

THE FINAL CARTRIDGE III[®]

A POWERFUL 64K ROM
BASED OPERATING SYSTEM FOR THE C64 AND C128

INTRODUZIONE

PREPARAZIONE

COPYRIGHT - DIRITTI

La *Final Cartridge III* e' copyright della Riska B.V Home & Personal Computers.

Tutti i diritti sono riservati

Nessuna porzione della *Final Cartridge III* e di questo manuale puo' essere riprodotta, immagazzinata in un sistema di dati, o distribuita in qualsiasi forma, elettronica, meccanica, su supporti magnetici, su fotocopie ed altro, senza previa autorizzazione scritta della stessa Riska B.V Home & Personal Computer.

La Riska B.V Home & Personal Computer non e' responsabile di nessun danno causato a nessun tipo di apparecchiatura a causa dell'errato e scorretto utilizzo dei suoi prodotti.

Sara' dunque necessario assicurarsi che la *Final Cartridge III* e tutto l'hardware ad essa associato (Ad esempio, il cavo Centronics per stampanti), vengano utilizzati correttamente.

Le informazioni contenute in questo manuale sono state controllate e giudicate affidabili e precise al riguardo della corretta utilizzazione del prodotto. Tuttavia, non si assumono responsabilita' per eventuali omissioni o imprecisioni.

Il materiale contenuto in questo manuale e' inteso solo a scopo informativo e puo' essere soggetto a modifiche senza preavviso.

La Riska V.B Home & Personal Computer si riserva il diritto di operare eventuali modifiche sia al questo manuale, sia alla *Final Cartridge III*, senza preavviso.

Idea e Realizzazione
Wil Sparreboom

Desktop:
Gerard Van Assem Mark Derksen

Accessori, Freezer, Velocizzatori
e Interfaciamenti stampante
Uwe Stahl

Software di supporto
Wil Sparreboom

Creazione del banco di lavoro
Ton Petersen Sjaak Van Schajik

Manuale originale scritto da
Patrick Mast

Manuale in Inglese scritto da
Patrick Mast

Traduzione Italiana a cura di
Alessandro Gualtieri
per

Gruppo
Editoriale **Schirinzi**
previa autorizzazione di

Leader Distribuzioni Via Mazzini, 15 Casciago (VA)

PREFAZIONE

La Final Cartridge III e' un prodotto originale della Riska V.B Home & Personal Computer, e probabilmente e' uno dei piu' utili e versatili accessori fino ad oggi prodotti per il Commodore 64/128

INSTALLAZIONE

!!! ATTENZIONE !!!

Commodore 64

Inserire la Final Cartridge III nella porta per cartucce del Commodore 64, a computer e periferiche spente.

L'introduzione deve essere eseguita nella porta a destra sul retro del computer (guardandolo di fronte), mantenendo verso l'alto il lato della cartuccia contrassegnato con l'etichetta gialla.

Accendere nel modo consueto il computer e le eventuali periferiche collegate.

Commodore 128

Inserire la Final Cartridge III nella porta per cartucce del Commodore 128, a computer e periferiche spente.

L'introduzione deve essere eseguita nella porta destra sul retro del computer (Guardandolo di fronte), mantenendo verso l'alto il lato della cartuccia contrassegnato con l'etichetta gialla.

Accendere nel modo consueto il computer e le eventuali periferiche collegate.

A questo punto il Commodore 128 si accendera', passando automaticamente nella modalita' C-64.

La Final Cartridge III dovra' essere rimossa dal computer se si vorra' accedere alla modalita' C-128.

Attenzione: la Final Cartridge III non puo' funzionare nella modalita' CP/M del Commodore 128 e, analogamente a quanto avveniva al punto sopra, dovra' essere rimossa per permette l'accesso a questo specifico ambiente di lavoro.

Esistono tre modi utilizzo della Final Cartridge III:

- 1) BASIC
- 2) Finestre
- 3) Freezer

Se si accende il computer con la Final Cartridge III inserita, si presentera' automaticamente il banco di lavoro (Desktop).

Se si desidera lavorare immediatamente in BASIC bisogna accendere il computer (con la Final Cartridge III inserita), tenendo premuto il tasto RUN/STOP.

Se non appare nessun messaggio e se non compare niente sullo schermo, anche dopo aver premuto il pulsantino di reset, cio' significa che la Final Cartridge III e' stata mal collegata ed inserita nel computer.

INTRODUZIONE

Abbiamo voluto rendere questo manuale molto facile e pratico da utilizzare e consultare.

Si inizia con le Finestre ed i menu; in questa porzione vi spiegheremo come lavorare con le finestre ed i menu.

Quindi si passa al banco di lavoro (Desktop); in questa porzione vi spiegheremo come gestire ed utilizzare il desktop della Final Cartridge III.

Le altre porzioni del manuale sono dedicate a :

Accessori: il blocco per appunti, le utilita' del Desktop e la selezione delle stampanti

Freezer: illustrazione delle capacita' del Congelatore (Freezer)

BASIC: illustrazione e spiegazione del BASIC esteso, implementato nella Final Cartridge III

MONITOR: Spiegazione del monitor.

FINESTRE E MENU

INTRODUZIONE

La maggior parte delle opzioni offerte dalla Final Cartridge III e' gestita tramite le finestre ed i menu.

Dato che non tutti conoscono a fondo questi particolari mezzi di interazione con gli elaboratori ed il loro software, innanzitutto spiegheremo un po' di terminologia generale e tecnica al riguardo delle finestre e dei menu.

Coloro che si sono gia' familiarizzati con questo tipo di mezzi di comunicazione con il computer, possono saltare a pie' pari questa sezione del manuale e passare a quella dedicato al Desktop.

TERMINOLOGIA GENERALE, TECNICA E MODALITA' DI IMPIEGO

L'USO DEL PUNTATORE

Si sposta il puntatore, la piccola freccetta sullo schermo cioe', per selezionare gli oggetti mostrati sullo schermo con i quali si vuole operare.

Si puo' utilizzare un joystick (Gli stessi movimenti di questo corrispondono esattamente a quelli del puntatore) o si puo' simularne uno da tastiera : tasto F1-movimento in alto, tasto F3-movimento in basso, tasto F5-movimento a sinistra, tasto F7-movimento a destra, tasto Commodore (C =) - conferma (Fuoco del joystick).

Nonostante la Final Cartridge III preveda l'utilizzo di entrambe le porte joystick, noi vi suggeriamo di utilizzare solo quella numero 2.

Sfortunatamente non ci e' possibile ovviare al problema che presenta l'incompatibilita' della Final Cartridge III con alcuni tipi di mouse.

Se la presenza di questa periferica dovesse infatti bloccare la tastiera, l'unica cosa da fare e' disinserire il mouse dal computer.

Se il puntatore non si muove come desiderate o non e' del colore preferito, si possono modificare queste caratteristiche nelle Preferenze (Preferences). Consultate quindi la sezione a queste dedicata, per ulteriori informazioni.

RICHIAMO E SELEZIONE

Molte opzioni offerte dalla Final Cartridge III possono essere scelte ed impostate posizionando sui comandi relativi a queste, il puntatore e premendo il tasto di fuoco del joystick per confermare la vostra scelta. Tutto cio' significa "cliccare" (fare proprio "Click!").

Se quindi un comando viene richiamato, scelto e impostato secondo il procedimento sopradescritto, cio' verra' considerato come una tipo di selezione.

MENU

INTRODUZIONE

Per molti accessori, esistono delle liste (Menu) di scelte selezionabili. Nella parte superiore dello schermo potete trovare questa serie di menu, organizzati in una vera e propria sbarra di controllo.



In questa sbarra di controllo vi sono quindi i titoli delle liste di selezione (Menu), accessibili in ogni momento.

Per scorrere a piacere attraverso questi menu, tenete premuto il tasto di fuoco del joystick e spostate il puntatore lungo la sbarra di controllo. Senza dovere necessariamente scegliere un comando particolare, potrete vedere tutti quelli disponibili.



In alcuni menu, non tutti i comandi sono disponibili contemporaneamente. Tutti quelli che non potrete selezionare appariranno di colore sbiadito e poco definiti proprio per informarvi della loro non disponibilita' in quel momento.

Per scegliere un comando dovete posizionarvi sopra il puntatore (Sempre tenendo premuto il tasto di fuoco). Quando il comando cosi' evidenziato apparira' particolarmente luminoso, per confermarne la selezione bastera' rilasciare il tasto di fuoco.

COMANDI E OPZIONI

Nei menu ci sono due tipi di comandi/opzioni.

I primi servono, una volta selezionati, ad impartire un preciso ordine; un esempio di comando e' il calcolatore (calculator) che potrete attivare per eseguire qualsiasi molti conteggi matematici.

Le opzioni sono scelte che vengono mantenute fintantoche' non se ne impostano altre, di analogo tipo esclusivo.

Un esempio di opzione e' quella dell'Ora nel compresa nel menu' dell'orologio (Clock).

Fintantoche' viene selezionata l'opzione Ora, l'orologio verra' raffigurato nella sbarra di controllo dei menu'.

Le opzioni che avete scelto, e che rimangono impostate, sono cosi' evidenziate da una piccola "V" posta al loro fianco destro nei menu'.

FINESTRE

INTRODUZIONE

Una finestra e' una piccola parte di schermo che appare all'interno della stessa schermata principale. L'ultima finestra aperta appare sempre davanti a quelle attivate in precedenza. Avete quindi la possibilita' di aprire svariate finestre. Ma, mentre tutte le finestre aperte sullo schermo possono contenere e mostrare informazioni, si possono immettere dati in una sola di queste per volta. Quest'ultima finestra sara' quindi quella selezionata. Per scegliere la finestra in qui lavorare, basta posizionare il puntatore all'interno di questa e premere il tasto di fuoco. La selezione verra' quindi evidenziata dallo spostamento prioritario della finestra in questione.

SIMBOLI

Si possono muovere, chiudere e manipolare a piacimento tutte le finestre utilizzando i vari simboli. Si puo' anche comunicare tramite questi ultimi con le sezioni di utility. Ecco alcuni dei piu' comuni simboli presenti nelle finestre:

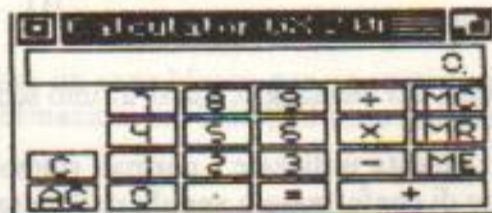
SIMBOLO DI CHIUSURA: Per chiudere una finestra.

SIMBOLO DI SPOSTAMENTO: Per mettere una finestra davanti all'altra.

SIMBOLO DI STRINGA: Per immettere testo.

SIMBOLO DI SELEZIONE: Per scegliere un'opzione.

Potete trovare alcuni dei suddetti simboli in questa immagine



Le finestre possono contenere o meno la serie completa di questi simboli. Inoltre possono essere anche presenti altri simboli relativi a particolari utility.

Per esempio, nella finestra della calcolatrice ogni tasto di quest'ultima corrisponde ad un simbolo.

SELEZIONE DEI SIMBOLI

Potete selezionare un simbolo posizionando su di esso il puntatore e premendo il tasto di fuoco.

TRASCINAMENTO DELLE FINESTRE

Per trascinare una finestra basta posizionare il puntatore sulla sbarretta di trascinamento di questa, tenere premuto il tasto di fuoco e spostare il joystick o il mouse. Facendo questo vedrete quattro simboli che identificano gli angoli della finestra.

Rilasciando il tasto di fuoco si confermera' il riposizionamento della finestra.

SPOSTAMENTO PRIORITARIO DELLE FINESTRE

Quando le finestre si sovrappongono una appare davanti all'altra.

Per spostare una finestra davanti a tutto cio' che compare sullo schermo, basta selezionarla, cliccando all'interno di essa.

Per spostare una finestra dietro le altre, sara' quindi opportuno operare sul simbolo di spostamento di questa.

Automaticamente la finestra sottostante alla prima verra' selezionata.

CHIUSURA DELLE FINESTRE

Per chiudere una finestra, selezionare il simbolo di chiusura che appare nell'angolo in alto a sinistra di questa.

COMUNICAZIONE CON LE FINESTRE

Quando un utility richiede un inserimento di dati, ad esempio il nome e il codice di identificazione (ID) di un floppy disk da formattare, si deve utilizzare il simbolo di stringa. Questi simboli posseggono un cursore da utilizzare per l'inserimento di dati da tastiera. Per attivare un simbolo di stringa dovete cliccare quando il puntatore e' posizionato all'interno di questo.

Se cliccate al di fuori del simbolo il cursore sopra citato scompare e il simbolo di stringa non e' piu' attivato.

MESSAGGI DI RICHIESTA

A volte e' necessario inserire alcuni dati per eseguire un' importante operazione. Cio' e' possibile attraverso i messaggi di richiesta. Ad esempio, se volete formattare un floppy disk, un messaggio di richiesta apparira' per confermare o annullare l'operazione. Qui potete vedere questo specifico messaggio di richiesta:



Subito dopo aver impostato la selezione del messaggio, quest'ultimo scomparira' ed il computer eseguirà l'operazione.

Per rispondere ad un messaggio di richiesta utilizzate i normali simboli o quelli in esso contenuti. La maggior parte di questi ultimi permette di confermare o annullare l'operazione.

DESKTOP

INTRODUZIONE

Il desktop e' la parte piu' importante della Final Cartridge III. Da questo potete accedere al Freezer, al Monitor, ecc.

APERTURA E CHIUSURA DESKTOP

Ci sono quattro modi di accesso al Desktop:

- 1) Accendere il computer con inserita la Final Cartridge III.
- 2) Selezionare il comando Desktop dal menu' sistema (system menu) del BASIC.
- 3) Digitare il comando Desktop in ambiente BASIC.
- 4) Selezionare il comando Desktop nel menu' d'uscita (exit menu) del Freezer.

Per resettare il Desktop premere contemporaneamente i tasti Control (CTRL), Shift sinistro e Shift destro.

Potete abbandonare il Desktop passando in ambiente BASIC, Freezer, ecc.

UTILIZZO DEL DESKTOP

I comandi del Desktop sono selezionabili attraverso i menu' a scomparsa. Potete trovare questi menu' nella sbarra dei menu' del Desktop stesso (menu bar Desktop).

Eccovi la descrizione di questi comandi secondo l'ordine in cui essi appaiono nei menu':

MENU INFORMAZIONI (Info) : in questo menu vi sono i comandi che mostrano alcune informazioni relative alla Final Cartridge III.

Desktop: questo comando apre una finestra in cui appaiono i nomi dei creatori della Final Cartridge III

Version: analogamente al precedente, avremo l'attivazione di una finestra che comprende le specifiche relative alla versione della Final Cartridge in utilizzo.

MENU SISTEMA: (System) :in questo menu potete trovare molti comandi del sistema

Basic: permette di abbandonare il Desktop e di entrare nell'ambiente di lavoro BASIC, dopo aver risposto ad un messaggio di richiesta. Tutte le estensioni del BASIC sono descritte nella porzione del manuale relativa a questo linguaggio.

Final Kill: questo comando "spegne" definitivamente la Final Cartridge III, rendendola assolutamente invisibile al sistema. Questa opzione si puo' verificare osservando il piccolo LED rosso posto sulla cartuccia stessa.

Freezer: permette di attivare la modalita' Freezer attraverso la quale, ad esempio, si puo' ottenere l'hardcopy del video su supporto cartaceo. Si puo' anche ritornare al Desktop, abbandonando il Freezer, con il comando Exit Run. Tutti i comandi del Freezer sono illustrati nella porzione riservata a questo particolare ambiente di lavoro della Final Cartridge III.

Redraw: questo comando permette di ridisegnare e l'intero schermo, in modo da poter vedere tutte le finestre in esso contenute.

MENU PROGETTI (Project): da questo menu si puo' accedere agli accessori contenuti nella Final Cartridge III.

Notepad: questo comando abilita un vero blocco per appunti che funge da piccolo elaboratore di testi nell'ambito del Desktop. Le informazioni sul Notepad sono incluse nella sezione dedicata agli Strumenti (Tools).

D Link: questo comando permette di utilizzare future estensioni della gestione da disco.

T Link: questo comando permette di utilizzare future estensioni della gestione da nastro

Utilities: questo comando permette di accedere a numerose routine di utilita' descritte nella sezione Strumenti (Tools).

MENU CLOCK: questo menu comprende tutti i comandi per impostare e gestire l'orologio computerizzato inserito nella Final Cartridge III.

Time: questa opzione permette di mostrare l'ora, inserendola nella sbarra di controllo dei menu. Se questa opzione viene selezionata una seconda volta, l'orologio scomparira' dalla sbarra suddetta.

Alarm: questa opzione permette di attivare la funzione di allarme acustico, impostabile attraverso l'opzione Settings. Per interrompere il segnale di allarme, una volta in esecuzione, basta premere un tasto qualunque della keyboard.

Settings: questa opzione permette di impostare l'ora e l'allarme in due schermate che la realizzano.

vedere schema pagina 16 manuale olandese

MODIFICA DELL'ORA E DELL'ALLARME:

Per modificare l'ora e l'allarme si agisce nella stessa maniera.

Innanzitutto si selezionano le quattro cifre che si vogliono modificare; le prime due per l'ora, le ultime due per i minuti.

Per impostare cifre diverse a questo punto si agisce sui simboli con le freccette in alto e in basso. Fatto questo se si vuole impostare il nuovo settaggio, bastera' selezionare il simbolo di utilizzo (USE).

The final cartridge III

MODIFICA DELLA RAPPRESENTAZIONE

Si può anche scegliere, attraverso il simbolo AM/PM, la rappresentazione dell'ora nell'arco di 12 o 24 ore.

STRUMENTI

In questa sezione tratteremo dei seguenti strumenti:

- Calcolatrice (Calculator)
- Gestione dell'unità a disco (Disk operation)
- Preferenze (Preferences)
- Orologio (Clock)

CALCOLATRICE

INTRODUZIONE

La calcolatrice è di tipo standard a quattro funzioni che può effettuare addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni.

APERTURA E CHIUSURA DELLA CALCOLATRICE

Potete aprire la finestra della calcolatrice selezionando dal menu Utilities l'opzione Calculator.
Potete chiudere la finestra della calcolatrice selezionandone il simbolo di chiusura nell'angolo superiore sinistro.

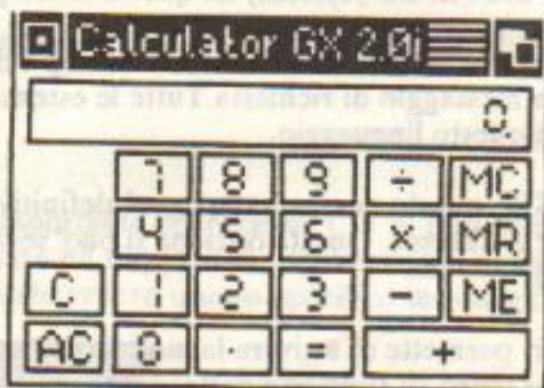
UTILIZZO DELLA CALCOLATRICE

Nella finestra della calcolatrice ogni tasto di quest'ultima è un simbolo. Quando questa finestra è selezionata ci sono due modi per premere i tasti della calcolatrice:

- 1) Selezionare il tasto-simbolo
- 2) Digitare i caratteri mostrati nel simbolo

Questi sono i caratteri che dovete digitare:

Key	Gadget	Function
+		Addition
-	+	Subtraction
/	-	Divide
*		Multiply
= or <return>	x	Calculate
E	=	Memory Enter
C	ME	Memory Clear
R	MC	Memory Recall
<CLR/HOME>	MR	Clear
<SHIFT> & <CLR/HOME>	C	All Clear
<INSERT/DEL>	AC	Decimal Point
. OR ,		



FUNZIONI STANDARD

Per familiarizzarvi con le funzioni principali digitate i seguenti esempi:

Battuta	Schermo
AC	0
4	4
=	4
96	96
=	100
AC	0
999	999
:	999
3	3
=	333
AC	0
1000	1000
+	1001
-	1000
750	750
=	250
AC	0
MC	0
7.25	7.25
+	7.25
6.25	6.25
+	13.5
8.5	8.5
=	22
ME	M 22
:	M 22
4	M 4
=	M 5.5
MR	M 22
:	M 22
3	M 3
=	M 7.33333334

PREFERENZE

INTRODUZIONE

Le preferenze sono una particolare utility che permette di modificare a piacimento alcune delle impostazioni standard della Final Cartridge III.

APERTURA E CHIUSURA PREFERENZE

Potete accedere alle preferenze selezionandole nel menu' delle utility (utilities menu)
 Potete lasciare le preferenze selezionando il simbolo di OK o di Cancellamento (Cancel).

FUNZIONI

Utilizzando le preferenze potete modificare:

- 1) Il colore dello schermo
- 2) Il colore del puntatore
- 3) La velocita' del puntatore
- 4) L'accelerazione del puntatore
- 5) La porta del joystick

PUNTATORE: potete cambiare il colore del puntatore selezionandolo con i simboli a freccetta in alto e in basso.

I simboli corrispondono al colore 1 (interno del puntatore) e al colore 2 (contorno del puntatore).

SCHERMO: potete cambiare il colore dello schermo nella stessa procedura sopradescritta per il puntatore. Il colore 1 e' quello dei caratteri, il colore 2 e' quello del fondale.

LA PORTA JOYSTICK: potete cambiare la porta del joystick selezionando il corrispondente simbolo. Analogamente e' anche possibile impostare l'utilizzo di un mouse o di un joystick.

VELOCITA': I tre parametri presenti vi permettono di variare la velocita' del puntatore.

ACCELERAZIONE: I tre parametri presenti vi permettono di variare l'accelerazione del puntatore.

VALORI STANDARD: Se volete esaminare i valori standard delle preferenze, selezionate il comando **DEFAULT**.

VEDUTA: Se volete esaminare le varie selezioni e modifiche, utilizzate il comando **VIEW**.

CONFERMA SCELTE: Se volete terminare e confermare, impostandole definitivamente, le vostre modifiche, selezionate il comando **OK**.

A questo punto la finestra delle Preferenze verra' automaticamente richiusa.

CANCELLAZIONE: Se volete reimpostare i vecchi valori, senza apporre nessuna modifica, selezionate il comando **CANCEL**.

A questo punto la finestra delle preferenze verra' automaticamente richiusa.

GESTIONE DELL'UNITA' A DISCO

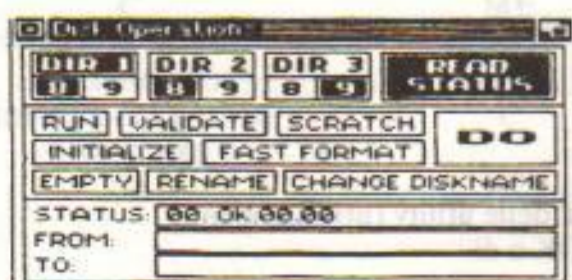
INTRODUZIONE

La finestra che gestisce le operazioni da disco, vi permette di interagire direttamente con la maggior parte dei comandi del DOS del floppy.

APERTURA E CHIUSURA OPERAZIONI DA DISCO

Per aprire la finestra della gestione dell'unita' a dischi, selezionate il comando **DISK** nel menu delle utility (Utilities Menu).

Vedrete quindi questa schermata:



Potete chiudere questa finestra, cliccando sul solito simbolo di chiusura nell'angolo superiore sinistro.

SOMMARIO DELLE FUNZIONI

La finestra per la gestione del DOS, include i seguenti comandi:

- Rename Program: modifica del nome di un programma
- Rename Disk: modifica del nome di un disco
- Run Program: esecuzione di un programma
- Fast Format Disk: formattazione veloce di un disco
- Empty Disk: svuotamento del contenuto di un disco
- Initialize Disk: inizializzazione di un disco
- Validate Disk: convalida di un disco
- Scratch Program: cancellamento e rimozione di un programma
- View Directory: rappresentazione di una directory (fino a tre contemporaneamente).

SOMMARIO DETTAGLIATO

APERTURA DI UNA DIRECTORY

Per rappresentare ed esaminare una directory di un dischetto, basta selezionare uno dei tre simboli DIR corrispondenti.

Scegliendo quindi il simbolo DIR dalla finestra della gestione del DOS, si apre automaticamente un'altra finestra che contiene la lista dei programmi contenuti sul floppy disk.

All'inizio, l'intestazione della finestra sarà **LOADING DIRECTORY** (Directory in fase di caricamento), quindi, a caricamento avvenuto, cambierà nel vero e proprio nome della lista di programmi del floppy.

CONSULTAZIONE DI UNA DIRECTORY

Se la directory richiamata è più grande della finestra che la rappresenta, potete far scorrere questa lista di programmi, utilizzando i simboli a freccetta su e giù'.

SELEZIONE DI UN PROGRAMMA

Per selezionare un programma, basta posizionarvi sopra il puntatore e premere il tasto di fuoco. Il nome del programma scelto quindi, apparirà più luminoso degli altri.

CONSULTAZIONE DEL CANALE D'ERRORE

Se si seleziona il simbolo **READ STATUS**, lo stato di efficienza dell'unità a dischi e del floppy disk stesso, verranno mostrati sullo schermo, al termine di ogni operazione in ambiente DOS.

ESECUZIONE DI UN PROGRAMMA

Per mandare in esecuzione un programma, innanzitutto è necessario selezionarlo dalla directory (Vedi Selezione di un Programma), poi bisogna cliccare sul simbolo **RUN** e sul simbolo **DO**.

A questo punto il vostro comando di esecuzione del programma prescelto verrà eseguito.

Il programma verrà quindi automaticamente caricato, utilizzando il fastload (Caricamento veloce), e mandato in esecuzione senza bisogno di nessun altro vostro intervento.

CONVALIDA DI UN DISCO

Selezionare l'unità a disco prescelta, corrispondente al simbolo **DIR** precedentemente impostato. A questo punto per eseguire la convalida del floppy disk selezionate il simbolo **VALIDATE**.

Dopodiché, selezionate il simbolo **DO** ed il gioco è fatto!

La Final Cartridge effettuerà automaticamente la convalida del floppy disk prescelto.

Attenzione: se non si seleziona nessun simbolo **DIR**, la convalida verrà sempre eseguita sull'unità a dischi con indirizzo #8.

CANCELLAMENTO DI UN PROGRAMMA

Selezionate il programma da cancellare, secondo le modalita' descritte al punto *SELEZIONE DI UN PROGRAMMA*. Quindi cliccate sul simbolo *SCRATCH* e sul simbolo *DO*, per confermare e mandare in esecuzione il comando di cancellamento del programma prescelto.

INIZIALIZZAZIONE DI UN DISCO

Selezionate il simbolo *INITIALIZE* e il simbolo *DO*. Se non c'e' nessun simbolo *DIR* preselezionato e attivo, il comando di inizializzazione verra' sempre eseguito sull'unita' #8.

FORMATTAZIONE VELOCE DI UN DISCO

Inserite il dischetto da formattare nel disk drive. Quindi selezionate il simbolo *FAST FORMAT*. A questo punto cliccate sul simbolo di stringa e digitate il nome e il codice di identificazione (ID) del disco da formattare.

Infine cliccate sul simbolo *DO*, per confermare e mandare in esecuzione la formattazione.

SVUOTAMENTO DI UN DISCO

Inserite il disco da svuotare nel disk drive. Selezionate il simbolo *EMPTY* e quindi il simbolo di stringa per digitare il nome del dischetto.

Cliccate sul simbolo *DO*, infine, per confermare e mandare in esecuzione lo svuotamento del contenuto del dischetto.

MODIFICA DEL NOME DI UN PROGRAMMA

Selezionate il nome del programma da modificare, seguendo la procedura descritta al punto *SELEZIONE DI UN PROGRAMMA*.

Quindi selezionate il simbolo *RENAME*. A questo punto, nel simbolo *FROM*, potrete vedere il nome del programma.

Digitate quindi il nuovo nome nella stringa del simbolo *TO* e quindi date la conferma al vostro comando di rename cliccando sul simbolo *DO*.

MODIFICA DEL NOME DI UN DISCO

Seguite la stessa procedura del punto precedente, operando pero', non piu' sul nome di un programma, ma su quello del floppy disk inserito nel drive.

GESTIONE DI PIU' DIRECTORY

Per esaminare piu' directory allo stesso tempo (Fino ad un massimo di tre contemporaneamente), dovette aprire lo stesso numero i finestre relative alle liste di programmi in questione.

ATTENZIONE!

Se state lavorando con piu' directory sullo schermo, potete comunicare con una solo di queste per volta. Per ottenere l'accesso alle varie directory, operare sul simbolo *DIR*.

GESTIONE DEL REGISTRATORE A CASSETTA

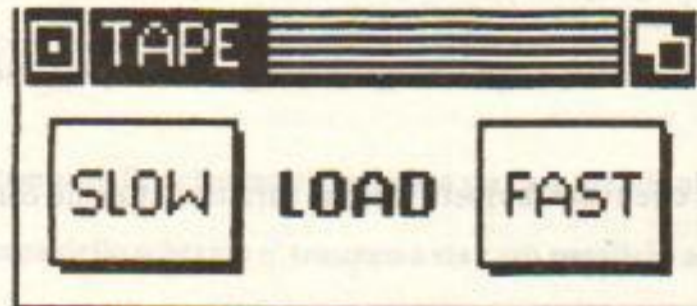
INTRODUZIONE

Utilizzando la finestra per la gestione del registratore, potrete operare analogamente a quanto avveniva nella finestra del disk drive.

APERTURA E CHIUSURA OPERAZIONI SU NASTRO

Per aprire la finestra che gestisce il registratore a cassetta, selezionate il comando *TAPE* nel menu delle utility (Utilities Menu).

Apparirà quindi questa schermata:



Potete chiudere questa finestra cliccando sul solito simbolo di chiusura nell'angolo superiore sinistro.

UTILIZZO DEL NASTRO

La finestra dedicata alla gestione del registratore a cassetta, offre due simboli preposti al caricamento dei programmi da nastro.

Il simbolo *SLOW* carica un programma a velocità normale.

Il simbolo *FAST* carica un programma a velocità incrementata grazie al FastLoader inserito nella Final Cartridge III.

PREFERENZE DEL BASIC

INTRODUZIONE

Nella finestra delle preferenze del *BASIC* potete modificare alcuni parametri relativi a questo ambiente di lavoro come, ad esempio, la velocità di ripetizione dei tasti battuti.

APERTURA E CHIUSURA DELLE PREFERENZE BASIC

Per accedere alla finestra delle preferenze *BASIC* bisogna selezionare il comando *BASIC PREFERENCES* nel menu delle utility (Utilities Menu).

Vedrete quindi questa schermata:



Per chiudere questa finestra basta cliccare sul solito simbolo di chiusura nell'angolo superiore sinistro.

The final cartridge III

UTILIZZO DELLE PREFERENZE BASIC

Questa finestra vi offre parecchi simboli che vi permettono di eseguire alcune modifiche. Ecco:

KEYBOARD CLICK

Selezionando questa opzione, ogni pressione di un tasto sulla keyboard del computer sarà accompagnata da un leggero segnale acustico.

KEY REPEAT

Questa opzione permette di effettuare la ripetizione del carattere ottenuto con la pressione del rispettivo tasto sulla keyboard.

CURSOR BLIK

Questa opzione permette di bloccare il lampeggiamento del cursore e viceversa.

DEFAULT DEVICE

Questa opzione permette di modificare il valore standard assegnato alle periferiche dalla Final Cartridge III.

BORDER COLOR

Questa opzione permette di modificare il colore del bordo dello schermo.

NUMERIC KEYPAD

Questa opzione permette di disabilitare o abilitare il tastierino numerico del Commodore 128.

GESTIONE DELLA STAMPANTE

INTRODUZIONE

La finestra che gestisce la periferica di stampa, permette di accedere direttamente a quest'ultima per ottenere, ad esempio, la stampa dello schermo su supporto cartaceo.

Per fare ciò potete anche impostare il tipo di stampante che state usando, il tipo di interfaccia, la direzione di stampa, ecc.



APERTURA E CHIUSURA DELLA FINESTRA PER GESTIONE STAMPANTE

Per aprire la finestra stampante si richiama questa opzione dal Freezer.
Per chiudere la finestra si clicca sul simbolo *EXIT*.

SOMMARIO DELLE FUNZIONI

Utilizzando la finestra per la gestione della stampante potete accedere ai seguenti comandi:

Interface: modifica dell'interfaccia

Printer Type: selezione del tipo di stampante

Colors: selezione dei colori ottenibili in stampa

Print Direction: impostazione della direzione di stampa

Horizontal/Vertical Size: impostazione della larghezza e della lunghezza della stampa

8 or 24 pin Printer: selezione del tipo di stampa a 8 o 24 aghi

Graphic Mode: impostazione della modalita' di stampa grafica

Utilizzando questi comandi potete far lavorare correttamente la Final Cartridge III con la vostra stampante.

Abbiamo incluso numerosi tipi di queste periferiche (elencati piu' avanti). Se non riuscite a collegare correttamente la vostra stampante, contattate il vostro rivenditore di fiducia o la nostra banca dati.

INTERFACE

Utilizzando questo simbolo potete scegliere i seguenti tipi di interfaccia, relativi a quello inserito nella vostra stampante:

Commodore La stampa dello schermo e' trasmessa via cavo seriale alla stampante

Centronics La stampa dello schermo e' trasmessa via cavo parallelo ad una stampante centronics

RS-232 La stampa dello schermo e' trasmessa via cavo parallelo ad una stampante seriale

TIPO DI STAMPANTE

Utilizzando questo simbolo, potete scegliere i seguenti tipi di stampante, relativi a quella collegata al vostro computer:

CBM Compatible La stampa dello schermo e' trasmessa secondo i codici di controllo Commodore

EPSON Compatible La stampa dello schermo e' trasmessa secondo i codici di controllo EPSON

NEC P Series La stampa dello schermo viene trasmessa secondo gli speciali codici di controllo NEC

IMMAGINE

Selezionando il simbolo di inversione, potete ottenere la stampa al negativo di tutto cio' che appare sullo schermo.

COLORS

Utilizzando questo simbolo potete impostare la stampa dello schermo a colori o in bianco e nero. Questa scelta deve essere fatta relativamente al tipo di stampante collegata al computer.

PRINTING

Questo simbolo permette di ottenere la stampa dello schermo in orizzontale o in verticale, sul foglio. Potete infatti stampare verticalmente, su tutta la lunghezza del foglio, qualora lo schermo da stampare non possa essere contenuto orizzontalmente.

HORIZONTAL/VERTICAL SIZE

Questi due simboli vi permettono di modificare la larghezza e la lunghezza dell'area di stampa che accoglie lo schermo.

Si possono ottenere stampe dello schermo, di tutte le dimensioni.

I numeri che appaiono sono in proporzione; se selezionate 2 invece di 1, le misure dello schermo stampato verranno esattamente raddoppiate.

ATTENZIONE! la modifica delle dimensioni di stampa puo' anche essere condizionata dai vari tipi di modalita' di stampa grafica.

Se il vostro tabulato dello schermo e' troppo grande, dovrete utilizzare il modo di stampa "Sideways" per ottenere il trasferimento su carta in verticale.

The final cartridge III

GRAPHICS MODE 8/24 PINS

Questi simboli permettono di selezionare le varie modalita' di stampa grafica della vostra periferica. La colonna di sinistra e' per le stampanti ad 8 aghi, quella di destra per quelle a 24 aghi.

Non tutte le stampanti posseggono tutti i modi grafici suddetti, percio' consultate le possibilita' della vostra periferica sul suo manuale di istruzioni. In esso potrete trovare la completa descrizione delle modalita' grafiche della macchina.

Utilizzando i differenti modi grafici, potrete variare la densita' di stampa. Quest'ultima e' di solito indicata in punti/inch.

Aumentando la densita', anche il tempo di stampa verra' proporzionalmente incrementato.

I differenti modi grafici previsti dalla Final Cartridge III sono:

Single Density (Singola Densita'): utilizza 60 dpi e 8 o 24 aghi

Double Density (Doppia Densita'): utilizza 120 dpi e 8 o 24 aghi

Triple Density (Tripla Densita'): utilizza 180 dpi e 24 aghi

Quadruple Density (Quadrupla Densita'): utilizza 140 dpi e 8 aghi

High Speed DD (Alta velocita'): utilizza 120 dpi ma, a velocita' normale (ne superano la meta')

CRT Graphics: utilizza 80 dpi e 8 aghi

CRT Graphics II: utilizza 90 dpi, e 8 o 24 aghi

EXIT

Utilizzare questo simbolo per uscire dalla finestra della gestione stampante.

PRINT

Utilizzando questo simbolo si da' il comando di stampa utilizzando le proprie modifiche eventualmente impostate.

Si puo' continuare a lavorare con la Final Cartridge solo a stampa ultimata.

INTERRUZIONE DELLA STAMPA

Per bloccare a meta' la stampa dello schermo, si deve preme il tasto < RUN/STOP >. Cio' blocchera' il trasferimento di dati alla stampante ma, tuttavia, le periferiche di questo tipo dotate di un buffer, potranno continuare a stampare. In questo caso, spegnete la stampante e riaccendetela dopo qualche secondo.

STAMPANTI CONSIGLIATE E PROVATE

Le seguenti stampanti sono previste dalla Final Cartridge utilizzando i valori e i parametri standard:

STAMPANTE	INTERFACCIA	TIPO
Star NL-10 (CBM)	Commodore	Epson compatibile
Star NL-10 (IBM)	Centronics	Epson compatibile
Star NL-10 (Cent)	Centronics	Epson compatibile

CAVI STAMPANTE

Se volete collegare una stampante Centronics o RS-232 al vostro Commodore, avrete bisogno di un cavo speciale, disponibile presso il vostro rivenditore di fiducia.

Tuttavia, se voleste fabbricarvi da soli questo tipo di cavetto, eccovi illustrati i collegamenti:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
USER						PORT							
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N

CENTRONICS

COMMODORE USER PORT PEN TO CENTRONICS CONNECTOR PEN

A GND	16
B NOT (FLAG2)	10
C PB0	2
D PB1	3
E PB2	4
F PB3	5
H PB4	6
J PB5	7
K PB6	8
L PB7	9
M PA2	1
N GND	17

RS-232

NOTEPAD

INTRODUZIONE

Lo strumento Notepad non e' altro che un piccolo blocco per appunti computerizzato che lavora come un vero elaboratore di testi.

APERTURA E CHIUSURA DEL NOTEPAD

Pe aprire la finestrella del blocco per appunti, dovete selezionare il comando NOTEPAD nel menu' degli strumenti (Project Menu) del Desktop.

Potete chiudere la finestra e abbandonare il Notepad selezionando il comando di abbandono (Quit), nel menu' degli strumenti (Project Menu).

UTILIZZO DEI COMANDI NOTEPAD

Potete vedere e scegliere i comandi del blocco per appunti, attraverso un menu' a scomparsa. In cima allo schermo troverete la sbarra di controllo: MENU BAR NOTEPAD. Eccovi i comandi del Notepad rispetto all'ordine in cui appaiono:

MENU PROJECT

In questo menu si trovano i comandi per caricare, salvare e stampare i documenti elaborati con il Notepad.

NEW

questo comando svuota l'area di lavoro del Notepad

LOAD

permette di caricare un documento precedentemente elaborato con il Notepad e salvato su disco/nastro. Potete utilizzare il simbolo di stringa per inserire il nome del documento da richiamare.

SAVE

permette di salvare su disco/nastro un documento elaborato con il Notepad. Sempre utilizzando il simbolo di stringa si puo' inserire il nome del documento da salvare.

The final cartridge III

PRINT

Con questo comando potete stampare direttamente il documento elaborato con il Notepad.

QUIT

Questo comando permette di chiudere l'area di schermo riservata al Notepad e di ritornare al Desktop.

MENU FILE

In questo menu si trovano alcuni utilissimi comandi.

TOP OF FILE

Con questo documento si puo' posizionare il cursore direttamente all'inizio del documento.

REDRAW

Permette di ridisegnare lo schermo

FREEZER

Questo comando attiva il Freezer implementato nella Final Cartridge III. L'unico modo per abbandonare il Freezer e ritornare al Desktop e' quello di selezionare il comando EXIT RUN del "congelatore" stesso.

MENU SCREEN

Questo menu' contiene alcuni comandi che permettono di modificare il tipo di rappresentazione grafica dell'ambiente Notepad.

WORDWRAP

Questo comando abilita il Wordwrap

BOLD

Questo comando permette di digitare o mostrare caratteri gia' esistenti in grassetto.

MENU LINE

Questo menu comprende i comandi per variare i valori della spaziatura interlinea

SPACE

Questo comando, articolato su diversi parametri, permette di variare la distanza fra le righe di testo.

MENU CHARACTER

E' un menu' che permette di selezionare la distanza tra i caratteri digitati nel Notepad

SPACE

Questo comando, articolato su diversi parametri, permette di variare la distanza fra i caratteri digitati

INSERIMENTO DEL TESTO

Potete inserire qualsiasi testo, secondo le normali modalita' di battitura da tastiera.

FUNZIONI DI EDITAZIONE

Con i due tasti cursore potete spostare a piacimento il cursore, su tutto lo schermo.

E' anche possibile spostare il cursore agganciandolo con il puntatore. Basta posizionare quest'ultimo nel punto esatto dove si vuole far apparire il cursore e premere il tasto di fuoco o quello del mouse.

BASIC**INTRODUZIONE**

Nell'ambiente di lavoro BASIC delle Final Cartridge III potete programmare in questo linguaggio nel modo comune, indipendentemente dalla presenza della cartuccia stessa.

Ad ogni modo la Final Cartridge III vi offre alcuni miglioramenti come:

- 1) Scorrimento dei listati: scorrimento, per consultazione, dei programmi in BASIC
- 2) Modifica listati: inserimento, cancellazione e modifica dei listati.
- 2) Interfaccia Stampante: possibilita' di interagire con l'interfaccia stampante, direttamente dal BASIC
- 3) Uscita schermo in bassa risoluzione: possibilita' di ottenere la stampa dello schermo direttamente dal BASIC
- 4) Velocizzatore nastro/disco: possibilita' di gestire il caricamento/salvataggio veloce da nastro o da disco
- 5) Menu a scomparsa: gestione ed utilizzo dei menu a scomparsa
- 6) Comandi BASIC extra: utilizzo dei comandi BASIC extra, offerti dalla Final Cartridge III.

ACCESSO ED USCITA DALL'AMBIENTE BASIC

Potete accedere all'area di lavoro BASIC in tre modi:

- 1) Premendo il tasto < RUN/STOP > mentre si accende il computer
- 2) Selezionando il comando BASIC dal System Menu del Desktop
- 3) Selezionando il comando BASIC dall'ambiente Freezer

Potete uscire dall'area BASIC in cinque modi:

- 1) Selezionando il comando Desktop nel System Menu per ritornare al Desktop
- 2) Digitando "Desktop"
- 3) Premendo il pulsante Freezer (sulla cartuccia), per entrare nell'ambiente Freezer
- 4) Selezionando il comando FINAL KILL per disabilitare e spegnere definitivamente la Final Cartridge III
- 5) Digitando "Kill" e ottenendo lo stesso scopo del punto 4

ESTENSIONI BASIC**SCORRIMENTO DEI LISTATI**

Proprio come succede nel Monitor, avete la possibilita' di far scorrere sullo schermo i listati BASIC. Per fare questo basta agire sui tasti cursore.

The final cartridge III

MODIFICA LISTATI

La Final Cartridge III vi offre alcuni comandi extra per scrivere, correggere e modificare i listati digitati in BASIC.

Per rendere piu' comodo ed immediato lo scorrimento del testo, si premono i tasti <CTRL> & <CLR/HOME> simultaneamente. Cio' produce il posizionamento immediato del cursore a fine listato.

La pressione dei tasti <CTRL> & invece, permette di cancellare la porzione di listato compresa tra la posizione del cursore e la fine di una linea di testo.

Il tasto <CTRL> permette di congelare l'uscita del listato sullo schermo. Cio' si rivela molto utile per bloccare il comando di list del programma.

INTERFACCIA STAMPANTE

Utilizzando la Final Cartridge III potete anche sfruttare una stampante non compatibile Commodore. La Final Cartridge III e' infatti provvista della possibilita' di utilizzare un'interfaccia Centronics parallela.

USCITA SCHERMO IN BASSA RISOLUZIONE

Esiste la possibilita' di stampare direttamente, in bassa risoluzione, l'intero contenuto dello schermo, dall'area di lavoro BASIC. Per fare cio' basta premere i tasti <CTRL> & <RETURN> contemporaneamente.

VELOCIZZATORE NASTRO/DISCO

NASTRO

La Final Cartridge III e' provvista di un velocizzatore che permette di caricare/salvare programmi da nastro 10 piu' velocemente del normale. Questo velocizzatore e' perfettamente compatibile con la maggior parte di questo tipo di accessori hardware o software e permette anche di caricare/salvare i programmi a velocita' normale.

I comandi per gestire il nastro dall'ambiente BASIC sono:

COMANDO	DESCRIZIONE
LOAD	carica a velocita' normale
SAVE	salva a velocita' normale
LOAD "",7	carica usando il velocizzatore
SAVE "",7	salva usando il velocizzatore

DISCO

La Final Cartridge III e' provvista di un velocizzatore che permette di caricare/salvare programmi da disco, rispettivamente 15 e 7 volte piu' velocemente del normale.

I normali comandi di caricamento, gia' accennati al riguardo di altri ambienti di lavoro della Final Cartridge III, utilizzano anch'essi questo tipo di velocizzatore ma, utilizzando quelli relativi alla sezione BASIC, non si dovra' digitare il classico numero di indirizzo periferica 8.

COMANDO	DESCRIZIONE
DLOAD	carica da disco 10 volte piu' veloce del normale
DSAVE	salva su disco 7 volte piu' veloce del normale
DAPPEND	concatena due o piu' file
DVERIFY	verifica un dischetto

Tutti questi comandi sono ulteriormente descritti nella sezione **COMANDI BASIC EXTRA**.

MENU A SCOMPARSA

Nell'ambiente BASIC e' possibile utilizzare alcuni menu a scomparsa. In questi particolari menu si possono trovare tutti i comandi BASIC extra, offerti dalla Final Cartridge III. Premendo il tasto di fuoco si fa apparire questo menu:

SYSTEM	BASIC	DISK	FUNC KEYS
--------	-------	------	-----------

Dopo aver selezionato uno di questi comandi, apparira' il corrispettivo sotto-menu. Eccoli in dettaglio:

SYSTEM	BASIC	DISK	FUNC KEYS
DESKTOP	AUTO	CATALOG	F1
MONITOR	DEL	DAPPEND	F2
KILL MENU	FIND	DOS	F3
FINAL KILL	HELP	DLOAD	F4
	LIST	DSAVE	F5
	OLD	DVERIFY	F6
	RENUM		F7
	TYPE		F8

Potrete trovare ulteriori descrizioni su questi comandi nelle pagine piu' avanti.

ATTENZIONE!

KILL MENU = ACCEDE AL SOTTO MENU

FINAL KILL = DISABILITA E SPEGNE LA CARTUCCIA

COMANDI BASIC EXTRA

con la Final Cartridge III inserita nel computer, potrete utilizzare nuovi comandi BASIC. Potete usare questi comandi in due modi:

- 1) li potete digitare
- 2) li potete inserire, e quindi utilizzarli, nei vostri listati

Di tutti i comandi vi forniamo:

- 1) la nomenclatura
- 2) la sintassi per digitarli

La prima linea mostra l'intero comando, la seconda l'abbreviazione.

Potete digitarli in minuscolo ma, dovrete necessariamente tenere premuto il tasto < SHIFT > per accedere al maiuscolo.

- 3) la funzione del comando
- 4) un esempio del comando
- 5) alcune annotazioni

Ecco, innanzitutto la lista completa di questi comandi extra:

- APPEND
- ARRAY
- AUTO
- BAR
- DAPPEND
- DEL
- DESKTOP
- DLOAD
- DOS
- DOS"\$
- DSAVE
- DUMP
- DVERIFY
- FIND
- HELP
- KILL
- LIST
- MEM
- MON
- OLD
- ORDER
- PACK
- PDIR
- PLIST
- RENUM
- TRACE
- TYPE
- UNPACK

SYSTEM	BASIC	DISK	FUNC KEY
DESKTOP	AUTO	CATALOG	F1
MONITOR	DEL	DAPPEND	F2
KILL MENU	FIND	DOS	F3
FINAL KILL	HELP	DLOAD	F4
	LIST	DSAVE	F5
	OLD	DVERIFY	F6
	RENUM		F7
	TYPE		F8

Vediamo, ora, le specifiche dei singoli comandi

APPEND

Sintassi:
 APPEND [" < file-name > "] [, < device >]
 aP [" < file-name > "] [, < device >]

Questo comando vi offre la possibilita' di aggiungere subroutine che avete su nastro o su disco, ad un programma gia' presente in memoria.

Esempio:
 APPEND "file-name" per il nastro
 APPEND "file-name",8 per il disco

Note: dato che le linee originali del programma rimangono invariate, e' consigliabile renumerare il nuovo listato.

ARRAY

Sintassi:
 ARRAY
 aR

Questo comando lista il contenuto degli Array (vettori dimensionali), contenuti nel vostro programma.
 Esempio: ARRAY

Sullo schermo:
 ARRAY
 AS(1) = "HALLO"
 AS(2) = "TEST"

AUTO

Sintassi:

AUTO [< linenumero > [, < incremento >]]
 aU [< linenumero > [, < incremento >]]

Questo comando numera automaticamente il vostro programma, rendendo la scrittura dei programmi più veloce e più facile.

Esempio: AUTO 10,5 il computer inizia alla linea 10 e, non appena si preme, esso darà le prossime linee di testo: 10 + 5 = 15

AUTO stesso discorso analogo all'AUTO 100,10

AUTO 200 stesso discorso analogo all'AUTO 200,10

Note: Per fermare il comando AUTO premere < RETURN > senza inserire alcun dato. Se il vostro programma termina alla linea 1000, potete usare AUTO 1010,10 per aggiungere linee al programma. Potete anche usare questo comando per inserire linee.

BAR

Sintassi:

BAR [OFF]
 bA [OFF]

Questo comando disabilita o abilita la possibilità di richiamare i menu a scomparsa.

Esempio:

BAR abilita i menu a scomparsa

bar OFF disabilita i menu a scomparsa

Note: se disabilitate i menu a scomparsa, potrete ottenere 24K liberi in più (memoria utilizzata dai menu).

DAPPEND

Sintassi:

DAPPEND [" < file-name > "]
 dA [" < file-name > "]

Questo comando è identico al comando APPEND "file-name",8.

Esempio:

DAPPEND "Part2" aggiunge il file "Part2" al programma già presente in memoria.

DAPPEND aggiunge il primo file del floppy disk al programma già presente in memoria.

Note: Utilizzando questo comando non dovrete più aggiungere l'estensione ",8".

DEL

Sintassi:

DEL [[< first-line >] - [< last-line >]]
 dE [< first-line >] - [< last-line >]

Questo comando cancella parti del programma in memoria

Esempio:

DEL 100-200 cancella le linee dalla 100 alla 200

DEL 250- cancella tutte le linee dalla 250

DEL -100 cancella tutte le linee fino alla 100

DEL - cancella l'intero programma

Note: DEL è l'abbreviazione di DELETE (Cancellare)

The final cartridge III

DESKTOP

Sintassi:
DESKTOP
DE

Questo comando permette di abbandonare l'area di lavoro BASIC e di ritornare in ambiente Desktop. Prima di questo però, il computer domanda "ARE YOU SURE (Y/N)" (siete sicuri si/no?), perché se si lascia l'ambiente BASIC in questo modo, tutti gli eventuali listati presenti in memoria saranno cancellati ed abbandonati.

Esempio: DESKTOP ritorna al Desktop

Sullo Schermo:
DESKTOP
ARE YOU SURE (Y/N) ?

Note: Prima di ritornare al Desktop assicuratevi di aver salvato il vostro programma BASIC in via di editazione o comunque presente sullo schermo, pena la perdita totale dell'intero listato.

DLOAD

Sintassi:
DLOAD [" < programma > "]
dL [" < programma > "]

Questo comando permette di caricare un programma da disco, utilizzando il velocizzatore inserito nella cartuccia. In questo modo la velocità di caricamento sarà incrementata di 6 volte rispetto al normale.

Esempio:

DLOAD "test" carica il programma denominato test da disco
DLOAD carica il primo programma presente in directory

Note: utilizzando questo comando non dovrete usare più l'estensione con il numero di indirizzo periferica "8".

DOS

Sintassi
DOS[" < comando per disco > "][< indirizzo di periferica >]
dO

Questo comando permette di identificare quale tipo di errore è avvenuto, a carico dell'unità a dischi, durante il lampeggiamento della luce rossa del drive. Inoltre, è possibile utilizzare questo comando anche per impartire comandi al drive e per accedere ad altre unità a disco.

Esempio:

DOS legge il canale d'errore
DOS\$ mostra la directory del disco
DOS"NO:nome,id" formatta un floppy disk
DOS"V convalida un disco
DOS"9 cambia l'indirizzo di periferica, in questo caso la numero 9 (solitamente riferita al secondo drive).

Note: DOS"test" ottiene lo stesso scopo della seguente lista di comandi:

OPEN 15,8,15 < RETURN >
PRINT#15,"test" < RETURN >

questi comandi sono descritti nel manuale di istruzioni del drive.

DOS\$

Sintassi:
DOS\$
dO

Questo comando mostra la directory del floppy inserito nel drive senza però, cancellare il programma BASIC eventualmente presente in memoria.

Esempio: DOS\$ mostra il contenuto del floppy disk

Note: Questo comando è molto utile per controllare i programmi già presenti su un floppy disk, prima di inserirne dei nuovi in quest'ultimo. Potete cioè vedere se sul dischetto esiste già un programma con lo stesso nome di quello che state per salvare.

DSAVE

Sintassi:
DSAVE " < programma > "
dS " < programma > "

Questo comando permette di salvare un programma su disco, utilizzando il velocizzatore inserito nella cartuccia.

I programmi saranno salvati 6 volte più velocemente del normale.

Esempio: DSAVE "test" salva il programma denominato test sul disco

Note: Utilizzando questo comando non dovrete più digitare il numero di indirizzo periferica "8".

DUMP

Sintassi:
DUMP
dU

Questo comando permette di scaricare tutte le variabili normali

Esempio: DUMP scarica tutte le variabili normali

Note: per scaricare gli Array (vettori dimensionali), utilizzare il comando ARRAY.

DVERIFY

Sintassi:
DVERIFY [" < programma > "]
dV [" < programma > "]

Questo comando permette di confrontare il programma presente sul floppy disk, denominato "< programma >", con quello presente in memoria.

Se i due sono perfettamente identici, apparirà il solito simbolo "READY" seguito dal cursore lampeggiante. Se non lo sono, apparirà il messaggio VERIFY ERROR, cui seguirà la lista delle discordanze trovate.

Esempio:

DVERIFY "test" verifica il programma denominato test presente sul floppy disk

DVERIFY verifica il primo programma presente nella directory del floppy disk

Note: Dverify è del tutto analogo al comando VERIFY "nome-programma",8. Con questo comando però, non dovrete più digitare l'indirizzo di periferica "8".

The final cartridge III

FIND

Sintassi:

FIND ["<testo>"]/[<comando BASIC>]/[<variabile>]
fl ["<testo>"]/[<comando BASIC>]/[<variabile>]]

Questo comando ricerca, in tutto il listato, una stringa, una parola o un comando e mostra tutte le linee di testo che lo comprendono.

Esempio:

FIND "test" mostra tutte le linee che contengono la stringa "test"

FIND POKE 53280 mostra tutte le linee che contengono il comando POKE

FIND Z mostra tutte le linee che contengono le variabili Z, Z%, Z\$, indicizzate o no

FIND Z\$ mostra tutte le linee che contengono la variabile Z\$ indicizzata o no

FIND Z% mostra tutte le linee che contengono la variabile Z% indicizzata o no.

FIND 9 mostra tutte le linee che contengono il numero 9 come: POKE 19,0 ; POKE 12,191 ; z = 0,192 ecc.

Note: Questo comando risulta molto utile quando si devono ricercare alcune porzioni di testo di cui si ignora la dislocazione.

HELP

Sintassi:

HELP
hE

Questo comando e' molto utile quando si sta effettuando il Debug di un programma. Se ci si imbatte in un Bug (Errore) si dovra' semplicemente digitare HELP per ottenere sullo schermo la linea che contiene l'errore.

Note: Questo comando funziona solo quando si incontra un errore.

KILL

Sintassi:

KILL
kl

Questo comando disabilita la Final Cartridge III

Note: Il LED rosso della cartuccia segnala lo status della Final Cartridge III. Se il LED e' acceso, la cartuccia e' in funzione e se e' spento, la Final Cartridge III risulta disabilitata.

LIST

Sintassi:

LIST [[prima-linea]]-[[ultima-linea]]
ll [[prima-linea]]-[[ultima-linea]]

Questo comando lista il vostro programma in BASIC anche se, si incontra un meccanismo di protezione che potrebbe impedire questo comando.

Il comando in questione, notevolmente migliorato infatti, e' capace di annullare la protezione e fornire l'intero listato del programma in BASIC.

MEM

Sintassi:
MEM
mE

Questo comando mostra la ripartizione della memoria BASIC
Esempio: MEM lista la ripartizione della memoria

Sullo Schermo:

```
MEM
BASIC      38911 BYTES
PROGRAM    2 BYTES
VARIABLES  0 BYTES
ARRAYS     0 BYTES
STRINGS    0 BYTES
FREE       38909 BYTES
```

MON

Sintassi:
MON
mO

Questo comando attiva il Monitor per il linguaggio-macchina, inserito nella Final Cartridge III. Ulteriori dettagli sulle modalita' di utilizzo di questo potente strumento di lavoro implementato nella cartuccia, sono compresi nelle pagine piu' avanti di questo manuale.

OLD

Sintassi:
OLD
oL

Questo comando richiama un programma in BASIC dopo un comando di RESET o di NEW.

Note:

Questo comando e' attivabile solo se non avete ancora incominciato a scrivere o non avete gia' caricato un nuovo listato BASIC in memoria.

ORDER

Sintassi:
ORDER
oR

Questo comando riordina il vostro listato in BASIC. Puo' infatti accadere che, dopo un comando (D)APPEND la numerazione delle linee del programma non sia in ordine. Utilizzando questo comando sara' percio' possibile riordinare tutte le linee del programma BASIC.

Note: potete usare questo comando dopo quelli di APPEND, DAPPEND e RENUMBER.

PACK

Sintassi:
PACK

The final cartridge III

pA

Questo comando permette di compattare un programma al fine di risparmiare memoria. Dopo aver effettuato questa operazione potete salvare il programma e farlo girare nel modo consueto.

Note: Il programma che volete compattare deve iniziare a 0801 (Hex). Per ulteriori informazioni vedere anche il comando UNPACK.

PDIR

Sintassi:

PDIR

pD

Questo comando permette di stampare la directory.

Esempio: PDIR stampa la directory del floppy disk

Note: Questo comando e' del tutto analogo al seguente listato:

LOAD "\$",8

OPEN 1,4

CMD 1

LIST

PRINT #1

CLOSE1

PLIST

Sintassi:

PLIST

pL

Questo comando stampa l'intero listato del programma BASIC presente in memoria.

Esempio: PLIST stampa il listato presente in memoria

Note: Questo comando e' del tutto analogo al seguente listato:

OPEN 1,4

CMD 1

LIST

PRINT#1

CLOSE1

RENUM

Sintassi:

RENUM [< numero di linea > [, < incremento >]]

rE [< numero di linea > [, < incremento >]]

Questo comando permette di rinumerare le linee di un programma BASIC. Utilizzandolo potete creare uno spazio per inserire altre linee o rinumerare un intero programma dopo un comando APPEND.

Esempio:

RENUM 10,5 renunera un programma, partendo dalla linea 10 utilizzando un incremento di 5.

RENUM analogo al RENUM 100,10

RENUM 300 analogo al RENUM 300,10

Note: Questo comando gestisce anche i comando GOTO e GOSUB. Risulta infatti molto utile quando si sta scrivendo un programma e si desidera reimpostare la numerazione di linea. Ad esempio, se si sta scrivendo un programma numerato con incremento di 10 e si decide improvvisamente di inserire 15 linee tra la numero 50 e la numero 60 si puo' utilizzare il comando RENUM per impostare un nuovo incremento globale di 20. In questo modo si otterra' tutto lo spazio necessario per inserire le nuove 15 linee.

TRACE

Sintassi:
TRACE [OFF]
tR [OFF]

Questo comando controlla linea, per linea, un programma la momento della sua esecuzione. Il comando e' attivo fintantoche' non si imposta il TRACE [OFF].

Esempio:
TRACE controlla linea, per linea, un programma in esecuzione.
TRACE OFF annulla il comando precedente.

Note: Quando state scrivendo i vostri programmi e desiderate controllarne il funzionamento di una parte, potete utilizzare questo comando. Giunti poi in una porzione di programma, nella quale non si sospetta la presenza di errori, si puo' disinserire questo comando.

TYPE

Sintassi:
TYPE
tY

Questo comando permette di trasformare il vostro Commodore 64/128 e la vostra stampante in un'unica e completa macchina da scrivere.

Dopo aver guadagnato l'accesso alla stampante, con un comando OPEN, potete impostare il TYPE.

A questo punto potete digitare il testo che volete stampare che verra' trasferito immediatamente su carta, ad ogni pressione del tasto <RETURN>.

Potete infatti spostarvi tra le linee utilizzando i tasti cursore ma, ogni volta che verra' premuto il <RETURN>, il testo verra' immediatamente stampato su 80 colonne.

Per abbandonare il comando TYPE si premono, contemporaneamente, i tasti <RUN/STOP> & <RESTORE>

Esempio:
OPEN 4,4,7 si apre innanzitutto il canale stampante (Vedi le Note seguenti)
TYPE si impartisce il comando testo
testo <RETURN> digitiamo il testo che si vuole stampare
<RUN/STOP> & <RESTORE> si disinscrive il comando TYPE

Note: Il comando OPEN puo' differire da stampante a stampante. Per utilizzare quello giusto, vi consigliamo di consultare il manuale di istruzioni della vostra periferica di stampa, specialmente per quanto riguarda la sezione dedicata all'interfaccia stampante.

UNPACK

Sintassi:
UNPACK
uN

Questo comando permette di de-compattare un programma trattato con il comando PACK.

Note: Vedi anche il comando PACK, piu' sopra.

FREEZER (CONGELATORE)

INTRODUZIONE

Il pulsante di sinistra sul retro della Final Cartridge III attiva il Freezer. Operando su questo pulsante si potrà cioè congelare in memoria qualsiasi programma presente.

Dopo aver premuto questo tasto la Final Cartridge III vi permette di eseguire alcuni comandi come, ad esempio, il trasferimento del programma congelato su disco o su nastro.

ATTIVAZIONE DEL FREEZER

Potete attivare il Freezer in quattro modi:

- 1) Scegliendo il comando FREEZER dal menu del sistema (System Menu) nell'ambiente Desktop.
- 2) Scegliendo il comando FREEZER nel menu del sistema (System Menu) nell'ambiente BASIC.
- 3) Premendo il pulsante di sinistra sul retro della Final Cartridge III.
- 4) Premendo il tasto FREEZE quando la Final Cartridge III e' disinserita.

SPEGNIMENTO DEL FREEZER

Per spegnere e abbandonare il Freezer potete scegliere il comando di chiusura FREEZER dal menu RESET o dal menu EXIT.

COME USARE IL FREEZER

Dopo essere entrati in ambiente Freezer, apparirà questa sbarra di menu:

BACKUP	GAME	COLORS	PRINT	RESET	EXIT
	SPRITE I SPRITE II JOYSWAP AUTOFIRE				

Per selezionare uno dei comandi bisogna posizionarvi sopra il puntatore, tenendo ovviamente premuto il tasto di fuoco. Quando il comando desiderato appare piu' luminoso, si rilascia il tasto di fuoco.

SOMMARIO DEI COMANDI DEL FREEZER

- Backup DISK
- Backup TAPE
- Backup Fdisk
- Backup FTape
- Game Sprite I
- Game Sprite II
- Game Joyswap
- Game Autofire
- Colors BackGnd
- Colors ForeGng
- Colors Border
- Print Settings

Print View
Print View Border
Print View ForeGround
Print View BColor0
Print View BColor1
Print View BColor2
Print View BColor3
Print View Exit
Reset Kill
Reset Zero Kill
Reset CBM64
Exit Run
Exit Monitor
Exit Desktop

MENU BACKUP

La Final Cartridge III permette di copiare, trasferendoli su nastro o su disco, i programmi caricati e congelati nella memoria del computer. Attenzione pero': questa particolare caratteristica della cartuccia va utilizzata solo a scopo personale e non e' intesa per copiare ed eventualmente commercializzare software protetto da qualsiasi tipo di Copyright.

I programmi cosi' "copiati" e salvati infatti, possono essere caricati e fatti girare su qualsiasi computer Commodore 64/128 anche se non si possiede la Final Cartridge III.

Ma, se intendete dare i vostri programmi copiati ad amici o conoscenti che non posseggono una Final Cartridge III, assicuratevi di non aver attivato, prima del salvataggio del programma congelato, lo SPRITE KILLER o l'AUTOFIRE per il joystick!

BackUp Disk

Questo comando permette di copiare e trasferire su disco, a velocita' normale, un programma precedentemente caricato e congelato in memoria.

BackUp Tape

Questo comando permette di copiare e trasferire su nastro, a velocita' normale, un programma precedentemente caricato e congelato in memoria.

BackUp FDisk

Questo comando permette di copiare e trasferire su disco, ad alta velocita', un programma precedentemente caricato e congelato in memoria.

BackUp FTape

Questo comando permette di copiare e trasferire su nastro, ad alta velocita', un programma precedentemente caricato e congelato in memoria.

MENU GAME

Questo menu comprende alcuni comandi che possono facilitare notevolmente i vostri videogame preferiti. Vi offre infatti uno Sprite Killer e un Joystick Port Charger & Autofire.

Venti secondi dopo aver attivato questo comando, il programma riprende a girare. Sfortunatamente e' possibile che alcuni programmi disabilitino i comandi suddetti e che si renda percio' necessaria, la reinstallazione di questi ultimi, durante la varie fasi di gioco.

Game Sprite I

Questo comando permette di disabilitare la collisione fra gli sprite di un programma. Ricordate pero' che non tutti i programmi utilizzano sprite ed il controllo della collisione fra questi; non sorprendetevi quindi se, durante certi programmi, rimarrete ciononostante uccisi!

In questo caso infatti, la disabilitazione della collisione fra sprite non avra' alcun effetto.

Game Sprite II

Questo comando disabilita la collisione fra gli sprite e lo scenario di gioco.

Game Joyswap

The final cartridge III

Questo comando permette di cambiare la porta joystick.

Utilizzandolo cioè, non dovrete spostare il jack del joystick da una porta all'altra se uno specifico programma richiederà l'utilizzo di quella non collegata.

Game Autofire

Questo comando permette di dotare della funzione di fuoco a ripetizione automatico (Autofire), qualsiasi joystick che non possiede questa caratteristica.

Cio' risulta molto utile per i programmi cosiddetti "Spara e Fuggi" in cui, un tipo di fuoco a ripetizione può rivelarsi molto utile per distruggere orde intere di avversari.

Ogniqualevolta si mantiene premuto il tasto di fuoco, l'autofire verrà automaticamente inserito.

MENU COLORS

Questo menu comprende alcuni comandi che permettono di modificare i colori dello schermo.

Colors BackGnd

Questo comando cambia il colore dello sfondo

Colors ForeGnd

Questo comando cambia il colore dei caratteri dello schermo

Colors Border

Questo comando cambia il colore del bordo dello schermo

MENU PRINT

Questo menu permette di stampare su supporto cartaceo l'intero schermo, mostrarlo all'utente, e di riattivare l'interfaccia parallela Centronics.

Print Settings

Questo comando permette di aprire la finestra di stampa per poter stampare lo schermo. Questa finestra è descritta nella sezione dedicata agli STRUMENTI.

Print View

Questo comando permette di mostrare lo schermo che si desidera stampare. Dopo aver impostato questo comando sarà possibile osservare l'intero schermo, facendolo scorrere nella finestra, utilizzando i tasti cursore. Apparirà quindi una speciale sbarra di menu: MENU BAR FREEZER VIEW.

Questa vi permette di cambiare i colori dello schermo, attraverso i seguenti comandi:

Print View Border: modifica il colore del bordo dello schermo (incrementa il registro 53280 (D020 Hex))

Print View ForeGround: modifica il colore dei caratteri dello schermo. (incrementa il registro 53280 (D020 Hex))

Print View BColor0: modifica il colore 0 del fondale. (incrementa il registro 53281 (D021 Hex))

Print View BColor1: modifica il colore 1 del fondale. (incrementa il registro 53282 (D022 Hex))

Print View BColor2: modifica il colore 2 del fondale. (incrementa il registro 53283 (D023 Hex))

Print View BColor3: modifica il colore 3 del fondale. (incrementa il registro 53284 (D024 Hex))

Print View Exit

Questo comando abbandona l'opzione di veduta dello schermo da stampare. Si ritorna così al menu a scomparsa del Freezer.

MENU RESET

Questo menu contiene i comandi per resettare il computer e riattivarlo in determinati modi.

Reset Kill

Questo comando permette di resettare il computer e di riattivarlo in modalita' Commodore 64/128.

Reset Zero Kill

Questo comando resetta il computer e azzera la memoria prima di riattivarlo.

Reset CBM64

Questo comando resetta il computer e lo riattiva nel semplice modo Commodore, disinserendo la Final Cartridge III.

MENU EXIT

Questo menu contiene i comandi per abbandonare l'ambiente di lavoro del Freezer.

Exit Run

Questo comando permette di riprendere l'esecuzione di un programma congelato.

Exit Monitor

Questo comando permette di uscire dall'ambiente Freezer e di accedere al Monitor.

Exit Desktop

Questo comando permette di uscire dall'ambiente Freezer e di accedere al Desktop.

IL MONITOR

INTRODUZIONE

Il Monitor implementato nella Final Cartridge III e' molto potente e versatile. Presenta quattro funzioni principali:

- 1) Monitor per Linguaggio Macchina
- 2) Monitor per il floppy disk
- 3) Monitor per i caratteri
- 4) Monitor per gli sprite

Utilizzando il Monitor per il Linguaggio Macchina, potete comunicare direttamente, in questo linguaggio, con il computer.

Il grosso vantaggio del "dialogo" in Linguaggio Macchina e' quello di poter sfruttare una velocita' di gestione e di esecuzione dei programmi decisamente maggiore di quella del linguaggio BASIC.

Prima di iniziare a programmare in Linguaggio Macchina, vi consigliamo di leggere qualche manuale al riguardo, per familiarizzarvi.

Il Monitor per il Linguaggio Macchina della Final Cartridge offre dei comandi extra che possono sveltire e facilitare notevolmente la stesura di un programma. Inoltre, durante la programmazione, si possono utilizzare alcuni dei tasti funzione della keyboard.

Utilizzando il Monitor per il floppy disk, potete esaminare il drive, gestire la memoria di questo e fare un sacco di altre cose.

Utilizzando il Monitor per i caratteri, potete esaminare e modificare i caratteri di scrittura potendo perfino creare nuovi set di font testo.

Utilizzando il Monitor per gli Sprite potete esaminare e modificare gli sprite dei vari programmi e, inoltre, disegnarne dei nuovi, senza alcuna limitazione.

ACCESSO ED USCITA DAL MONITOR

Potete accedere al Monitor in quattro modi:

- 1) Dal BASIC, digitando il comando MONITOR
- 2) Dal BASIC, premendo il tasto F2
- 3) Dal BASIC, selezionando il comando MONITOR nel menu a scomparsa
- 4) Dal Freezer, selezionando il comando MONITOR

Fatto questo, si otterra' la rappresentazione dei vari registri, simile a questa:

```

C*
PC RQ BK AC XR YR SP NV#BDIZC
.;AB20 EA31 07 85 FF 06 F9 *.*.*.*

```

Potete abbandonare il Monitor digitando semplicemente il comando X (dall'Exit) e premendo X e <RETURN>

TERMINOLOGIA GENERALE, TECNICA E MODALITA' DI IMPIEGO

Vogliamo, innanzitutto, spiegare alcuni termini per rendere piu' comprensibile questa sezione del manuale della Final Cartridge III.

PROMPT

Il Monitor usa il classico Cursore di Richiesta (Prompt). Questo cursore identifica la pozione sullo schermo in cui appariranno i dati inseriti.

RAPPRESENTAZIONE DELLA MEMORIA

Come probabilmente gia' saprete, la memoria del computer viene riempita con molti dati. Questi possono essere numeri, testo, programmi, caratteri e sprite. La Final Cartridge III vi offre la possibilita' di mostrare il contenuto della memoria, ripartito secondo i suddetti dati.

Per esemplificare ulteriormente questo discorso, vi mostriamo la stessa rappresentazione della memoria del computer, in alcuni differenti modi:

```

.: 2000 48 41 4C 4C 4F 20 44 49 HALLO DI      rappr. numerica
.: 2000 HALLO DIT IS EEN TEST V/D FC III    rappr. testuale
.] 2000 *.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*  rappr. in sprite
.[ 2000 *.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*  rappr. caratteri
., 2000 48 PHA                               rappr. programma

```

SCORRIMENTO

In tutti i modi di rappresentazione, esiste la possibilita' di far scorrere queste serie di dati, sullo schermo. Si utilizzano, ovviamente, i tasti cursore del computer.

Diventa' percio' molto facile esaminare vaste porzioni di memoria. Analogamente, si potranno comodamente osservare e gestire, anche piccole porzioni di memoria.

MODIFICA

Con l'impiego della Final Cartridge III e' possibile gestire e modificare comodamente la memoria del computer. Dovete semplicemente digitare i nuovi dati sopra quelli gia' esistenti. E, per confermare la vostra modifica, dovrete poi premere il tasto <RETURN>, i dati che potete modificare sono sottolineati in questo sommario:

```

.: 2000 48 41 4C 4C 4F 20 44 49 HALLO DI      rappr. dei valori
.: 2000 HALLO DIT IS EEN TEST V/D FC III    rappr. testuale
.] 2000 *.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*  rappr. sprite
.[ 2000 *.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*  rappr. caratteri
., 2000 48 PHA                               rappr. programma

```

ATTIVAZIONE E SELEZIONE DEI VARI BANCHI DI MEMORIA

Il vostro Commodore possiede alcune ROM. Utilizzando il comando di BANK SWITCHING O (Selezione dei Banchi di Memoria), e' possibile attivare e disattivare i vari banchi di memoria ROM.

Nella rappresentazione dei registri potete vedere in quale dei banchi di memoria vi trovate attualmente.

Per ulteriori informazioni vi consigliamo di leggere la descrizione del comando O.

MODI DI LAVORO

Se possedete un disk drive potete lavorare su due differenti tipi di memoria: la memoria del computer e quella dell'unita' a dischi.

Ecco perche' la Final Cartridge III offre due modi di lavoro; il primo (Mode 1), gestisce la memoria del computer, il secondo (Mode 2), la memoria del disk drive.

A seconda della modalita' in cui vi trovate, sara' utilizzata una delle due memorie sopradescritte.

SELEZIONE DEI MODI DI IMPIEGO

Il Monitor, una volta attivato, seleziona sempre la modalita' 1 (Memoria del computer). Tutti i comandi che richiedono memoria quindi, utilizzeranno quella dell'elaboratore.

Potete riconoscere questa modalita' di lavoro nella rappresentazione dei registri che, a questo punto, mostrera' il banco di ROM attivo del computer.

Per accedere alla memoria del disk drive si utilizza il comando OD. Tutti i comandi che utilizzano memoria, a questo punto sfrutteranno quella dell'unita' a dischi.

Potete riconoscere questa modalita' di lavoro nella rappresentazione dei registri che mostrera' le lettere DS come banco selezionato.

Per ritornare al modo 1 (Memoria del computer) dovrete digitare il comando O (o il comando O seguito dal banco di memoria con cui volete lavorare).

TIPI DI COMANDI

Per comunicarvi i comandi che agiscono con la memoria del computer e con quella del disk drive, analizzeremo quelli relativi ai due rispettivi banchi di memoria.

La lettera C significa "comando per memoria computer" mentre, la lettera D "comando per memoria disk drive".

Se, infine, appaiono entrambe le lettere, il comando in questione sara' operativo in tutti e due i banchi di memoria.

SOMMARIO DEI COMANDI

Qui potrete trovare un sommario completo dei comandi utilizzabili per il Linguaggio Macchina.

- A Assemble
- C Compare
- D Disassemble
- F Fill memory
- G Go
- H Hunt memory
- O Bank switching
- P Print
- R Register display
- S Save
- T Transfer memory
- X eXit
- # Converting decimal to hexadecimal
- \$ Converting hexadecimal to decimal
- drive
- *R read sector
- *W Write sector

The final cartridge III

In questo sommario, i comandi sono descritti in ordine alfabetico. Tutti gli indirizzi ed i numeri sono elencati in esadecimale. Qualora si passi ad annotazioni decimali, vi saranno opportune note.

A Assemble / Scrittura dei programmi in Linguaggio Macchina

Sintassi:

Axxxx mnemo [operand]

xxxx = indirizzo di partenza

mnemo = istruzione per il linguaggio macchina

operand = operando per l'istruzione

Questo comando permette di scrivere programmi in Linguaggio Macchina.

Esempio:

AC000 LDA #\$00 questa stringa inserisce il comando LDA #\$00 alla locazione di memoria C000

Note: Se state scrivendo piu' di una linea, dovete impartire questo comando una sola volta. Il computer effettua il computo della prossima locazione di memoria per la seguente istruzione, in modo da permettervi di digitare esclusivamente quest'ultima, seguita dal rispettivo operatore. Quando avrete terminato premete < RETURN > a questo punto il Monitor accettera' gli altri comandi.

Tipo: C, D

C Compare Memory / confronto di blocchi di memoria

Sintassi:

C xxxx yyyy zzzz

xxxx = indirizzo di partenza del primo blocco

yyyy = indirizzo di arrivo del primo blocco

zzzz = indirizzo di partenza del secondo blocco

Questo comando confronta un blocco di memoria con un altro, informandovi delle eventuali differenze fra questi. I numeri che appaiono le locazioni di memoria che non corrispondono (differenti). Se i due blocchi di memoria sono perfettamente identici pero', nessuna annotazione apparira' sullo schermo.

Esempio:

C 1000 1FFF 4000

questo comando confronta il blocco da 1000 a 1FFF con il blocco da 4000 a 4FFF

Note: Non c'e' bisogno di specificare l'indirizzo finale del secondo blocco in quanto verra' calcolato automaticamente dal computer.

Tipo: C, D

D Disassemble / disassembla un programma in L.M.

Sintassi:

D xxxx yyyy

xxxx = indirizzo di partenza

yyyy = indirizzo di arrivo

Questo comando disassembla un programma in Linguaggio Macchina, trasformandolo in un listato piu' leggibile e comprensibile all'utente.

Esempio:

D 3000 300A disassembla un programma dalla locazione di memoria 3000 alla locazione 300A

Sullo Schermo:

```
.D 3000 300A
., A9 00 LDA #$00
., 8D 20 D0 STA $D020
., A9 00 LDA #$00
., 8D 21 D0 STA $D021
., 00 BRK
```

Note: Per iniziare a disassemblare un programma lungo, potrete semplicemente digitare "D" seguito dalla locazione di partenza. Cio' disassemblera' un comando per volta e voi potrete continuare facendo scorrere lo schermo con il listato.

Tipo: C, D

EC Edit Character / editazione caratteri

Sintassi:

```
EC xxxx yyyy
xxxx = indirizzo di partenza
yyyy = indirizzo di arrivo
```

Questo comando mostra la memoria con la rappresentazione dei caratteri. Avrete quindi la possibilita' di modificare i caratteri digitando "*" se vorrete impostare un bit o "." se vorrete cancellarlo.

Esempio:

EC 2000 2008 mostra la memoria dall'indirizzo 2000 fino al 2008 in rappresentazione a caratteri.

Sullo Schermo:

```
.EC 2000 2008
.[2000 ..****..
.[2001 ..**..**
.[2002 ..**..**
.[2003 ..**..**
.[2004 ..**....
.[2005 ..**....
.[2006 ..****..
.[2007 ..****..
```

Tipo: C, D

ES Edit Sprites / editazione degli sprite

Sintassi:

```
ES xxxx
xxxx = indirizzo di partenza
```

Questo comando mostra la memoria con la rappresentazione degli sprite. Avete la possibilita' di modificare gli sprite digitando "*" se volete impostare un bit o "." se volete cancellarne uno.

Esempio:

ES 2000 2008 mostra la memoria con la rappresentazione degli sprite, dalla locazione 2000 fino alla 2008.

Sullo schermo: .ES 2000 2008

```
[2000 .....*...
.[2003 .....
.[2006 .....
.[2009 .....
.[200C .....
.[200F .....
.[2012 .....
.[2015 .....

```

The final cartridge III

[2018

Tipo: C, D

F Fill Memory / riempie le locazioni con un valore

Sintassi:

F xxxx yyyy zz

xxxx = indirizzo di partenza

yyyy = indirizzo di arrivo

zz = il valore che volete immagazzinare in tutte le locazioni di memoria

Questo comando inserisce in tutte le locazioni di una certa area di memoria con un dato specifico.

Esempio:

F 3000 4000 00 questo inserisce nell'area di memoria da 3000 a 4000 il valore 00.

Note: Questo comando e' spesso molto utile per riempire una determinata area di memoria per programmare, in pochissimo tempo.

Tipo: C, D

G Go / manda in esecuzione un programma in L.M.

Sintassi:

G xxxx

xxxx = indirizzo di partenza

Questo comando manda in esecuzione un programma in L.M., partendo dalla locazione di memoria specificata.

Esempio:

G 3000 manda in esecuzione il programma partendo dalla locazione di memoria 3000.

Tipo: C, D

H Hunt Memory / ricerca una stringa od un numero

Sintassi:

H xxxx yyyy z1 z2 z3" < testo > "

xxxx = indirizzo di partenza

yyyy = indirizzo di arrivo

zn = valore ricercato

testo = stringa ricercata

Questo comando esamina un blocco di memoria, ricercando in esso una determinata stringa di testo, un numero o un gruppo di numeri. Tutte le locazioni di memoria che contengono i dati ricercati saranno quindi mostrate sullo schermo.

Esempio:

H 1000 8000 A9 00 questo comando ricerca il valore A9 00 dalla locazione 1000 fino alla 8000.

H 2000 F000 "FINAL" ricerca la stringa testo FINAL dalla locazione 2000 fino alla F000

Note: Questo comando puo' ricercare una porzione particolare del programma. Inserendo il valore A9 00, si effettuera' la ricerca per l'istruzione LDA #00.

Tipo: C, D

I Interpret / mostra la memoria come testo

Sintassi:
I xxxx yyyy
xxxx = indirizzo di partenza
yyyy = indirizzo di arrivo

Questo comando permette di rappresentare sotto forma di testo una porzione della memoria. Inoltre permette, a questo punto, di modificarla, digitando caratteri da tastiera.

Esempio:
I 2000 203F

Sullo Schermo:
.I 2000 203F
.,2000 HALLO DIT IS EEN TEST V/D FC III

Note: questo comando vi permette di inserire del testo a piacere nei vostri programmi in Linguaggio Macchina.

Tipo: C, D

L Load / carica in memoria un programma in L.M.

Sintassi: L "< programma > ",xx[,yyyy]
x = indirizzo di periferica per il nastro (00), per il disco (08)
yyyy = indirizzo di partenza

Questo comando permette di caricare in memoria un programma, da nastro o da disco.

Esempio:
L "test",01 questo comando carica il programma denominato TEST, dal registratore a cassetta
L "test",08 questo comando carica il programma denominato TEST, dall'unita' a dischi
L "test",08,2000 comando identico al precedente ma, rilocato in memoria.

Note: Fornendo un indirizzo di partenza e' possibile rilocare il programma in memoria. Cio' si rivela molto utile per unire fra di loro numerose piccole sub-rotine in Linguaggio Macchina. A questo punto infatti, sara' possibile esaminare automaticamente i programmi di partenza, attraverso la loro rilocazione. Un caricamento rilocato in memoria e' possibile solo se state utilizzando un disk drive come periferica per il trasferimento dei dati.

Tipo: C.

M Memory Display / mostra la memoria

Sintassi:
M xxxx yyyy
xxxx = indirizzo di partenza
yyyy = indirizzo di arrivo

Questo comando permette di rappresentare il contenuto di un blocco di memoria, sia in formato esadecimale, sia, quando e' possibile, sotto forma di caratteri. (ad esempio, lettere, numeri o simboli grafici). Il contenuto di queste locazioni di memoria sara' percio' mostrato sullo schermo.

Il primo numero (a quattro cifre) di ogni linea rappresenta l'indirizzo di memoria esadecimale. Gli otto numeri (a due cifre) sono il contenuto della prima locazione di memoria e delle sette locazioni seguenti. Al termine di ogni linea c'e' una serie di otto caratteri.

Gli otto numeri (a due cifre) sono i codici ASCII dei suddetti caratteri.

Esempio:
M 2000 2010

The final cartridge III

```

.:2000 48 41 4c 4c 4f 20 44 49 HALLO DI
.:2008 54 20 49 53 20 45 45 4c T IS EEN
.:2010 20 54 45 53 54 20 56 2f TEST V/
.:2018 44 20 46 43 20 49 49 49 D FC III
    
```

Sullo Schermo: .M 2000 201F

Note: Per iniziare a esaminare una grossa porzione di memoria, si puo' digitare semplicemente "M" seguito dalla locazione di partenza. Questo mostrera' il contenuto di questa locazione e quello delle sette successive. Per continuare si puo' far scorrere il testo con i tasti cursore. A questo punto sara' anche possibile modificare il contenuto delle locazioni, operando sui valori rappresentati sullo schermo.

Tipo: C, D.

O Bank Switching / selezione dei banchi di memoria

Sintassi:

Ox (la lettera O seguita da una valore)

x = e' il valore, da 1 fino a 7, che segue la lettera O

Questo comando permette di selezionare ed attivare i banchi di memoria ROM del computer e dell'unita' a floppy disk. In questo modo sara' quindi possibile utilizzare tutti i 64K del Commodore 64/128. Potete utilizzare questo comando anche per uscire dal Monitor dell'unita' a dischi.

Va lu	\$0000-\$7FFF 0-32767	\$8000-\$9FFF 32768-40959	\$A000-\$BFFF 40960-49151	\$C000-\$CFFF 49152-53247	\$D000-\$DFFF 53248-57343	\$E000-\$FFFF 57344-65535
00	RAM	RAM	RAM	RAM	RAM	RAM
01	RAM	RAM	RAM	RAM	RAM	RAM
02	RAM	RAM	BASIC	RAM	CHAR-ROM	KERNEL
03	RAM	RAM	BASIC	RAM	CHAR-ROM	KERNEL
04	RAM	RAM	RAM	RAM	RAM	RAM
05	RAM	RAM	RAM	RAM	I/O-REG	RAM
06	RAM	RAM	BASIC	RAM	I/O-REG	KERNEL
07	RAM	RAM	BASIC	RAM	I/O-REG	KERNEL

Questi valori selezionano e attivano le seguenti ROM:

Spiegazioni:

CHAR-ROM / Caratteri ROM

I/O-REG / Registro Input/Output e Timer (CIA#1 e CIA#2)

KERNEL / Sistema Operativo (Kernel)

OD Disk Monitor / Monitor del disk drive

Sintassi:

OD

Questo comando permette di accedere al monitor dell'unita' a dischi. A questo punto tutti i comandi che richiedono memoria, utilizzeranno quella del disk drive.

Note: Per ritornare al monitor del computer, si dovrà digitare solo il comando "O".

Tipo: C, D.

P Print memory / stampa il Linguaggio Macchina

Sintassi:

P

Permette di indirizzare l'output su stampante quando si usano comandi come D 1000 10A0 o EC 2000 2030. Per ritornare all'output su schermo, digitare ancora il comando "P".

Tipo: C.

R Register Memory / esamina i registri

Sintassi:

R

Questo comando mostra i vari registri, comprendendo anche quello di stato (Status Register). Potete anche modificarne i valori.

Esempio: R

Sullo Schermo:

```
.R
.PC IRQ BK AC XR YR SP NV#BDJZC
.C000 A31 07 06 56 EA FC ***.*
```

Note: I registri sono:

- PC = Program Counter (contatore)
- IRQ = Interrupt Requester (comando di interruzione)
- SR = Status Register (Registro di Stato)
- AC = Accumulator (Accumulatore)
- XR = X Register (Registro di X)
- YR = Y Register (Registro di Y)
- S = Stack Pointer (Puntatore di accumulazione)
- N = Negative Flag Status Register (Flag Negativo del Registro di Stato)
- V = Overflow Flag Status Register (Flag di Sovraccarico del Registro di Stato)
- # = Non Usato
- B = Break Command Flag Status Register (Flag di comando di interruzione per il registro di stato)
- D = Decimal Mode Flag Status Register (Flag di Modo Decimale del Registro di Status)
- I = Interrupt Disable Flag Status Register (Flag di Disabilitazione Interruzione del Registro di Status)
- Z = Zero Flag Status Register (Flag di Zero del Registro di Status)
- C = Carry Flag Status Register (Flag di Trasporto del Registro di Status)

Se state scrivendo la vostra routine di interruzione (Interrupt Routine), dovete semplicemente cambiare l'indirizzo di quella attuale, nell'elenco dei registri, mostrato sullo schermo. In questo modo non dovrete scrivere alcun programma per modificare il vettore di interruzione.

Tipo: C.

S Save Memory / salva un programma in L.M.

Sintassi: S "< programma >" xx,yyy,zzzz

xx = numero di indirizzo periferica, 01 per il registratore a cassette o 08 (09) per il disk drive

yyy = locazione di partenza del programma

zzzz = locazione di fine del programma + 1

The final cartridge III

Questo comando permette di salvare su disco o su nastro il vostro programma in linguaggio macchina

Esempio:

S "test", 01,1000,2000 questo comando salva, su nastro, la memoria dalla locazione 1000 fino alla 1FFF per il programma test

S "test",08,1000,2000 analogo al precedente, con salvataggio su disco

T Transfer memory / trasferisce blocchi di memoria

Sintassi:

T xxxx yyyy zzzz

xxxx = indirizzo del blocco di partenza

yyyy = indirizzo di fine del blocco di partenza

zzzz = indirizzo di partenza dove dev'essere spostato il blocco

Questo comando permette di trasferire un blocco da un punto all'altro dell'intera memoria

Esempio:

T 2000 3000 9000 questo copia il blocco dalla locazione 2000 alla 3000, alla locazione 9000

Note: Il computer calcola automaticamente l'indirizzo di fine. Attenzione: non e' possibile trasferire un blocco su se stesso

Tipo: C, D.

X eXit / abbandona l'ambiente Monitor

Sintassi:

X

Questo comando permette di uscire dall'ambiente di lavoro del Monitor.

Converting Dec/Hex Converte decimale in esadecimale

Sintassi:

<NUMERO >

numero = numero che si vuole convertire in notazione esadecimale, digitandolo in decimale.

\$ Converting Hex/Dec / Converte decimale in esadecimale

Sintassi:

\$ xxxx

xxxx = numero che si vuole convertire in notazione decimale, digitandolo in esadecimale

Esempio:

\$ D021 il comando converte il numero D021 (esadecimale) in 53281 (decimale).

@ Disk command / comandi da disco

Sintassi:

@ [< comando da disco >]

Questo comando permette di mostrare il canale d'errore (Error Channel), e di impartire comandi al DOS dell'unita' a floppy disk.

Esempio:

@ segnala l'errore intercorso su disco

@\$ mostra la directory del disco

\$N:nome,id formatta il disco

Note: questo comando e' analogo a quello DOS[®] dell'ambiente BASIC

***R Read Block / legge un blocco di memoria**

Sintassi:

*R xx yy zz

xx = numero di traccia del blocco

yy = numero di settore del blocco

zz = locazione di memoria in cui inserire il blocco (zz e' uguale a zz00)

Questo comando legge un blocco di memoria, dal floppy disk, e lo pone nella memoria del computer dove potrete esaminarlo e modificarlo.

Esempio:

*R 12 00 CE legge il primo blocco della directory e lo mette nella locazione CE00.

*R 12 00 legge il primo blocco della directory e lo mette nella locazione CF00 (considerata locazione standard (Default))

***W Write Block / scrittura di un blocco**

Sintassi:

*W xx yy zz

xx = numero di traccia del blocco

yy = numero di settore del blocco

zz = locazione di memoria dalla quale si preleva il blocco (zz e' uguale a zz00)

Questo comando permette di scrivere un blocco sul dischetto.

Esempio:

*W 12 00 CE scrive, come primo blocco della directory del disco, il blocco dalla locazione CE00 alla CEFF

*W 12 00 scrive, come primo blocco della directory del disco, il blocco dalla locazione CF00 alla CFFF (utilizzando le locazione di memoria standard)