, Max	10 Upper Street	Steep	Hants	UP 2IT	43

## Saving the document

Dato che a questo punto avrete speso un po' di tempo per immettere dati nel vostro documento, è una buona idea salvarlo nel sistema d'archiviazione dello Z88 nel caso dovesse andare perduto nei prossimi esperimenti. Salvate una copia del documento usando la stessa procedura vista per l'esempio dell'invito.

Selezionate il comando **Save** dal menu **FILES** premendo il tasto **[MENU]** finché non viene visualizzato **FILES**. Premete il tasto ↓ per evidenziare la voce **Save** e poi premete **[ENTER]**.

Scrivete addresses come nome dell'archivio da salvare ignorando le altre opzioni, visto che volete salvare l'intero documento, poi premete **[ENTER]**. Una copia del documento sarà salvata sul sistema di archiviazione.

Per ricaricare il documento in PipeDream, selezionate il comando "Load" dal menu **FILES** e date lo stesso nome addresses come archivio da caricare. Se avete modificato il documento in PipeDream dall'ultima volta che lo avete salvato dovrete rispondere Y alla domanda:

**Overwrite text?**  
**(Sovrascrittura del testo?)**

e l'archivio degli indirizzi sarà caricato in PipeDream.

---

## Ordinare le informazioni

Ora che avete immesso una tabella di nomi e indirizzi sarebbe utile averli in ordine alfabetico, in modo che sia possibile consultare più facilmente un determinato nome.

Per prima cosa dovete specificare quale parte del documento deve essere ordinata. Muovete il cursore sulla cella A2, l'angolo in alto a sinistra della tabella dei nomi e indirizzi, usando i tasti ↓ e ↑ per muovervi su e giù nel documento e i tasti **[TAB]** e **[SHIFT] [TAB]** per muovervi da una colonna all'altra.

Marcate la cella A2 dando il comando **Mark** dal menu **BLOCKS** o premendo ⋄Z.

Quando date il comando, la cella A2 apparirà evidenziata sullo schermo per indicare che è stata marcata:

A2

	A	B	C
1	Name	Address	Town
2	Bell, M	2 Ringway	Tring
3	Long, C	9 Knott Close	Farnham
4	Rover, A	4 Chase Mews	Kenilworth
5	Bird, J	27 Wood Lane	Bath
6	Hill, Max	10 Upper Street	Steep

Ora marcate l'angolo in basso a destra della tabella dei nomi e indirizzi. Muovete il cursore in basso fino alla riga 6 e orizzontalmente fino alla colonna F con il tasto ↓ e il comando **[SHIFT] [TAB]**. Quindi ridate il comando **Mark**. Quando avrete completato il secondo comando **Mark** l'intera tabella sarà selezionata e apparirà evidenziata sullo schermo.

F6

	D	E	F
1	County	Postcode	Info
2	Herts	HE1 2LH	24
3	Surrey	WRY 2GO	27
4	Warw.	K9 WUF	12
5	Woon	CB1 L23	14
6	Hants	UP 2IT	43

Un insieme di celle evidenziate viene chiamato 'block' (blocco); sono disponibili diversi comandi che operano su un intero blocco di celle selezionate.

Ritornate al lato sinistro del foglio con **[SHIFT] [TAB]**.

Per ordinare il blocco di celle usate il comando **Sort** dal menu **BLOCKS**. Premete il tasto **[MENU]** finché non viene visualizzato **BLOCKS**. Premete il tasto ↓ per evidenziare la voce **Sort** e poi premete **[ENTER]**.

Per ordinare la tabella in ordine alfabetico, con riferimento ai nomi che sono in colonna A, rispondete A alla domanda:

**Sort on column** A  
**(Ordinamento su colonna)**

e premete **[ENTER]** per avviare l'ordinamento. (Potete ignorare le altre domande, per il momento.)

Vedrete che i nomi e gli indirizzi della tabella verranno

ordinati correttamente. Potete togliere la marcatura al blocco di celle dando il comando **Clear marks** dal menu **BLOCKS**, oppure premendo  $\diamond$  Q:

A6		A	B	C
1	Name	Address	Town	CHINESE
2	Bell, A	2 Ringway	Tring	
3	Bird, J	27 Wood Lane	Bath	
4	Hill, Max	10 Upper Street	Steep	
5	Long, C	9 Knott Close	Farnham	
6	Mover, A	4 Chase Mews	Kenilworth	

Naturalmente avreste potuto ordinare le informazioni appartenenti ad una altra intestazione specificando una colonna differente dalla A, quando avete dato il comando **Sort**. Per esempio potreste voler fare degli esperimenti ordinando gli stessi nominativi per la colonna Town (Città) o per la colonna contenente l'età delle persone.

## Trovare delle informazioni

Avreste potuto immettere molti più nomi e indirizzi dei pochi che avete immesso, senza esaurire lo spazio nel vostro documento.

Potete controllare, in qualsiasi momento, quanta memoria è ancora disponibile premendo  $\diamond$  O per visualizzare la Options Page. Il numero di caratteri disponibili è riportato dopo la voce **Free** sul lato destro della Options page. Premete **[ESC]** per ritornare al vostro documento.

In una lunga lista di nomi e indirizzi sarebbe estremamente scomodo dover cercare di qua e di là per un certo nominativo o indirizzo. Fortunatamente esiste un modo assai più veloce, che sfrutta la funzione di ricerca automatica incorporata in PipeDream.

Selezionate il comando **Search** dal menu **BLOCKS** nella solita maniera: premete il tasto menu fino ad ottenere **BLOCKS**, usate i tasti cursore per evidenziare la scritta **Search** e premete **[ENTER]** per impartire il comando.

Il comando **Search** mostra una serie di opzioni che vi mettono in grado di specificare esattamente quello che volete ricercare e se volete restringere la ricerca a una parte della vostra tabella.

Ad esempio, potreste voler cercare l'indirizzo di qualcuno il cui

cognome vi sfugge, ma che sapete chiamarsi Max. Immettete quindi Max in risposta alla prima domanda:

**String to search for** **Max**  
**(Caratteri da ricercare)**

Premete ↓ per muovervi alla prossima opzione che inizialmente specifica:

**Search only range of columns** **No**  
**(Ricerca ristretta ad una parte delle colonne)**

e premete Y per modificare l'opzione e A per specificare che la ricerca deve essere ristretta solo alla colonna A, che contiene i nominativi. Ora l'opzione apparirà come segue:

**Search only range of columns** **Yes A**  
**(Ricerca ristretta ad una parte delle colonne)**

Poi premete [ENTER] per iniziare la ricerca. Il cursore troverà istantaneamente il nominativo Hill, Max consentendovi di leggere il suo indirizzo.

Se per caso nella lista dovesse esserci un omonimo, potete usare il comando Next match dal menu BLOCKS per trovare la successiva occorrenza del nome in questione.

## Ricerca per similitudine

La peculiarità del modo in cui noi ricordiamo le informazioni è che può tornarci in mente solo una parte di ciò che tentiamo di ricordare. Per esempio, potremmo sapere che la persona che stiamo cercando vive in una città che aveva un nome simile a Caxton - oppure era Croxton? O forse ancora era Foxtton. Il comando Search di PipeDream può aiutarvi proprio in questo genere di situazioni.

Potete digitare i simboli ^# nella stringa che state ricercando per rappresentare una combinazione di qualsiasi numero di lettere (incluso nessuna lettera). Così basta che specificiate:

**String to search for** **^# xton**  
**(Caratteri da ricercare)** **^# xton**

per cercare una qualunque città il cui nome termina in **xton**.

Potete anche specificare il simbolo ^ che rimpiazzerà un solo carattere della stringa che state cercando. Se riuscite solamente

a ricordare che il nome di una strada è lungo tre lettere, potete cercarlo per:

??? Road

e sarete sicuri di trovarlo.

## Stampare i dati

Per stampare le informazioni della vostra lista di nominativi sotto forma di tabella ordinata, adoperate il comando **Print**. Premete il tasto **[MENU]** fintanto che **PRINT** risulta evidenziato. Selezionate il comando **Print** puntandolo con il cursore e premendo **[ENTER]**.

Dato che la larghezza totale della tabella di nominativi e indirizzi è 144 caratteri (6 colonne di 24 caratteri) esso sarà probabilmente troppo largo per la larghezza della carta della vostra stampante; la maggior parte delle stampanti stampano infatti solo 80 caratteri. Di conseguenza dovrete stampare la tabella in due sezioni, selezionando un gruppo di colonne alla volta.

La prima volta che impartite il comando **Print** modificate l'opzione:

**Specify a Range of Columns** **No**  
**(Specifica un gruppo di colonne)**

in **Yes**, premendo **Y** seguito da **A C** in modo che l'opzione venga visualizzata come:

**Print only range of columns** **Yes A C**  
**(Stampa solo un gruppo di colonne)**

quindi premete **[ENTER]** per cominciare a stampare. Fatto ciò ridate il comando **Print** specificando questa volta:

**Print only range of columns** **Yes D F**  
**(Stampa solo un gruppo di colonne)**

In alternativa alcune stampanti riescono a stampare fino a una larghezza di 132 caratteri; in questo caso potrete fare entrare l'intera tabella su un solo foglio di carta, riducendo preventivamente la larghezza di qualche colonna con il comando **Width** del menu **LAYOUT**.

## Stampare righe selezionate

Se avete intenzione di usare la lista di nominativi per spedire delle lettere di affari, è probabile che vogliate trovare solo i nomi e gli indirizzi di persone che vivono nella stessa area, come per esempio Londra. Il comando **Print** di PipeDream provvede a questo permettendovi di specificare un controllo da effettuare su ciascuna delle righe del documento. Solo quelle righe che passano il controllo saranno stampate.

Il controllo da effettuare va indicato riferendosi alle celle della riga 1. PipeDream modifica automaticamente le coordinate quando va a controllare le righe successive.

Come esercizio, scrivete i nomi e gli indirizzi di tutte le persone che vivono a Hants o nel Surrey. Per fare ciò date il comando **Print** nella solita maniera, visualizzando il menu **PRINT**, selezionando il comando **Print** e premendo **[ENTER]**. Il cursore si muoverà sull'opzione:

**Select rows to print** **No**  
**(Selezionate le righe da stampare)**

cambiate l'opzione in **Yes** premendo **Y** e immettete l'espressione di controllo per la selezione:

D1 =Hants | D1 =Surrey

Il simbolo **|** significa 'oppure', così l'intera espressione significa: "se il contenuto della cella D1 è Hants oppure il contenuto della cella D1 è Surrey ...". Nella riga 2 il test sarà effettuato sulla cella D2 e così via.

L'espressione di controllo può essere complicata a piacimento e può includere test su più colonne. Per esempio, per delle lettere commerciali di informazione pubblicitaria su un nuovo stupendo tonico per capelli potreste voler selezionare tutti gli uomini sopra i 30 anni dalla vostra lista di nominativi. L'espressione di controllo potrebbe quindi essere:

D1 = "London" & G1 = "M" & F1 > =30

dove G1 è una colonna addizionale che contiene M o F in base al sesso. Il simbolo **&** significa 'e' e può esser usato per collegare più controlli.

---

# Tenere la contabilità domestica

---

Il prossimo esempio pratico vi mostra come usare lo Z88 per calcoli numerici. Vi illustra come potreste analizzare le vostre spese mensili e scoprire che proporzione del vostro reddito viene utilizzata per le varie voci.

Imparerete a:

- immettere numeri ed espressioni in una tabella
- copiare espressioni per risparmiare battute
- fare calcoli
- cambiare il formato dei numeri.

---

## Progettare la tabella

Vi state accingendo a creare una tabella che mostra per ciascuno dei mesi da gennaio a maggio quali sono le vostre spese per: casa, cibo, automobile, gas, elettricità e telefono.

A prima vista potrebbe sembrare che per realizzare una tabella simile ci si debba consumare le dita sulla tastiera.

Invece, come vedrete, tutte le ripetizioni sono realizzate automaticamente da PipeDream e dovrete scrivere molto poco.

---

## Spostarsi nel documento

Per organizzare la tabella delle spese dovrete aver acquisito familiarità con i tasti che muovono il cursore tra le celle (o colonne) del documento. Ricordate che dovrete usare i seguenti tasti:

↑ per salire di una linea

↓ per scendere di una linea

**[SHIFT] [TAB]** per tornare sulla cella immediatamente a sinistra

**[TAB]** per andare sulla cella a destra.

Inoltre, quando vi trovate sul limite sinistro di una cella, premendo ⇐ vi sposterete a sinistra sulla cella precedente.

Quando dovete lavorare con tabelle numeriche molto estese, potete adoperare i comandi **First Column**, **Last Column**, **Top of Column** e **Bottom of Column** del menu **CURSOR** per muovervi ai quattro angoli del documento con una sola operazione.

## Etichettare la tabella

Ora stabilirete le etichette per le righe e per le colonne della vostra tabella delle spese domestiche.

Portate il cursore su colonna B1 e digitate l'etichetta Jan (abbreviazione di January). Allo stesso modo digitate Feb, March e April nelle celle da C1 a E1 per completare le intestazioni delle colonne della tabella. In seguito potrete estendere la tabella fino a comprendere le spese di un intero anno.

Ora immettete le diciture per le diverse categorie di spesa.

### Nella cella:

A2  
A3  
A4  
A5  
A6

### Immettete:

Affitto  
Mutuo  
Cibo  
Automobile  
Gas/Elettricità)

Adesso le intestazioni per la vostra tabella sono complete. Riportate il cursore nella cella B2, e lo schermo dovrebbe apparire come in figura.

B2	A	B	C	D	E	F
1	Jan	Feb	March	April		
2 Rates						
3 Mortgage						
4 Food						
5 Car						
6 Gas/Elect						

## Inserire l'affitto

In questo esempio l'affitto è di £500, in rate semestrali. Questa spesa deve essere ripartita in sei parti uguali, ma non avete bisogno di dividere 500 per 6; PipeDream effettuerà questo calcolo automaticamente. Dovete solo immettere l'espressione 500/6 nella cella B2 (il segno / indica la divisione).

Affinché ciò sia possibile, occorre che specificiate che la cella B2 è una cella numerica e che qualunque espressione vi venga inserita deve essere calcolata, in maniera che le altre celle della tabella si possano riferire al risultato di questo calcolo. A questo fine, dovete impartire il comando **Edit Expression** dal menu **EDIT**, o in alternativa usare  $\diamond$  X che agisce nello stesso modo. In altre parole tenete abbassato il tasto  $\diamond$  mentre schiacciate X.

La cella B2 sarà evidenziata sullo schermo per indicare che state scrivendo in una cella numerica e il cursore si porterà al centro della riga superiore dello schermo per farvi immettere l'espressione. Digitate la seguente espressione:

500/6

e pigiate **[ENTER]** per immetterla. Nella cella B2 apparirà il valore 83,33 allineato a destra.

---

## Far riferimento ad una cella

Non è necessario che ripetiate l'espressione che calcola le rate d'affitto nelle altre celle di riga 2; potete semplicemente indicare che desiderate lo stesso valore di cella B2 fornendone le coordinate.

Spostatevi su C2 e premete  $\diamond$  X per immettere una espressione. Quindi digitate:

B2

e poi **[ENTER]**. Il valore 83,33 apparirà anche in C2. ripetete questa operazione anche per le celle D2 ed E2.

In realtà, quanto avete specificato significa che voi volete che nelle celle C2 ed E2 appaia sempre il valore calcolato in B2. Supponiamo che vi sia stata concessa una riduzione della rata d'affitto a £400 semestrali. Riportate il cursore su B2 e digitate:

400/6 **[ENTER]**

Non solo in B2 il valore cambierà in 66,67 ma cambieranno anche le celle C2 ed E2 che si riferiscono entrambe al contenuto di B2.

## Copiare dei valori

Il prossimo passo sarà di immettere la cifra 200 per i pagamenti del mutuo per i quattro mesi considerati. Immettete 200 nella cella B3. Se vi doveste dimenticare di premere  $\diamond$  X immettendo la cifra, questa apparirebbe allineata a sinistra nella cella. In questo caso potreste riportare il cursore sulla cella contenente l'immissione errata e schiacciare  $\diamond$  X seguito da **[ENTER]**.

Non avrete bisogno di ridigitare il valore 200 nelle celle C3, D3 ed E3, il comando **Replicate** lo farà per voi.

Selezionate il comando **Replicate** dal menu **BLOCKS** e premete **[ENTER]** per eseguirlo. Rispondete alle domande come indicato, premendo  $\downarrow$  per spostarvi sulla linea seguente, dopo aver immesso B3.

**Range to copy from**  
**(Zona da cui copiare)**

**B3**

**Range to copy to**  
**(Zona in cui copiare)**

**C3 E3**

Questo significa che volete copiare il valore presente nella cella B3 nella serie di celle che vanno dalla C3 alla E3. Pigiare **[ENTER]** per impartire il comando e sull'intera fila di celle dovrebbe apparire la cifra **200.00** cosicché la tabella avrà l'aspetto riportato nella seguente figura.

B3		A	B	C	D	E	F
		Jan	Feb	March	April		
1	Rates		66.67	66.67	66.67	66.67	
2	Mortgage	■	200.00	200.00	200.00	200.00	
3	Food						
4	Car						
5	Gas/Elect						
6							

Notate che fino a che non premete **[ENTER]** siete in grado di modificare i valori che stabiliscono l'insieme di celle su cui volete agire passando da una domanda all'altra con i tasti  $\downarrow$  e  $\uparrow$ .

## Altre spese

Le spese appartenenti alle altre categorie tendono a variare mese per mese. Potete ricopiare le cifre dell'esempio, oppure immetterne altre che avete riscontrato nella realtà quotidiana. In ogni caso, completate la tabella ricordando di trasformare ogni cella in cella numerica prima o dopo l'immissione.

A1	A.....	B.....	C.....	D.....	E.....	F.....
	Jan	Feb	March	April		
1 Rates	66.67	66.67	66.67	66.67		
2 Mortgage	200.00	200.00	200.00	200.00		
3 Food	120.00	130.00	120.00	130.00		
4 Car	40.00	42.00	44.00	46.00		
5 Gas/Elect	100.00	120.00	110.00	112.00		

## Totali mensili

Ora vedrete come ottenere i totali mensili delle spese. Immettete la dicitura TOTAL nella cella A7 e premete **[TAB]** per passare alla B7.

Ora premete  $\diamond$  X e inserite la seguente espressione:

sum(B2 B6)

Premete **[ENTER]** e PipeDream calcolerà e visualizzerà immediatamente la somma dei valori presenti nelle celle che vanno dalla B2 alla B6; cioè il totale delle spese di gennaio.

La funzione sum(B2 B6) è una maniera comoda di scrivere l'espressione equivalente:

B2 + B3 + B4 + B5 + B6

quando le celle da sommare sono tutte su una riga, una colonna o una tabella rettangolare.

## Copiare i riferimenti a una cella

Proprio come avete copiato il valore 200.00, potete anche copiare una espressione su un'intera serie di celle. Se l'espressione contiene dei riferimenti ad altre celle, come nell'esempio **sum(B2 B6)**, questi riferimenti saranno modificati automaticamente per riflettere il cambio di posizione.

Copiate l'espressione che avete appena immesso in B7, nelle celle da C7 a E7 nella maniera seguente. Selezionate il comando **Replicate** dal menu **BLOCKS** e impostate le opzioni come segue:

**Range to copy from** **B7**  
**(Zona da cui copiare)**  
**Range to copy to** **C7 E7**  
**(Zona in cui copiare)**

Premete **[ENTER]** e appariranno i totali per ciascuna colonna. Se ora vi spostate sulla cella C7, vedrete l'espressione in essa contenuta visualizzata nel lato superiore sinistro dello schermo:

**sum(C2C6)**

Notate che PipeDream rimuove gli spazi inutili quando memorizza un'espressione.

**Replicate** ha modificato automaticamente il riferimento al gruppo di celle per dare i totali corretti nelle colonne C, D ed E.

B7	sum(B2B6)	A	B	C	D	E	F
2	Rates	66.67	66.67	66.67	66.67		
3	Mortgage	200.00	200.00	200.00	200.00		
4	Food	120.00	130.00	120.00	130.00		
5	Car	40.00	42.00	44.00	46.00		
6	Gas/Elect	100.00	120.00	110.00	112.00		
7	TOTAL	526.67	558.67	540.67	554.67		

## Incidenza percentuale

Come dimostrazione finale della potenza di PipeDream nell'analizzare cifre, calcolerete l'incidenza percentuale di ciascuna delle categorie di spesa della tabella.

Per prima cosa digitate l'etichetta:

Percentage

nella cella F1.

Quindi passate a ricavare la spesa complessiva per i quattro mesi considerati nella tabella. Portate il cursore sulla cella F7, premete  $\diamond$  X e immettete l'espressione:

$\text{sum}(B7 E7)$

Ora spostatevi su F2 e digitate la seguente espressione che verrà spiegata tra un attimo:

$\text{sum}(B2 E2)/\$F\$7 * 100$  [ENTER].

Questa formula è costruita come segue:

$\text{sum}(B2 E2)$  è il totale speso per l'affitto per i quattro mesi.

F7 è la spesa complessiva nei quattro mesi. Il simbolo \$ 'congela' il riferimento, in maniera che, quando l'espressione viene duplicata, il nuovo calcolo faccia sempre riferimento al valore di F7.

Ne segue che  $\text{sum}(B2 E2)/\$F\$7$  è il rapporto tra la spesa per l'affitto e la spesa totale.

$\text{sum}(B2 E2)/\$F\$7 * 100$  esprime questo rapporto in forma percentuale.

Ora duplicate questa espressione nelle restanti celle di colonna F usando sempre il comando **Replicate** dal menu **BLOCKS** e impostando le opzioni come segue:

<b>Range to copy from</b> <b>(Zona da cui copiare)</b>	<b>F2</b>
<b>Range to copy to</b> <b>(Zona in cui copiare)</b>	<b>F3 F6</b>

Saranno così visualizzate le percentuali di ciascuna categoria di spesa sul totale.

F2	sum(B2E2)/\$F\$7*100						
	A	B	C	D	E	F	
	Jan	Feb	March	April	Percentage		
1							
2	Rates	66.67	66.67	66.67	66.67	12.23	
3	Mortgage	200.00	200.00	200.00	200.00	36.69	
4	Food	120.00	130.00	120.00	130.00	22.93	
5	Car	40.00	42.00	44.00	46.00	7.89	
6	Gas/Elect	100.00	120.00	110.00	112.00	20.27	

## Cambiare il formato

Quando cominciate ad usare PipeDream, i risultati dei calcoli, vengono visualizzati nelle celle numeriche con due sole posizioni decimali, che è il formato più utile per i calcoli di tipo finanziario (anche se i valori vengono immagazzinati internamente con la massima precisione possibile).

Potete modificare il formato di visualizzazione per tutte le celle del vostro documento cambiando l'opzione **Decimal Places** sul menu **Options Page**, oppure potete cambiare il formato ad un'unica cella con il comando **Decimal Places** del menu **LAYOUT**.

Per esempio, l'aspetto della tabella sarebbe più ordinato se le percentuali fossero mostrate senza cifre decimali. Per prima cosa quindi, marcate il blocco contenente le percentuali con la seguente procedura.

Muovete il cursore su F2 e impartite il comando **Mark** dal menu **BLOCKS**; altrimenti potete usare  $\diamond$  Z come mostrato dalla lista di tasti funzione sopra alla tastiera. Portatevi su F6 e ridate il comando **Mark**. Il blocco di celle da F2 a F6 risulterà ora evidenziato.

Selezionate quindi il comando **Decimal Places** dal menu **LAYOUT**, rispondendo alle domande:

**Number of decimal Places** **0**  
**(Numero di posizioni decimali)**  
**Floating format** **No**  
**(Formato a virgola mobile)**

Premete **[ENTER]** ed i numeri saranno visualizzati sullo schermo senza decimali.

E' anche possibile specificare dalla **Options Page**, che alcuni caratteri debbano precedere o seguire delle cifre presenti nel documento. La preimpostazione è '\$' per i prefissi e '%' per i suffissi.

Per far apparire un segno di percentuale dopo i numeri del blocco

marcato, date il comando **Trailing Characters** dal menu **LAYOUT**.

Potete anche premettere un segno di £ prima di ciascun valore della tabella. Marcate il blocco di celle da B2 a E7, muovendo il cursore su ciascuna di queste celle e premendo  $\diamond$  Z; poi date il comando **Leading Characters** dal menu **LAYOUT**.

Infine, le intestazioni delle colonne possono essere allineate a destra. Marcate le celle da B1 a F1 con il comando **Mark**,  $\diamond$  Z, e date il comando **Right Align** dal menu **LAYOUT**.

Premete  $\diamond$  Q per pulire l'area marcata e la tabella apparirà come nella figura seguente.

	A	B	C	D	E	F
1		Jan	Feb	March	April	Percentage
2	Rates	£66.67	£66.67	£66.67	£66.67	12%
3	Mortgage	£200.00	£200.00	£200.00	£200.00	37%
4	Food	£120.00	£130.00	£120.00	£130.00	23%
5	Car	£40.00	£42.00	£44.00	£46.00	8%
6	Gas/Elect	£100.00	£120.00	£110.00	£112.00	20%

## Cosa avete imparato

Questi tre esempi vi hanno dimostrato come PipeDream possa aiutarvi a scrivere lettere e stendere testi (elaborazione testi), organizzare liste di dati, ordinarle e ritrovare una informazione che vi interessa (gestione archivi), e creare e manipolare tabelle numeriche o di dati finanziari (tabellone elettronico).

Per semplicità, ciascun esempio è stato focalizzato su un aspetto delle capacità di PipeDream ma la sua reale potenza è nella capacità di integrare tutte e tre gli ambienti in uno stesso documento. Per esempio il resoconto delle spese poteva essere incluso in una lettera diretta alla vostra banca, la lista di nomi e indirizzi avrebbe potuto riportare anche dei calcoli e dei dati finanziari e l'invito avrebbe potuto essere automaticamente indirizzato ad ogni nominativo della lista.

Ora siete in grado di cominciare ad usare PipeDream per le vostre applicazioni ma, per sfruttare al meglio le sue possibilità, vi converrà forse scorrere l'elenco dei comandi riportato nella Sezione Cinque che vi tornerà utile per consultazione anche in seguito, quando le vostre esigenze saranno cresciute.

---

# Sezione Tre Usare Diary

---

Questo capitolo vi mostrerà come usare l'applicazione Diary del vostro Z88 per organizzare i vostri appuntamenti e pianificare il vostro tempo. Vi illustrerò come:

- immettere appuntamenti in Diary
- ricercare e produrre una lista di tutti gli appuntamenti che si riferiscono alla stessa cosa
- usare Diary con il menu a tendina Calendar per trovare velocemente qualsiasi appuntamento.

---

## Entrare in Diary

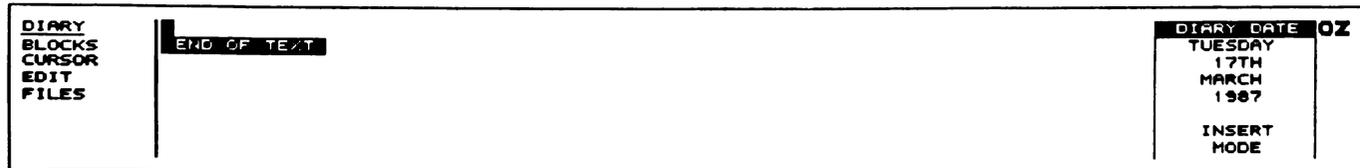
Potete entrare in Diary in una qualsiasi di queste due maniere:

andando all'Index, con il tasto **[INDEX]**, puntando Diary sulla lista APPLICATIONS mediante i tasti ↓ ↑ fino a quando non verrà evidenziato e premendo **[ENTER]** per selezionarlo;

oppure tenendo premuto il tasto  e schiacciando D. Potete fare ciò da qualsiasi punto, anche da un'altra applicazione.

Una volta che avrete immesso qualcosa nel Diary, esso apparirà sulla lista delle SUSPENDED ACTIVITIES nell'Index ma ci sarà sempre e solo una copia di Diary.

Lo schermo di Diary apparirà come nella figura seguente:



Diary vi dà un'intera pagina per la data di oggi, sulla quale potrete immettere le informazioni in qualsiasi forma vogliate. Queste informazioni sono immagazzinate permanentemente nell'agenda e sarete in grado di consultarle successivamente.

## Registrare un appuntamento in Diary

Provate a immettere i seguenti appuntamenti sulla pagina di oggi di Diary premendo i tasti **[TAB]** e **[ENTER]** dove è indicato, per disporre ordinatamente le linee:

Work: **[TAB]** 10.00 Sales meeting **[ENTER]**

(Lavoro: 10.00 Riunione dei venditori)

Simon: **[TAB]** 12.40 Pick up from station **[ENTER]**)

(Simon: 12.40 Andarlo a prendere alla stazione)

In realtà potete disporre le informazioni in Diary come meglio vi aggrada, ma è una buona idea etichettare i vostri appuntamenti, come nell'esempio appena fatto, perché così avrete la possibilità di localizzare tutti gli appuntamenti appartenenti a una particolare categoria ricercandoli tramite l'etichetta. Un esempio di ciò è dato qui di seguito.

---

## Spostarsi attraverso i giorni

Potete scorrere i giorni del vostro Diary premendo:

↓ per passare al giorno successivo

↑ per tornare al giorno precedente

Tenendo premuto il tasto  e schiacciando ↓ due volte passate alla pagina di dopodomani.

Immettete ora il seguente appuntamento:

Work: **[TAB]** 11.00 Present report to Board **[ENTER]**

(Lavoro: 11.00 Presentare il resoconto al Consiglio).

---

## Ricerca un appuntamento in Diary

Diary mette a disposizione un potente comando di ricerca che vi permette di cercare ed elencare tutti gli appuntamenti appartenenti a una particolare categoria che sono presenti sul diario.

Per illustrare questa possibilità, il seguente esempio elenca tutti gli appuntamenti relativi alla categoria Lavoro.

Per prima cosa selezionate il menu **BLOCKS** premendo il tasto **[MENU]** fino a che la voce **BLOCKS** non risulta sottolineata sul lato destro dello schermo. Quindi muovete il cursore per evidenziare la voce **Search** sul menu e premete **[ENTER]** per impartire il comando.

Saranno visualizzate le seguenti domande:

----- **STRING TO SEARCH FOR** -----  
 (----- **STRINGA DA RICERCARE** -----)

**EQUATE UPPER AND LOWER CASE** ..... **Yes**  
 (**NON CONSIDERARE IL MAIUSCOLO/MINUSCOLO**)

**SEARCH ONLY MARKED BLOCK** ..... **No**  
 (**CERCARE SOLO NEL BLOCCO MARCATO**)

**PRODUCE LIST** ..... **No**  
 (**PRODUZIONE DI UN ELENCO**)

**PRINT LIST** ..... **No**  
 (**STAMPA DELL'ELENCO**)

Sotto la domanda **STRING TO SEARCH FOR** battete i caratteri:

Work:  
 (Lavoro:)

Quindi premete ↓ tre volte per passare alla linea:

**PRODUCE LIST . No**  
**(PRODUZIONE DI UN ELENCO)**

e premete Y per attivare l'opzione.

Ora premete [ENTER] poiché le altre opzioni non sono pertinenti, e gli appuntamenti saranno elencati.

**Thursday 17th March 1987**

**Work: 10.00 Sales meeting**

**Saturday 19th March 1987**

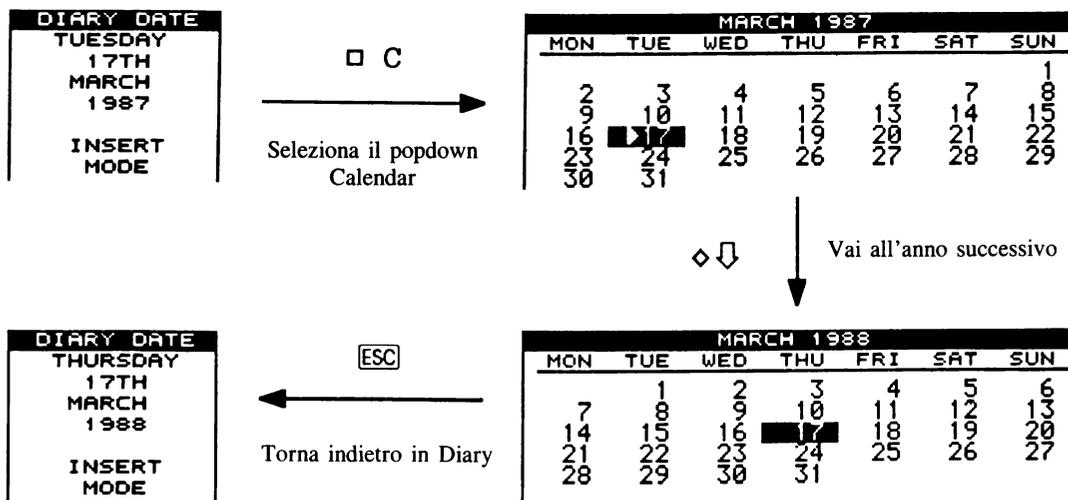
**Work: 11.00 Present report to Board**

Naturalmente nel vostro caso le date potranno essere differenti e potrete usare degli appuntamenti reali.

## Usare Calendar e Diary insieme

Richiamando il menu a tendina Calendar dall'interno di Diary potete usare Calendar per muovervi velocemente da una data all'altra; Diary poi vi darà una pagina per la data che avete selezionato.

Per esempio, avendo dimenticato il compleanno di vostra moglie il 17 marzo, decidete di appuntarvelo in Diary per essere sicuri di non dimenticarlo l'anno venturo. Usate la seguente procedura:



Fate riferimento alla sezione seguente per una lista completa delle funzionalità di Calendar.

---

# Sezione Quattro **Come Usare i menù a tendina**

---

I menu a tendina dello Z88 sono programmi di utilità che potete richiamare mentre state lavorando dentro un'altra applicazione come PipeDream, Diary o BBC BASIC. Essi scendono, come una tendina alla veneziana, sullo schermo della vostra applicazione e lasciano nuovamente posto all'applicazione quando premete il tasto **[ESC]**.

Sul vostro Z88 sono disponibili i seguenti menu a tendina:

<b>Calculator</b>	effettua calcoli
<b>Calendar</b>	consulta date
<b>Clock</b>	riporta la data e l'ora corrente
<b>Alarm</b>	imposta gli allarmi
<b>Filer</b>	opera sugli archivi
<b>Panel</b>	personalizza lo Z88 secondo i vostri gusti.

---

## Usare i menu a tendina

Per usare uno dei menu a tendina potete utilizzare indifferentemente una di queste due procedure.

### Per usare i menu a tendina dall'Index

Evidenziate il nome del menu a tendina sul menu APPLICATIONS. Potete muovere la barra evidenziatrice premendo i tasti ↓ e ↑ situati in basso a destra sulla tastiera. Se per caso avete sorpassato la voce che vi interessava potete tornare su con ↑

Poi premete **[ENTER]** per richiamare il menu che avete selezionato.

**Per usare i menu a tendina dall'interno di qualsiasi applicazione (o dall'Index)**

Premete le combinazioni di tasti elencate nella seguente tabella:

Calculator	<input type="checkbox"/> R
Calendar	<input type="checkbox"/> C
Clock	<input type="checkbox"/> T
Alarm	<input type="checkbox"/> A
Filer	<input type="checkbox"/> F
PrinterEd	<input type="checkbox"/> E
Panel	<input type="checkbox"/> S

Per esempio, per richiamare il calcolatore tenete premuto il tasto  e premete R.

---

# La Calcolatrice

---

Se doveste avere bisogno di effettuare un calcolo mentre state usando il vostro Z88, potrete richiamare Calculator anche se in quel momento state lavorando su un'altra applicazione.

La calcolatrice si richiama dal menu APPLICATIONS dell'Index, oppure da qualunque applicazione premendo  $\square$ R. Il suo schermo si allungherà verso il basso coprendo parzialmente l'immagine che vi era visualizzata:

CALCULATOR					CONVERT	
0.00					Gallons	← Litres
Clear	DEL	StoM	RcIM	+	Miles	km
7	8	9	Unit	X	MPG	1/100km
4	5	6	Y<>X	-	Acres	Hectares
1	2	3	sIgn	/	lb	kg
0	.	%	Fix	=	oz	g
					DegF	DegC

La prima riga della calcolatrice mostra il risultato del vostro calcolo - inizialmente 0.00 - e sotto di esso sono rappresentati i tasti. Potete agire su di essi in due modi:

- (1) servendovi dei tasti cursore  $\downarrow$ ,  $\uparrow$ ,  $\leftarrow$  e  $\Rightarrow$  per evidenziare la funzione scelta e premendo **[ENTER]**
- (2) Premendo il tasto dello Z88 corrispondente alla funzione che desiderate ottenere, come mostrato dalla tabella riportata alla pagina seguente.

Dicitura sul tasto della calcolatrice:	Tasto equivalente dello Z88:	Funzione svolta:
Clear DEL	C [DEL]	Cancella Cancella l'ultimo tasto premuto
StoM	S	Immagazzina nella memoria da 0 a 9
RclM	R	Richiama dalla memoria (0 - 9)
0 - 9	0 - 9	Immissione cifre
.	.	Punto decimale
Unit	U	Conversioni di unità (vedi sotto)
Y < > x	Y	Scambia y con x
sIgn	I	Cambia segno
Fix	F	Num. di posizioni decimali
%	%	Percentuale (vedi sotto)
+	+ o P	Più
X	X,* o T	Per
-	- o M	Meno
/	/, \ o D	Diviso
=	=	Uguale

## Immettere i numeri

Immettete le cifre dallo schermo della calcolatrice selezionandole con il cursore e premendo **[ENTER]**, oppure battetele semplicemente usando i tasti numerici dello Z88. Gli errori si possono correggere con il tasto C o **[DEL]**. I numeri possono contenere il punto decimale, ottenuto premendo il punto della tastiera, e possono essere immessi anche in notazione scientifica come:

1.27E6 che significa  $1.27 \times 10^6$  oppure  
7.1E-13 che sta per  $7.1 \times 10^{-13}$

I due operandi possono essere scambiati fra loro, prima di premere l'uguale, selezionando l'operazione Y < > x oppure premendo Y. Ad esempio, per trovare il reciproco di un calcolo precedente, immettete

/ 1 Y =

---

## Visualizzare il formato

Il formato in cui sono visualizzati i numeri può essere modificato con la funzione **Fix**, che domanda:

### **Fix?**

Battete un numero compreso tra 0 e 8 per scegliere quante posizioni decimali intendete visualizzare per un determinato numero; il valore iniziale è 2. Immettendo 9 come risposta a questa domanda otterrete il formato a decimali liberi.

---

## Costanti

Se immettete un numero seguito da uno dei tasti aritmetici premuto due volte, impostate l'operazione come un calcolo a costante e l'operatore viene visualizzato nell'angolo superiore destro dello schermo preceduto da **K**.

Per esempio immettendo

1.15 \* \*

imposterete una moltiplicazione per la costante 1.15, e verrà visualizzato \* **K**; di conseguenza, immettendo

1000 =

il risultato sarà 1150.00, e immettendo

2000 =

il risultato sarà 2300.00.

---

## Memorizzare e richiamare

Potete memorizzare un risultato per usarlo in un calcolo successivo con le funzioni **StoM** e **RclM**.

Per memorizzare un risultato, selezionate l'operazione **StoM** (oppure premete **S**). La domanda

### **StoM ?**

vi richiederà un numero da 0 a 9 per stabilire in quale dei dieci registri di memoria a vostra disposizione vada memorizzato il risultato. Potete anche aggiungere un risultato ad un registro,

sottrarre un risultato da un registro, moltiplicare o dividere un registro per un risultato, facendo seguire l'operazione StoM rispettivamente da + - \* / e specificando infine il numero del registro.

Ad esempio:

1.2 S 9

memorizza 1.2 nel registro 9, e

3.56 S -9

sottrae 3.56 dallo stesso registro.

Infine:

R 9

Richiama il contenuto del registro 9.

## Percentuali

Il tasto % lavora in congiunzione con uno dei quattro tasti aritmetici \*, /, +, -, per calcolare valori percentuali e per aggiungere o detrarre una data percentuale da un certo numero. I casi seguenti illustrano quanto detto.

Per trovare il 12% di 1500, immettete:

1500 \* 12 %

per esprimere 660/880 in forma percentuale, immettete:

660 / 880 %

per incrementare 125 del 15%, immettete:

125 \* 15 % +

per detrarre il 15% da 125, immettete:

125 \* 15 % -

## Conversione di unità di misura

E' possibile convertire qualsiasi risultato tra due unità di misura presenti sul menu CONVERT selezionando l'operazione Unit.

Evidenziate con i tasti cursore l'unità di misura in cui desiderate convertire il numero e pigiate **[ENTER]** per effettuare la conversione. Per esempio, per convertire da litri a galloni, evidenziate "Gallons" e per passare da galloni a litri evidenziate "Litres". Potete uscire dal menu Unit con il tasto **[ESC]**.

---

# Il Calendario

---

Calendar vi fornisce una maniera comoda di pianificare i vostri appuntamenti, senza obbligarvi a lasciare l'applicazione su cui state lavorando. Calendar può essere richiamato dal menu APPLICATIONS dell'Index, o in qualunque altro momento premendo C.

Verrà visualizzata la pagina del mese corrente o quella relativa all'ultimo mese che era stato consultato tramite Calendar.

MARCH 1987						
MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN
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					

Ci si muove nel calendario con i tasti cursore, eventualmente in congiunzione con **[SHIFT]** o  $\diamond$ .

$\leftarrow$	giorno precedente	$\Rightarrow$	giorno seguente
$\uparrow$	settimana precedente	$\downarrow$	settimana seguente
<b>[SHIFT]</b> $\uparrow$	mese precedente	<b>[SHIFT]</b> $\downarrow$	mese seguente
$\diamond$ $\uparrow$	anno precedente	$\diamond$ $\downarrow$	anno seguente
<input type="checkbox"/> $\leftarrow$	giorno attivo precedente	<input type="checkbox"/> $\Rightarrow$	giorno attivo seguente

Se necessario, il calendario cambierà automaticamente pagina per il mese precedente o seguente.

Il calendario risulta esatto fino all'anno 1753, ha quindi anche impieghi storici oltre agli ovvi usi di lavoro.

---

## Cercare un giorno

Potete usare Calendar anche per consultare istantaneamente qualsiasi data nell'anno.

Premete **[ENTER]** e apparirà

**Look for: 17/03/1987**

Inizialmente la data impostata è quella odierna. Battete la data che desiderate ricercare e premete **[ENTER]**. Il cursore si sposterà al giorno specificato.

La data può anche essere immessa nella forma:

17 mar 1987

se lo trovate più comodo.

---

**Giorni attivi**

Se richiamate il menu a tendina Calendar dall'applicazione Diary, i giorni per i quali avete immesso qualcosa in Diary saranno identificati su Calendar con un puntatore di fianco alla data: ad esempio

►17

Questi giorni, detti attivi, possono essere ritrovati molto velocemente dando il comando:

← giorno attivo precedente

⇒ giorno attivo seguente

---

# L'Orologio

---

Il menu a tendina Clock fornisce l'ora esatta e la data nel momento in cui ne avete bisogno. L'ora viene mostrata nel formato a 12 ore con l'indicazione AM o PM. Clock può essere richiamato dal menu APPLICATIONS dell'Index, o in qualunque altro momento premendo T.



Premete **[ESC]** per ritornare all'applicazione interrotta.

---

## Regolare l'orologio

Quando installate per la prima volta le batterie, dovete usare il menu a tendina Clock per impostare la data e l'ora, usando la seguente procedura:

### Impostare l'ora

L'ora deve essere impostata col formato a 24 ore. Prima di tutto premete  $\Rightarrow$  per evidenziare l'opzione SET:



e premete **[ENTER]** per entrare in modo impostazione. Verranno visualizzate l'ora e la data precedenti e vi sarà possibile modificarle.



Il cursore può muoversi alternativamente tra data e ora con i tasti ↓ e ↑ ; per spostarsi tra le cifre usate ⇒ e ⇐ . Spostandosi oltre l'ultimo carattere della data, si posizionerà il cursore sull'ora e viceversa.

Una volta posizionato il cursore, potrete battere l'ora e la data corrette con i tasti numerici dallo 0 al 9. I nuovi valori devono essere immessi esattamente nello stesso formato; se per errore doveste cancellare un '/' o un ':' ritornate indietro col cursore e reimmetteteli.

Quando avete ultimato le impostazioni, premete **[ENTER]** per confermarle e avviare l'orologio.

Infine premete **[ESC]** per tornare all'applicazione interrotta.

---

# L'allarme

---

Il vostro Z88 può anche ricordarvi degli appuntamenti o svegliarvi la mattina: basterà che richiamiate Alarm dal menu APPLICATIONS dell'Index, oppure premiate A da una qualunque applicazione.

Potete impostare quanti allarmi volete e per ciascuno potete specificare le seguenti informazioni:

## **Data**

La data per cui volete impostare l'allarme. Per un nuovo allarme essa è impostata alla data attuale.

## **Ora**

L'ora in cui deve suonare l'allarme. Per un nuovo allarme essa è impostata all'ora attuale. Tutti gli orari degli allarmi devono essere impostati nel formato a 24 ore.

Non potrete impostare, anche per sbaglio, un allarme per un momento nel passato: lo Z88 vi avviserà infatti acusticamente dell'errore.

## **Ragione/Comando**

Per ciascun allarme è possibile specificare un messaggio lungo fino a 23 caratteri, che sarà visualizzato sullo schermo dello Z88 quando arriverà l'ora prefissata, oppure un comando da eseguire automaticamente.

---

## **Opzioni dell'allarme**

Gli allarmi possono avere le seguenti impostazioni opzionali:

BELL può essere ON o OFF, per stabilire se all'ora fissata il segnalatore acustico debba funzionare o meno.

ALARM TYPE è normalmente su ALARM. Se viene cambiato in EXECUTE, all'ora fissata esegue il comando che è stato specificato nel campo "REASON FOR

ALARM. In questo modo è possibile lanciare un programma BASIC ad un determinato orario.

REPEAT EVERY è normalmente in posizione NEVER in modo che l'allarme venga suonato solo alla data e all'ora specificata. E' possibile impostare la ripetizione dell'allarme con una delle seguenti frequenze:

YEAR, MONTH, WEEK, DAY, HOUR, MINUTE, SECOND  
(ANNO, MESE, SETTIMANA, GIORNO, ORA, MINUTO, SECONDO)

Per muovervi attraverso queste opzioni usate i tasti **[SHIFT]** ↑ e **[SHIFT]** ↓ ; invece i tasti ↑ e ↓ usati da soli consentono di incrementare o decrementare il numero delle unità prescelte. Ad esempio, per impostare la ripetizione ogni 3 ore posizionatevi su HOUR con **[SHIFT]** ↓ e poi premete due volte il tasto ↑ .

NO. OF TIMES specifica il numero di volte che l'allarme deve essere ripetuto prima di essere cancellato. Inizialmente è impostato a NEVER in modo che l'allarme scatti una sola volta. Può essere impostato a FOREVER usando il tasto ↓ oppure ad un numero determinato di volte con il tasto ↑ .

Tenendo premuto il tasto **[SHIFT]** e schiacciando i tasti ↑ o ↓ si incrementerà o decreterà (a passi di 10) il numero delle ripetizioni. Se al posto dello **[SHIFT]** tenete premuto ↓ la modifica avverrà a passi di 100.

Impostando appropriatamente questi campi è possibile ottenere qualsiasi combinazione di allarme. Per esempio, per attivare un allarme che suoni il 3 marzo, il 3 aprile e il 3 maggio a mezzogiorno, impostate:

DATE: 3 March 1987  
TIME: 12.00  
REPEAT EVERY: 1 MONTH  
NO. OF TIMES: 3

## Cancellare gli allarmi impostati

Per cancellare l'impostazione di un allarme, selezionatelo con i tasti cursore sull'elenco degli allarmi, selezionate **CLEAR ALARM** con ← e ⇒ , e premete **[ENTER]**. Con un allarme a ripetizione questo procedimento deve essere ripetuto due volte per annullare definitivamente l'impostazione.

Se un allarme scatta mentre lo Z88 è spento, l'allarme suona e lo Z88 si accende passando in stato di LOCK OUT. Per uscire da questa condizione spegnete lo Z88 e riaccendetelo nella maniera usuale, premendo entrambi i tasti **[SHIFT]**.

---

# Il gestore di archivi

---

Se avete installato delle cartucce RAM oppure EPROM, avrete la possibilità di immagazzinare molti documenti nel vostro Z88. Filer vi mette a disposizione tutto ciò di cui avete bisogno per organizzarli; in particolare vi consente di:

- Ottenere una lista (catalogo) di tutti i vostri archivi, o degli archivi memorizzati nella cartuccia EPROM opzionale (CATALOGUE FILES e CATALOGUE EPROM).
- Muovere degli archivi da e verso la EPROM, che fornisce una memorizzazione permanente su cartuccia rimuovibile nell'alloggiamento 3 dello Z88 (SAVE TO EPROM e FETCH FROM EPROM).
- Cambiare i nomi degli archivi memorizzati nel sistema di gestione degli archivi (RENAME)
- Generare copie aggiuntive di archivi (COPY), o cancellarli completamente (ERASE).

Altri comandi, per un uso più avanzato del Filer, sono spiegati nell'Appendice D.

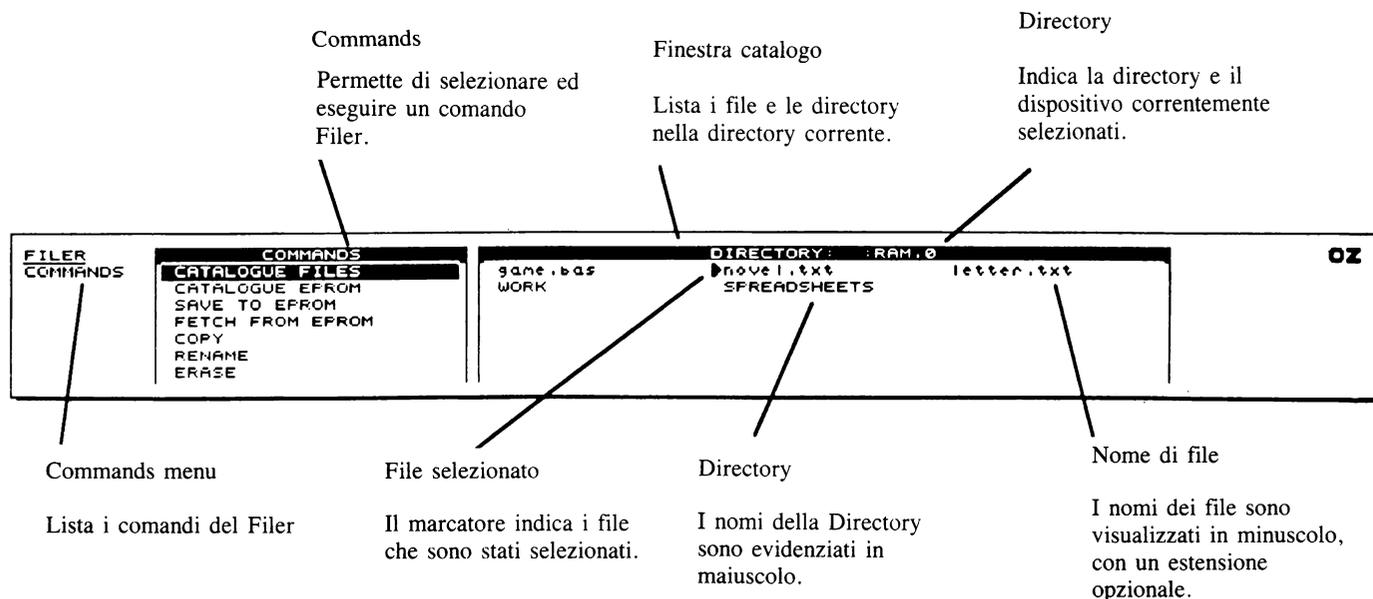
Il Filer può essere invocato da qualsiasi applicazione, premendo  F.

## **Struttura gerarchica**

Il sistema di gestione degli archivi ha un'organizzazione gerarchica. Questo significa che potrete raggruppare degli archivi in 'directory'. Questa struttura ricorda la maniera tradizionale di archiviare le pratiche relative ad uno stesso argomento, in cartelline a loro volta raggruppate in un classificatore, ed è di grande aiuto quando si deve tenere in ordine un gran numero di pratiche. Ad ogni modo, per un uso semplice del sistema di archiviazione non avrete bisogno di ricorrere a questa struttura. L'appendice D contiene una descrizione completa di questo sistema.

## Accedere a Filer

L'accesso a Filer è possibile dal menu APPLICATIONS dell'Index o battendo F. La figura seguente ne riproduce lo schermo.



## Nomi di archivi

Ogni archivio e ogni directory nel sistema di archiviazione hanno un nome; questo può essere lungo fino a 12 caratteri e può essere seguito da un punto e da altri 3 caratteri che ne formano l'estensione e normalmente specificano di che tipo di archivio si tratta. Così un programma BASIC potrebbe essere salvato come:

game.bas

dove l'estensione bas indica che l'archivio è un programma BASIC.

Le maiuscole e le minuscole si equivalgono nei nomi di archivio. Nella finestra del catalogo, i nomi degli archivi sono riportati in lettere minuscole e quelli delle directory in lettere maiuscole.

### Codificare la destinazione

Quando salvate e caricate degli archivi dall'interno di una applicazione come PipeDream, in genere fornite il nome dell'archivio e, se esiste, la sua estensione. Filer però conserva al suo interno una descrizione più dettagliata di dove l'archivio risieda effettivamente, comprensiva del dispositivo (cartuccia RAM) che ospita fisicamente l'archivio. Molti dei comandi di Filer adoperano questa forma estesa del nome dell'archivio.

La forma estesa di un nome di archivio è:

*:DEVICE/filename*  
(*:DISPOSITIVO/nome archivio*)

Le opzioni più comuni di *DEVICE* sono:

:RAM.0	RAM alloggiamento 0 (memoria interna)
da :RAM.1 a RAM.3	RAM alloggiamenti 1 a 3 (memoria esterna)
:PRT.0	Stampante

La lista completa dei *DEVICE* è riportata nell'appendice D. Il simbolo \* può essere usato in qualsiasi parte del nome di un archivio per rappresentare un carattere qualunque in quella posizione; quindi:

game\*

indica qualunque archivio il cui nome inizia per game e

:RAM.\*

rappresenta tutta la RAM dello Z88.

---

### Impartire comandi di Filer

Avete tre modi per impartire comandi a Filer:

- (1) Selezionate il comando dalla lista **COMMANDS** di Filer, usando i tasti  $\uparrow$  e  $\downarrow$  e premete **[ENTER]** per eseguirlo.
- (2) Selezionate con i tasti cursore il comando dal menu **COMMANDS** e premete **[ENTER]** per eseguirlo.
- (3) Usate una delle seguenti scorciatoie:

## menu COMMANDS

Premete **[MENU]** per vedere il menu COMMANDS.

FILER COMMANDS	Select First File	[ENTER]	Catalogue Files	◊CF	Select Directory	◊SI	[MENU]	OZ
	Select Extra File	SHIFT [ENTER]	Catalogue EPROM	◊CE	Select Device	◊SU	ADVANCE	
	Cursor Right	⇒	Save to EPROM	◊ES	Execute	◊EX	⇒ ⇒ ⇒ ⇒	
	Cursor Left	⇐	Fetch from EPROM	◊EF	Create Directory	◊CD	SELECT	
	Cursor Up	⇑	Copy	◊CD	Tree Copy	◊TC	[ENTER]	
	Cursor Down	⇓	Rename	◊RE	Name Match	◊NM	DO IT	
			Erase	◊ER			[ESC]	RESUME

## Selezionare gli archivi

Filer vi offre due maniere di identificare gli archivi sui quali desiderate lavorare.

(1) Battete il nome dell'archivio quando Filer vi richiede

**Name :** ■

(2) Selezionate l'archivio o gli archivi dalla finestra catalogo.

Usate i comandi seguenti per selezionare gli archivi. Un archivio selezionato viene indicato da un marcatore a sinistra del nome nella finestra catalogo, come avevate visto nell'esempio del paragrafo Accedere a Filer.

**Select First File - [ENTER]**

(Selezionare il primo archivio)

**Select Extra File - [SHIFT] [ENTER]**

(Selezionare un ulteriore archivio)

Questi comandi selezionano un archivio, oppure aggiungono altri archivi ad un'operazione che può riguardare un intero gruppo di archivi, come ad esempio Erase.

**Cursor right - ⇒**

**Cursor left - ⇐**

**Cursor up - ⇑**

**Cursor down - ⇓**

Muovono il cursore sulla lista COMMAND, nella finestra catalogo o all'interno di ciascuna lista.

## I comandi di Filer

Qui vengono elencati solo i principali comandi di Filer; per una descrizione completa della struttura gerarchica a directory, consultate l'appendice D.

### Catalogue Files - ◇ CF

Fornisce un'esauriente serie di informazioni circa un gruppo di archivi. L'insieme di archivi da catalogare va specificato in risposta a:

**Name :** ■

Rispondete in uno dei seguenti modi:

<b>[ENTER]</b>	Cataloga tutti gli archivi (nella directory corrente)
fred*	Cataloga tutti gli archivi il cui nome inizia con "fred"
*.bas	Cataloga tutti gli archivi che hanno estensione "bas"

Ciascun archivio verrà listato come segue:

game.bas	02-Jun-1987	12:27:43	02-Jun-1987	12:27:43	827
novel.txt	01-Jun-1987	17:41:17	Today	17:41:17	13112
letter.txt	Today	17:42:54	Today	17:42:54	1254
<b>filename</b>	<b>Creation time and date</b>		<b>Last updated time and date</b>		<b>Size in characters</b>

Se l'archivio risulta aperto al momento della catalogazione, le sue dimensioni in byte non verranno riportate.

### Catalogue EPROM - ◇ CE

Da' un elenco di informazioni sugli archivi presenti nella cartuccia EPROM posta nell'alloggiamento 3. I nomi mostreranno la provenienza iniziale degli archivi.

### Save to EPROM - ◇ ES

Copia archivi, dal sistema di archiviazione nella cartuccia EPROM posta nell'alloggiamento 3. L'archivio o gli archivi da copiare vanno specificati nella solita maniera quando appare la domanda:

**Name :** ■

Notate che quando un archivio viene salvato su EPROM, lo schermo dello Z88 si accende e si spegne ad intermittenza fino a che il salvataggio non è ultimato.

**Fetch from EPROM - ◇ EF**

Copia archivi dalla cartuccia EPROM posta nell'alloggiamento 3 nel sistema di archiviazione. Formula le domande:

**Source:**

**Destination:**

Source specifica il nome dell'archivio contenuto nella EPROM e Destination è il nuovo nome che l'archivio assumerà nel sistema di archiviazione.

**Copy - ◇ CO**

Effettua una seconda copia dell'archivio. Formula la domanda

**Name:**

per identificare l'archivio che deve essere copiato e la domanda

**New name:**

per assegnare un nome alla copia che verrà creata.

Con il comando **Copy** potete fondere più archivi, fino a formarne uno solo. Essi verranno uniti per le estremità nell'ordine in cui sono stati selezionati.

**Rename - ◇ RE**

Permette di cambiare nome ad un archivio. Domanda:

**Name:**

**New name:**

Ad esempio, per cambiare il nome dell'archivio `game.bas` in `oldversion` dovrete specificare:

**Name: game.bas**

**New name: oldversion**

Notate che non potete usare il comando **Rename** per spostare un archivio da una directory all'altra. Il nuovo nome deve essere un nome semplice; i nomi di dispositivi e di directory non sono ammessi.

**Erase - ◇ ER**

Permette di cancellare uno o più archivi dal sistema di archiviazione dello Z88.  
Formula la richiesta

**Name :**

seguita da

**Confirm each file ? Yes  
(Conferma per ciascuno degli archivi ?)**

Premendo **[ENTER]**, prima di cancellare ciascuno degli archivi specificati lo Z88 vi chiederà conferma. Altrimenti cambiando l'opzione in **No** gli archivi verranno cancellati senza che vi vengano richieste ulteriori conferme.

Non vi sarà permesso di cancellare un archivio in uso, per esempio una directory contenente altri archivi, oppure un file BASIC aperto.

**Comandi avanzati di Filer**

I rimanenti comandi di Filer sono rivolti all'utente esperto e sono spiegati nell'appendice D.

---

# Il pannello di controllo

---

Il menu a tendina Panel vi permette di modificare alcuni aspetti del funzionamento dello Z88 per venire incontro alle vostre esigenze. Potete modificare la frequenza con la quale i tasti della tastiera entrano in modo auto-repeat quando li tenete premuti, il tempo dopo il quale lo Z88 si spegne automaticamente, il dispositivo e la directory assunti automaticamente da Filer e i parametri per la interfaccia seriale.

Potete richiamare il pannello dalla lista APPLICATIONS dell'Index, o da qualsiasi altra applicazione tramite S.

---

## Modifiche del pannello

Per modificare una opzione di Panel per prima cosa selezionatela con i tasti cursore, poi digitate il nuovo valore e premete **[ENTER]**.

Nel caso in cui l'opzione abbia valori alternativi potete anche scegliere tra queste alternative con il comando **Next Option**, (brevemente  $\diamond$ J) oppure digitando la prima lettera dell'opzione.

Potete salvare un particolare insieme di impostazioni di Panel in un archivio usando il comando **Save** dal Menu **FILES**. Selezionando il comando **New** dal menu **FILES** reimposterete Panel nella versione originaria.

---

## Opzioni di Panel

Per ciascuna delle seguenti opzioni è indicata l'impostazione originaria.

### Opzioni per la tastiera

Auto repeat rate 6  
(Frequenza di auto-repeat)

Determina la frequenza con la quale i tasti si ripetono automaticamente se vengono tenuti premuti. Valori più piccoli aumentano la frequenza; il valore 0 esclude l'auto-repeat.

Keyclick No (Click di tastiera)

Modificando l'opzione a Yes, si ottiene un debole suono a ogni pressione di tasto, per fornire un riscontro acustico alla battitura.

Insert/Overtime Insert \*  
(Inserimento/sovrascrittura inserimento)

In modo inserimento il testo digitato da tastiera viene inserito nella posizione in cui si trova il cursore e il testo che si trova sulla destra del cursore si sposta per fare spazio al nuovo testo. Alcuni preferiscono il modo "sovrascrittura", nel quale il nuovo testo va a ricoprire quello già esistente sulla linea. Per inserire del testo in mezzo a quello preesistente dal modo "sovrascrittura" dovreste usare il comando **Insert character** ( ◊ U) per creare lo spazio necessario.

**Opzioni di Filer**  
Default device: RAM.0 \*  
(Dispositivo assunto: RAM.0)

Il dispositivo dal quale vengono caricati e sul quale vengono salvati gli archivi. La preimpostazione è per la memoria RAM interna dello Z88. Guardate la descrizione del menu a tendina Filer per dettagli sulle altre possibili opzioni.

Default directory \*  
(Directory assunta)

Permette di specificare il cammino di una o più directory per tutte le operazioni di archiviazione. Inizialmente risulta impostata la directory di più alto livello.

Notate che le opzioni marcate con "\*" diventano effettive solo per i lavori successivi.

**Opzioni di macchina**

Timeout (mins) 5  
(Spegnimento automatico)

Determina il tempo dopo il quale lo Z88 si spegnerà automaticamente se non verrà premuto alcun tasto della tastiera. Un valore 0 disabilita lo spegnimento automatico.

Sound Yes  
(Suono)

Consente di disabilitare l'avvisatore acustico usato dal menu a tendina ALARM.

Map Yes  
(Mappa)

Permette di disabilitare la mappa della pagina, se non è necessaria. Le operazioni da tastiera sono lievemente più veloci quando la mappa è disabilitata.

Map size 80  
(Larghezza della mappa)

Permette di modificare le dimensioni della mappa fino a un massimo di 99 caratteri di larghezza. Ridurre le dimensioni della mappa consente di usare una parte maggiore dello schermo.

Date format - European  
(Formato data)

Il formato data preimpostato è quello europeo, con le date rappresentate nella forma:

giorno.mese.anno

L'opzione può essere modificata in American per lavorare con il formato:

mese.giorno.anno

### **Parametri della porta seriale**

Transmit baud rate - 9600  
(Velocità di trasmissione)

Receive baud rate - 9600  
(Velocità di ricezione)

Le velocità di trasmissione e di ricezione possono essere impostate ad uno dei seguenti valori:

75, 300, 600, 1200, 2400, 9600, 19200, 38400.

Parity - None  
(Parità)

Può essere impostato a: None, Space, Mark, Odd o Even  
(Nessuna, Spazio, Mark, Pari o Dispari).

Xon/Xoff - Yes

Determina se debba essere impiegato o meno il protocollo di comunicazione seriale Xon/Xoff.

---

# Import/Export

---

Il menu a tendina Import/Export permette di trasferire dei files tra lo Z88 e altre marche standard di computer. La comunicazione con gli altri elaboratori avviene attraverso la porta seriale sul lato destro della macchina. Per usare Import/Export avrete bisogno di un programma analogo per l'altro computer e di un cavo di collegamento. Seguite le indicazioni fornite con i prodotti suindicati per ulteriori delucidazioni sul funzionamento.

I dettagli del protocollo di Import/Export e dei segnali presenti sul connettore della porta seriale sono dati nell'appendice B.

---

## Usare Import/Export

Per avviare il programma di Import/Export sullo Z88 avete queste due possibilità: selezionarlo dal menu Index oppure premere X. Contemporaneamente dovete avviare il programma di comunicazione sull'altra macchina.

I parametri seriali per la ricezione e la trasmissione vanno impostati in Panel prima di lanciare il programma.

Il programma riconosce i seguenti comandi che si possono impartire digitando la prima lettera del comando:

- |                       |  |
|-----------------------|--|
| <b>S)end file</b>     | Domanda il nome del file da trasmettere e poi trasmette questo nome e il file al computer ricevente. I caratteri universali sono accettati nel nome dell'archivio.                                     |
| <b>R)ecieve file</b>  | Chiede un nome da attribuire al file in ricezione; premete <b>[ENTER]</b> per ricevere un file ed adoperare il nome che viene trasmesso, oppure immettete un nome per rinominare il file in ricezione. |
| <b>B)atch receive</b> | Riceve una sequenza di files, chiusa da un codice di fine trasmissione batch.  |
| <b>E)nd batch</b>     | Invia un codice di fine trasmissione batch (ESC Z).  |

Per inviare un gruppo di files date il comando **Batch Receive** sul computer ricevente, spedite ciascun file con il comando **Send file** e poi impartite il comando **End batch**.

Questa sezione descrive tutti i comandi di PipeDream che potranno essere disponibili in ciascun menu. Per capire questo capitolo, dovrete già essere padroni dei concetti di base di PipeDream descritti nella Sezione Due - Usare l'applicazione.

Tutti i comandi possono essere digitati direttamente dalla tastiera oppure scelti dal menu appropriato. Le forme abbreviate di ciascun comando sono mostrate alla destra del nome del comando sul menu. Per esempio il comando **Replicate** del menu **BLOCKS** appare come:

**Replicate**

◇ **BRE**

Questo significa che potrete impartire il comando **Replicate** schiacciando ◇ e poi i tasti B R E. Notate che le lettere non devono essere necessariamente maiuscole; ◇ bre ha lo stesso effetto. Inoltre, se preferite potete tenere schiacciato il ◇ mentre premete le altre lettere.

Quando, come in questo esempio, l'equivalente del comando è una sequenza di due o tre lettere, la prima di esse, in genere, è la prima lettera del nome del menu da cui viene il comando.

Per i comandi di uso più frequente, l'equivalente è una singola lettera insieme al tasto ◇ (o in qualche caso □). Per esempio, il comando **Mark** dal menu **BLOCKS** ha come equivalente ◇ Z.

---

# Operazioni su blocchi di celle - BLOCKS

---

PIPE DREAM <b>BLOCKS</b> CURSOR EDIT FILES LAYOUT OPTIONS PRINT	Mark Clear Mark Replicate Copy Move Delete Sort	◊Z ◊Q ◊BRE ◊BC ◊BM ◊BD ◊BSO	Search Next Match Replace	◊BSE ◊BNM ◊BRP	Word Count New Recalculate	◊BWC ◊BNEW ◊A	<b>MENU</b> ADVANCE ◊◊◊◊ SELECT <b>QUIT</b> DO IT <b>ESC</b> RESUME	<b>OZ</b>
--	---	---	---------------------------------	----------------------	----------------------------------	---------------------	--	-----------

I comandi del menu **BLOCKS** vi consentono di svolgere operazioni contemporanee su diverse celle con un solo comando.

---

## Marcare il blocco

Prima di poter dare un qualsiasi comando relativo ai blocchi è necessario definire la zona di celle che sarà interessata all'operazione. Potete marcare una singola cella, una riga, una colonna o una zona rettangolare che si estende per diverse righe e colonne.

Per effettuare la marcatura del blocco desiderato, dovete dare il comando **Mark** sia nell'angolo superiore sinistro che in quello inferiore destro della zona; dopo questo preliminare tutte le celle selezionate appariranno evidenziate sullo schermo.

### Mark - ◊ "Z"

Marca la cella o l'angolo superiore destro e inferiore sinistro di un blocco rettangolare di celle, su cui va eseguita una delle operazioni di blocco.

### Clear Marks - ◊ "Q"

Cancella la marcatura precedentemente impostata con il comando **Mark**.

## Duplicare le celle

### Replicate - ◇ BRE

Duplica il contenuto di una cella o di un blocco, in qualsiasi parte del documento.

Formula le richieste:

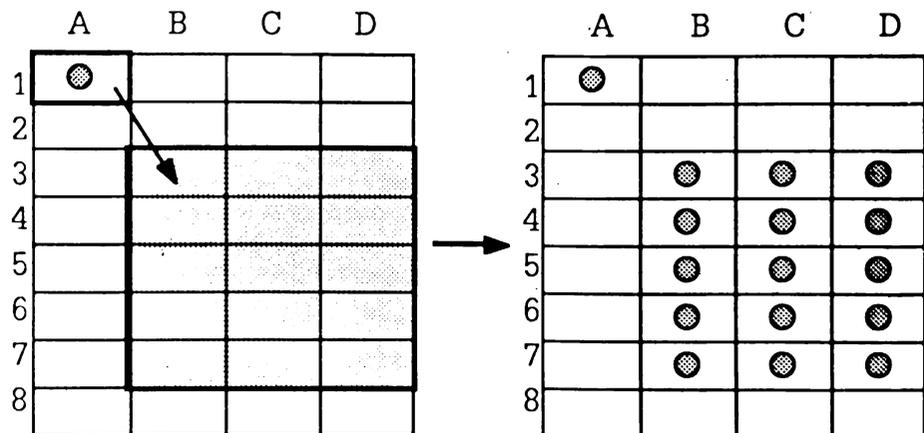
**Range to copy from**

**Range to copy to**

Ciascun range (zona) è un blocco di celle individuato specificando le coordinate del suo angolo superiore sinistro e inferiore destro. Le zone possono avere una delle seguenti forme:

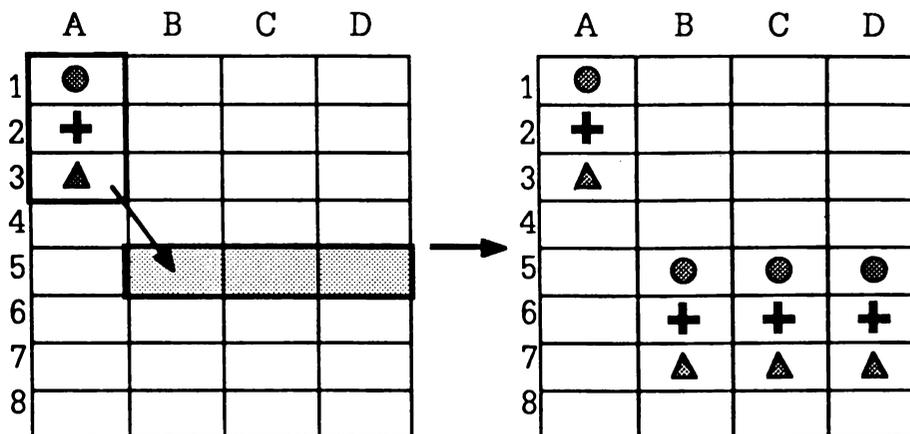
#### 1. Duplicazione di una singola cella su di un'area

'Range to copy from' è una singola cella, ad esempio A1. 'Range to copy to' è un'area, ad esempio B3 D7, o anche solo una riga o una colonna. Il contenuto della cella, viene copiato in ogni cella dell'area, come è rappresentato simbolicamente dal diagramma seguente.



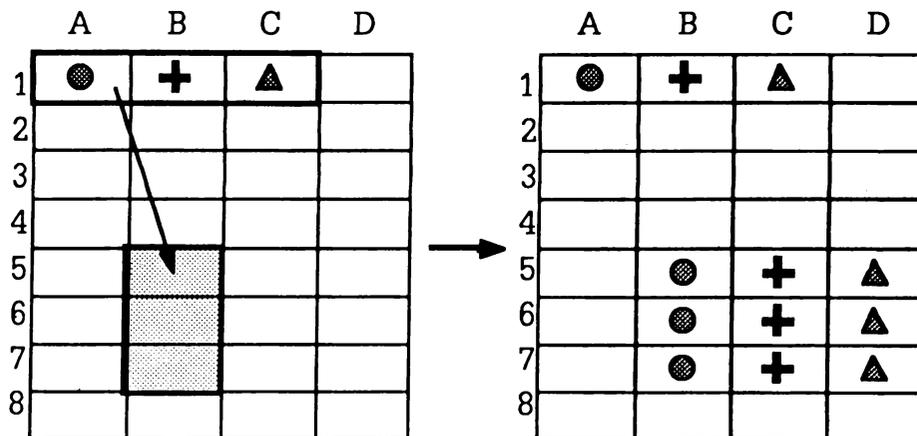
## 2. Duplicazione di una colonna su di un'area

'Range to copy from' è una colonna di celle, ad esempio A1 A3. 'Range to copy to' è una singola cella o una riga di celle, ad esempio B5 D5. La colonna viene copiata sulla colonna destinazione, a partire dalla cella o dalla riga di celle specificata come obiettivo.



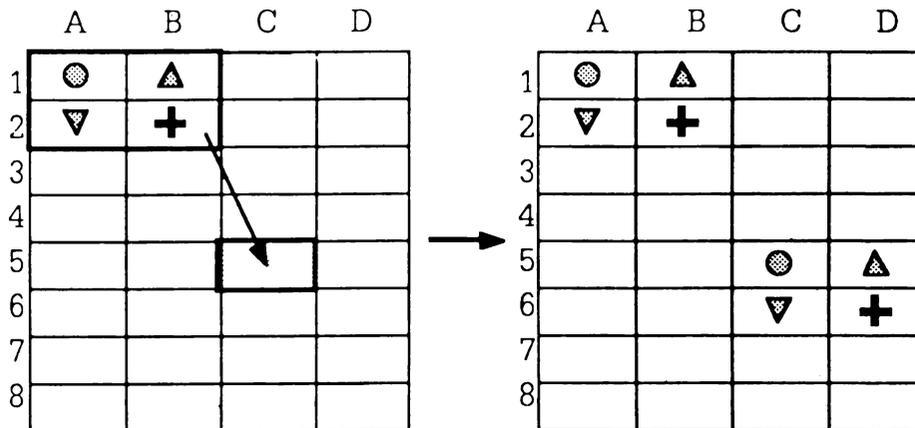
## 3. Duplicazione di una riga su un'area

'Range to copy from' è una riga di celle, ad esempio A1 C1. 'Range to copy to' è una singola cella o una riga di celle, ad esempio B5 B7. La riga viene copiata sulla riga destinazione, a partire o dalla singola cella o dalla zona di celle specificata come obiettivo, come illustrato dal diagramma successivo.



**4. Duplicazione di un'area su un'altra area**

'Range to copy from' è un'area, ad esempio A1 B2. 'Range to copy to' è una singola cella, come C5. L'area viene duplicata prendendo come angolo superiore sinistro la cella che è stata specificata come obiettivo.



Se la cella contiene dei riferimenti ad altre celle, i riferimenti vengono aggiornati per tener conto dello spostamento, a meno che no siano dei riferimenti assoluti, fissati dall'operatore \$.

## Copiare, muovere e cancellare

### Copy Block - ◇ BC

Copia un blocco di celle marcate nella posizione del documento occupata dal cursore. Le celle del documento verranno spostate per fare spazio al blocco che viene copiato a differenza del comando **Replicate** che sovrascrive le celle destinazione.

All'interno del blocco, i riferimenti a celle appartenenti al resto del documento vengono aggiornati, quelli interni al blocco stesso no.

### Move Block - ◇ BM

Sposta un blocco marcato di celle dalla sua posizione originale a quella puntata dal cursore. Tutti i riferimenti di cella vengono aggiornati di conseguenza.

Notate che se tentate di spostare un blocco di celle in una nuova posizione che risulta sovrapposta alle righe e colonne del blocco di partenza, verrà visualizzato il messaggio:

**Overlap.**

### Delete Block - ◇ BD

Cancella dal documento un blocco di celle. Dato che perderete le informazioni contenute nel blocco, è buona pratica salvare il documento prima di effettuare la cancellazione di un'area estesa, in modo da poter recuperare l'intero lavoro se accidentalmente venissero cancellati dei dati essenziali.

### Ordinare - ◇ BSO

Ordina una zona di celle marcata. Le celle di testo vengono risistemate in ordine alfabetico, le celle numeriche in ordine numerico e le celle di data in ordine cronologico. Il comando richiede:

<b>Sort on column</b>	
<b>Sort in reverse order</b>	<b>No</b>
<b>Don't update reference</b>	<b>No</b>

**Sort on column**

Deve essere impostato ad un nome di colonna per specificare quale delle colonne del blocco debba essere utilizzata per determinare l'ordinamento.

**Sort in reverse order**

Se viene lasciata a No, questa opzione fa sì che l'ordinamento avvenga in modo ascendente, dai valori più piccoli a quelli più grandi. L'impostazione a **Yes** effettua un ordinamento decrescente. Anche questa operazione cura l'aggiornamento dei riferimenti di cella.

**Don't update reference**

Impostando a **Yes** questa opzione, si evita l'aggiornamento dei riferimenti di cella all'interno del blocco da ordinare. Questo accelera l'ordinamento, ma può essere usato solo se nel blocco da ordinare non sono presenti celle a cui viene fatto riferimento.

**Ricerca e sostituzione****Search - ◇ BSE**

Ricerca una determinata stringa (insieme di caratteri contigui) all'interno di un documento singolo o di un documento costituito da più archivi.

Formula le domande:

<b>String to search for</b> (Stringa da ricercare)	
<b>Search only range of columns</b> (Ricerca ristretta ad un gruppo di colonne)	<b>No</b>
<b>Equate upper and lower case</b> (Ignora maiuscole e minuscole)	<b>Yes</b>
<b>Search only marked block</b> (Ricerca ristretta ad un blocco)	<b>No</b>
<b>Search from current file</b> (Ricerca nel file corrente)	<b>No</b>
<b>Search all files in a list</b> (Ricerca nei file elencati)	<b>No</b>

La stringa da ricercare va specificata alla stessa maniera usata per il comando Replace; vedi sotto.

In mancanza di specifiche, il comando Search, ricerca una stringa all'interno di un documento singolo, ignorando maiuscole e minuscole. Le opzioni possono essere specificate come per il comando Replace.

Il messaggio

**n found (n trovati)**

comparirà a fine ricerca per indicare il numero di ricorrenze della stringa nel testo.

**Next Match - ◇ BNM**

Dopo un comando Search, si può usare Next Match per cercare ancora nel testo la stringa precedentemente specificata, partendo dalla posizione attuale del cursore.

**Replace - ◇ BRP**

Ricerca una certa stringa e la sostituisce con un'altra specificata. Formula le domande:

<b>String to search for</b> (Stringa da ricercare)	
<b>Replace with</b> (Sostituire con)	
<b>Search only range of columns</b> (Ricerca ristretta ad un gruppo di colonne)	<b>No</b>
<b>Equate upper and lower case</b> (Ignora maiuscole e minuscole)	<b>Yes</b>
<b>Ask for confirmation</b> (Chiedere conferma)	<b>Yes</b>
<b>Search only marked block</b> (Ricerca ristretta ad un blocco)	<b>No</b>
<b>Search all files in list</b> (Ricerca nei file elencati)	<b>No</b>

In mancanza di specifiche, il comando Replace trova, nel testo corrente, tutte le ripetizioni della prima stringa, sostituendole con la seconda, ignorando le maiuscole e le minuscole e chiedendo conferma prima di operare ciascuna sostituzione. Per esempio:

<b>String to search for</b>	<b>Stringa da ricercare</b>	<b>Cat (Gatto)</b>
<b>Replace with</b>	<b>(Sostituire con)</b>	<b>Dog (Cane)</b>

Sostituirà Cat con Dog, cat con dog e CAT con DOG.

La domanda:

**Replace: N, Y? (Sostituire: N, S?)**

apparirà in cima allo schermo ogni volta che viene trovata la stringa. Rispondendo Y si effettua la sostituzione, rispondendo N, si passa alla prossima ripetizione della stringa. Il tasto **[ESC]** interrompe l'esecuzione del comando. Quando sono state compiute tutte le sostituzioni, appare il messaggio:

**27 found**

per indicare il numero totale di sostituzioni fatte.

**String to search for**

Chiede quale sia la stringa da cercare; questa può essere lunga fino a 240 caratteri.

All'interno della stringa da cercare è possibile inserire delle speciali sequenze di caratteri che non si possono ottenere da tastiera, o tipi di stringa da cercare in un'unica operazione Replace.

**La sequenza:**

^1..^8

^^

^?

^#

^S

^Rref

^R#

space

^B

**Serve a cercare:**

Caratteri di evidenziazione

^

Un singolo carattere diverso da spazio

Qualsiasi numero di caratteri diversi da spazio

Uno spazio

riferimento "ref" di cella

Qualsiasi riferimento di cella

Uno o più spazi, o celle orizzontali

Inizio di una cella (o linea)

**Replace with**

Specifica con cosa vada sostituita la stringa precedente. Nella stringa che prenderà il posto di quella cercata, si possono usare le seguenti sequenze speciali:

**La sequenza:**

^1..^8

^^

^?n

^#n

^S

^Rref

^R#n

space

**Sostituisce:**

Caratteri di evidenziazione

^

Il carattere corrispondente all'n-esimo ^?

La stringa corrispondente all'n-esimo ^#

Uno spazio

Il riferimento di cella ref

Il riferimento di cella corrispondente all'n-esimo ^R#

Spazi corrispondenti o estremità della cella

Si possono usare fino a nove campi ^?, nove campi ^#e nove campi ^R#, numerandoli da 1 a 9.

Il campo jolly `^#` corrisponderà a zero caratteri, purché la stringa trovata contenga almeno un carattere

Ad esempio per riscrivere in neretto tutte le ripetizioni della parola "PipeDream", basta impostare:

<b>String to search for</b> (Stringa da ricercare)	<b>PipeDream</b>
<b>Replace with</b> (Sostituire con)	<b>~2PipeDream~2</b>

e per rimuovere tutti gli spazi dall'inizio delle righe:

<b>String to search for</b> (Stringa da ricercare)	<b>^B^S</b>
<b>Replace with</b> (Sostituire con)	

#### Search only range of columns

Se questa opzione viene impostata a **Yes**, è possibile immettere un determinato insieme di colonne. Esse vanno indicate specificandone le etichette, separate da uno spazio: es. AA AG. Il comando Replace, agirà quindi solo sull'insieme specificato, estremi compresi.

#### Equate upper and lower case

In assenza di specifica, le lettere maiuscole e quelle minuscole, vengono prese come equivalenti nella ricerca della stringa da sostituire. Le lettere della stringa di sostituzione vengono adattate a seconda che nella stringa originaria, in una determinata posizione, compaia una maiuscola oppure una minuscola. Impostando a **No** questa opzione, la ricerca avverrà solo per stringe identiche.

#### Ask for confirmation

Specificando **No** per questa opzione, le sostituzioni avverranno tutte insieme senza ulteriori richieste di conferma.

#### Search only marked block

Con questa opzione, impostata a **Yes**, la ricerca può essere ristretta ad un blocco di celle.

**Search all files in list**

Se si intende cercare una stringa all'interno di un documento composto da più archivi (files) si deve impostare questa opzione a **Yes**. La ricerca partirà dall'inizio del primo file del documento.

**Word Count - ◇ BWC**

Conta le parole contenute in un blocco, o nell'intero documento, e visualizza il numero trovato come:

**127 words**

in cima allo schermo. Notate che i numeri e altri simboli separati da spazi, vengono contati come parole.

**New - ◇ BNEW**

Cancella l'intero documento. La domanda:

**Overwrite text?**

costituisce l'ultima opportunità per evitare l'esecuzione di questo comando distruttivo. Rispondendo **Yes** o **Y**, tutti gli archivi di cui è composto il documento saranno cancellati, la Options Page perderà tutte le impostazioni fatte, lo schermo verrà cancellato e riapparirà con l'impostazione iniziale di sei colonne larghe dodici caratteri.

**Recalculate - ◇ A**

Effettua il ricalcolo di tutte le celle numeriche del documento. L'ordine in cui viene svolta questa operazione (per righe o per colonne) è determinato dall'impostazione presente nella Option Page.

---

# Muoversi in Diary - CURSOR

---

<b>DIARY</b> <b>BLOCKS</b> <b>CURSOR</b> <b>EDIT</b> <b>FILES</b>	<b>TAB</b> <b>ENTER</b> Save Position Restore Position Cursor Right Cursor Left Cursor Down Cursor Up	<b>TAB</b> <b>ENTER</b> ◇CSP ◇CRP ↓ ↓ ↓ ↓	Next Word Previous Word End of Line Start of Line Last Line First Line Screen Down Screen Up	<b>SHWT</b> ↓ <b>SHWT</b> ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ <b>SHWT</b> ↓ <b>SHWT</b> ↓	Today Next Day Previous Day Next Active Day Previous Active Day Last Active Day First Active Day	◇CT □↓ □↓ □↓ □↓ □↓ ◇CLAD ◇CFAD	<b>MENU</b> ADVANCE ↓ ↓ ↓ ↓ SELECT <b>ENTER</b> DO IT <b>ESC</b> RESUME	<b>OZ</b>
---	--	--	---	--	--	---	--	-----------

I comandi sul menu del cursore permettono di spostare il cursore in ogni punto della pagina di informazioni per il giorno corrente, o di spostarsi al giorno precedente o al successivo.

## TAB - [TAB]

Inserisce spazi in modo da posizionare il cursore al prossimo punto di tabulazione, prefissato ogni 8 caratteri per linea.

## ENTER - [ENTER]

Sposta il cursore all'inizio della linea successiva.

## Save Position - ◇ CSP

Memorizza la posizione del cursore. Spostando il cursore è possibile riportarlo alla posizione precedente con il comando ripristina la posizione. Possono essere memorizzate fino a 5 posizioni.

## Restore Position - ◇ CRP

Sposta il cursore sull'ultima posizione memorizzata. Fino a 5 posizioni possono essere memorizzate e richiamate in successione.

**First Column** - ◇ CFC oppure ◇ [TAB]  
**Last Column** - ◇ CLC

Questi due comandi muovono il cursore rispettivamente: sulla prima colonna a sinistra e sull'ultima a destra di un documento. Il cursore rimane sulla stessa riga, ma sarà spostato sul primo carattere della colonna di arrivo.

**ENTER** - [ENTER]

Muove il cursore al primo carattere della linea successiva, nella colonna corrente. Se il cursore si trova al fondo del documento, questo comando aggiungerà una linea.

**Save Position** - ◇ CSP  
**Restore Position** - ◇ CRP

Consente di memorizzare e ripristinare poi fino a cinque posizioni del cursore nel documento. L'ultima posizione memorizzata è la prima ad essere ripristinata. Se si tenta di memorizzare più di cinque posizioni, l'avvisatore acustico emette un breve suono d'avvertimento.

---

## Tasti cursore

Le seguenti combinazioni dei tasti cursore con ◇ e [SHIFT] oltre che direttamente da tastiera, sono ottenibili anche dal menu CURSOR.

**Cursor Right** - ⇒  
**Cursor Left** - ⇐

Muovono rispettivamente il cursore al carattere seguente o precedente nella cella. **Cursor Left** non ha più effetto una volta che il cursore ha raggiunto l'inizio della cella. **Cursor Right** continuerà a muovere il cursore anche oltre la fine della cella, spostandola a sinistra una volta raggiunto il punto di andata a capo della colonna.

**Cursor Up** - ↑  
**Cursor Down** - ↓

Muovono rispettivamente il cursore sulla riga precedente o seguente nella stessa posizione orizzontale. Il cursore rimane nella colonna corrente. **Cursor Up** non

ha effetto se il cursore si trova già sulla prima riga del documento, così come **Cursor Down** non ha effetto quando il cursore si trova già sull'ultima riga del documento.

**Next Word - [SHIFT] ⇒**  
**Previous Word - [SHIFT] ⇐**

Muovono il cursore rispettivamente: sul primo carattere della parola seguente e sul primo della parola precedente nella cella. Se non ci sono altre parole nella cella corrente, **Next Word** sposterà il cursore sul primo carattere nella cella seguente. Allo stesso modo, Se il cursore è posizionato all'inizio di una cella, **Previous Word** lo sposterà alla fine della cella precedente.

**Screen Up - [SHIFT] ↑**  
**Screen Down - [SHIFT] ↓**

Muovono il cursore in su o in giù di uno schermo per volta. Con i contorni visualizzati questo significa uno spostamento di cinque righe.

**Previous Column - [SHIFT] [TAB]**  
**Next column - [TAB]**

Muovono il cursore sulla colonna a destra o su quella a sinistra della corrente. Il cursore non cambia riga, ma viene posizionato all'inizio della cella sulla colonna di arrivo.

**Beginning of Line - ◇ ⇐**

Porta il cursore sul primo carattere della cella.

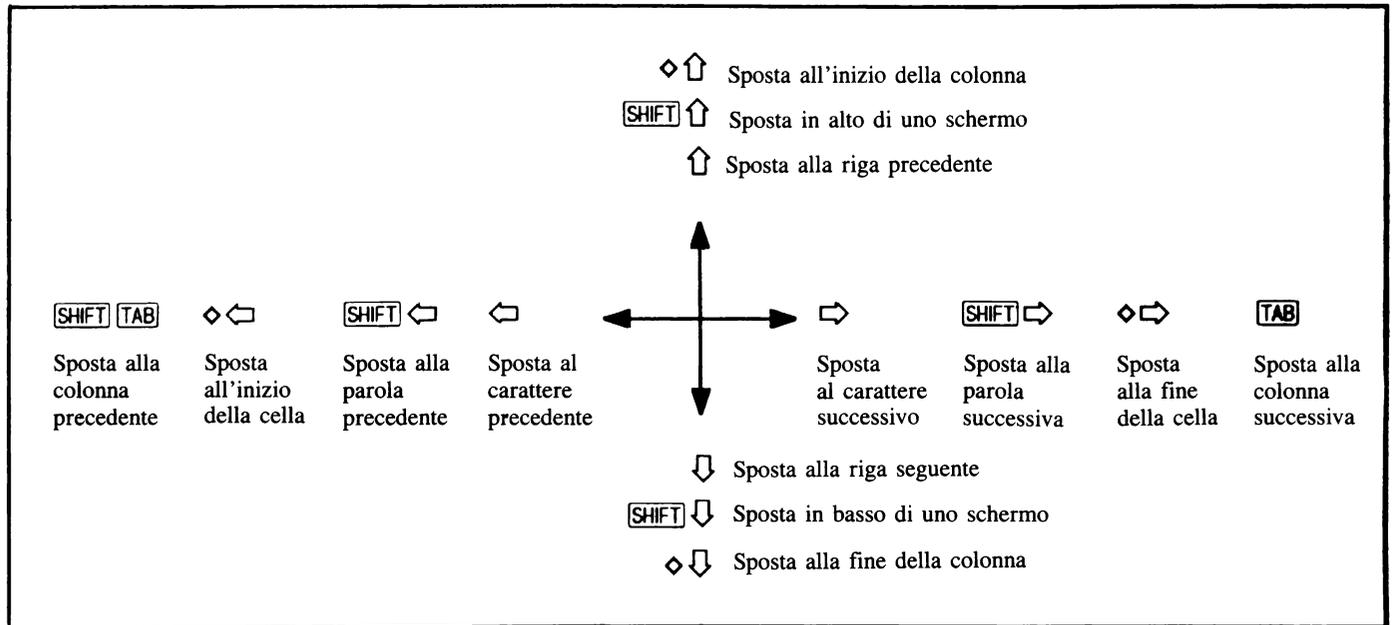
**End of Line - ◇ ⇒**

Porta il cursore sull'ultimo carattere della cella.

**Top of Column - ◇ ↑**  
**Bottom of Column - ◇ ↓**

Portano il cursore rispettivamente all'inizio o alla fine della colonna corrente.

## Sommario dei movimenti del cursore in PipeDream



# Redigere testi e formule - EDIT

<b>PIPEDREAM</b>	Rubout		<b>DEL</b>	Join Lines	◊EJL	Format Paragraph	◊R	<b>MENU</b>	<b>OZ</b>
<b>BLOCKS</b>	Delete Character		◊G	Insert Reference	◊OK	Edit Expression	◊X	ADVANCE	
<b>CURSOR</b>	Insert Character		◊U	Insert Page	◊EIP	Swap Case	◊S	◊◊◊◊	
<b>EDIT</b>	Delete Word		◊T	Insert Row in Column	◊EIRC	ESCAPE	<b>ESC</b>	SELECT	
<b>FILES</b>	Delete to End of Slot		◊D	Insert Row	◊ON	Next Option	◊J	<b>EDIT</b>	
<b>LAYOUT</b>	Delete Row in Column	◊EDRC		Insert Column	◊EIC	Insert/Overtyp	◊U	DO IT	
<b>OPTIONS</b>	Delete Row		◊Y	Split Line	◊ESL	Number<>Text	◊ENT	<b>ESC</b>	
<b>PRINT</b>	Delete Column		◊EDC	Add Column	◊EAC			RESUME	

I comandi presenti sul menu **EDIT** servono a modificare in diverse maniere il contenuto di un documento (editing del testo). Ci sono comandi per cancellare un carattere, una parola, una cella, una riga o una colonna del documento.

E' anche possibile inserire una riga o una colonna, unire due celle o dividerne una e inserire un salto pagina.

I seguenti comandi del menu **EDIT** sono specifici per l'elaborazione testi:

**Format Paragraph** riallinea un paragrafo di testo dentro una colonna, **Swap Case** trasforma una lettera da minuscola a maiuscola e viceversa, **Insert/Overtyp** cambia il modo di immettere il testo.

I seguenti comandi di **EDIT** servono in particolare per le celle numeriche:

Edit Expression consente di immettere una formula matematica, **Number to Text** trasforma una cella numerica in una di testo e **Insert Reference** inserisce un riferimento di cella in un'espressione.

## Editing

### Delete - [DEL]

Il comando **Delete**, normalmente impartibile premendo il tasto **[DEL]**, fa tornare il cursore sul carattere appena digitato e lo cancella. Si usa per correggere un errore nella linea appena immessa. In modo Insert (Inserimento) il rimanente testo sulla linea si sposta verso sinistra. Notate che non potete cancellare oltre l'inizio di una linea.

### Delete Character - ◇ G oppure [SHIFT] [DEL]

Cancella il carattere su cui si trova il cursore. Si usa normalmente per cancellare uno o più caratteri in mezzo ad una linea.

### Insert Character - ◇ U

Inserisce uno spazio nella posizione del cursore, lasciando fermo quest'ultimo e spostando il rimanente testo sulla destra. In genere si usa dal modo Overtyping (Sovrascrittura) per inserire del testo in mezzo a quanto era già stato scritto su una linea.

### Delete Word - ◇ T

Cancella tutti i caratteri, a partire dalla posizione corrente del cursore fino al primo carattere della parola seguente, escluso. Di solito ci si posiziona all'inizio della parte da cancellare con Next Word e Previous Word, poi si usa Delete Word. Notate che Delete Word non cancella oltre la fine della cella corrente.

### Delete to End of Slot - ◇ D

Cancella tutti i caratteri dalla posizione attuale fino alla fine della cella.

### Delete Row in Column - ◇ EDRC

Elimina la cella contenente il cursore e richiude lo spazio così creato facendo risalire le righe seguenti, nella stessa colonna del documento. Di solito si adopera questo comando mentre si opera con PipeDream in modo Columns, e il testo nella colonna corrente non deve rimanere allineato con quello delle colonne adiacenti.

**Delete Row - ⋄ Y**

Cancella la riga su cui si trova il cursore per l'intera larghezza del documento, richiudendo poi lo spazio che si è venuto a creare. Questo comando va usato con cautela, poiché cancella tutte le celle in ogni colonna sulla linea in cui si trova il cursore. Di solito si adopera questo comando mentre si opera con PipeDream in modo "Rows", per mantenere allineato il testo nelle colonne adiacenti.

**Delete Column - ⋄ EDC**

Cancella la colonna contenente il cursore. Notate che tutte le informazioni che erano contenute in quella colonna vengono distrutte, di conseguenza usate questo comando con cautela.

**Join Lines - ⋄ E JL**

Unisce il testo della linea corrente con quello della linea sottostante, e richiude lo spazio che si crea facendo risalire le celle sottostanti nella colonna corrente.

**Insert Row in Column - ⋄ EIRC**

Inserisce una riga nella colonna contenente il cursore. Le righe sottostanti vengono spostate verso il basso per fare spazio alla nuova. Di solito si adopera questo comando mentre si opera in modo **Columns**, poiché non ha effetto sul testo delle colonne adiacenti. E' utile anche per riallineare il contenuto di una tabella che presenta voci in più colonne.

**Insert Row - ⋄ N**

Inserisce una linea vuota per tutta la lunghezza del documento, prima di quella contenente il cursore. Le righe successive vengono spostate verso il basso per fare spazio. Questo comando si usa di solito in modo **Rows** (vedere la Option Page), poiché mantiene l'allineamento del testo con colonne adiacenti.

**Insert Column - ⋄ EIC**

Inserisce una colonna vuota a sinistra di quella contenente il cursore. La nuova colonna ha una larghezza iniziale di dodici caratteri. Il cursore rimane posizionato sulla nuova colonna.

**Split Line - ◇ ESL**

Divide la linea corrente alla posizione del cursore. Il carattere che si trova subito sotto il cursore e tutti i rimanenti, vengono spostati sulla linea successiva e il cursore rimane posizionato alla fine della cella corrente.

**Add Column - ◇ EAC**

Aggiunge una colonna vuota all'estremità destra del documento. La nuova colonna ha una larghezza iniziale di dodici caratteri.

**Escape - [ESC]**

Esce dalla "Option Page" o da qualunque opzione di un comando di PipeDream. **[ESC]** serve anche per lasciare immutato il contenuto di una cella che si stava modificando.

**Next Option - ◇ J**

Nella "Option Page" o nella lista di opzioni di un comando, alterna i valori che una determinata opzione può assumere. Ad esempio, alterna "Yes" e "No". Nel caso di opzioni che richiedano l'immissione di un valore, come Page Length, questo comando ripristina il valore iniziale.

---

**Salto pagina**

PipeDream indica sullo schermo i punti in cui avverrà il salto pagina quando il documento sarà stampato su carta.

I salti pagina introdotti automaticamente da PipeDream si dicono "soft" e sono rappresentati da una linea orizzontale di

^^

che attraversa il documento. La loro posizione cambierà se verrà modificata la quantità di testo su una pagina, o se verranno modificati valori dei margini nella Options Page.

Per forzare un salto pagina in un determinato punto di un documento, come all'inizio di un nuovo capitolo, è possibile inserire un salto pagina 'hard' con il comando **Insert Page**.



Qualsiasi modo di immissione sia stato selezionato, il tasto **[DEL]** funzionerà sempre alla stessa maniera.

### Swap Case - ◇ S

Cambia il carattere sul quale si trova il cursore da maiuscolo a minuscolo e viceversa, poi sposta il cursore sul carattere successivo.

### Format Paragraph - ◇ R

Riallinea il testo, dalla riga contenente il cursore fino alla fine del paragrafo. Le linee vengono spezzate all'ultimo spazio che precede il punto di andata a capo per quella colonna e se è attiva la giustificazione dei margini, in ogni riga vengono inseriti gli spazi necessari a pareggiare il margine destro al punto di andata a capo. La fine di un paragrafo viene determinata da:

- una linea che inizia con almeno uno spazio
- una cella numerica
- una cella che presenta un allineamento diverso da quello libero; in altri termini allineata a destra, a sinistra o su tre colonne (allineamento LCR).

---

## Comandi per le celle numeriche

### Edit Expression - ◇ X

Trasforma la cella contenente il cursore in cella numerica, oppure consente di modificare una cella numerica preesistente.

La cella viene evidenziata e il cursore si sposta al centro della linea sovrastante il margine superiore dello schermo. Il contenuto attuale della cella viene visualizzato e si può modificare per mezzo dei tasti cursore e dei seguenti comandi per l'editing di linea:

Delete character  
Rub out  
Delete word  
Delete end slot  
Insert reference

Terminata l'operazione di modifica, premere **[ENTER]** per immettere l'espressione modificata nella cella, oppure **[ESC]** per annullare le modifiche e lasciare la cella immutata.

**Number <> Text -  $\diamond$  ENT**

Converte la cella che contiene il cursore da cella numerica a cella di testo o viceversa. Questo comando permette di riportare alla forma numerica una cifra che era stata immessa per errore come testo, oppure di trasformare in testo un'espressione contenuta in una cella numerica per poterla susseguentemente stampare.

**Insert Reference -  $\diamond$  K**

In fase di editing di una espressione, questo comando inserisce il riferimento alla cella puntata dal cursore. Al di fuori della linea di editing di una cella numerica questo comando non ha alcun effetto.

L'uso principale di questo comando è la costruzione di espressioni matematiche che fanno riferimento ad altre celle del documento: l'immissione di un riferimento, si riduce a puntare con il cursore la cella a cui si desidera fare riferimento e dare il comando Insert Reference.

---

# Lavorare con i File - FILES

---

<b>PIPEDREAM</b> BLOCKS CURSOR EDIT <b>FILES</b> LAYOUT OPTIONS PRINT	Load Save Name	◊FL ◊FS ◊FC	Next File Previous File Top File Bottom File	◊FN ◊FP ◊FT ◊FB	<b>MENU</b> ADVANCE ◊ ← ◊ → ◊ ↑ ◊ ↓ SELECT <b>EDIT</b> DO IT <b>END</b> RESUME	<b>OZ</b>
--	----------------------	-------------------	---	--------------------------	---	-----------

I comandi del menu **FILES** consentono di caricare e salvare documenti usando il sistema di archiviazione dello Z88.

Sono a disposizione anche comandi per spostarsi tra due archivi successivi di un documento particolarmente esteso, oppure per andare direttamente sul primo o sull'ultimo di essi.

Per un utilizzo semplice di PipeDream non è necessario adoperare i file, dato che è possibile lasciare il documento su cui si sta lavorando come un'attività "sospesa". Però, dato che lasciare in "sospeso" un documento comporta un piccolo consumo extra di memoria, se c'è necessità di conservare un gran numero di documenti brevi, sarà opportuno salvarli come archivi.

---

## Caricare un documento

### Load - ◊ FL

Questo comando carica un determinato documento dal sistema di archiviazione. Formula le seguenti domande:

<b>Name of file to load</b> (Nome dell'archivio da caricare)	
<b>Insert at slot</b> (Inserire alla cella)	<b>No</b>
<b>Limit to range of rows</b> (Limite alla zona di righe)	<b>No</b>
<b>Load as plain text</b> (Caricare come testo privo di caratteri speciali)	<b>No</b>

Queste opzioni possono essere modificate spostandosi sulla linea appropriata con i tasti ↑ e ↓, immettendo una **Y** al posto del No e digitando il valore desiderato.

### **Name of file to load**

Qui va specificato ciò che si intende caricare. Se esiste un archivio di nome **filename.1**, il suo contenuto viene preso come lista dei file da caricare; vedere **List files**. Se **filename.1** non esiste, viene caricato il nome di file specificato.

Invece di digitare il nome dell'archivio, esso può essere scelto dal Filer. Richiamate Filer premendo F, selezionate il file desiderato marcandolo (vedere Selezionare gli archivi) e uscite dal Filer con **[ESC]**.

Se il documento in memoria è stato modificato dall'ultimo salvataggio, apparirà il messaggio:

### **Overwrite text?**

ed il caricamento avverrà solo se la risposta sarà Y (o y). Se il documento è troppo grande per entrare completamente nella memoria, ne sarà caricata solo la prima parte ed apparirà sullo schermo il messaggio:

### **Memory full**

Il nome del documento caricato è riportato sulla opzione File della Options Page. Nel caso di un documento a più archivi, sarà riportato il nome del documento corrente, non quello della lista degli archivi.

Le opzioni del comando Load consentono di aggiungere un archivio al documento attualmente in memoria, alla posizione del cursore o ad una cella specificata, di caricare solo una parte di un archivio o di caricare un archivio privo di caratteri speciali e di convertirlo al formato di PipeDream. Ciascuna delle opzioni può essere abilitata o disabilitata muovendosi col cursore sulla linea che si vuole cambiare e premendo Y o N.

### **Fondere dei documenti**

Per caricare un documento di PipeDream a partire da una determinata cella del documento attualmente in memoria, impostate:

**Insert at slot**  
**(Inserire alla cella)**

**Yes**

e immettete un riferimento di cella. L'archivio verrà aggiunto a quello in memoria a partire dalla cella che avete indicato, oppure, in mancanza di specifica, alla posizione del cursore.

**Limit to range of rows**

Se l'opzione viene impostata a **Y**, è possibile immettere una zona di righe digitando due numeri separati da uno spazio. Saranno caricate solo le linee che cadono nell'intervallo specificato, estremi compresi. Questo consente di lavorare su archivi che altrimenti sarebbero troppo grandi per la memoria disponibile, spezzandoli in sezioni.

**Load as plain text**

Specificando **Y**, le linee separate da caratteri di tabulazione vengono spezzate su differenti colonne.

Dopo che un documento è stato caricato, viene ricalcolato due volte; la prima volta per ottenere i valori corretti delle celle costanti e la seconda per garantire che i riferimenti alle celle costanti siano corretti. Se il documento contiene una fitta rete di riferimenti, può essere necessario ricalcolarlo ancora prima che i valori delle celle si stabilizzino.

**Salvare un documento****Save - ◇ FS**

Salva il documento; con il nome corrente o con un altro nome. Sono disponibili le seguenti opzioni:

<b>Name of file to save</b> (Nome dell'archivio da salvare)	
<b>Save only range of columns</b> (Salva solo una zona di colonne)	<b>No</b>
<b>Save selection of rows</b> (Salva una selezione di righe)	<b>No</b>
<b>Save marked block</b> (Salva il blocco marcato)	<b>No</b>
<b>Save plain text</b> (Salva il testo senza caratteri speciali)	<b>No</b>

**Name of file to save**

In mancanza di specifiche, come nome dell'archivio viene assunto il nome del documento corrente, ma è possibile specificare un nuovo nome. Se non viene modificata alcuna opzione, e si preme **[ENTER]**, tutto il documento sarà salvato col nome indicato sulla Options Page.



## Documenti Multi-archivio

Un documento Multi-archivio è composto da più archivi, ma si può redigere, modificare e stampare come se si trattasse di un solo archivio per mezzo della List file di PipeDream.

La List file è un archivio di testo, privo di caratteri di controllo, che contiene una lista dei nomi degli archivi che compongono un documento multi-archivio. La List file deve essere salvata con l'opzione Save plain text e deve riportare un nome di archivio per riga.

Alla List file è necessario dare l'estensione 1. Facciamo un esempio: ordiniamo al sistema di archiviazione di caricare il archivio 'pippo'. La prima cosa che il sistema farà, sarà di accertarsi dell'esistenza di un archivio chiamato 'pippo.1'; se lo trova, assume che il documento 'pippo' è formato da più archivi e legge la prima riga di pippo.1 assumendo che quello che trova qui sia il nome del primo degli archivi che formano 'pippo'.

Qualsiasi errore avvenga durante l'elaborazione di un documento multi-archivio annulla il modo multi-archivio dopo aver segnalato l'errore, per evitare di sovrascrivere alcuni degli archivi con del testo errato.

I seguenti comandi di **FILES** offrono una via comoda per muoversi in un documento multi-archivio.

### **Next File - ◇ FN**

Carica l'archivio successivo di un documento multi-archivio. Il documento corrente viene salvato se sono state apportate delle modifiche dall'ultimo salvataggio effettuato.

### **Previous File - ◇ FP**

Carica l'archivio precedente di un documento multi-archivio. Il documento corrente viene salvato se sono state apportate delle modifiche dall'ultimo salvataggio effettuato.

### **Top File - ◇ FT**

Carica il primo archivio di un documento multi-archivio. Il documento corrente viene salvato se sono state apportate delle modifiche dall'ultimo salvataggio effettuato.

### **Bottom file - ◇ FB**

Carica l'ultimo archivio di un documento multi-archivio. Il documento corrente viene salvato se sono state apportate delle modifiche dall'ultimo salvataggio effettuato.

---

# Cambiare l'impaginazione di un documento - LAYOUT

---

<b>PIPEREAM</b>	Width	◇W	Right Align	◇LAR	Decimal Places	◇LDP	<b>MENU</b>	<b>OZ</b>
<b>BLOCKS</b>	Set Margin	◇H	Left Align	◇LAL	Sign Brackets	◇LSB	<b>ADVANCE</b>	
<b>CURSOR</b>	Fix Row	◇LFR	Centre Align	◇LAC	Sign Minus	◇LSM	◇ ◇ ◇ ◇	
<b>EDIT</b>	Fix Column	◇LFC	LCR Align	◇LLCR	Leading Characters	◇LCL	<b>SELECT</b>	
<b>FILES</b>	Margin Left	◇◇	Free Align	◇LAF	Trailing Characters	◇LCT	<b>MENU</b>	
<b>LAYOUT</b>	Margin Right	◇◇			Default Format	◇LDF	<b>DO IT</b>	
<b>OPTIONS</b>							<b>ESC</b>	
<b>PRINT</b>							<b>RESUME</b>	

Il menu **LAYOUT** vi offre il controllo sulla visualizzazione delle informazioni contenute nel documento.

Potete modificare la larghezza delle colonne e l'impostazione del loro margine destro cambiando così anche il punto di andata a capo per il testo in quella colonna.

E' anche possibile bloccare lo scorrimento di righe sopra e a sinistra della posizione del cursore, per consentire la consultazione dei dati ospitati in una parte del documento, mentre se ne immettono altri in un'altra zona.

---

## Larghezza di colonna e margini

**Width - ◇ W**

Specifica la larghezza di una colonna nel documento. Il comando **Width** richiede:

**New width**  
**(Nuova larghezza)**  
**Specify column**  
**(Specificare la colonna)**

**No**

Se non si specifica alcuna colonna, viene ridimensionata quella contenente il cursore.

**Set Margin - ◇ H**

Modifica il margine destro di una colonna. Il margine è indicato da un puntatore sul bordo superiore dello schermo e determina il punto in cui il testo che verrà scritto in quella colonna, sarà portato a capo.

Il comando **Set Margin** permette di impostare il margine specificando la larghezza su cui deve essere riallineato il testo in una colonna; Se la larghezza del margine è impostata a zero, sarà considerata uguale a quella della colonna. Il comando richiede:

**New width****(Nuova larghezza)****Specify column****No****(Specificare la colonna)**

Se non si specifica alcuna colonna, viene assunta quella contenente il cursore.

**Margin Left** -  ←**Margin Right** -  ⇒

Questi due comandi permettono di modificare il margine destro per più colonne contemporaneamente.

Spostano il punto di andata a capo per la colonna corrente, rispettivamente di un carattere a sinistra o a destra. Questi comandi inoltre, impostano il punto di andata a capo di tutte le colonne comprese tra la colonna corrente e l'attuale punto di andata a capo, in modo da impostare quest'ultimo sempre nello stessa posizione.

**Creare una pagina suddivisa in più colonne**

Se non viene specificato diversamente, il punto di andata a capo per tutte le colonne si trova sul margine destro dello schermo, che è la posizione migliore per creare tabelle di dati in una sola colonna di testo. Sulla Options Page il valore iniziale di **Insert on wrap** è Rows, in questo modo si assicura che le informazioni immesse in colonne adiacenti rimangono allineate.

In alternativa è possibile creare sulla stessa pagina colonne di testo totalmente indipendenti l'una dall'altra, muovendo il margine sinistro di ciascuna colonna sul lato sinistro della colonna. L'opzione **Insert on wrap** impostata a Columns assicura che il testo in ciascuna colonna può essere modificato senza influenzare i testi delle colonne adiacenti.

Per esempio i seguenti passi possono essere usati per creare il

documento a tre colonne riportato qui sotto.

(1) Impostate la larghezza delle colonne A, B e C a 24 caratteri, con il comando **Width** del menu **LAYOUT**, specificando i valori seguenti:

**New width** **24**  
 (nuova larghezza)  
**Specify column** **Yes A**  
 (Specificare la colonna)

**New width** **24**  
 (nuova larghezza)  
**Specify column** **Yes B**  
 (Specificare la colonna)

**New width** **24**  
 (nuova larghezza)  
**Specify column** **Yes C**  
 (Specificare la colonna)

(2) Con il cursore su colonna A, spostate il margine sinistro verso il bordo destro di colonna A premendo  $\square \leftarrow$  finché il puntatore del margine sinistro sarà immediatamente a sinistra della A sul margine superiore; come si può vedere nel diagramma sottostante. Questa operazione sposterà anche il margine sinistro per le colonne B e C sul loro bordo destro.

(3) Entrate sulla Options Page premendo  $\diamond O$  e modificate **Insert on wrap** al valore **Columns** posizionandovi con il tasto  $\downarrow$  e premendo C. L'opzione apparirà come :

**Insert on wrap C**

(4) Immettete il testo in ciascuna colonna, esso sarà riallineato automaticamente nello spazio della colonna.

```

R3
.....A.....B.....C.
1 1. Send your name and
2 address with a postal
3 order for £20.
End of test
2. Within 10 days you
will receive your own
personal piranha fish.
3. If not completely
satisfied, return the
fish for a full refund.

```

## Bloccare righe o colonne

### Fix Row - ◇ LFR

Blocca sullo schermo la linea su cui si trova il cursore e tutte quelle precedenti. Le linee bloccate sono identificate da sottolineature sul bordo sinistro. Muovendosi con il cursore su e giù nel documento, si scorreranno solo le righe che non sono state bloccate, consentendo così al cursore di spostarsi su un'altra zona del documento lasciando contemporaneamente in vista le righe bloccate. Per ritornare allo scorrimento normale basta ridare nuovamente il comando.

### Fix Column - ◇ LFC

Blocca sullo schermo la colonna su cui si trova il cursore e tutte quelle alla sua sinistra. Le colonne bloccate sono identificate da sottolineature sul bordo superiore. Muovendosi con il cursore su e giù nel documento, scorreranno solo le colonne che non sono state bloccate, consentendo così al cursore di spostarsi su un'altra zona del documento lasciando contemporaneamente in vista le colonne bloccate. Per ritornare allo scorrimento normale basta ridare il comando.

---

## Allineamento

Il testo può essere allineato a destra, a sinistra oppure può essere centrato rispetto alla colonna corrente. Inoltre si può specificare il formato LCR, che permette di allineare le componenti di una cella contemporaneamente a sinistra, al centro e a destra. L'allineamento di una cella si può rimuovere con il comando **Free Align**.

Anche il risultato di una cella numerica può essere allineato nella colonna.

### Right Align - ◇ LAR

### Left Align - ◇ LAL

Allinea il testo nella cella corrente rispettivamente a destra o a sinistra della colonna corrente. L'allineamento avrà effetto solo dopo che il cursore ha abbandonato la cella. Il comando **Left Align** ad esempio, potrebbe essere usato per evitare che il testo in una tabella venga accidentalmente disallineato per effetto del comando **Format Paragraph**.

**Centre Align - ◇ LAC**

Centra il testo nella cella contenente il cursore o nel blocco di celle marcato.

**LCR Align - ◇ LLCR**

Allinea le componenti della cella contenente il cursore o di un blocco marcato, sulla sinistra, al centro e sulla destra. Le tre componenti devono essere separate dal carattere delimitatore come / che non deve ricorrere altrove nel testo da allineare.

**Free Align - ◇ LAF**

Rimuove l'allineamento dalla cella corrente o da un blocco marcato. Il testo e i risultati di espressioni matematiche verranno così allineati a sinistra nella cella.

**Formati numerici**

I risultati numerici possono essere visualizzati con un determinato numero di posizioni decimali oppure in formato libero. I numeri negativi possono essere rappresentati sia preceduti dal segno meno che tra parentesi, come si usa nei calcoli finanziari. I risultati di espressioni matematiche inoltre possono apparire preceduti o seguiti da uno o più caratteri speciali, come il segno  $\&$  o  $\%$ . Questi simboli vanno specificati nella "Options Page".

Il formato originario, in cui una qualsiasi cella numerica viene visualizzata, può essere ripristinato con il comando **Default Format** della Options Page.

**Decimal Places - ◇ LDP**

imposta il numero di posizioni decimali da visualizzare in una cella numerica o in un blocco di celle numeriche. Formula le domande:

**Number of decimal places**

**(Numero di posizioni decimali)**

**Floating format**

**(Formato a virgola mobile)**

**No**

Si possono impostare fino a nove cifre decimali o si può scegliere il formato a virgola mobile che mostra il massimo numero possibile di cifre decimali.

**Sign Brackets - ◇ LSB****Sign Minus - ◇ LSM**

Specificano che le cifre negative vanno rappresentate rispettivamente con la notazione finanziaria, cioè tra parentesi, o precedute dal segno meno.

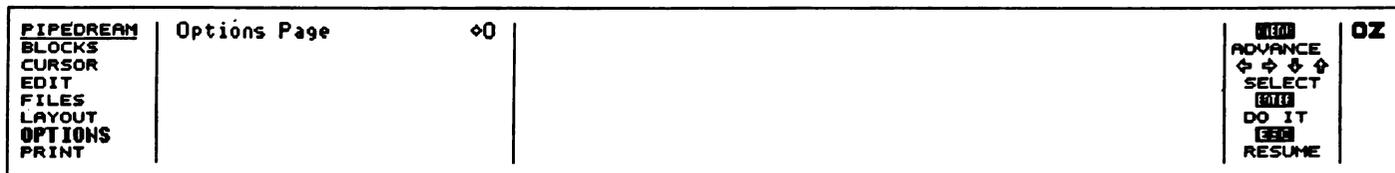
**Leading Characters - ◇ LCL****Trailing Characters - ◇ LCT**

Controllano la visualizzazione, in una cella numerica o in un blocco, dei caratteri che devono precedere o seguire le cifre. Questi caratteri si impostano dalla Options Page e in mancanza di altre specifiche sono rispettivamente **⌘** e **%**.

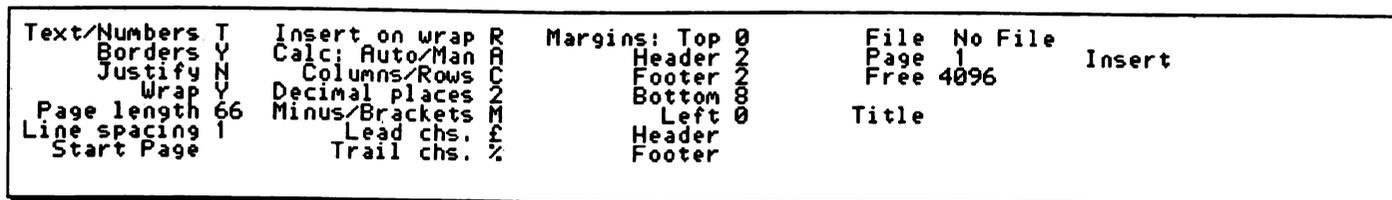
**Default Format - ◇ LDF**

Ripristina il formato specificato nella Options Page per una cella numerica o un blocco di celle. Una volta mutato un qualsiasi elemento del formato di una cella numerica, con uno qualsiasi dei comandi **Decimal Places**, **Sign Brackets**, **Sign Minus**, **Leading Characters** o **Trailing Characters**, il formato della cella rimane bloccato e non sarà più influenzato da eventuali modifiche alla Options Page. Il comando **Default Format** eliminerà qualsiasi formato specifico sia stato impostato su di una cella numerica.

# Opzioni per un documento - OPTIONS



Il menu OPTIONS contiene solo il comando **Options Page** che visualizza la pagina omonima:



La Options Page mostra informazioni relative al documento corrente e alle impostazioni generali che determinano il modo in cui i comandi agiscono sul documento. Si può accedere alla Options Page anche premendo ◊ O.

Per ritornare in PipeDream basta premere il tasto **[ESC]**.

## Linee di informazione

L'ultima colonna a destra della "Options Page" fornisce informazioni sul documento corrente.

### File

Il nome del documento precedentemente caricato con il comando **Load**, oppure il nome assegnato al documento con il comando Name del menu **FILES**. Se non è stato specificato alcun nome, apparirà la scritta:

### No File

Il nome qui riportato appare anche nella lista delle attività sospese sullo schermo **MANAGER**.

### Page

Mostra il numero di pagina della linea corrente. Questo corrisponderà alla numerazione delle pagine quando il documento verrà stampato su carta, a meno che non sia stato impartito un comando **Fix Rows** dal menu **LAYOUT** o se l'opzione Page Length della Options Page non sia stata impostata a zero.

### Insert/Overtype

Indica quale modo di immissione testo è stato scelto dal menu **EDIT**. Inizialmente lo Z88 parte in inserimento.

### Microspace

Normalmente questo campo è vuoto. Se dal menu **PRINT** viene selezionata l'opzione Microspace, riporta la parola 'microspace'.

### Free

Visualizza lo spazio di memoria rimasto libero per l'immissione nel documento corrente. Non è consigliabile proseguire nella digitazione se sono rimasti solo 300 caratteri liberi. In una tale situazione si consiglia di liberare dello spazio in memoria, cancellando archivi o liberando attività sospese.

## Linee delle opzioni

Le opzioni disponibili dalla Options Page vi permettono di stabilire il modo in cui testo ed espressioni saranno immessi nel documento e specificare come essi verranno visualizzati in assenza di ulteriori specifiche. Le opzioni inoltre danno il controllo sulla veste finale del documento stampato, permettendo di definire testate, piè di pagina, righe vuote all'inizio e alla fine del documento; infine da qui è possibile impostare la lunghezza della pagina, la spaziatura del testo e la numerazione delle pagine.

### Modificare le opzioni - Next Option

Talune opzioni possono prendere un piccolo numero di valori differenti. Per esempio l'opzione Text/Numbers può assumere i due valori T e N (corrispondenti a Testo o Numeri). Nel caso di queste opzioni, dando il comando Next Option dal menu **EDIT**, o premendo  $\diamond$  J si può passare alternativamente da un valore all'altro. Per le altre opzioni premendo il tasto **[TAB]** si reimposterà l'opzione dal suo valore originario.

Le opzioni della Options Page possono essere modificate muovendo il cursore sulla voce desiderata con i tasti  $\uparrow$  e  $\downarrow$  e quindi editando la voce con i comandi di editing di linea:  $\leftarrow$ ,  $\rightarrow$ , **[DEL]** e  $\diamond$  G o **[SHIFT] [DEL]**. Nel caso di una opzione che richieda una singola lettera come valore (come la Text/Numbers) basta premere la lettera corrispondente per impostare l'opzione a quel valore. Quando bisogna immettere un numero come per la Page Length il modo sovrascrittura è attivato automaticamente. Nella lista di opzioni seguente il valore di preimpostazione è mostrato vicino a ciascuna voce.

---

## Opzioni di controllo del formato

Determina il tipo di cella in un documento.

### **Text/Numbers T**

Impostate T (Testo) per predisporre le celle del documento all'immissione di testo, N (Numeri) per predisporre l'immissione di espressioni matematiche.

**Borders Y**

Impostato a Yes visualizza i contorni, impostato a No, li nasconde. Con i contorni nascosti si ha a disposizione un'area maggiore per l'immissione e questa cosa può essere molto comoda specialmente nell'elaborazione di testi.

**Justify N**

Impostato a Yes pareggia il margine destro, impostato a No lascia il margine destro seghettato. Per riallineare il testo dopo avere impostato questa opzione date il comando **Format Paragraph**.

**Wrap Y**

Impostato a Yes fa in modo che il testo vada a capo automaticamente.

**Insert on wrap R**

Impostato a C permette di creare documenti dall'impaginazione simile a quella dei quotidiani; vedete **Creare una pagina suddivisa in più colonne**, pag. 113.

---

**Opzioni di ricalcolo**

Determinano il modo in cui le celle numeriche vengono ricalcolate nel documento.

**Auto/Man A**

Impostato ad A (automatico) ricalcola l'intero documento ogni volta che viene modificata una cella numerica, impostato a M (manuale) ricalcola il documento solo dopo il comando  $\diamond$  A. Questa opzione può essere impostata ad M per accelerare l'immissione dei dati in un tabellone elettronico molto esteso.

**Columns/Rows C**

**Stabilisce l'ordine di ricalcolo:** R (righe) ricalcola lungo le righe, C (colonne) ricalcola lungo le colonne.

**Formati numerici**

Determinano il formato di visualizzazione per le celle numeriche.

**Decimal places **D****

Seleziona da 0 a 9 posizioni decimali, oppure F per il formato a virgola mobile.

**Minus/brackets **M****

Impostato a M (meno) premette il segno - ai numeri negativi. Impostato a B (parentesi) usa la notazione finanziaria che racchiude i numeri negativi tra parentesi.

**Lead chs. **L******Trail chs. **T****

Specifica fino a 4 caratteri da visualizzare prima o dopo una cella numerica quando sono impostati ◇ LCL o ◇ LCT.

---

**Formato della pagina**

Queste opzioni determinano la spaziatura e la paginazione del documento allorché viene stampato.

**Page length **P****

Specifica il numero di linee su ciascuna pagina includendo margini testate e piè di pagina.

**Line spacing **L****

E' possibile specificare da 0 a 255 linee vuote aggiuntive da essere inserite fra due linee di testo.

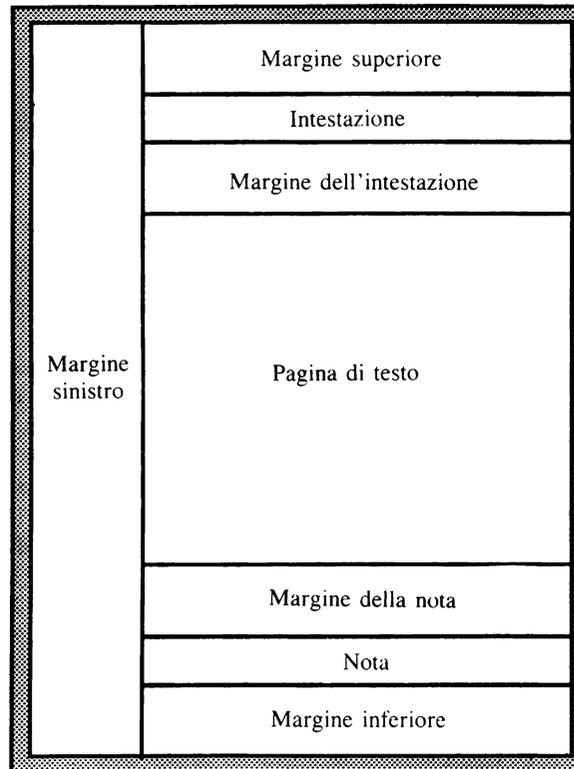
**Start page **S****

Potete impostare il numero di pagina corrente da 0 a 255.

## Intestazioni, piè di pagina e margini

Potete specificare una testata che appaia in cima e un piè di pagina che appaia sul fondo di ciascuna pagina stampata. Ciascuna linea di testo può essere formata da un massimo di 3 componenti che possono essere allineati a sinistra, a destra e al centro.

E' possibile modificare separatamente il margine sinistro, i margini sopra e sotto la testata e quelli sopra e sotto il piè di pagina per determinare l'aspetto della pagina stampata.



L'aspetto globale della pagina, comprensivo di testata e piè di pagina, viene mostrato costantemente sulla mappa della pagina presente sul lato destro dello schermo di PipeDream.

**Header****Footer**

Queste opzioni vi consentono di impostare la testa e il piè di pagina. Ciascuna linea ha il formato:

**/left/centre/right/**

dove le parole left, centre e right rappresentano il testo che verrà impaginato rispettivamente a sinistra, centro e destra e il carattere '/' rappresenta un separatore arbitrario.

**Margini**

**Margins:**

	<b>Top 0</b>
	<b>Header 0</b>
	<b>Footer 2</b>
	<b>Bottom 8</b>
	<b>Left 0</b>

Queste opzioni vi permettono di specificare rispettivamente: il numero di linee vuote (da 0 a 255) da lasciare al di sopra della testata, tra la testata e il testo, tra il testo e il piè di pagina e sotto il piè di pagina.

Il margine sinistro può essere lungo da 0 a 255 caratteri.

Per esempio, una tipica impostazione di queste opzioni potrebbe essere:

**Header /Quarterly Report//Maxo Ltd/  
Footer //Page @ P@//**

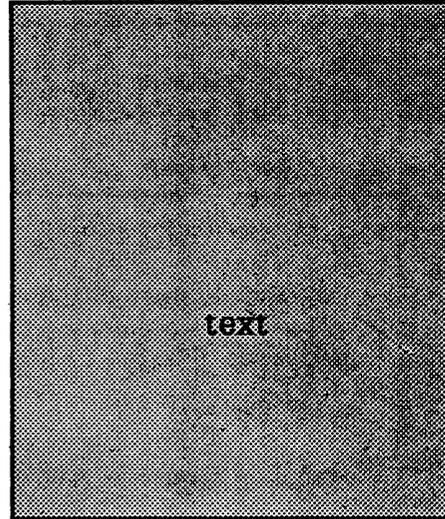
**Margins:**

	<b>Top 2</b>
	<b>Header 2</b>
	<b>Footer 2</b>
	<b>Bottom 2</b>
	<b>Left 6</b>

dove il campo @ @ P @ verrà sostituito con il numero di pagina corrente. Questo darebbe origine a una pagina come la seguente:

Quarterly Report

Maxo Ltd



text

Page 1

# Stampare documenti - PRINT

<b>PIPEREAM</b>	Print	◇PO	Underline	◇PU	Insert Highlights	◇PHI	<b>MENU</b>	<b>OZ</b>
<b>BLOCKS</b>	Microsp. on/off	◇PM	Bold	◇PB	Remove Highlights	◇PHR	ADVANCE	
<b>CURSOR</b>			Ext. Sequence	◇PX	Highlight Block	◇PHB	◇ ◇ ◇ ◇	
<b>EDIT</b>			Italic	◇PI			SELECT	
<b>FILES</b>			Subscript	◇PL			ENTER	
<b>LAYOUT</b>			Superscript	◇PR			DO IT	
<b>OPTIONS</b>			Alt. Font	◇PA			ESC	
<b>PRINT</b>			User Defined	◇PE			RESUME	

I comandi del menu **PRINT** consentono di stampare il documento modificando lo stile di stampa per sfruttare tutte le possibilità offerte dalle stampanti come il sottolineato, il neretto e i fonts alternativi.

## Print - ◇ PO

Stampa un documento, tutto o in parte. Formula le domande:

<b>Print only range of columns</b> (Stampa solo una zona di colonne)	<b>No</b>
<b>Select rows to print</b> (Seleziona le righe da stampare)	<b>No</b>
<b>Wait between pages</b> (Attesa tra una pagina e l'altra)	<b>No</b>

In assenza di specifiche il comando **Print** stampa l'intero documento senza pause tra una pagina e l'altra. Dopo la richiesta:

**Page n ..**

dove **n** sta per il numero di pagine, potete premere uno dei seguenti tasti per controllare la stampa:

**M** per saltare la pagina

**C** per continuare a stampare tutte le pagine rimanenti senza l'attesa per il cambio del foglio

un qualsiasi altro carattere (ad es. la barra spaziatrice) per stampare la pagina

**[ESC]** per abbandonare la stampa.

### Print only range of columns

Impostando questa opzione a **Yes** potrà essere specificato un insieme di colonne che sarà immesso come due etichette di colonna separate da uno spazio. Solo le colonne all'interno dell'intervallo specificato (estremi compresi) saranno stampate.

### Select rows to print

Impostando questa opzione a **Yes** sarà possibile immettere un'espressione per la selezione delle righe da stampare. Premete ↓ per immettere l'espressione. Le righe verranno stampate solo se valutando l'espressione si ottiene un risultato diverso da 0. L'espressione può contenere anche riferimenti di cella; dopo ciascuna riga questi riferimenti saranno aggiornati a meno che non siano stati fissati con l'operatori \$.

Per esempio, un documento che contiene del testo in colonna B potrebbe usare la colonna A per indicare con il carattere '|' le ultime revisioni apportate. Per avere una stampa ristretta alle linee contenenti le ultime revisioni l'opzione andrebbe impostata così:

### Select rows to print

**Yes A1 = '|'**

### Wait between pages

Se non si modifica questa opzione, non c'è alcuna attesa tra una pagina e l'altra. Impostando il valore a Y la stampa si ferma ad ogni pagina. Se un blocco di celle viene marcato prima di impartire il comando **Print**, verranno stampate solo le celle appartenenti al blocco. Se si dà il comando **Print** in un documento multi-file, il documento corrente viene salvato se è stato modificato dall'ultimo salvataggio e la stampa inizia dal primo file.

Durante la stampa di un blocco o di una selezione di righe, le pagine vengono numerate a cominciare da 1 e i salti pagina soft vengono ignorati.

### Microsp. On/off - ◇ PM

Seleziona la microgiustificazione del testo in stampa. Formula la domanda:

### Microspace printed output

**No**

Impostando l'opzione a Y si ottiene la spaziatura proporzionale dei caratteri di stampa ed appare la scritta microspace nell'angolo superiore destro della Options Page.

## Evidenziare il testo

Si può modificare lo stile di stampa nel documento inserendo all'inizio della parte che si vuole evidenziare, uno qualsiasi dei seguenti otto codici di controllo e reinserendolo alla fine per riprendere la stampa normale.

### Codici di evidenziazione

Codice	Funzione	Esempio stampato
1	Sottolineato	<u>underlined type</u>
2	Neretto	<b>bold type</b>
3	Sequenza estesa di caratteri	é ç π
4	Corsivo	<i>italic type</i>
5	Pedici	H <sub>2</sub> O
6	Appendici	e=mc <sup>2</sup>
7	Font alternativo	alternative font
8	Definito dall'utente	

I codici vengono inseriti nel testo con i seguenti comandi:

**Underline (1)** - ◇ **PU**

**Bold (2)** - ◇ **PB**

**Extended Sequence (3)** - ◇ **PX**

**Italic (4)** - ◇ **PI**

**Subscript (5)** - ◇ **PL**

**Superscript (6)** - ◇ **PR**

**Alternative Font** - ◇ **PA**

**User Defined** - ◇ **PE**

Questi comandi inseriscono il codice corrispondente alla posizione corrente del cursore. Due ricorrenze successive di un codice di evidenziazione abilitano e disabilitano l'effetto corrispondente.

Gli effetti dei codici 1, 2, 3 e 4 (sottolineato, neretto, extended sequence e corsivo) appaiono sullo schermo come sottolineato, neretto, grigio e piccoli caratteri non appena il cursore lascia la cella dove sono stati impostati. Quando il cursore è ancora sulla cella dove sono stati inseriti i codici, essi sono indicati con i corrispondenti numeri evidenziati in campo inverso.

I codici di evidenziazione vengono trattati, ai fini della giustificazione e dell'allineamento, come aventi lunghezza nulla.

**Insert Highlights - ◇ PHI**

Inserisce un determinato codice di evidenziazione alla posizione del cursore. Richiede:

**Highlight number**

In risposta va fornito un numero da 1 a 8 seguito da [ENTER].

**Remove Highlights - ◇ PHR**

Cancella tutte le ricorrenze di un particolare codice da un blocco di testo marcato. Chiede:

**Highlight number**

Immettendo un numero tra 1 e 8 si ottiene la cancellazione nel blocco di tutte le ricorrenze di quel particolare codice.

**Highlight Block - ◇ PHB**

Evidenzia tutte le parole di un blocco di testo marcato con un determinato carattere di evidenziazione. Domanda:

**Highlight number**

Digitando un numero tra 1 e 8, si rimuoveranno tutte le precedenti evidenziazioni che avevano lo stesso numero ed ogni parola del blocco verrà evidenziata con una coppia dei codici specificati. Dato che le parole vengono evidenziate singolarmente, un'eventuale riallineamento del testo non modificherà l'evidenziazione e in fase di stampa non sorgeranno problemi neppure se il testo si estenderà oltre un salto pagina.

---

# Celle contenenti formule

---

Qualsiasi cella in un documento di PipeDream può essere resa numerica; in questo caso l'intero contenuto della cella viene valutato come formula matematica ed è il risultato di questo calcolo che viene visualizzato nel documento.

Una espressione si può immettere mediante il comando **Edit Expression** del menu EDIT, oppure premendo  $\diamond$  X. Il cursore si sposterà sulla linea di editing in cima allo schermo fino a che non sarà premuto **[ENTER]**.

---

## Espressioni

Le espressioni possono consistere di numeri, funzioni che effettuano operazioni su altre espressioni, riferimenti ad altre celle o combinazioni di tutte queste cose unite insieme da operatori matematici. Le espressioni possono avere come risultato un numero, una data o una stringa di testo. Espressioni non accettabili danno come risultato un errore.

### Numeri

I numeri possono essere usati sia in notazione normale che in notazione scientifica. Per esempio:

1, -1.7632, 1.4e27, 0.001

Tutti i calcoli sono effettuati con una precisione di 9,5 cifre significative e l'intervallo numerico accettabile va da  $1e38$  a  $1e-38$ .

### Stringhe

Le stringhe devono essere immesse tra doppi apici. Sono ammessi spazi ma non caratteri di controllo. Un riferimento ad una cella di testo dà come risultato una stringa.

## Riferimenti di cella

La componenti di un riferimento di cella sono:

*etichetta-di-colonna numero-di-riga*

separati da spazi opzionali;

*etichetta-di-colonna* indica una delle 42 colonne disponibili da A a Z e da AA a AP

*numero-di-riga* è compreso tra 1 e 32768.

Di solito i riferimenti di cella sono 'relativi', cioè vengono aggiornati se la cella contenente il riferimento viene spostata rispetto alle altre.

Ognuna delle due parti di un riferimento di cella può essere 'fissata' anteponevovi il simbolo \$, come in:

\$A\$1  
AC\$27

La parte fissa di un riferimento di cella non viene modificata quando i comandi **Copy** o **Replicate** del menu **BLOCKS** spostano la cella che ospita il riferimento, oppure quando questa viene posta in una espressione di selezione per i comandi **Save** del menu **FILES** e **Print** del menu **PRINT**.

Quando viene cancellata una cella a cui era stato fatto riferimento da un'altra, in quest'ultima il riferimento viene indicato con il segno '%', per segnalare che esso non risulta più valido. L'espressione che conteneva il riferimento, visualizza il messaggio di errore **Badslot**.

## Specificare un blocco di celle - Zone

Alcune funzioni possono essere rivolte ad un blocco di celle specificato, marcandone angolo superiore destro e l'angolo inferiore sinistro.

Per esempio:

A2 D8

specifica tutte le celle nel blocco compreso tra le colonne A e D e riga 2 e 8 (estremi compresi).

In alcuni casi la funzione ha senso unicamente se la zona su cui opera è ristretta ad una sola riga, come A1 D1, o una sola colonna come B8 B20.

### **Specificare diverse celle - Lista**

Certe operazioni possono essere compiute su una lista di elementi, separati da virgole. Tra gli elementi di una lista possono comparire anche le zone ed in questo caso ogni cella appartenente alla zona viene considerata come un elemento separato della lista; per esempio:

I3, B1 B5, C7,

è una lista contenente i sette elementi: I3, B1, B2, B3, B4, B5 e C7.

### **Date**

Le date vanno immesse nel formato:

*GG.MM.AAAA*

e devono essere date valide. Le date vengono memorizzate come numero di giorni dall'inizio dell'anno; così aggiungendo 7 ad una data si passa al giorno corrispondente della settimana successiva. Le date possono essere ordinate cronologicamente e sono disponibili le funzioni DAY, MONTH, e YEAR che estraggono rispettivamente dalla stringa di data i valori del giorno, del mese e dell'anno.

## Operatori

Nelle espressioni si possono usare i seguenti operatori:

### Aritmetici

Gli operatori aritmetici necessitano di due operandi.

+	più	-	meno
*	per	/	diviso
^	elevato a		

inoltre il + e il - si possono adoperare anche sulle date. Ad esempio:

12.10.1987 + 127

darà come risultato la data 127 giorni dopo il 12 ottobre 1987.

### Relazionali

Gli operatori relazionali possono agire su date, stringhe e numeri. Entrambi gli operandi devono essere dello stesso tipo, ed il risultato è un valore logico di FALSO=0 e VERO=1.

<	minore di	=	uguale a
<=	minore o uguale a	>	maggiore di
<>	diverso da	>=	maggiore o uguale a

Quando vengono comparate due stringhe, nella seconda è possibile inserire i seguenti caratteri jolly (come già visto per il comando **Replace**):

^?	un qualsiasi carattere singolo
^#	qualsiasi numero di caratteri
^^	visualizza il carattere ^

### Logici

Gli operatori logici manipolano valori numerici o Booleani. FALSO è uguale a zero e VERO è uguale a uno.

&	AND		OR
!	NOT unario		

**Funzioni**

<b>ABS</b>	<b>Valore assoluto</b>
	ABS(numero)
	Restituisce il valore assoluto positivo dell'argomento.
<b>ACS</b>	<b>Arco coseno</b>
	ACS(numero)
	Restituisce l'arco coseno dell'argomento espresso in radianti.
<b>ASN</b>	<b>Arco seno</b>
	ASN(numero)
	Restituisce l'arco seno dell'argomento espresso in radianti.
<b>ATN</b>	<b>Arco tangente</b>
	ATN(numero)
	Restituisce l'arco tangente dell'argomento espresso in radianti.
<b>CHOOSE</b>	<b>Sceglie un elemento da una lista</b>
	CHOOSE(lista)
	Restituisce un elemento dalla lista, usando il primo degli elementi come indice per i rimanenti. Ad es. CHOOSE(3,4,5,6,7) dà 6.
<b>COL</b>	<b>Colonna</b>
	COL
	Il numero della colonna in cui viene calcolata. Colonna A è 1, colonna B è 2, ecc.

---

<b>COS</b>	<b>Coseno</b>
	COS(radiani)
	Restituisce il coseno dell'argomento.
<b>COUNT</b>	<b>Conta il numero di elementi</b>
	COUNT(lista)
	Restituisce il numero di celle non vuote della lista.
<b>DAY</b>	<b>Giorno della data</b>
	DAY(data)
	Restituisce il numero del giorno della stringa di data. Per esempio, se la cella A1 contiene <b>3.8.1961</b> , allora DAY(A1) restituirà <b>3</b> .
<b>DEG</b>	<b>Converte da radianti a gradi</b>
	DEG(radiani)
	Converte l'argomento espresso in radianti, in gradi.
<b>EXP</b>	<b>Esponente</b>
	EXP(numero)
	Sostituisce la costante e (2.71828184...) elevata alla potenza specificata dall'argomento.
<b>IF</b>	<b>Espressione condizionale</b>
	IF(valore Booleano,allora,altrimenti)
	Se il valore del primo argomento risulta VERO (cioè non zero), la funzione restituisce il secondo argomento, altrimenti restituisce il terzo. Per esempio:
	IF(A1 < 0, "Debito", "Credito").

- INDEX**    **Indicizza la cella**
- INDEX(colonna,riga)
- Restituisce il valore contenuto nella cella a cui viene fatto riferimento dall'argomento.
- INDEX(1,2) restituisce il contenuto di A2.
- INT**    **Parte intera**
- INT(numero)
- Restituisce la parte intera dell'argomento.
- LN**    **Logaritmo neperiano (in base e)**
- LN(numero)
- Restituisce il logaritmo naturale dell'argomento.
- LOG**    **Logaritmo decimale (in base 10)**
- LOG(numero)
- Restituisce il logaritmo in base 10 dell'argomento.
- LOOKUP**    **Va a cercare un valore in una tabella**
- LOOKUP(chiave,zona1,zona2)
- Restituisce il valore della zona2 corrispondente alla posizione che ha la chiave in zona1.
- La chiave può essere una data, una stringa o un numero.
- Se viene localizzata la chiave in zona1, la funzione restituisce il valore della cella che si trova nella zona2 alla stessa distanza dall'inizio della zona. Se la chiave non viene localizzata in zona1, la funzione manda il messaggio di errore:
- Lookup**

Nella chiave possono essere inclusi i caratteri jolly ‘^?’ e ‘>#’.

**MAX** Valore massimo in una lista

MAX(lista)

Restituisce il valore massimo contenuto in una cella della lista.

**MIN** Valore minimo in una lista

MIN(lista)

Restituisce il valore minimo contenuto in una cella della lista.

**MONTH** Mese della data

MONTH(data)

Restituisce il numero del mese della stringa di data.

Per esempio, se la cella A1 contiene **12.6.1987**, allora MONTH(A1) restituirà 6.

**PI** Pi greco

PI

PI ha il valore di 3.141592653.

**RAD** Converte da gradi a radianti

RAD(gradi)

Converte l'argomento espresso in gradi, in radianti.

**ROW** Riga

ROW

Il numero della riga in cui viene calcolata.

**SGN** Segno

SGN(numero)

Restituisce -1, 0 oppure 1 a seconda che l'argomento sia rispettivamente negativo, zero o positivo.

**SIN Seno**

SIN(radiani)

Restituisce il seno dell'argomento espresso in radianti.

**SQR Radice quadrata**

SQR(numero)

Restituisce la radice quadrata positiva dell'argomento.

**SUM Somma**

SUM(lista)

Restituisce la somma dei valori contenuti nelle celle della lista.

**TAN Tangente**

TAN(radiani)

Restituisce la tangente dell'argomento espressa in radianti.

**YEAR Anno della data**

YEAR(data)

Restituisce il numero dell'anno della stringa di data.  
Per esempio, se A1 contiene 12.6.87 allora YEAR(A1) darà 87.

---

**Campi @**

Usando gli speciali campi di PipeDream, si può includere in un documento il numero di pagina, la data, il titolo del file o qualunque valore di cella numerica dalla "Options Page".

Sono disponibili i seguenti campi

**Identificatore**

@ P @  
 @ D @  
 @ T @

@ ref @

@ @

**Effetto**

Numero di pagina corrente

Data

Titolo del file come appare sulla  
 "Options Page"

Valore della cella *ref*

visualizza

@

E' necessario dare uno o più '@' dopo l'identificatore per determinare la lunghezza del campo @ ai fini dell'impaginazione. Per esempio:

@P@@@@

Crea un campo di quattro caratteri. Qualora la lunghezza del campo superasse quella del valore che vi deve essere visualizzato, quest' ultimo sarà allineato correttamente.

Il campo:

@ ref @ @ @ @ @

riserverà cinque caratteri per il valore della cella indicata dal riferimento.

Se si tratta di una cella numerica, il suo valore sarà mostrato nello stesso formato della cella originaria, ignorando l'allineamento.

Se il cursore non si trova sulla cella di testo contenente il campo @, questa mostra il valore del campo @. Quando il cursore si muove sulla cella, viene visualizzato l'identificatore @ per eventuali modifiche.



---

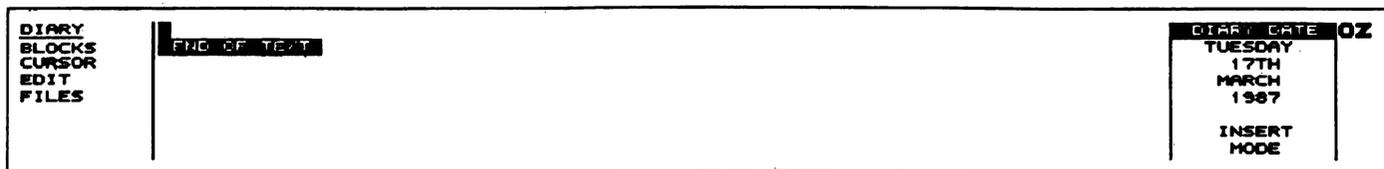
## Sezione 6

# I comandi di Diary

---

L'applicazione Diary può essere attivata dal menu Index o da ogni altra applicazione premendo D. Soltanto una copia di Diary può esistere nella lista delle applicazioni sospese.

Il Diary visualizza la pagina relativa alla data corrente, oppure alla pagina in fase di composizione se ne esiste una.



Il testo può essere immesso in Diary in formato libero, e può essere modificato usando funzioni di composizione simili a quelle di PipeDream. Il testo va a capo automaticamente quando raggiunge il margine destro, ma diversamente da PipeDream il Diary non riformatta il testo rimanente sulla pagina. Questo per evitare uno sconvolgimento nella disposizione del testo già immesso.

Il Calendario e il Diary possono essere usati insieme per spostarsi rapidamente da una data all'altra. Se l'accessorio Calendario è chiamato da dentro il Diary, al ritorno in Diary (premendo il tasto ESC) troveremo visualizzata la pagina relativa alla data selezionata con il calendario.

In modo simile, se l'accessorio Allarme è chiamato da dentro Diary, l'allarme verrà prefissato alla data visualizzata da Diary.

Il tasto ESC può essere usato per uscire da ogni opzione dei menu.

### Avvertimento di Memory low

Quando la memoria stà finendo, il messaggio di avvertimento Memory low viene visualizzato nella finestra DIARY DATE. Prima di continuare le operazioni dovrete fare spazio in memoria cancellando vecchie date e appuntamenti in Diary, usando il comando  $\diamond$  DEL.

# Scrivere in Diary - EDIT

<b>DIARY</b>	Delete Character	◇G	Split Line	◇ESL	Memory Free	◇EMF	<b>MENU</b>	<b>OZ</b>
<b>BLOCKS</b>	Delete Line	◇Y	Swap Case	◇S	Next Option	◇J	ADVANCE	
<b>CURSOR</b>	Join Lines	◇EJL	Insert/Overtupe	◇U			SELECT	
<b>EDIT</b>	Clear Line	◇D					ENTER	
<b>FILES</b>	Delete Word	◇T					DO IT	
	Rubout	<b>DEL</b>					<b>ESC</b>	
	Insert Character	◇U					RESUME	
	Insert Line	◇N						

I comandi del menu EDIT sono usati per comporre il testo sulle pagine del Diary inserendo e cancellando caratteri e linee.

## Delete Character - ◇ G

Cancella un carattere alla posizione del cursore. Tutti i caratteri alla destra del cursore si sposteranno verso destra di una posizione.

## Delete Line - ◇ Y

Cancella la linea corrente. Il testo sulle linee seguenti si sposterà di una linea verso l'alto.

## Join Line - ◇ EJL

Aggiunge il testo della linea seguente alla fine del testo della linea corrente.

## Clear Line - ◇ D

Cancella il testo dalla posizione del cursore alla fine della linea.

## Delete World - ◇ T

Cancella tutti i caratteri dalla posizione del cursore all'inizio della parola successiva. Se posizionate il cursore all'inizio della parola prima di usare questo comando, esso cancellerà la parola.

**Rubout [DEL]**

Cancella i caratteri alla sinistra del cursore e sposta quest'ultimo di una posizione. In modo Insert, tutti i caratteri compresi tra il cursore e la fine della linea si sposteranno di una posizione.

**Insert Character - ⌘ U**

Inserisce uno spazio bianco alla posizione del cursore.

**Insert Line - ⌘ N**

Inserisce una linea vuota alla posizione del cursore. I caratteri alla posizione del cursore e alla sua destra verranno spostati in basso di una linea.

**Split Line - ⌘ ESL**

Divide una linea, alla posizione del cursore. I caratteri alla posizione del cursore e alla sua destra verranno spostati in basso di una linea.

**Swap Case - ⌘ S**

Cambia da maiuscolo a minuscolo (o viceversa) alla posizione del cursore, e sposta il cursore di una posizione.

**Insert/Overtime - ⌘ V**

Seleziona il modo di scrittura dei caratteri. In Insert i caratteri sono inseriti alla posizione del cursore, mentre in Overtime i caratteri sono scritti sopra il testo già esistente.

Il modo di scrittura è visualizzato alla destra dello schermo, nella finestra Diary DATE.

**Memory Free. - ⌘ EMF**

Visualizza il numero di byte liberi, nella finestra Diary DATE.

**Next Option - ⌘ J**

Permette di spostarsi attraverso le liste di opzioni dei comandi **Replace**, **List**, **Save** e **Load**.

# Muoversi in un documento - CURSOR

PIPEDREAM	Go to Slot	◊CGS	Cursor Right	⇨	Previous Column	SHIFT	↑	↑	↑	↑
BLOCKS	Beginning of Line	◊⇨	Cursor Left	⇧	TAB (Next Column)	↑	↑	↑	↑	↑
CURSOR	End of Line	◊⇨	Cursor Down	⇩	Top of Column	⇨	⇨	⇨	⇨	⇨
EDIT	First Column	◊CFC	Cursor Up	⇧	Bottom of Column	⇩	⇩	⇩	⇩	⇩
FILES	Last Column	◊CLC	Next Word	SHIFT						
LAYOUT	ENTER	↑	Previous Word	SHIFT						
OPTIONS	Save Position	◊CSP	Screen Up	SHIFT						
PRINT	Restore Position	◊CRP	Screen Down	SHIFT						

I comandi del menu **CURSOR** servono per spostare il cursore in determinati punti del documento.

Potete muovervi a destra e a sinistra, di un carattere o di una parola alla volta, andare all'inizio o alla fine di una cella o di una colonna, spostarvi sulla prima o sull'ultima colonna.

Potete scorrere un documento in su o in giù riga per riga, oppure una schermata alla volta o andare direttamente all'inizio o alla fine di una colonna.

Specificandone le coordinate, potete spostarvi immediatamente su una cella particolare.

I comandi del menu **CURSOR** non alterano in alcun modo il documento, eccezion fatta per **[ENTER]** che, qualora il cursore si trovasse posizionato alla fine di un documento, aggiungerebbe una riga vuota.

## Go to Slot - ◊ CGS

Posiziona direttamente il cursore su una determinata cella. Dopo la domanda:

### Go to slot

immettete le coordinate della cella dove intendete spostarvi e premete **[ENTER]**. Se la cella che avete specificato si trova fuori dal documento, il cursore si arresterà sulla cella del documento più vicina a quella indicata.

**Cursor Right - ⇒**

Sposta il cursore di uno spazio verso destra.

**Cursor Left - ⇐**

Sposta il cursore di uno spazio verso sinistra. Non è possibile spostarsi oltre l'inizio della linea.

**Cursor Down - ↓**

Sposta il cursore alla stessa posizione orizzontale nella linea seguente.

**Cursor Up ↑**

Sposta il cursore alla stessa posizione orizzontale nella linea precedente.

**Next Word - [SHIFT] ⇒**

Sposta il cursore all'inizio della parola successiva nella linea corrente del Diary.

**Previous World - [SHIFT] ⇐**

Sposta il cursore all'inizio della parola precedente, nella linea corrente del Diary.

**End of Line - ◇ ⇒**

Sposta il cursore una posizione dopo l'ultimo carattere sulla linea corrente.

**Start of Line - ◇ ⇐**

Sposta il cursore alla posizione del primo carattere sulla linea corrente.

**Last Line - ◇ ↓**

Sposta il cursore sull'ultima linea della pagina corrente.

**First Line - ◇ ↑**

Sposta il cursore sulla prima linea della pagina corrente.

**Screen Down - [SHIFT] ↓**

Sposta il cursore in basso di un'intero schermo di informazioni di Diary.

**Screen Up - [SHIFT] ↑**

Sposta il cursore in alto di un'intero schermo di informazioni di Diary.

**Today - ◇ CT**

Visualizza le informazioni relative alla data odierna in Diary.

**Next Da - □ ↓**

Visualizza le informazioni relative al giorno successivo in Diary.

**Previous Day - □ ↑**

Visualizza le informazioni relative al giorno precedente in Diary.

---

**Giorni Attivi**

In Diary i giorni che contengono informazioni sono chiamati giorni 'attivi'. E' possibile spostarsi rapidamente attraverso i giorni attivi mediante i comandi **Next** (prossimo) e **Previous** (precedente) **Active Day**. Potete anche spostarvi sui giorni contenenti le informazioni più recenti o remote contenute in Agende mediante i comandi **Last** (ultimo) e **First** (primo) **Active Day**.

I giorni attivi, come il giorno corrente, sono indicati nel Calendario con un marcatore.

**Next Active Day - □ ⇒**

Permette di spostarsi sul prossimo giorno attivo.

**Previous Active Day - □ ⇐ -**

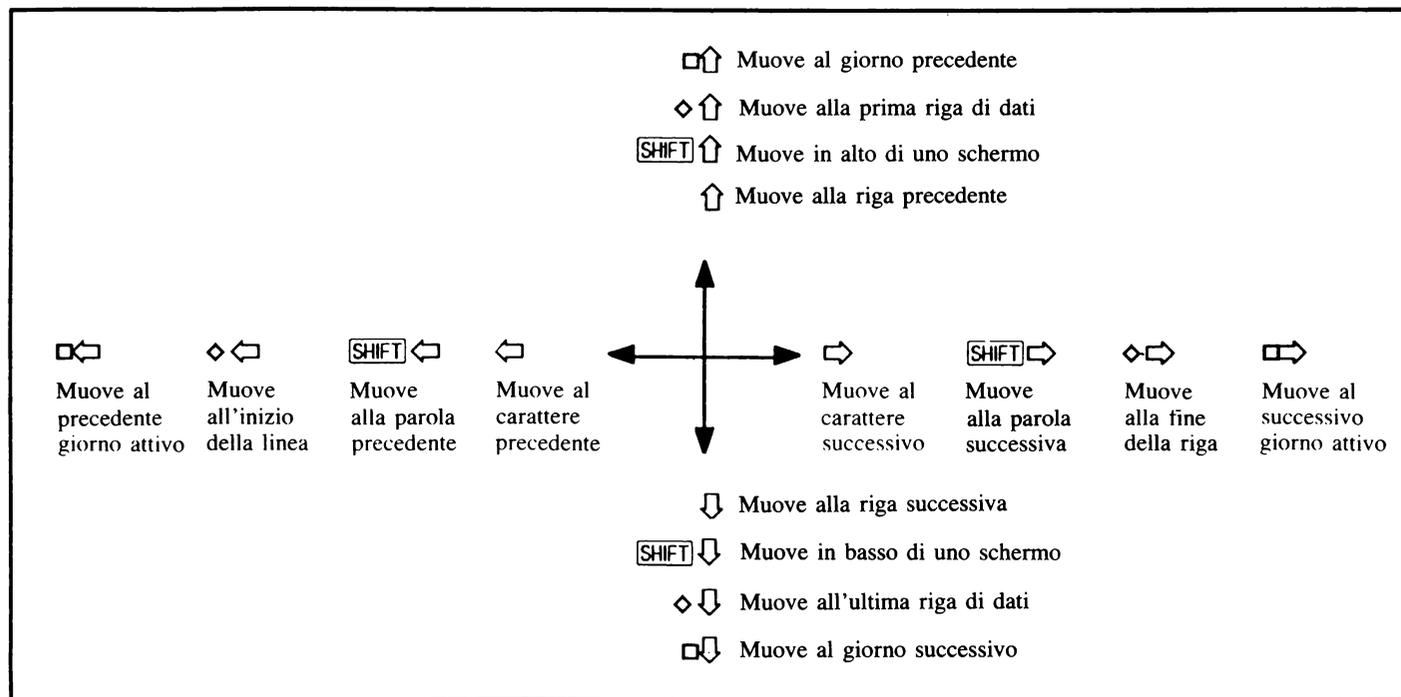
Permette di spostarsi sul giorno attivo precedente.

**Last Active Day - ◇ CLAD**

Permette di spostarsi sull'ultimo giorno in Diary contenente informazioni.

**First Active Day - ◇ CFAD**

Permette di spostarsi sul giorno in Diary contenente le informazioni più recenti.

**Sommario delle operazioni di cursore in Diary**

---

# Operazioni su un blocco di testo - BLOCKS

---

DIARY BLOCKS CURSOR EDIT FILES	Mark Line/Block Clear Marks Copy Block Move Block Delete Block List	◊Z ◊Q ◊BC ◊BM ◊BD ◊BL	Search Next Match Previous Match Replace	◊BSE ◊BNM ◊BPM ◊BRP	ADVANCE SELECT DO IT RESUME	OZ
--	--	--------------------------------------	---	------------------------------	--------------------------------------	----

I comandi del menu **BLOCKS** vi permettono di effettuare operazioni su di un blocco di testo con un singolo comando. Per marcare un blocco bisogna dare un comando **Mark Line/Block** all'inizio e alla fine del blocco da selezionare. Il blocco marcato verra' visualizzato in video inverso.

## Mark Line/Block - ◊ Z

Marca una linea, o la prima e l'ultima linea in un blocco di linee, prima di eseguire un'operazione sull'intero blocco.

## Clear Marks - ◊ Q

Rimuove i marchi inseriti con il comando Marca.

## Copy Block - ◊ BC

Effettua una seconda copia del testo contenuto nel blocco marcato, mettendo la copia nel giorno indicato dal cursore.

## Move Block - ◊ BM

Sposta un blocco di testo da una posizione in Diary in un'altra indicata dalla posizione del cursore.

**Delete Block - ◇ BD**

Cancella un blocco di testo dal Diary. Il testo non può essere recuperato, quindi prestate attenzione nell'usare questo comando.

**List - ◇ BL**

Lista tutta il Diary o parte di essa sullo schermo o sulla stampante. Per ottenere una lista di parte del Diary, marcate la parte che vi interessa con il comando Mark prima di usare il comando.

Presenta le seguenti opzioni:

<b>List on screen</b> (Lista sullo schermo)	<b>Yes</b>
<b>List on Printer</b> (Lista sulla stampante)	<b>No</b>
<b>List only marked block</b> (Lista solo il blocco marcato)	<b>No</b>

Premendo **[ENTER]** l'intera Diary verrà listata sullo schermo. Per ottenere un listato sulla stampante alterate l'opzione **List on printer** in **Yes** premendo **Y**. Per listare solo un blocco di testo dovrete prima marcare il blocco, e poi alterare la relativa opzione.

Quando un listato viene effettuato sullo schermo il Diary si ferma quando lo schermo è pieno, visualizzando il messaggio PAGE WAIT:

```
SPACE  
CONTINUE  
ESC  
RESUME
```

Premete la barra spaziatrice per continuare o **[ESC]** per interrompere.

## Ricerca e sostituzione

I comandi **Search** (ricerca) e **Replace** (sostituzione) permettono di trovare determinate informazioni ovunque nel Diary e, se volete, di sostituirle con altro testo.

Ogni volta che Diary effettua un'operazione che richiede del tempo, come la ricerca o la sostituzione di un gran numero d'informazioni, il cursore sparirà. L'operazione può essere terminata premendo il tasto **[ESC]**.

### Search - ◇ BSE

Ricerca una specifica stringa di caratteri, e sposta il cursore sul giorno contenente la prima corrispondenza. E' possibile specificare la ricerca con corrispondenza sulle lettere maiuscole e minuscole, come la ricerca in un blocco di testo. E' anche possibile stampare o visualizzare le linee contenenti corrispondenze con la stringa di ricerca.

Presenta le opzioni:

#### String to search for

<b>Equate upper &amp; lower case (uguaglia maiuscole e minuscole)</b>	<b>Yes</b>
<b>Search only marked block (ricerca solo nel blocco marchiato)</b>	<b>No</b>
<b>Produce list (produci una lista)</b>	<b>No</b>
<b>Print list (stampa una lista)</b>	<b>No</b>

Normalmente la stringa specificata viene ricercata in tutta il Diary e la corrispondenza con maiuscole e minuscole viene ignorata, così che specificando noi Diary troverà anche Noi e NOI. Si può anche avere una lista delle corrispondenze a video, sulla stampante o su entrambi.

#### String to search for

Specifica la stringa di ricerca

Ad esempio, se identificate ogni riferimento a spese in Diary con il prefisso 'SP:', potrete ricercare e stampare tutte le spese specificando l'opzione in

**String to search for**            **SP:**

#### Equate upper & lower case

Cambiate l'opzione in **No**, digitando N, per la ricerca di stringhe con esatta corrispondenza di maiuscole e minuscole.

**Search only marked block**

Cambiate l'opzione in **Yes**, digitando Y, per restringere la ricerca ad un blocco marchiato.

**Produce list (produci una lista)****Print list (stampa una lista)**

Cambiate le opzioni in **Yes**, digitando Y, per produrre una lista delle corrispondenze incontrate sul video e/o sulla stampante. Ciò è utile per poter trovare tutte le linee contenenti una certa parola o prefisso.

**Next Match - ◊ BNM**

Muove il cursore alla ricorrenza successiva della stringa di ricerca.

**Previous Match - ◊ BPM**

Muove il cursore alla ricorrenza precedente della stringa di ricerca.

**Replace - ◊ BRP**

Permette di rimpiazzare ogni ricorrenza di una stringa che state ricercando con un'altra stringa. Normalmente la grandezza delle lettere viene alterata in modo da avere esatta corrispondenza tra la stringa originale e la sostituzione, e viene chiesta una conferma prima di ogni sostituzione. Si può restringere la sostituzione ad un blocco marchiato.

Presenta le seguenti opzioni:

**String to search for (stringa da ricercare)**

**Replace with (rimpiazza con)**

**Equate upper & lower case (uguaglia maiuscole e minuscole)      Yes**

**Ask for confirmation (chiedi per la conferma)                      Yes**

**Search only marked block (ricerca solo blocco marchiato)        No**

**Replace with**

Specifica la stringa da rimpiazzare per ogni corrispondenza della stringa di ricerca. Le altre opzioni operano nello stesso modo visto per la ricerca. L'opzione **Equate upper & lower case** altera esclusivamente la parte della ricerca della stringa, la quale viene sostituita come specificato.

---

# Caricamento e salvataggio - FILES

---

DIARY BLOCKS CURSOR EDIT FILES	Load Save	◇FL ◇FS		ADVANCE ← → ↓ ↑ SELECT [F1] DO IT [ESC] RESUME	OZ
--	--------------	------------	--	--	----

I comandi del menu **FILES** vi permettono di salvare il contenuto di Diary per archiviare vecchie informazioni, o per cambiare un certo numero di informazioni, aggiungendole ad una data differente (come ad esempio un'anno dopo).

## Load - ◇FL

Aggiunge un file di Diary con un nome specificato alle informazioni presenti in Diary.

Presenta le seguenti opzioni:

**Name of file to load (nome del file da caricare)**

**Start loading data at Diary date**  
(carica i dati alla data di agenda)

**No**

Un blocco di dati di Diary può essere copiato da un periodo ad un'altro, come ad esempio da un anno a quello successivo, salvando il blocco, spostandosi all'anno successivo, e caricando di nuovo il blocco con l'opzione così selezionata

**Start loading data at Diary date**      **Yes**

Invece di digitare il nome del file, il file può essere selezionato dal Filer. Chiamate il Filer con  F, selezionate il file marchiandolo (vedi pag. 77), e ritornate in Diary dal Filer premendo **[ESC]**.

**Save - ◇ FS**

Salva il Diary con il nome corrente, o con quello che voi specificate. Normalmente tutta il Diary viene salvata. Potete anche salvare solo parte del Diary marcando un blocco di testo.

**Name of file to save****(nome del file da salvare)****Save only marked block****(salva solo il blocco marcato)****No**



Il programma PipeDream può essere usato per portare a termine la maggior parte delle operazioni che vorrete effettuare su numeri e testo, come creazioni, modifiche, ricerche, calcoli ed ordinamenti. Comunque, in alcuni casi potrebbe rendersi necessario effettuare una serie di operazioni diverse, e questo potrebbe risultare essere lungo e laborioso usando PipeDream. Per questo tipo di problemi potete usare il linguaggio di programmazione BBC Basic fornito con lo Z88.

I linguaggi di programmazione servono ad istruire i computer ed effettuare sequenze di operazioni su numeri e testo. Il Basic è un linguaggio di programmazione per uso generale, ed è il linguaggio più diffuso sui personal computer. Il Basic ha diversi vantaggi su molti altri linguaggi di programmazione in quanto è interattivo: si possono effettuare cambiamenti nella propria sequenza di istruzioni e vedere immediatamente i risultati, senza dover passare attraverso stadi intermedi tipici di altri linguaggi. Questo significa che si possono sviluppare programmi in Basic molto velocemente.

Questo capitolo illustra le componenti del linguaggio di programmazione BBC Basic, ovvero:

**I Comandi** sono le istruzioni che servono a controllare le fasi di sviluppo di un programma.

**Le Istruzioni** sono le parole chiave speciali usate nei programmi, dopo un numero di linea che le identifica, che istruiscono il computer sulle cose da fare. La maggior parte delle istruzioni possono anche essere immesse direttamente in modo da provarne immediatamente l'effetto.

**Le Funzioni** possono essere incluse nelle espressioni, e danno il valore di una operazione effettuata sull'argomento fornito in parentesi dopo il nome della funzione. Sono simili alle funzioni di PipeDream.

Infine, gli **Operatori** possono essere usati per unire le componenti di un'espressione tra loro.

## Attivazione del BBC Basic

Il BBC Basic viene selezionato BASIC dall'indice APPLICATIONS LIST, oppure digitando  B da qualsiasi applicazione. Sarà quindi visualizzata la schermata iniziale:

```
BBC BASIC (Z80) Version 3.00
(C) Copyright R.T.Russell 1987
>■
```

---

## Immissione dei comandi

Molte parole chiave possono essere abbreviate al momento dell'immissione in un programma e saranno automaticamente espanse dall'interprete Basic. In questo caso le parole chiave sono stampate in questo capitolo con accanto la minima corrispondente abbreviazione; es. AUTO (AU.)

Tutte le parole chiave devono essere immesse in lettere maiuscole, come mostrato nella seguente lista. Durante l'immissione è consigliato usare il modo **Caps invertito**, il quale dà lettere maiuscole quando i tasti sono premuti normalmente, e lettere minuscole quando i tasti sono premuti insieme allo **[SHIFT]**. Il modo Caps invertito può essere selezionato digitando  **[CAPS LOCK]**. Premete **◇ [CAPS LOCK]** per ritornare al modo normale.

---

# Comandi

---

I comandi vengono digitalizzati dalla tastiera in modo «immediato» dopo il cursore > del Basic e non possono essere usati nei programmi.

## **AUTO (AU.) Numerazione automatica**

Permette di immettere linee di programma senza scrivere prima il numero di linea. I numeri di linea sono preceduti dal cursore > del Basic.

L'incremento e il numero di riga iniziali sono entrambi prefissati a dieci, ma possono essere specificati diversamente; ad esempio

AUTO 20

farà partire la numerazione dalla riga

AUTO 100,20

farà partire la numerazione dalla riga 100, con incremento 20

## **DELETE (DEL.) Cancellazione di linee**

Cancella un gruppo di linee dal programma. Saranno cancellati sia la linea iniziale che quella finale. Ad esempio

DELETE 123,456

cancellerà tutte le linee comprese tra 123 e 456 incluse, le quali non devono necessariamente esistere.

**LIST (L.)    Lista di un programma**

Lista un programma

Esempi:

LIST	Lista l'intero programma
LIST ,99	Lista sino a linea 99
LIST 11,	Lista da linea 11 alla fine
LIST 11,99	Lista da linea 11 a linea 99 incluse
LIST 55	Lista solamente la linea 55

**LISTO    Opzioni di lista**

Controlla l'apparenza di un listato. Il numero che segue il comando specifica quale delle seguenti opzioni di formattazione sono richieste.

Valore	Opzione
0	Niente inserimento di spazi
1	Spazio dopo il numero di linea
2	Cicli FOR..NEXT indentati
3	Cicli REPEAT..UNTIL indennati

I numeri possono essere sommati per combinare le varie opzioni

**LOAD (LO.)    Carica un programma**

Carica un nuovo programma in memoria ed azzera le variabili. Ad esempio

LOAD «MIOPROG»

**NEW    Nuovo programma**

Inizializza l'interprete per l'inserimento di un nuovo programma. Il programma vecchio può essere richiamato con il comando OLD, ammesso che non siano state immesse linee di programma.

**OLD      Ripristina l'ultimo programma in memoria**

Cancella l'effetto di NEW, ammesso che non siano state immesse linee di programma e che non siano state create variabili.

**RENUMBER (REN.)      Rinumeri un programma**

Rinumeri le linee di programma e corregge i riferimenti ai numeri di linea nel programma stesso. Le opzioni possibili sono le stesse di AUTO.

**TRACE (TR.)      Traccia un programma**

TRACE ON fa sì che l'interprete stampi sul video il numero di linea che sta per eseguire, per facilitare l'individuazione degli errori in fase di creazione. Per ritornare al modo di esecuzione normale usare TRACE OFF.

---

# Istruzioni

---

Le istruzioni in un programma Basic sono normalmente le prime parole chiave dopo il numero di linea. Le seguenti istruzioni, associate ad operazioni relative al suono, alla grafica e ad operazioni analoghe in altre versioni del BBC BASIC, sono ignorate dallo Z88.

Grafica: CLG, COLOUR, DRAW, GCOL, MOVE, PLOT

Suono: ENVELOPE, SOUND

Analogico: ADVAL

## **BPUT # (BP. #)    Output di un byte**

Immette un byte nel file il cui numero di canale costituisce il primo argomento. Il byte meno significativo del secondo argomento viene scritto nel file. Il puntatore del file viene incrementato dopo che il byte è stato scritto. Quindi

BPUT # canale, char

scrive «char» nel file «canale»

## **CALL (CA.)    Richiama linguaggio macchina**

Chiama una routine in linguaggio macchina ad uno specificato indirizzo, passando i parametri in un blocco indirizzato dal registro IX dello Z80. Il blocco parametri contiene la seguente lista:

numero di parametri	1 byte	(IX + 0)
tipo del primo parametro	1 byte	(IX + 1)
indirizzo del primo parametro	2 byte	(IX + 2, IX + 3)
tipo di parametro	) ripetuto quanti	
indirizzo parametro	) sono i parametri	

Tipi di parametri:

0	8 bit byte (es. ?a)
04	32 bit variabile intera (es. !b o c%)
5	40 bit numero in virgola mobile (es. d)
128	Una stringa ad un indirizzo definito (es. \$e - terminata da un &0D)
129	Una variabile stringa come f\$

Nel caso di una variabile stringa l'indirizzo del parametro è l'indirizzo di un blocco informativo di stringa che dà la lunghezza della stringa, il numero di byte allocati, e l'indirizzo di partenza, in quest'ordine.

```
muldiv = 1234
CALL muldiv ,A,B$,C%
```

**CHAIN (CH.) Carica ed esegue un programma**

Carica ed esegue un programma il cui nome è specificato nell'argomento, permettendo ad un programma di caricarne un'altro. Informazioni possono essere scambiate da un programma all'altro usando le variabili statiche @%, da A% a Z% e zone di memoria riservate.

**CLEAR (CL.) Pulisce un programma**

Pulisce tutte le variabili, stringhe incluse. Le variabili statiche @% e da A% a Z% rimangono inalterate.

**CLOSE # (CL. #) Chiude un file**

Chiude un file specificato. CLOSE #0 chiude tutti i file dati. Ad esempio,

```
CLOSE # canale
```

chiude il file canale.

**CLS Cancella l'area testo**

Cancella l'area testo dello schermo. Il cursore è spostato alla posizione 'home' (0,0), all'angolo in alto a sinistra dello schermo.

**DATA (D.)    Data**

Introduce liste di dati utilizzabili dal comando READ (vedere READ).

**DEF    Definisce una funzione o procedura**

Precede la definizione di una funzione (FN.) o di una procedura (PROC.) definibili dall'utente. DEF deve essere usato all'inizio di una linea di programma.

Ad esempio,

```
DEF FNcelsius(f)=(f-32)*5/9
```

definisce una funzione per convertire i gradi fahrenheit in celsius. Eseguendo

```
PRINT FNcelsius(98.4)
```

avremo la stampa del numero 98.4 in celsius.

**DIM    Dimensiona una matrice**

Dimensiona una matrice, o riserva un'area di memoria per applicazioni speciali. Ad esempio,

```
DIM a$(10,20)
```

dimensiona una matrice di stringhe bi-dimensionale a\$, con elementi da a\$(0,0) ad a\$(10,20). Le matrici possono avere una o più dimensioni e possono essere matrici di stringhe, di interi o di numeri in virgola mobile.

```
DIM X%24
```

riserva 25 byte ed immette l'indirizzo del byte 0 nella variabile X%.

**ELSE (EL.)    Else (oppure)**

Un delimitatore che fornisce un'alternativa al corso di esecuzione in istruzioni IF...THEN oppure ON...GOSUB/GOTO.

**END    Termina un programma**

Riporta in modo diretto. Inoltre END chiude tutti i file dati.

**ENDPROC**    **Fine procedura**

Denota la fine di una procedura definita con DEF PROC.

**FN**    **Funzione**

Introduce una funzione definita dall'utente. Il primo carattere del nome della funzione può essere una lettera, un sottolineato o un numero. Non sono consentiti spazi tra il nome della funzione e le parentesi che contengono la lista dei parametri (se ce ne sono).

**FOR (F.)**    **Inizia un ciclo FOR**

Inizializza un ciclo FOR...NEXT. Il ciclo è eseguito almeno una volta per ognuno dei valori delle variabili di controllo nell'intervallo specificato. Ad esempio,

```
FOR carte% = 0 TO 13
PRINT carte%
NEXT
```

stamperà

0,1,...13

**GOSUB (GOS.)**    **Chiama una routine**

Chiama una sezione di programma come una routine ad un determinato numero di linea. Il controllo ritorna all'istruzione successiva quando RETURN viene incontrato nella routine. Una routine può chiamarne un'altra, o chiamare se stessa.

```
10 GOSUB 400
400 PRINT "Ciao":RETURN
```

**GOTO (G.)**    **Va alla linea**

Trasferisce il controllo del programma alla linea specificata o calcolata. Ad esempio,

```
GOTO 100
GOTO (X*10)
```

**IF Condizione**

Inserisce una condizione che può essere usata il flusso seguente del programma. E' parte della struttura IF..THEN..ELSE (SE..ALLORA..OPPURE). La parola THEN è opzionale nella maggioranza dei casi.

```
IF lunghezza=5 THEN I I0
IF A<C OR A>D GOTO I I0
IF A>C AND C>-D THEN GOTO I I0 ELSE PRINT "BBC"
IF A>Q PRINT "è più grande":A=I:GOTO I20
```

**INPUT (I.) Inserimento dati**

Inserisce dati dalla tastiera.

L'istruzione INPUT normalmente stampa un ? per ogni variabile nella lista. Alternativamente possono essere inserite delle stringhe contenenti delle domande da stampare nella lista delle variabili; omettendo la virgola dopo una stringa sopprime il punto interrogativo. Ad esempio,

```
INPUT "Inserisci la tua età:" eta%, "e il tuo nome", nome$
```

**INPUT LINE Inserisce una linea**

Identico ad INPUT, eccetto che un'intera linea, incluse virgole, virgolette e spazi viene racchiusa in una variabile stringa.

```
INPUT LINE A$
```

**INPUT # Input da un file**

Legge dati da un file e li inserisce in variabili specificate.

I dati dovranno essere stati scritti nel file con la corrispondente istruzione PRINT #.

**LET Assegnazione**

Opzionalmente prima di un'istruzione di assegnazione

**LOCAL (LOC.) Variabili locali**

Dichiara variabili per uso locale in una procedura (PROC) o in una funzione (FN).

LOCAL A\$,X,Y%

**NEXT (N.) Termina un ciclo FOR**

Termina un ciclo FOR..NEXT. NEXT accetta una variabile di controllo opzionale; se questa non è la stessa del corrispondente ciclo FOR, si incorrerà in un'errore.

**ON Deviatore di percorso**

Fornisce un GOTO o GOSUB multi percorso, quest'ultimo dipendente dalla variabile di controllo. I numeri di linea possono essere costanti o calcolati, e quelli non considerati vengono scartati senza che il calcolo abbia luogo. Ad esempio,

ON azione GOSUB 1000,2000,3000,4000

**ON ERROR Controllo degli errori**

Permette il controllo degli errori da programma. Se un'istruzione ON ERROR viene incontrata, il BASIC trasferisce il controllo ad essa (senza riportare alcun errore) quando un'errore si verifica. Si possono così gestire e riportare gli errori da programma. Lo stack di controllo del programma viene comunque azzerato quando un'errore si verifica e non è possibile risalire al punto nel quale si è verificato.

**OPT Opzioni di assemblazione**

Una pseudo operazione di assemblea per il controllo sul metodo di assemblaggio.

E' seguita da un numero compreso tra 0 e 3 che specifica il metodo:

**Opzione Azione**

0	errori soppressi, niente listato
1	errori soppressi, listato
2	errori segnalati, niente listato
3	errori segnalati, listato

Il codice assemblato può anche essere assemblato in memoria all'indirizzo specificato da O%, anziché da P%, aggiungendo 4 ad ogni opzione.

**OSCLI    Comandi al sistema operativo**

Permette di passare delle espressioni stringa al sistema operativo.

**PRINT (P.)    Stampa testo**

Stampa caratteri sullo schermo o sulla stampante.

I numeri sono stampati in un formato determinato dal valore della variabile @%. Questo viene fissato ad un valore esadecimale nel seguente modo:

@% = &SSNNPPWW

dove

SS determina il formato di stringhe create con STR\$.

Se SS=01 allora STR% userà il formato specificato da @%, altrimenti @% sarà ignorata.

NN determina il formato della notazione.

NN=0 notazione generale: gli interi vengono stampati senza spazi decimali, numeri compresi tra 0.1 e 1 saranno stampati come 0.1 etc., e numeri inferiori a 0.1 useranno la notazione scientifica.

NN=01 notazione scientifica: es. 100 è stampato come 1E2

NN=02 notazione a formato fisso: se il numero entra nel campo di grandezza specificata, sarà stampato con il numero di decimali specificato da PP. Altrimenti verrà stampato con la notazione generale.

PP determina il numero di decimali da stampare.

WW determina la larghezza di campo stampabile.

Normalmente @% = &0000090A, in notazione generale con una grandezza di campo di 10 caratteri.

**PRINT # (P. #)    Scrittura su un file**

Scriva la forma interna di una lista di variabili sul file specificato.

**PROC      Procedura**

Introduce una procedura definita dall'utente. Il primo carattere del nome di una procedura può essere una lettera, un sottolineato o un numero. Spazi tra il nome della procedura e le parentesi contenenti la lista dei parametri (se ce ne sono) non sono ammessi. La procedura ritorna al programma chiamante con un'istruzione ENDPROC.

**PUT        Uscita su di una porta**

Spedisce un dato ad un porta dello Z80. E' disponibile l'indirizzamento esteso completo dello Z80.

PUT A,N: REM spedisce N alla porta A

**READ      Legge un'istruzione DATA**

Assegna a valori ddi variabili i dati letti da un DATA nel programma. Le stringhe devono essere racchiuse tra virgolette se contengono spazi o virgole.

```
READ A%,B,C$  
DATA 27,-12.34,"Ciao"
```

**REM        Commento**

Introduce un commento; il resto della linea viene ignorato.

**REPEAT (REP.)      Ciclo REPEAT**

LIntroduce un ciclo REPEAT..UNTIL (ripeti..sino a che). Ad esempio,

```
REPEAT PRINT "***"  
UNTIL COUNT=80
```

stamperà 80 volte il carattere "\*\*\*".

**REPORT (REPO.)      Riporta un errore**

Stampa la stringa relativa all'ultimo errore verificatosi. Se nessun errore si è verificato, stampa il messaggio di copyright.

- RESTORE (RES.) Ripristina READ**
- Abilita la linea dalla quale le istruzioni READ seguenti leggeranno i dati.
- RETURN (R.) Ritorno da una routine**
- Causa il ritorno all'istruzione successiva al GOSUB chiamante.
- RUN Esegue un programma**
- Fa partire l'esecuzione di un programma dopo aver pulito tutte le variabili, tranne quelle statiche @% e da A% a Z%.
- SAVE (SA.) Salva un programma**
- Salva il programma correntemente in memoria in un file, in formato interno codificato.
- ```
SAVE "programma"  
SAVE A$
```
- SPC Stampa spazi bianchi**
- Stampa uno specificato numero di spazi. SPC può solo essere usato come parte di un'istruzione PRINT o INPUT; ad esempio,
- ```
PRINT "nome";SPC(4);"età";SPC(6);"indirizzo"
```
- STEP (S.) Incremento in un ciclo FOR..NEXT**
- Parte dell'istruzione FOR, questa istruzione opzionale specifica il passo del ciclo. Ad esempio,
- ```
FOR i=1 TO 20 STEP 5  
PRINT i;  
NEXT
```
- stamperà: 1 6 11 16

**STOP Interrompe l'esecuzione di un programma**

Identico a END, STOP stampa inoltre un messaggio

STOP at line X

dove X è il numero di linea.

**TAB Sposta la posizione del cursore**

Sposta il cursore ad una data posizione di schermo. TAB può essere usato solamente come parte di un'istruzione PRINT o INPUT.

Ci sono due forme:

TAB(X) stampa spazi fino a che il cursore non raggiunge la colonna X (sulla stessa linea o sulla seguente).

TAB(X,Y) sposta il cursore direttamente alla posizione X,Y dello schermo, dove 0,0 corrisponde all'angolo in alto a sinistra dello schermo.

**THEN (TH.) Condizione (allora)**

Parte opzionale dell'istruzione condizionale IF...THEN...ELSE. Introduce l'azione intraprendibile se la condizione testabile si rivela vera a livello logico (non zero).

**TO Limite superiore di un ciclo FOR...NEXT**

Introduce il valore terminativo di un ciclo nell'istruzione FOR...TO...STEP. Quando la variabile di controllo supera il valore che segue 'TO', il ciclo è terminato.

**UNTIL (U.) Termina un ciclo REPEAT**

La fine della struttura REPEAT...UNTIL (ripeti...sino a che)

**VDU (V.) Spedisce byte allo schermo**

Prende una lista di argomenti e spedisce i loro byte meno significativi come caratteri nella 'output stream'.

**WIDTH (W.)    Larghezza dello schermo**

Controlla la larghezza del formato di schermo. Inizialmente è zero, e non dà formattazione dell'output. Ad esempio,

WIDTH 40

darà un 'a capo' ogni 40 caratteri di output.

---

# Funzioni

---

Una funzione può essere seguita da uno o più argomenti, e ritornare un numero o una stringa. Le funzioni che hanno un solo argomento richiedono l'inclusione in parentesi di quest'ultimo solo se si tratta di un'espressione complessa. Se l'argomento è un numero semplice, una variabile o un'altra funzione, le parentesi non sono necessarie.

Le funzioni POINT e ADVAL, trovate in altre versioni del BBC BASIC, non sono implementate sullo Z88.

## **ABS**    **Valore assoluto**

Ritorna il valore assoluto positivo del suo argomento.

Ad esempio, la lunghezza di una linea da A a B è ABS(A-B).

## **ARC**    **Arcocoseno**

Ritorna l'arco coseno dell'argomento in radianti. Il valore possibile per l'argomento va da -1 a +1.

AD esempio,

```
PRINT DEG(ACS(0.5))
```

stamperà 60, perché  $\text{COS}(60^\circ)$  è 0.5.

## **ASC**    **valore ASCII**

Ritorna il valore ASCII del primo carattere della stringa fornita come argomento.

```
PRINT ASC("Z88")
```

darà 90, il valore ASCII per il carattere "Z".

Le parentesi sono opzionali e ASC'', la stringa nulla, ritorna -1.

**ASN    Arcoseno**

Ritorna l'arco seno del suo argomento in radianti. L'argomento deve essere compreso tra -1 e +1.

**ATN    Arcotangente**

Ritorna l'arcotangente del suo argomento in radianti.

**BGET # (B. #)    Byte da un file dati**

Ritorna un byte dal file dati il cui numero di canale è l'argomento. Il puntatore del file è incrementato dopo che il byte è stato letto. Ad esempio

carattere=BGET #(canale)

legge il prossimo carattere dal file canale.

**CHR\$    Carattere ASCII**

Ritorna il carattere ASCII specificato come il byte meno significativo dell'argomento numerico.

A\$=CHR\$(90)

assegnerà "Z" alla variabile A\$, dato che ASC"Z" dà 90. I caratteri da 32 a 255 possono essere visualizzati sullo schermo con la linea

```
FOR N% = 32 TO 255:PRINT CHR$(N%);:NEXT
```

**COS    Coseno**

Ritorna il coseno del suo argomento in radianti.

X=COS(angolo)

**COUNT (COU.)****Conto dei caratteri**

Ritorna il numero dei caratteri spediti alla output stream (VDU o stampante) prima del 'a capo'. Ad esempio,

```
PRINT A$: REPEAT PRINT ".":UNTIL COUNT=72
```

riempirà la linea con 72 punti.

**DEG****Gradi**

Ritorna l'argomento convertito da radianti in gradi. Ad esempio,

```
PRINT=DEG(PI/2)
```

stamperà 90.

**EOF #****Fine file**

Ritorna -1 (VERO) se la fine del file specificato è stata raggiunta. Ad esempio,

```
REPEAT  
char%=BGET #dati  
...  
UNTIL EOF #dati
```

leggerà caratteri sino alla fine del file "dati".

**ERL****Linea in errore**

Ritorna la linea di programma sulla quale si è verificato l'ultimo errore. Ad esempio,

```
PRINT "Errore numero" ERR "alla linea" ERL
```

**ERR****Codice errore**

Ritorna il codice di errore dell'ultimo verificatosi.

**EVAL (EV.)      Calcola un'espressione**

Ritorna il valore di un'espressione fornita come una stringa. Ad esempio,

```
a=6;b=7  
PRINT EVAL("a+b")
```

**EXP      Esponente**

Ritorna 'e' (2.71828183) alla potenza dell'argomento.

**EXT #      Estensione di un file**

Ritorna la lunghezza totale di un file il cui numero di canale è l'argomento.

Il file deve essere stato aperto con OPENIN, OPENUP o OPENOUT.

**FALSE (FA.)      Falso**

Ritorna il valore zero, ovvero lo stato logico di falso. Ad esempio,

```
REPEAT PRINT "***":UNTIL FALSE
```

continuerà per sempre.

**GET/GET\$      Aspetta un tasto**

Aspetta la pressione di un tasto. GET ritorna il valore ASCII e GET\$ il singolo carattere corrispondente. Ad esempio,

```
REPEAT UNTIL GET = 13
```

aspetta per la pressione del tasto **[ENTER]**.

**HIMEM (H.)      Limite superiore della memoria**

Una pseudo variabile che contiene l'indirizzo del primo byte di memoria libero.  
Un'istruzione come

```
HIMEM=HIMEM-40
```

può essere eseguita per all'inizio di un programma per ridurre lo spazio disponibile al BASIC, permettendo al programma di utilizzare 40 byte sopra

**INKEY/INKEY\$      Legge un tasto**

Aspetta per un determinato periodo di cicli di clock (10 ms ognuno). Se nessun tasto è premuto nel limite di tempo, INKEY ritorna -1 e INKEY\$ ritorna una stringa nulla; altrimenti INKEY ritorna il valore ASCII del tasto premuto e INKEY\$ il carattere corrispondente al tasto premuto.

**INSTR      SUB-stringa**

Ritorna la posizione di una sub-stringa all'interno di una stringa, opzionalmente la ricerca può cominciare ad una specifica posizione della stringa. Il carattere più a sinistra nella stringa è il carattere 1. Se la sub-stringa non viene trovata, viene ritornato il valore 0. Ad esempio,

```
PRINT INSTR("Z88","8")
```

stamperà 2, e

```
PRINT INSTR("PipeDream","e",5)
```

inizierà la ricerca dal carattere 5 e stamperà 7.

**INT      Intero**

Converte un numero reale in un intero, arrotondando per difetto.

```
INT(99.8) è 99
```

```
INT(-12) è -12
```

```
INT(-12.1) è -13
```

**LEFT\$ Sinistra della stringa**

Ritorna uno specificato numero di caratteri dalla sinistra di una stringa. Se il numero di caratteri nella stringa è insufficiente, sono ritornati tutti i caratteri.

Quindi, se A\$="BANANA"

```
PRINT LEFT$(A$,3)
```

stamperà "BAN".

**LEN Lunghezza della stringa**

Ritorna la lunghezza della stringa fornita come argomento. Ad esempio,

```
X=LEN "Carlo"
```

assegnerà 5 ad X

**LN Logaritmo naturale**

Ritorna il logaritmo naturale (Neperiano) dell'argomento.

**LOG Logaritmo**

Ritorna il logaritmo in base 10 dell'argomento. Ad esempio, se

```
X=LOG(Y)
```

allora

```
Y=10^X
```

**LOMEM (LOM.) limite inferiore della memoria**

Una pseudo variabile che controlla dove debbano risiedere in memoria le strutture dinamiche di dati. Normalmente il limite coincide con TOP, il primo indirizzo libero dopo la fine di un programma.

**MID\$ Centro di una stringa**

Ritorna una stringa consistente in uno specificato numero di caratteri della stringa data come argomento da una data posizione.

Ad esempio,

A\$=MID\$(B\$,inizio,lunghezza)

Assegna ad A\$ la sub-stringa B\$, la quale inizia alla posizione 'inizio' ed è lunga 'lunghezza'. Se 'lunghezza' viene omissa, o se non ci sono abbastanza caratteri nella stringa, allora tutti i caratteri da 'inizio' sono ritornati. Quindi

```
PRINT MID$("DAQO",2,2)
```

stamperà "AD"

**OPENIN (OP.)    Apre un file per l'input**

Apre un file per la lettura o l'aggiornamento e ritorna il numero di canale del file. Questo numero deve essere usato nei seguenti riferimenti al file con BGET #, BPUT #, INPUT #, PRINT #, EXT #, PTR #, EOF # e CLOSE #.

**OPENOUT    Apre un file per l'output**

Apre un file per la scrittura e ritorna il numero di canale del file. Questo numero deve essere usato nei seguenti riferimenti al file con BPUT #, EXT #, PTR # e CLOSE #.

```
X=OPENOUT(A$)
X=OPENOUT("DATAFILE")
```

**OPENUP (OPENU.)    Apre un file per l'aggiornamento**

Apre un file per un input di aggiornamento e ritorna il numero di canale. Quando un file è aperto potete aggiornarlo o estenderlo.

**PAGE (PA.)    Area programmi**

Una pseudo variabile che controlla l'indirizzo dell'area programmi correntemente usata. Può essere alterata per permettere a più programmi di risiedere in memoria allo stesso tempo. Il byte più basso di PAGE è sempre zero.

**PI    Pigreco**

Ritorna 3.14159265

**POS      Posizione cursore**

Ritorna la posizione orizzontale del cursore sullo schermo. La colonna di estrema sinistra è 0 e quella di estrema destra è uno meno la larghezza dello schermo.

**PTR #    Puntatore del file**

Una pseudo variabile che permette l'accesso casuale al file specificato per modifiche o letture. Ad esempio,

```
PTR #F=PTR #F+5
```

sposta il puntatore al prossimo numero in virgola mobile nel file che corrisponde al numero di canale F, dato che 5 byte sono allocati per un numero in virgola mobile.

**RAD      Radianti**

Ritorna l'argomento convertito da gradi a radianti. Ad esempio,

```
RAD(90)
```

**RIGHT\$    Destra della stringa**

Ritorna uno specificato numero di caratteri dall'estrema destra di una stringa. Se non ci sono abbastanza caratteri nella stringa, allora tutta la stringa viene ritornata. Ad esempio,

```
PRINT RIGHT$("DADO",3)
```

stamperà "ADO".

**RND      Numero casuale**

Ritorna un numero casuale. Il tipo e l'intervallo del numero casuale dipendono dal parametro opzionale, come segue:

| <b>Valore</b> | <b>Risultato di RND(X)</b>                               |
|---------------|----------------------------------------------------------|
| X < 0         | Ritorna X e azzerà il generatore di numeri casuali a -X. |
| X = 0         | Ripete l'ultima sequenza di numeri data da RND(1).       |
| X = 1         | Ritorna un numero casuale compreso tra 0 e 0.999999      |
| x > 1         | Ritorna un numero casuale intero tra 1 e X incluso.      |

---

|                 |                                                                                                     |
|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>SGN</b>      | <b>Segno</b>                                                                                        |
|                 | Ritorna -1,0 o +1 a seconda che l'argomento sia negativo, zero o positivo.                          |
| <b>SIN</b>      | <b>Seno</b>                                                                                         |
|                 | Ritorna il seno dell'argomento in radianti.                                                         |
| <b>SQR</b>      | <b>Radice quadrata</b>                                                                              |
|                 | Ritorna la radice quadrata dell'argomento                                                           |
|                 | $z = \text{SQR}(x^2 + y^2)$ .                                                                       |
| <b>STR\$</b>    | <b>Stringa</b>                                                                                      |
|                 | Ritorna il formato stringa dell'argomento numerico dato, come se quest'ultimo fosse stato stampato. |
| <b>STRING\$</b> | <b>Ripete stringhe</b>                                                                              |
|                 | Ritorna un numero dato di ripetizioni di una stringa.                                               |
|                 | $A\$ = \text{STRING\$}(5, 'Ha')$                                                                    |
|                 | assegnerà ad A\$ la stringa "HaHaHaHaHa".                                                           |
| <b>TAN (T.)</b> | <b>Tangente</b>                                                                                     |
|                 | Ritorna la tangente dell'argomento in radianti.                                                     |

**TIME (TI.)****Tempo**

Una pseudo variabile che legge e assegna il tempo dell'orologio.

X=TIME

assegna ad X il valore dell'ora corrente, mentre

TIME=100

assegna il valore 100 a TIME.

**TIME\$****Tempo formato stringa**

Ritorna una stringa informativa sull'ora e la data correnti; ad esempio

Wednesday 9 April 1987, 10:12:32 AM

Le funzioni LEFT\$, MID\$ e RIGHT\$ possono essere usate per estrarre parti della stringa. Ad esempio la sola ora può essere ottenuta con

```
A$=LEFT$(RIGHT$(TIME$,11),8)
PRINT$ A$
```

10:12:32

**TOP****Parte alta del programma**

Ritorna il valore della prima locazione di memoria libera dopo la fine del programma in memoria.

**TRUE****Vero**

Ritorna il valore -1.

**USR****Chiama linguaggio macchina**

Chiama una routine in linguaggio macchina ad uno specificato indirizzo, passando il byte meno significativo delle variabili intere A%, B%, C%, D%, E%, H%, L% e F% nei corrispondenti registri Z80. Ritorna il contenuto dei registri Z80 H, L, H' e L'. E' consigliabile l'uso di questa funzione solo a programmatori esperti.

**VAL    Valore della stringa**

Converte una stringa di caratteri rappresentante un numero in formato numerico.

$X = \text{VAL}(a\$)$

LA stringa può essere in qualsiasi formato, anche esadecimale (con prefisso '&').

**VPOS (VP.)    Posizione verticale**

Ritorna la posizione verticale del cursore. La parte alta dello schermo è la riga 0.

---

# Operatori

---

I seguenti operatori possono essere usati come parte di un'espressione.

---

## Operatori aritmetici

Gli operatori aritmetici prendono due numeri come operandi.

|   |                      |   |             |
|---|----------------------|---|-------------|
| + | addizione            | - | sottrazione |
| * | moltiplicazione      | / | divisione   |
| ^ | elevamento a potenza |   |             |

### **DIV**    **Divisione di interi**

Fornisce il quoziente intero di due numeri. Il risultato è comunque un'intero.

$$X = A \text{ DIV } B$$
$$y = (\text{sopra} + \text{sotto} + 1) \text{ DIV } 2$$

### **MOD**    **Modulo**

Fornisce il resto con segno di una divisione di interi.

$$X = A \text{ MOD } B$$

è equivalente a

$$X = A - ((A \text{ DIV } B) * B)$$

## Operatori relazionali

Gli operatori relazionali possono comparare numeri e ritornare un valore logico FALSE=0 o TRUE=1 (vero).

|    |                 |    |                   |
|----|-----------------|----|-------------------|
| <  | minore          | =  | uguale            |
| <= | minore o uguale | >  | maggiore          |
| <> | diverso         | >= | maggiore o uguale |

## Operatori logici

Gli operatori logici operano su valori numerici o logici. Il valore Booleano FALSE (falso) è preso come zero, il TRUE (vero) è preso come non-zero.

### AND (A.) AND logico

Effettua l'operazione logica di AND a livello di bit tra due operandi, i quali sono internamente convertiti in interi di 4 byte prima dell'operazione.

E' normalmente usato per unire due condizioni in istruzioni IF e UNTIL;

```
IF lunghezza > 10 AND larghezza > 10 THEN PRINT "OK"
```

assicura che un rettangolo sia più grande di 10×10.

### EOR OR esclusivo logico

Effettua l'operazione logica di OR esclusivo a livello di bit tra due operandi, i quali sono internamente convertiti in interi di 4 byte prima dell'operazione.

### NOT NOT logico

Operatore unario (avente la stessa priorità del '-' unario) che da l'inversione binaria bit per bit di costanti, variabili, espressioni matematiche o booleane che si trovano alla sua destra. Comunemente usato in istruzioni IF e UNTIL per invertire il senso della condizione. Le espressioni devono essere racchiuse in parentesi.

### OR OR logico

Fornisce il risultato dell'operazione logica di OR a livello di bit tra due operandi, i quali sono internamente convertiti in interi di 4 byte prima dell'operazione.

## Operatori direzionali

I seguenti operatori permettono ai programmatori di accedere direttamente alla memoria (chiamati PEEK in altre versioni del BASIC) o per alterare i contenuti di specifiche locazioni di memoria (chiamati POKE in altre versioni del BASIC).

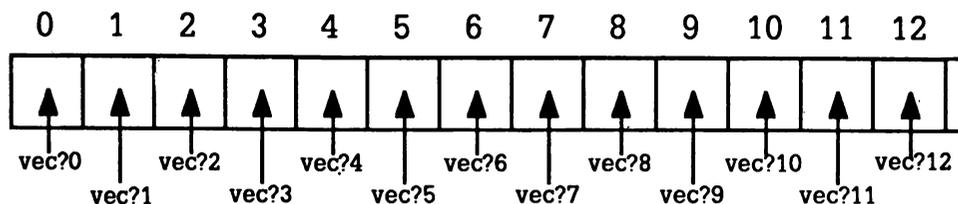
E' consigliabile l'uso di questi operatori solo da parte di programmatori esperti, dato che danno la possibilità a quest'ultimi di alterare il funzionamento di altre attività nel sistema operativo dello Z88; in generale solo indirizzi di memoria allocati al BASIC, compresi tra LOMEM e HIMEM, devono essere alterati.

?      puntamento di byte                      !      puntamento di parola  
\$      puntamento di stringa

Il modo comune di usare questi operatori è quello di allocare un vettore tramite un'istruzione DIM, e poi manipolare gli elementi di questo vettore tramite gli operatori direzionali. Ad esempio

```
DIM vec 15
```

alloca un vettore di 16 byte e assegna il suo indirizzo alla variabile vec. Questi byte possono essere indirizzati come

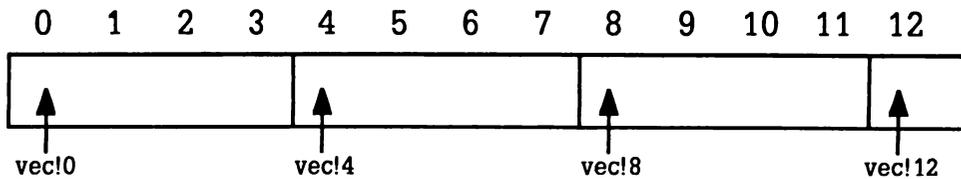


Notate che ?vec equivale a vec?0.

Una manipolazione tipica potrebbe essere

```
vec?l = vec?l + l
```

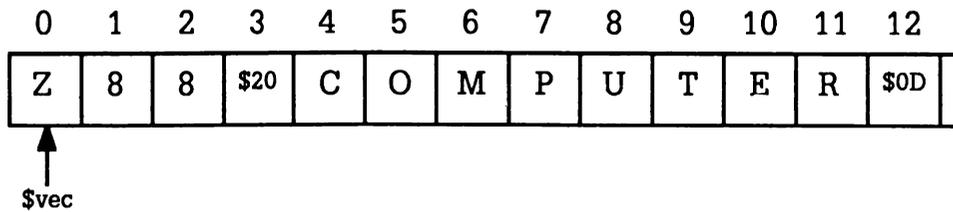
Alternativamente il vettore può essere indirizzato in parole di quattro byte



Infine, l'operatore direzionale di stringa permette di allocare una stringa direttamente in memoria. Ad esempio

```
$vec="Z88 COMPUTER"
```

memorizza i caratteri nel vettore nel modo seguente



Alla stringa si può accedere tramite l'operatore \$, così che l'istruzione seguente stamperà la stringa

```
PRINT $vec
```

Caratteri individuali possono essere indirizzati tramite l'operatore ?.



Se all'accensione dello Z88 appare il simbolo di batteria esaurita, è necessario sostituire le pile e, se necessario, si deve spegnere il computer fino a che non ci si è procurati delle nuove pile.

Le batterie necessarie sono del tipo da 1,5 V, «stilo», possibilmente alcaline.

Mentre si sostituiscono le pile, il contenuto della memoria viene preservato intatto da un condensatore interno ad alta capacità. Però questo sistema è in grado di assicurare l'alimentazione per un periodo di tempo limitato, così si raccomanda di alimentare lo Z88 con l'alimentatore a corrente di rete mentre si effettua la sostituzione delle pile, specialmente se sono inserite cartucce di memoria addizionale.

In assenza di un'alimentatore, bisogna eseguire tempestivamente le seguenti azioni, tenendo ben presenti i limiti di tempo sotto elencati.

### **Tempo di ritenzione dei dati in memoria**

Il tempo massimo a disposizione per la sostituzione delle pile, senza rischi di perdita dei dati memorizzati, dipende strettamente dal numero di cartucce RAM addizionali inserite negli alloggiamenti dello Z88 ed è il seguente:

| <b>Cartucce addizionali</b> | <b>Tempo limite</b> |
|-----------------------------|---------------------|
| Nessuna cartuccia           | 6 minuti            |
| Una cartuccia da 128K RAM   | 4 minuti            |
| Due cartucce da 128K RAM    | 2 minuti e 1/2      |
| Tre cartucce da 128K RAM    | 1 minuto            |

### **Procedura**

Leggete attentamente questa procedura in modo da poterla eseguire senza interruzioni:

- 1) Togliete le nuove pile dal loro involucro e ponetele vicino a voi ed allo Z88 a portata della vostra mano destra.
- 2) Spegnete lo Z88 premendo contemporaneamente i due tasti **[SHIFT]**.

- 3) Appoggiate su un piano lo Z88 rovesciato e rimuovete lo sportellino che protegge il vano batterie.
- 4) Guardate l'orologio e calcolate quanto tempo avrete a disposizione da adesso, secondo la tabella suindicata.
- 5) Rimuovete le quattro pile dal vano batterie, se necessario, inclinando lo Z88 per facilitarne la fuoriuscita.
- 6) Gettate via le pile che avete estratto per evitare di confonderle con le nuove.
- 7) Posizionate una delle nuove pile a ciascuna estremità del vano, rispettando scrupolosamente la polarità. Formate con le rimanenti due pile una figura ad 'A' e premete il vertice della 'A' in modo da far scivolare a posto le pile.
- 8) Accertatevi che le pile siano orientate correttamente. Da adesso non c'è più alcuna urgenza.
- 9) Rimettete bene a posto lo sportellino e rigirate lo Z88.

**NON PREMETE IL TASTO DI RESET**

- 10) Accendete lo Z88 premendo contemporaneamente i due tasti **[SHIFT]**. Il computer dovrebbe ora funzionare regolarmente e l'indicatore di batteria esaurita dovrà essere spento.

---

# Appendice B

# Porta Seriale

---

Questa appendice descrive i segnali disponibili sui piedini del connettore seriale dello Z88 ed illustra il protocollo Import/Export per il trasferimento dei file tra lo Z88 e altri elaboratori.

I programmi per il trasferimento dei file tra lo Z88 e altre macchine (anche PC compatibili e Macintosh) possono essere richiesti al vostro rivenditore.

---

## Porta Seriale

Le connessioni indicate si riferiscono ad un cavo per il collegamento della porta seriale dello Z88 ad un connettore a 25 poli di tipo D per stampante seriale, o equivalenti:

| <b>Z88</b>                |     |   | <b>Stampante -</b>         |
|---------------------------|-----|---|----------------------------|
| <b>9 poli D (maschio)</b> |     |   | <b>25 poli D (maschio)</b> |
| 1                         | -   |   | -                          |
| 2                         | TxD | → | 3 RxD                      |
| 3                         | RxD | ← | 2 TxD                      |
| 4                         | RTS | → | 5 CTS                      |
| 5                         | CTS | ← | 20 DTR                     |
| 6-                        |     |   | -                          |
| 7                         | GND |   | 7 GND                      |
| 8                         | DCD | ← | 20 DTR                     |
| 9                         | +5V | → | 6,8 DSR, DCD)              |

## Protocollo di Import/Export

Il protocollo di Import/Export viene qui illustrato per i programmatori che desiderano scrivere un'interfaccia software di comunicazione tra lo Z88 e un altro elaboratore.

### Sequenze di controllo

|             |                                                                                                                             |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ESC N       | Inizio nome file                                                                                                            |
| ESC F       | Inizio file/Fine nome file                                                                                                  |
| ESC E       | Fine file                                                                                                                   |
| ESC Z       | Fine file o fine lista di file                                                                                              |
| ESC B x x   | Dove x x sono due digit ASCII che rappresentano un byte esadecimale. Ad esempio il byte \$A9 viene trasmesso con ESC B A 9. |
| XON = \$11  | Il ricevente lo manda al trasmittente per far ripartire il flusso.                                                          |
| XOFF = \$13 | Il ricevente lo manda al trasmittente per fermare il flusso.                                                                |

I caratteri che seguono il codice ESC devono essere ASCII maiuscole.

### Protocollo di trasferimento

|                        |                              |
|------------------------|------------------------------|
| PRIMO FILE             | FILE SUSSEGUENTI (opzionali) |
| ESC N <i>nome file</i> | ESC N <i>nome file</i>       |
| ESC F <i>dati</i>      | ESC F <i>dati</i>            |
| ESC E                  | ESC Z                        |

Dove *dati* è una sequenza di caratteri da \$20 a \$FF. I codici nell'intervallo da \$00 a \$1F possono essere trasmessi usando il prefisso ESC B.

Il nome file può essere omesso.

---

# Appendice C

# Il terminale

---

L'applicazione Terminal mette a disposizione il diffuso protocollo di trasferimento VT52, per la comunicazione seriale tra due Z88 o tra macchine differenti su una linea RS232.

Terminal può essere richiamato dal menu APPLICATIONS dell'Index o premendo  V.

## Impostazioni per la porta seriale

I parametri della porta seriale possono essere impostati da Panel, accedendovi con  S; vedete **Opzioni di Panel** a pag.81

---

## Tasti di controllo

Nella seguente tabella sono elencati i tasti dello Z88 equivalenti ai tasti di controllo del VT52, insieme ad una lista dei codici trasmessi.

| VT52      | Z88           | Codici trasmessi |
|-----------|---------------|------------------|
| DELETE    | [DEL]         | \$7F             |
| BACKSPACE | [SHIFT] [DEL] | \$08             |
| UP        | ↑             | ESC A            |
| DOWN      | ↓             | ESC B            |
| RIGHT     | ⇒             | ESC C            |
| LEFT      | ⇐             | ESC D            |
| F0        | [SHIFT] ⇐     | ESC P            |
| F1        | [SHIFT] ⇒     | ESC Q            |
| F2        | [SHIFT] ↓     | ESC R            |
| F3        | [SHIFT] ↑     | ESC S            |

Queste funzioni sono ottenibili dal menu COMMANDS di Terminal, con il seguente comando aggiuntivo.

**Exit - [SHIFT] [ESC]**

Esce da Terminal e torna all'Index.

---

## Mandare file in spool

Il materiale che viene ricevuto dall'applicazione Terminal, può essere mandato automaticamente in spool su un file di nome S.SGN, premendo +S prima di cominciare il trasferimento. Lo spooling si disabilita premendo -S.

---

## Trasmettere file

Una maniera comoda di mandare un file ad un elaboratore remoto, usando Terminal, è di spedirlo al CLI con il seguente prefisso:

```
#V  
.J  
...testo rimanente
```

Il prefisso può essere aggiunto editando il file da PipeDream e poi salvandolo come testo privo di caratteri speciali. Esso può essere così eseguito con il comando Execute di Filer,  $\diamond$  EX.

#V invoca Terminal, mentre .J evita che qualsiasi carattere speciale presente nel file, come #, “.”, | e “~” possa essere interpretato dal CLI. Vedete pag.198 per ulteriori dettagli sui **file CLI**.

Questa appendice descrive le funzionalità più avanzate del menu a tendina Filer e dovrebbe essere letta unitamente alla Sezione Tre che illustra Filer. Le funzioni qui elencate includono:

- uso delle directory e del sistema gerarchico di archiviazione.
- uso del Command Line Interpreter e dei file CLI.

---

### Usare le directory

Paragonando la gestione dei file a quella delle pratiche di un ufficio, i file sono come i documenti riposti in cartelline che a loro volta sono archiviate in un classificatore. I file sono archiviati nel sistema in ordine alfabetico, cosicché risulta facile localizzare un determinato documento.

Per esempio, il sistema di archiviazione potrebbe contenere i file 'audit', 'bankletter', 'cheques', 'poem', 'tax' e 'workletter'.

audit

bankletter

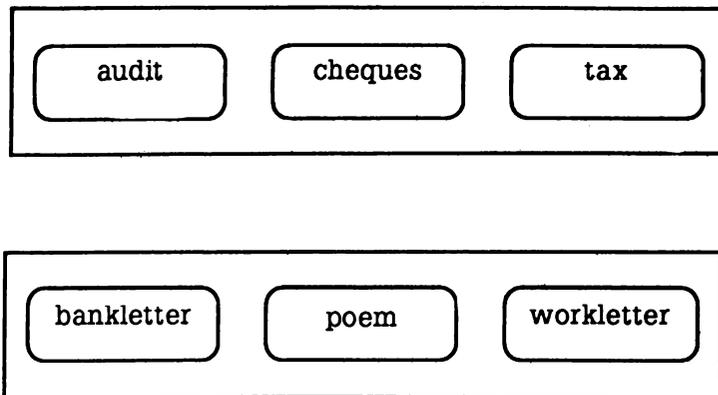
cheques

poem

tax

workletter

Una maniera migliore di organizzare questi archivi potrebbe essere quella di creare due directory 'FINANCES' e 'WRITING', e distribuire ciascun file nella directory più appropriata:



I file vengono normalmente archiviati nella directory radice, nel sistema di archiviazione in memoria RAM, sebbene questa impostazione possa essere cambiata da Panel.

---

## Specificare per intero un nome di file

La forma completa per un nome di file è:

*:DISPOSITIVO/DIRECTORY/DIRECTORY/.../nomefile.estensione*

*nomefile* può essere lungo fino a dodici caratteri seguiti da una *estensione* facoltativa di tre caratteri al massimo.

Le seguenti estensioni sono usate per funzioni di sistema:

.CLI        per file del Command Line Interpreter  
.sgn        per file generati dal sistema.

*DIRECTORY* è un nome di directory, soggetto alle stesse limitazioni dei nomi di file.

Inoltre, *DIRECTORY* può essere una:

directory precedente  
directory corrente

''DISPOSITIVO'' può essere un dei seguenti:

|        |                                                                                   |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| :RAM.0 | RAM nell'alloggiamento 0 (memoria interna)                                        |
| :RAM.1 | RAM nell'alloggiamento 1 (memoria interna)                                        |
| :RAM.2 | RAM nell'alloggiamento 2 (memoria interna)                                        |
| :RAM.3 | RAM nell'alloggiamento 3 (memoria interna)                                        |
| :RAM.- | RAM in un qualsiasi alloggiamento per file temporanei che vengono persi al reset. |
| :SCR.0 | Schermo                                                                           |
| :PRT.0 | Stampante                                                                         |
| :NUL.0 | Dispositivo fittizio                                                              |
| :COM.0 | Comunicazioni                                                                     |

### Caratteri jolly

Il dispositivo, la directory o il nomefile possono contenere uno dei seguenti caratteri jolly:

|    |                                                       |
|----|-------------------------------------------------------|
| *  | Sostituisce qualsiasi numero di caratteri (o nessuno) |
| ?  | Sostituisce un singolo carattere                      |
| // | Sostituisce qualsiasi numero di directory (o nessuna) |

Per esempio,

|            |                                                                               |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| :*//letter | trova il file chiamato <b>letter</b> , ovunque si trovi                       |
| doc*       | trova: <b>doc.tx</b> , <b>document</b> , <b>doc27</b> , <b>doc</b> , ecc.     |
| *.*        | trova solo i file che hanno una estensione                                    |
| ../fred*   | trova tutti i files che cominciano per <b>fred</b> nella directory genitrice. |

Notate che i caratteri / e \ sono equivalenti.

## Comandi aggiuntivi di Filer

I comandi seguenti aiutano a creare directory, manipolare file dall'interno di una struttura gerarchica ed eseguire file di comandi.

|                   |                   |      |                  |       |                  |     |         |    |
|-------------------|-------------------|------|------------------|-------|------------------|-----|---------|----|
| FILER<br>COMMANDS | Select First File | NOTE | Catalogue Files  | ◇CF   | Select Directory | ◇SI | MENU    | OZ |
|                   | Select Extra File | SMPT | Catalogue EPROM  | ◇CER  | Select Device    | ◇SU | ADVANCE |    |
|                   | Cursor Right      | ◇    | Save to EPROM    | ◇EFCR | Execute          | ◇EX | ◇       |    |
|                   | Cursor Left       | ◇    | Fetch from EPROM | ◇EFCR | Create Directory | ◇CD | SELECT  |    |
|                   | Cursor Up         | ◇    | Copy             | ◇CO   | Tree Copy        | ◇TC | EDIT    |    |
|                   | Cursor Down       | ◇    | Rename           | ◇RE   | Name Match       | ◇NM | DO IT   |    |
|                   |                   |      | Erase            | ◇ER   |                  |     | ESC     |    |
|                   |                   |      |                  |       |                  |     | RESUME  |    |

### Select directory - ◇ SI

Rende corrente la directory specificata. Fa la domanda:

**Name :** █

Mostrando la stringa che identifica la directory corrente (se ne esiste una).

Ad esempio per impostare come directory corrente, la directory TEXT, specificare:

**Name :** TEXT

### Select Device - ◇ SV

Imposta il dispositivo corrente. Richiede:

**Name :** █

visualizzando il dispositivo corrente.

I comandi **Select Device** e **Select Directory** influiscono solo sul dispositivo e sulla directory dell'ultima attività sospesa, se ne esiste una. Questo permette a diverse attività di usare diverse directory e diversi dispositivi senza bisogno di specificarli esplicitamente ogni volta.

N.B.: Perciò se salvate dei file avendo impostato un dispositivo e/o una directory da una attività e poi accedete al Filer da un'altra attività, i file che avete salvato possono anche non apparire nell'elenco DIRECTORY di Filer. Controllate in cima alla finestra di DIRECTORY che il nome della directory in cui vi trovate sia quello desiderato.

**Execute - ◇ EX**

Esegue il file di comandi CLI specificato dopo:

**Name :** ■

Vedere anche **file CLI** a pag.198.

**Create Directory - ◇ CD**

Crea una directory in quella corrente; il nome va specificato dopo la richiesta:

**Name :** ■

**Tree Copy - ◇ TC**

Copia un albero di file da una directory all'altra. Gli argomenti dei campi di provenienza e destinazione devono essere dispositivi o directory. Per esempio:

**Source :** **:RAM.1**

**Destination :** **:RAM.2**

Duplicherà tutti i file presenti nella cartuccia RAM.1 sulla RAM.2.

L'area indicata come Source non può essere parte di quella indicata come Destination.

**Name Match - ◇ NM**

Imposta una stringa di paragone, per restringere l'accesso a solo una parte dei file della directory corrente. Per esempio impostando:

**Name :** **\*.bas**

verranno catalogati solo file con estensione **.bas**. La stringa di paragone preimpostata è **\***, che non opera nessuna restrizione. Quando è attiva una stringa diversa da **\***, all'estremità sinistra della finestra DIRECTORY di Filer, viene mostrato il simbolo **NM**.

## File CLI

Il comando Execute di Filer (◇ EX), consente di passare una linea di testo al Command Line Interpreter, o CLI. L'effetto è lo stesso che se i caratteri di questo file fossero stati digitati dalla tastiera dello Z88. Ne deriva che i file CLI, costituiscono una maniera di specificare una sequenza di comandi che poi vengono svolti semplicemente eseguendo il file. Ad esempio, un tipico file di questo genere può contenere una sequenza frequentemente usata di operazioni Replace in un documento di PipeDream.

Alcuni caratteri, quando vengono inseriti in un file CLI, hanno un significato speciale: servono a rappresentare dei particolari tasti della tastiera o operazioni particolari che devono essere svolte dal Command Line Interpreter.

Questi caratteri speciali e le loro funzioni sono elencati qui:

|   |                                                                                                          |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| # | prefisso di una sequenza □ + altri-tasti                                                                 |
|   | prefisso di una sequenza ◇ + altri-tasti                                                                 |
| ~ | usato congiuntamente ad un'altra lettera per rappresentare altri tasti speciali della tastiera dello Z88 |
|   | come primo carattere di una linea, introduce un comando CLI speciale                                     |

Per rappresentare questi caratteri in un file di comandi, essi devono essere inseriti due volte:

| Sequenza | Rappresenta |
|----------|-------------|
| # #      | #           |
| ~ ~      | ~           |
|          |             |

In alternativa, si possono usare le sequenze Jam del CLI descritte qui sotto.

## Sequenze di tasti

| Carattere | Significato    |
|-----------|----------------|
| ~S        | <b>[SHIFT]</b> |
| ~I        | <b>[INDEX]</b> |
| ~M        | <b>[MENU]</b>  |
| ~H        | <b>[HELP]</b>  |
| ~E        | <b>[ENTER]</b> |
| ~X        | <b>[DEL]</b>   |
| ~T        | <b>[TAB]</b>   |
| ~U        | ↑              |
| ~D        | ↓              |
| ~L        | ←              |
| ~R        | ⇒              |
| [         | <b>[ESC]</b>   |

## Comandi dei file di controllo

Il carattere “.” introduce i seguenti comandi speciali quando è il primo carattere della linea di un file di controllo:

| Sequenza     | Significato                                                              |
|--------------|--------------------------------------------------------------------------|
| .T> nomefile | Crea un file di output                                                   |
| .T< nomefile | Crea un file di input                                                    |
| .T= nomefile | Crea un file di stampa                                                   |
| .> nomefile  | ridirige l’output                                                        |
| .< nomefile  | ridirige l’input                                                         |
| .= nomefile  | ridirige la stampante                                                    |
| .D nnn       | Ritarda di nnn centesimi di secondo                                      |
| .S           | Sospende il CLI; tutte le redirezioni di input e output rimangono valide |
| .* nomefile  | Invoca un nuovo file per il CLI                                          |
| .J           | Ignora i significati speciali dei seguenti caratteri escape.             |

## Arrestare i file di esecuzione

Quando il CLI sta facendo girare un file di esecuzione, il simbolo CLI è visualizzato nell’area OZ dello schermo. Il CLI corrente, può essere arrestato premendo **[SHIFT] [ESC]**. Se sono in esecuzione diversi CLI, possono essere fermati tutti tenendo premuto  $\diamond$  e schiacciando **[ESC]**

### Reindirizzare l'input da tastiera e l'output su schermo

Le seguenti combinazioni di tasti possono essere usate per ridirigere sia l'input da tastiera che l'output a video:

| <b>Tasto</b>                | <b>Effetto</b>                                                     |
|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> +P | Tutto ciò che appare sullo schermo va anche alla stampante         |
| <input type="checkbox"/> +S | Tutto ciò che appare a video viene anche registrato sul file S.sgn |
| <input type="checkbox"/> +K | Tutti i tasti premuti vengono registrati sul file K.sgn            |

Le sequenze corrispondenti che presentano il - al posto del + disabilitano le impostazioni; +S e +P si escludono vicendevolmente.

I due file K.sgn e S.sgn sono generati dal sistema nella memoria RAM temporanea; di conseguenza il loro nome completo è:

RAM.-/S.sgn

e

RAM.-/K.sgn

## Esempi d'uso dei file CLI

### 1. Editing di programmi BASIC usando PipeDream

I programmi BASIC vengono salvati in formato codificato e perciò non possono essere caricati da PipeDream e modificati direttamente. Il CLI però è dotato di una maniera comoda per ottenere un listing di un programma BASIC, che in seguito può essere editato ed eseguito da BASIC.

La procedura è la seguente:

realizzate un file contenente il listato del programma digitando:

LIST +S [ENTER]

Quando il listing è terminato, chiudete il file immettendo

-S

verrà creato il file RAM.-S.sgn caricabile e modificabile senza problemi da PipeDream.

Un file così editato, può essere ricaricato e poi eseguito dal BASIC se gli vengono aggiunti in cima i seguenti caratteri

```
#B  
.J  
NEW
```

Deve essere salvato da PipeDream utilizzando l'opzione plain text e poi eseguito, specificandone il nome al comando **Execute** di Filer.

Il ".J" posto ad inizio file, evita di dover sostituire caratteri come # in ## in tutto il programma BASIC per non farli interpretare dal CLI.

## 2. File in autoesecuzione al reset

Un file che porta il nome:

```
BOOT.CLI
```

salvato nel sistema di archiviazione EPROM, sarà automaticamente copiato in RAM ed eseguito non appena lo Z88 viene reinizializzato premendo il tastino di reset.

PipeDream vi permette di creare documenti che contengano codici di evidenziazione per specificare particolari effetti di stampa come il neretto, il sottolineato, gli apici, i pedici e gli stili di stampa alternativi. Dato che stampanti differenti usano differenti tecniche per ottenere questi effetti, lo Z88 utilizza un programma pilota per convertire i codici di evidenziazione di PipeDream nei codici propri di ciascuna stampante. Il programma pilota può essere modificato per adattarsi alle caratteristiche di una particolare stampante.

Lo Z88 è equipaggiato con un programma pronto per pilotare la vasta gamma delle stampanti a matrice di punti Epson. Tra queste vi è la FX80 e le stampanti compatibili con essa.

## **Creare un nuovo programma pilota di stampante**

PrinterEd è un'applicazione che vi mette in grado di creare un programma pilota di stampante con le caratteristiche che preferite. Esso consente di modificare le opzioni usate dal programma incorporato nello Z88 per aggiungere degli speciali effetti di stampa ai vostri documenti.

In alternativa vi permette di realizzare un programma pilota per una marca di stampanti incompatibili con il programma già esistente.

Una volta creato il nuovo programma pilota potrete usare questo al posto di quello già esistente con il comando **Update Driver**.

Per richiamare questa applicazione selezionate dalla lista APPLICATIONS dell'Index la voce PrinterEd, oppure, da qualunque applicazione,  E.

Le definizioni del pilota vengono visualizzate su due pagine. Per muoversi tra di esse usate i seguenti comandi:

**[SHIFT]** ↓      passa da pagina 1 a pagina 2  
**[SHIFT]** ↑      passa da pagina 2 a pagina 1

Mentre si sviluppa e si prova un programma pilota di stampante è cosa saggia tenere PrinterEd come attività sospesa. Dopo aver completato il programma e averlo salvato nel sistema di archiviazione si può cancellare dall'Index PrinterEd con il comando **◇ KILL**.

## Modificare le definizioni del programma pilota

Per modificare le definizioni bisogna posizionare il cursore sul campo appropriato usando i tasti cursore per muoversi sulla pagina e poi digitando il valore desiderato per l'opzione che si vuole cambiare. I comandi di editing sono riassunti nel menu CURSOR di PrinterEd.

Alcune opzioni richiedono un valore Si o No; in questo caso potete passare da uno all'altro con il comando Next option (◊ J), o selezionando il valore appropriato digitando Y o N.

La maggior parte delle opzioni richiedono una serie di uno o più codici separati da virgole.

### Valori dei codici

I codici di stampa possono essere immessi in una delle seguenti forme:

| Valore             | Esempio |
|--------------------|---------|
| Numero decimale    | 65      |
| Numero esadecimale | \$41    |
| Caratteri          | “A”     |
| Simboli ASCII      | NUL     |

I primi tre esempi dati sono equivalenti.

Può essere usato uno qualsiasi dei simboli ASCII standard per rappresentare i valori da 0 a 31.

| Codice | Simbolo | Codice | Simbolo |
|--------|---------|--------|---------|
| 0      | NUL     | 16     | DLE     |
| 1      | SOH     | 17     | DC1     |
| 2      | STX     | 18     | DC2     |
| 3      | ETX     | 19     | DC3     |
| 4      | EOT     | 20     | DC4     |
| 5      | ENQ     | 21     | NAK     |
| 6      | ACK     | 22     | SYN     |
| 7      | BEL     | 23     | ETB     |
| 8      | BS      | 24     | CAN     |
| 9      | HT      | 25     | EM      |
| 10     | LF      | 26     | SUB     |
| 11     | VT      | 27     | ESC     |
| 12     | FF      | 28     | FS      |
| 13     | CR      | 29     | GS      |
| 14     | SO      | 30     | RS      |
| 15     | SI      | 31     | US      |

## Codici di evidenziazione

La prima pagina di PrinterEd consente di specificare come agiranno gli 8 codici di evidenziazione di PipeDream.

|           |                |   |        |               |          |        |          |     |     |    |
|-----------|----------------|---|--------|---------------|----------|--------|----------|-----|-----|----|
| PRINTERED | PRINTER CODE   | 1 | ON     | Underline     | 27,45,1  | OFF    | 27,45,0  | Off | Yes | OZ |
| CURSOR    | EDITOR         | 2 | String | Bold          | 27,69    | String | 27,70    | at  | Yes |    |
| FILES     |                | 3 |        | Ext. sequence |          |        |          | CR  | Yes |    |
|           |                | 4 |        | Italics       | 27,52    |        | 27,53    |     | Yes |    |
|           | PRINTER        | 5 |        | Subscript     | 27,83,1  |        | 27,84    |     | Yes |    |
|           | Epson          | 6 |        | Superscript   | 27,83,0  |        | 27,84    |     | No  |    |
|           | Page 1         | 7 |        | Alt. font     | 15       |        | 18       |     | No  |    |
|           | Page 2 SHIFT ↓ | 8 |        | User defined  | 27,120,1 |        | 27,120,0 |     | No  |    |

I valori consigliati per l'assegnazione di questi codici ai comandi della stampante sono i seguenti:

| Codice | Funzione                    | Esempio                 |
|--------|-----------------------------|-------------------------|
| 1      | sottolineato                | <b>Printed example</b>  |
| 2      | neretto                     | <u>underlined type</u>  |
| 3      | sequenza estesa             | <b>bold type</b>        |
| 4      | corsivo                     | é ç π                   |
| 5      | pedice                      | <i>italic type</i>      |
| 6      | apice                       | H <sub>2</sub> O        |
| 7      | stile di stampa alternativo | <b>e=mc<sup>2</sup></b> |
| 8      | definito dall'utente.       | alternative font        |

In ogni caso per disabilitare un effetto speciale di stampa basta inserire di nuovo lo stesso codice. Tranne che per i codici 3, 7 e 8 il programma pilota normalmente dovrebbe disabilitare gli effetti speciali alla fine di una cella.

La tavola delle evidenziazioni contiene tre colonne che specificano le seguenti informazioni per ciascuno degli 8 codici:

|                   |                                                                          |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| <b>ON String</b>  | la sequenza di codici necessari ad abilitare l'effetto di stampa         |
| <b>OFF String</b> | la sequenza di codici necessari a disabilitare l'effetto di stampa       |
| <b>Off at CR</b>  | determina se l'effetto debba essere disabilitato a fine cella oppure no. |

Vi potete muovere tra le colonne con i tasti ⇒ e ⇐

**ON String e OFF String**

ON String specifica la sequenza di codici che attivano un certo effetto di stampa

e OFF String la sequenza che lo disabilita. Queste sequenze vengono emesse alternativamente man mano che i codici specificati vengono

incontrati nel testo.

Se l'effetto è abilitato e disabilitato dalla medesima sequenza di codici la "OFF String" può essere omessa, e di conseguenza ad ogni ripetizione del codice di evidenziazione verrà emessa la "ON String".

### **Sovrapposizione**

Se la sequenza di codici ON String include il carattere speciale '?' la sequenza viene emessa per ogni carattere che viene stampato, con il punto interrogativo rimpiazzato da quel carattere. Questo effetto viene attivato e disattivato dalle successive ripetizioni del codice che gli è stato assegnato.

Questo consente di specificare la sottolineatura su una stampante che è in grado di sottolineare unicamente tornando indietro di un carattere e sovrapponendo un "—" con la seguente sequenza:

**1 ON Underline ?,BS,"—"**

**2 String**

Se nella ON String è specificato '?' la OFF String viene ignorata e non deve essere specificata.

### **Off at CR**

L'ultima colonna se l'effetto di ciascun codice debba essere disattivato automaticamente alla fine di ogni cella. In genere tutte le evidenziazioni che normalmente vengono inserite parola per parola, come il sottolineato e il neretto, devono specificare **Yes** in questa colonna.

Off at CR deve essere impostata a **Yes** anche se la stampante disabilita da sola l'effetto speciale ad ogni ritorno carrello.

Off at CR deve essere impostata a **No** nel caso di codici di evidenziazione che si riferiscano a parti di documento estese, come ad esempio gli stili di stampa alternativi. Da notare che in questo caso anche le testate e i piè di pagina compresi nell'area evidenziata verranno influenzati dall'effetto speciale.

## Opzioni per la stampante e traduzione dei caratteri

La seconda pagina dell'applicazione PrinterEd consente di specificare le opzioni di definizione del programma pilota e di impostare fino a nove traduzioni di caratteri.

|                                                   |                     |                     |                     |          |          |          |           |
|---------------------------------------------------|---------------------|---------------------|---------------------|----------|----------|----------|-----------|
| <b>PRINTERED</b><br><b>CURSOR</b><br><b>FILES</b> | <b>PRINTER CODE</b> | Printer on 27,64    | Translations        | <b>A</b> | <b>B</b> | <b>C</b> | <b>OZ</b> |
|                                                   | <b>EDITOR</b>       | Printer off         | Character 163       |          |          |          |           |
|                                                   |                     | End of page 12      | Changes to 27,82,3, |          |          |          |           |
|                                                   |                     | Allow line feed Yes | Character           |          |          |          |           |
|                                                   | <b>PRINTER</b>      | HMI: Prefix         | Changes to          |          |          |          |           |
|                                                   | Epson               | Suffix              | Character           |          |          |          |           |
|                                                   | Page 2              | Offset              | Changes to          |          |          |          |           |
|                                                   | F234 1 SHIFT ↵      | User                |                     |          |          |          |           |

### Printer on

Specifica una sequenza di codici da inviare alla stampante prima di iniziare la stampa del documento. Per esempio nel pilota per la stampante Epson la definizione:

#### **Printer on 27,64**

inizializza la stampante.

### Printer off

Serve a reimpostare la stampante al modo di stampa originario in modo che sulle stampe seguenti non venga più usato l'effetto speciale.

### End of page

Specifica la sequenza di codici che devono essere inviati alla stampante alla fine di ogni pagina. Se la sequenza contiene un carattere Form-feed (FF o 12), PipeDream non emetterà dei salti-riga a fine pagina, e l'avanzamento dei fogli nelle stampanti che accettano questo codice, risulterà più silenzioso e veloce.

### Allow line feed

Determina se, alla fine di ogni linea, deve essere inviato alla stampante un codice di Line-feed (LF) oltre al ritorno-carrello (CR). Questa opzione risulta impostata a **Yes** nel programma pilota per le stampanti Epson. Qualora dovessero uscire dalla stampante delle pagine con una spaziatura doppia non desiderata, impostate questa opzione a **No**.

### Microspacing - HMI

Talune stampanti permettono di controllare il movimento orizzontale della testina di stampa in 120esimi di pollice, ottenendo una distribuzione praticamente perfetta degli spazi tra le lettere. Il seguente testo di prova è stampato senza la microgiustificazione.

This sample of text demonstrates the improvement gained by justifying text with microspacing.

Invece il testo seguente è microgiustificato.

This sample of text demonstrates the improvement gained by justifying text with microspacing.

La microgiustificazione richiede che venga specificato alla stampante un HMI (Horizontal Motion Increment) in 120esimi di pollice da allocare per la stampa dei caratteri successivi. Normalmente a questo numero segue un prefisso, sebbene per alcune stampanti sia necessario anche un suffisso. Ad esempio la Ricoh Flowriter 1600 e la JUKI 6100 usano il seguente prefisso:

**HMI prefix ESC,31**

**HMI suffix**

**HMI offset**

### Conversioni

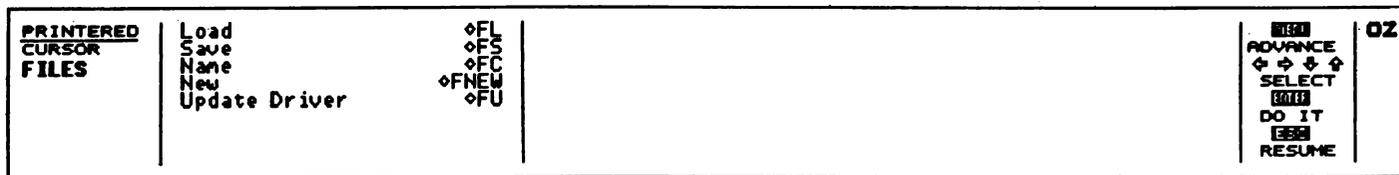
La tabella di traduzione dei caratteri consente di effettuare fino a nove sostituzioni di caratteri singoli prima di stampare il documento, per modificare il set di caratteri della stampante. La sequenza può includere una stringa di codici che scorreranno sulla finestra video mentre vengono immessi.

Per esempio, il programma pilota incorporato per le stampanti Epson usa la seguente sequenza per stampare il simbolo "£" (codice 163):

**27, 82, 3, 35, 27, 82, 0**

## Menu FILES di PrinterEd

Il menu **FILES** di PrinterEd ospita i comandi necessari ad utilizzare le definizioni del programma pilota per la stampante, salvarle e caricarle come file. Da qui è altresì possibile reimpostare le definizioni standard.



### Load - ◇ FL

Permette di caricare in PrinterEd un programma pilota. Richiede:

**Filename ■**

### Save - ◇ FS

Salva le definizioni del programma pilota con il nome specificato in risposta a:

**Filename ■**

Questo nome apparirà sullo schermo di PrinterEd al posto di Epson.

### Name - ◇ FC

Permette di cambiare nome alle definizioni correnti.

### New - ◇ FNEW

Reimposta le definizioni del programma pilota a quelle adatte alle stampanti Epson e le rende correnti.

### Update Driver - ◇ FU

Crea un programma pilota per stampante dalle definizioni correnti di PrinterEd e rende queste ultime correnti.



|                     |                                                                                                                                                              |          |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
|                     | ( ◊ CGS) a0.                                                                                                                                                 |          |
| Bad ^ field         | La sequenza ^ in una stringa di <b>Search</b> o di <b>Replace</b> non era valida; ad es.                                                                     |          |
|                     | <b>String to search for</b>                                                                                                                                  | <b>H</b> |
| Divide by 0         | Un'espressione matematica ha tentato di dividere per zero; ad es. 2/0.                                                                                       |          |
| Edge                | Il blocco che deve essere copiato o spostato non entra nel foglio; ad es. si è provato a copiare da A1 Z6 a AA1.                                             |          |
| Editing expression  | Il comando specificato non è disponibile mentre si sta editando un'espressione; ad es. Load ( ◊ FL).                                                         |          |
| End of list file    | E' stata raggiunta la fine del file; ad es. dando <b>Bottom File</b> alla fine di un documento.                                                              |          |
| Escape              | Il tasto <b>[ESC]</b> è stato premuto durante l'elaborazione di un documento.                                                                                |          |
| Exp range           | E' stato superato l'intervallo per la funzione EXP; ad es. EXP(100).                                                                                         |          |
| Expression too long | La stringa di testo è troppo lunga (max. 240 caratteri) per essere immessa in una cella.                                                                     |          |
| FP Overflow         | un'espressione ha dato come risultato un numero troppo grande per essere calcolato.                                                                          |          |
| Log range           | L'argomento della funzione LOG non era valido; ad es. LOG(-1).                                                                                               |          |
| Lookup              | La funzione non è riuscita a trovare una corrispondenza.                                                                                                     |          |
| Loop                | Due celle contengono una il riferimento all'altra.                                                                                                           |          |
| Memory full         | Non c'è più memoria disponibile per il foglio corrente.                                                                                                      |          |
| No list file        | un comando multi-file come <b>Bottom File</b> ( ◊ FB) è stato dato senza aver caricato il list file o dopo che esso è stato cancellato a causa di un errore. |          |
| No marked block     | Il comando richiede un blocco marcato; ad es. <b>Move Block</b> .                                                                                            |          |
| No name for save    | Il comando Name è stato impartito senza aver specificato un nome.                                                                                            |          |
| Overlap             | Il blocco sorgente e quello destinazione specificati in un comando <b>Move Block</b> o <b>Copy Block</b> , vanno parzialmente a ricoprirsì.                  |          |

---

|                   |                                                                                                                                                                                                                 |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Propagated        | La cella numerica si riferisce ad un'altra che contiene un errore.                                                                                                                                              |
| Stack overflow    | L'espressione è troppo complessa per essere calcolata.                                                                                                                                                          |
| Too few arguments | E' stata specificata una funzione IF, CHOOSE o INDEX che necessitava di altri argomenti; ad es. INDEX(2).                                                                                                       |
| Too long          | La lunghezza della linea risultante da una <b>Join Lines</b> o da una <b>Replace</b> è più lunga di 240 caratteri, oppure la stringa di un comando <b>Search</b> o <b>Replace</b> è più lunga di 240 caratteri. |
| Too many columns  | Il comando <b>Add Column</b> (◇ EAC) o <b>Insert Column</b> (◇ EIC) è stato dato in un documento che aveva già 42 colonne.                                                                                      |
| Typing error      | L'espressione non è valida.                                                                                                                                                                                     |

---

### Messaggi d'errore di Diary

|            |                                                                                                                                                                                                                          |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|            | I messaggi d'errore di Diary vengono visualizzati nella finestra DIARY DATE tra la data e il nome.                                                                                                                       |
| Memory low | L'utente deve agire immediatamente per cancellare dei dati da Diary, dai file o dalle applicazioni sospese. Per cancellare una riga per liberare memoria usate ◇ <b>[DEL]</b> , seguito da ◇ Y per liberarne più di una. |
| No string  | Sono stati tentati <b>Search</b> o <b>Replace</b> con stringhe nulle.                                                                                                                                                    |
| No room    | Il comando <b>Save Position</b> (◇ CSP) è stato dato con più di cinque posizioni già memorizzate.                                                                                                                        |
| No marker  | <b>Search/Replace</b> dato in mezzo a due puntatori.                                                                                                                                                                     |
| Not marked | Sono stati dati <b>Next Match</b> o <b>Previous Match</b> ( <b>Search</b> dentro un blocco) mentre il cursore è fuori dal blocco.                                                                                        |
| Date range | Si è tentato di uscire dall'intervallo date consentito.                                                                                                                                                                  |
| Overlaps   | Un'operazione di blocco è stata tentata dall'interno del blocco.                                                                                                                                                         |
| n Found    | messaggio conclusivo del comando <b>Replace</b> .                                                                                                                                                                        |

In aggiunta a questi, messaggi di errori di sistema vengono visualizzati in un'altra finestra al di sopra dell'operazione che si sta svolgendo.



---

# Indice

---

## A

a capo in PipeDream 27  
accensione dello Z88 8  
Add Column (comando di PipeDream) 103  
aggiungere del testo in PipeDream 30  
aiutare i tasti cursore 21  
Alarm,menu a tendina 12,72  
allarme,simbolo 16  
allarme,stato di lock-out 73  
allarmi,cancellazione 73  
allineamento di testi e numeri in PipeDream 108  
Alternative Font (comando di PipeDream) 128  
andata a capo automatica in PipeDream 30  
annullare un'operazione 20  
applicazioni 10  
applicazioni,lancio 17  
applicazioni,lista 16  
asterisco in Filer 76  
attesa per il cambio pagina,in Diary 149  
attività sospese 16,17  
attività,liberare 17  
riprendere 17

## B

BASIC 155  
BASIC,comandi 157  
funzioni 171  
operatori 182  
statements 160  
BASIC,editing dei programmi tramite PipeDream 200  
batteria esaurita,simbolo 16  
batterie,installazione 6  
batterie,prima installazione 6  
sostituzione 187  
scompartimento 7  
BBC BASIC 11,155  
Beginning of Line (comando di PipeDream) 98

BLOCKS menu in Diary 148  
in PipeDream 86  
Bold (comando di PipeDream) 128  
BOOT CLI file 201  
Bottom File (comando di PipeDream) 111  
Bottom of Column (comando di PipeDream) 98

## C

calcolare in PipeDream 50  
calcolare le spese domestiche 48  
Calculator,formato di visualizzazione 65  
funzioni 64  
menu a tendina 12,63  
Calendar, menu a tendina 12,68  
usato insieme a Diary 59  
campi.® in PipeDream 28,138  
cancellare il documento in PipeDream 95  
cancellare un file 79  
cancellare un file 79  
del testo in PipeDream 30  
caratteri jolly nei nomi di file 76,195  
in ricerca e sostituzione 93  
card manager 13 ???  
caricare documenti creati da PipeDream 35  
caricare un documento in PipeDream 107  
cartucce,inserimento o rimozione 13  
Catalogue EPROM (comando di Filer) 78  
Catalogue Files (comando di Filer) 78  
celle di testo in PipeDream 27  
celle in PipeDream 27  
celle numeriche 105,130  
in PipeDream 27  
Centre Align(comando di PipeDream) 116  
chiudere un file CLI 199  
Clear Line (comandi di Diary) 142  
Clear Marks (comando di Diary) 148  
(comando di PipeDream) 86  
CLI (Command Line Interpreter) 198  
in autoesecuzione al reset 201  
file 198

sequenze 198  
lick di tastiera 82  
Clock menu a tendina 12,70  
colonne, in PipeDream 26,32  
larghezza in PipeDream 112  
comandi del BBC BASIC 157  
comandi del sistema di archiviazione 76  
command line interpreter 198  
comunicare con un altro elaboratore 189,191  
comunicazioni VT52 11  
concetti di base 14  
connessioni della porta seriale 189  
connessioni per l'interfaccia RS232 189  
connessioni per la stampante 189  
contenuti 1  
controllo di contrasto schermo LCD 8  
convenzioni adottate nel manuale 4  
conversione dei caratteri in Printer editor 207  
conversioni tra unità di misura in Calculator 67  
coordinate di cella 25,26  
copiare celle 90  
Copy (comando di Filer) 79  
Copy Block (comando di Diary) 148  
(comando di PipeDream) 90  
corsivo 33  
costanti in Calculator 65  
Create Directory (comando di Filer) 197  
Cursor Down (comando di Diary) 145  
(comando di PipeDream) 97  
Cursor Left (comando di Diary) 145  
(comando di PipeDream) 97  
CURSOR menu,in Diary 144  
in PipeDream 96  
Cursor Right (comando di Diary) 145  
(comando di PipeDream) 97  
Cursor Up (comando di Diary) 145  
(comando di PipeDream) 97  
cursore,abblencamento in Diary 150  
in PipeDream 25,26  
operazioni in Diary 147

## D

database,esempio 38

date format, opzione in Panel 83  
 date in PipeDream 132  
 Decimal Places (comando di PipeDream) 116  
 decimal places, opzione 55  
 Default Format (comando di PipeDream) 117  
 Delete (comando di PipeDream) 101  
 Delete Block (comando di Diary) 149  
 (comando di PipeDream) 90  
 Delete Character (comando di Diary) 142  
 (comando di PipeDream) 101  
 Delete Column (comando di PipeDream) 102  
 Delete Line (comando di Diary) 142  
 Delete Row (comando di PipeDream) 102  
 Delete Row in column (comando di  
 PipeDream) 101  
 Delete to End of Slot (comando di PipeDream)  
 101  
 Delete Word (comando di PipeDream) 101  
 (comando di Diary) 142  
 Diary 11, 141  
 Diary, immissioni 58  
 messaggi di errore 211  
 esempio 57  
 usato insieme a Calendar 59  
 digitare del testo in PipeDream 29  
 digitazione del testo 9  
 directory in Filer 192  
 disabilitare il codice di "Line feed" 206  
 dispositivi 76  
 disposizione del testo sulla pagina 34  
 documenti, creare 10  
 duplicare celle 87  
 duplicare valori 51

**E**  
 Edit expression (comando di PipeDream) 105  
 EDIT menu in Diary 142  
 in PipeDream 100  
 editare comandi in PipeDream 101  
 editing di programmi BASIC da PipeDream  
 200  
 elenco di nomi e indirizzi 38

End of Line (comando di Diary) 145  
 (comando di PipeDream) 98  
 ENTER (comando di Diary) 144  
 (comando di PipeDream) 97  
 EPROM, impiego della 74, 78  
 Erase (comando di Filer) 79  
 Escape (comando di PipeDream) 103  
 escape, caratteri nei file CLI 199  
 esempi di tabellone elettronico 48  
 esempio di elaborazione testi 29  
 espressioni 130  
 evidenziare il testo 128  
 evidenziazione, codici 128  
 in PrinterEd 204  
 Execute (comando di Filer) 197, 198  
 Extended Sequence (comando di PipeDream)  
 128

**F**  
 Fetch from EPROM (comando di Filer) 78  
 file sgn 194, 200  
 Filer 13  
 comandi 196  
 menu dei comandi 75  
 schermo 75  
 opzioni in Panel 82  
 Filer menu a tendina 13, 74  
 Filer, immissione 75  
 Filer, impieghi avanzati 192  
 FILES menu in Diary 152  
 in PipeDream 107  
 First Active Day (comando di Diary) 147  
 First Column (comando di PipeDream) 97  
 First Line (comando di Diary) 145  
 Fix Column (comando di PipeDream) 115  
 Fix Row (comando di PipeDream) 115  
 Format Paragraph (comando di PipeDream)  
 105  
 formati numerici 116  
 formati numerici 55  
 formati numerici preimpostati in PipeDream  
 122

formato pagina per i documenti di PipeDream  
 122  
 Free Align (comando di PipeDream) 116  
 funzione di somma 53  
 funzioni in BBC BASIC 171  
 nelle espressioni di PipeDream 134  
 fusione di documenti in PipeDream 108  
 fusione di documenti in PipeDream 108

## G

giorni attivi in Calendar 69, 146  
 Go to Slot (comando di PipeDream) 96

## H

Highlight Block (comando di PipeDream) 129

## I

Impaginazione 123  
 Import/Export menu a tendina 13, 84  
 Import/Export protocollo di trasferimento file  
 190  
 impostare l'ora e la data 70  
 Index 12, 16  
 schermo 16  
 indirizzamento della memoria in BBC BASIC  
 184  
 inserire una linea in PipeDream 33  
 Insert Character (comando di Diary) 143  
 (comando di PipeDream) 101  
 Insert Column (comando di PipeDream) 102  
 Insert Highlights (comando di PipeDream)  
 129  
 Insert Line (comando di Diary) 143  
 Insert on wrap (Options Page) 113  
 Insert Page (comando di PipeDream) 104  
 Insert Reference (comando di PipeDream) 106  
 Insert Row (comando di PipeDream) 102  
 Insert Row in Column (comando di  
 PipeDream) 102  
 Insert/Overtyping (comando di Diary) 143

(comando di PipeDream) 104  
 intestazioni 123  
 inversione delle maiuscole 15, 156  
 invito ad una festa 29  
 Istruzioni in BBC BASIC, 160  
 Italics (comando di PipeDream) 128

## J

Join Lines (comando di Diary) 142  
 (comando di PipeDream) 102

## K

◊ KILL 18

## L

Last Active Day (comando di Diary) 146  
 Last Column (comando di PipeDream) 97  
 Last Line (comando di Diary) 145  
 LAYOUT menu in PipeDream 112  
 LCR Align (comando di PipeDream) 116  
 Leading Characters (comando di PipeDream) 117  
 List (comando di Diary) 149  
 lista di celle 132  
 listare programmi BASIC sulla stampante 158  
 Load (comando di Diary) 152  
 (comando di PipeDream) 107

## M

mandare file in spool da Terminal 192  
 mappa della pagina video 25  
 marcare un blocco in PipeDream 43, 86  
 marcatore di fine testo 25  
 Margin Left (comando di PipeDream) 113  
 Margin Right (comando di PipeDream) 113  
 margine destro in PipeDream 25, 27  
 margine superiore 25  
 margini 123, 124  
 margini in PipeDream 112  
 Mark (comando di PipeDream) 86  
 Mark Line/Block (comando di Diary) 148  
 memoria in esaurimento in Diary 141  
 memoria in esaurimento, condizione di 21

memorizzare e richiamare in Calculator 65  
 Memory Free (comando di Diary) 143  
 menu 18  
 menu a tendina 10, 12  
   usarli 61  
 menu, selezionare una voce di 18, 19  
 messaggi di errore 209  
 microgiustificazione in PrinterEd 207  
 Microspace On/Off (comando di PipeDream) 127  
 Move Block (comando di Diary) 148  
 (comando di PipeDream) 90  
 multi-colonne, creare del testo 113  
 multi-file, documenti in PipeDream 111  
 muoversi in Diary 58

## N

Name (comando di PipeDream) 110  
 Name Match (comando di Filer) 197  
 neretto 33  
 New (comando di PipeDream) 95  
 Next Active Day (comando di Diary) 146  
 Next Column (comando di PipeDream) 98  
 Next Day (comando di Diary) 146  
 Next File (comando di PipeDream) 111  
 Next Match (comando di Diary) 150  
 (comando di PipeDream) 92  
 Next Option (comando di Diary) 143  
 (comando di PipeDream) 103  
 Next Word (comando di Diary) 145  
 (comando di PipeDream) 98  
 NM nella finestra DIRECTORY di Filer 197  
 nomi di file 76  
   specifica completa dei 193  
 Number Text (comando di PipeDream) 106  
 numeri, immissione in Calculator 64

## O

operatori, in BBC BASIC 182  
   nelle espressioni di PipeDream 133  
 Options Page in PipeDream 38, 118  
 OPTIONS, menu in PipeDream 118  
 opzioni di Panel 81

opzioni per le operazioni 20  
 ordinamento in PipeDream 42, 90  
 organizzare gli appuntamenti 57

## P

pagina video, mappa 25  
 Panel, menu a tendina 13, 81  
 paragrafi in PipeDream 31  
 parametri della porta seriale in Panel 83  
 percentuali 53  
 percentuali in Calculator 66  
 piè di pagina 123  
 piedino di inclinazione 7  
 pilota di stampante Epson 202  
 PipeDream 10  
   messaggi d'errore 209  
   comandi 85  
 Previous Active Day (comando di Diary) 146  
 Previous Column (comando di PipeDream) 98  
 Previous Day (comando di Diary) 146  
 Previous File (comando di PipeDream) 111  
 Previous Match (comando di Diary) 150  
 Previous Word (comando di Diary) 145  
 (comando di PipeDream) 98  
 Print (comando di PipeDream) 126  
 PRINT, menu in PipeDream 126  
 Printer Editor 12, 202  
 PrinterEd, applicazioni 12, 202  
 programma pilota per stampante 12, 202  
 programmi pilota per stampante, caricamento  
 e salvataggio 208  
 pulsante di reset 8

## R

Recalculate (comando di PipeDream) 95  
 reindirizzamento dell'input da tastiera 197  
 reinizializzazione "hard" 21  
 reinizializzazione "soft" 21  
 Remove Highlights (comando di PipeDream)  
 129  
 Rename (comando di Filer) 79  
 Replace (comando di Diary) 181

comando di PipeDream)  
 replicare riferimenti di cella 53  
 Replicate (comando di PipeDream) 53,87  
 reset, "hard" e "soft" 21  
 Restore Position (comando di Diary) 144  
 riallignare il testo in PipeDream 27  
 ricerca non specifica in PipeDream 45  
 ricercare una data in Calendar 68  
 ricerche in Diary 58,149  
 ridirezione dell'output a video 197  
 riferimenti a celle 50  
 riferimenti di cella 50,131  
 righe in PipeDream 26  
 Right Align (comando di PipeDream) 115  
 ripetizione in Alarm 72  
 Rubout (comando di Diary) 143

## S

salto pagina condizionati 104  
 salto pagina in PipeDream 103  
 salvare un documento di PipeDream 35,109  
 Save (comando di Diary) 152  
 (comando di PipeDream) 109  
 Save Position (comando di Diary) 144  
 Save to EPROM (comando di Filer) 78  
 schermo 25  
 concetti fondamentali 26  
 avviarlo 24  
 usarlo 23  
 scorciatoie 20  
 Screen Down (comando di Diary) 146  
 (comando di PipeDream) 98  
 Screen Up (comando di Diary) 146  
 (comando di PipeDream) 98  
 Search (comando di Diary) 149  
 (comando di PipeDream) 91  
 Search, comando di ricerca in PipeDream 44  
 Select Device (comando di Filer) 196  
 Select Directory (comando di Filer) 196  
 Select Extra File (comando di Filer) 77  
 Select First File (comando di Filer) 77

selezionare file in Filer 77  
 Set Margin (comando di PipeDream) 113  
 Sign Brackets (comando di PipeDream) 117  
 Sign Minus (comando di PipeDream) 117  
 sistema di archiviazione gerarchico 74  
 sistema di help 21  
 Sort (comando di PipeDream) 90  
 sostituire del testo in PipeDream 32  
 sottolineato 33  
 sound, opzione in Panel 82  
 specifiche di un dispositivo 194  
 spegnimento dello Z88 9  
 Split Line (comando di Diary) 143  
 (comando di PipeDream) 103  
 stampare, programmi BASIC 158  
 documenti PipeDream 36  
 zone di colonne 46  
 colonne selezionate 127  
 righe selezionate 47,127  
 fogli singoli 126  
 Start of Line (comando di Diary) 145  
 statement in BBC BASIC 160  
 stili di stampa usati nel manuale 4  
 stili di testo 33  
 struttura gerarchica delle directory 192  
 Subscript (comando di PipeDream) 128  
 Superscript (comando di PipeDream) 128  
 Swap Case (comando di Diary) 143  
 (comando di PipeDream) 105

## T

tasti cursore in PipeDream 97  
 tasti equivalenti in PipeDream 85  
 tasti speciali 14  
 tasti, combinazioni nei menu a tendina 62  
 tastiera 14  
 tasto [ESC] 20  
 tasto  20  
 tasto [TAB] in Diary 144  
 in PipeDream 32,98  
 Terminal, applicazione 11,191  
 Today (comando di Diary) 146

Top File (comando di PipeDream) 111  
 Top of Column (comando di PipeDream) 98  
 totali in PipeDream 52  
 Trailing Characters (comando di PipeDream)  
 117  
 trasmettere file a Terminal 192  
 Tree Copy (comando di Filer) 197  
 trovare delle informazioni in PipeDream 44

## U

Underline (comando di PipeDream) 128  
 User Defined (comando di PipeDream) 128

## V

visualizzare i numeri con "£" o "%" 56  
 visualizzare il formato in Calculator 65

## W

Width (comando di PipeDream) 112  
 Word Count (comando di PipeDream) 95

## X

Xon/Xoff, opzione di Panel 83

## Z

Z88, presentazione 4  
 zone di celle 131



