

# AMSWORD

(TASWORD 464)

© Tasman Software Ltd., and AMSOFT  
1984

**SOFT 164**

Este programa está registrado y su venta sujeta a la condición de que no será prestado, revendido, alquilado ni circulado en ninguna forma.

**Tasman Software Ltd  
Springfield House  
Hyde Terrace  
Leeds LS2 9LN**

**Copyright ©1984 Amstrad Consumer Electronics plc**  
All rights reserved  
First edition 1984

La reproducción o la traducción de cualquier parte de este trabajo o de las cintas en cassette con el programa informático que acompaña esta publicación, sin permiso del propietario de los derechos, vulnera completamente la ley.

**Amstrad Consumer Electronics plc  
Brentwood House  
169 Kings Road  
Brentwood  
Essex**

Editado por **INDESCOMP, S.A.**  
Avda. Mediterráneo, 9 - 28007 MADRID (ESPAÑA)

Derechos reservados en lengua española: **INDESCOMP, S.A.**

Traduce, compone e imprime: **CONORG, S.A.**

**I.S.B.N.: 84-86176-14-x**

**Depósito Legal: M-43273-1984**

## Contenidos

<b>Comenzando a trabajar con Amsword</b> .....	4
Aprendiendo a usar Amsword .....	4
Los signos Δ ∇ .....	4
<b>Cómo funciona Amsword</b> .....	5
El Fichero de Texto .....	5
La Ventana .....	5
El Cursor .....	5
El Teclado .....	5
La Auto-repetición .....	5
Las Teclas de Comando .....	6
La Indivisión de Palabras .....	7
La Justificación de Líneas .....	7
El Cursor Alargado .....	7
Buenas Prácticas Tipográficas .....	8
Las Secciones de Referencia .....	8
<b>Instauración del Amsword</b> .....	9
Preservación del Amsword .....	9
<b>Cargando y Guardando Ficheros de Texto</b> .....	10
Guardar .....	10
Cargar .....	10
Mezclar .....	11
El Tutor Amsword .....	11
<b>Las Teclas de Comando</b> .....	12
<b>Comandos de Ayuda</b> .....	12
ESC muestre página de ayuda .....	12
Δ 1 ponga ayuda .....	12
Δ 2 quite ayuda .....	12
Δ [ suba texto de ayuda .....	12
Δ ] baje texto de ayuda .....	12
Δ 3 tome ayuda .....	12
Δ 4 deje ayuda .....	12
<b>Movimiento del cursor</b> .....	13
ENTER .....	13
<b>FLECHAS</b> - mueve el cursor .....	13
Δ ↑ al comienzo del fichero de texto .....	13
Δ ↓ al final del fichero de texto .....	13
Δ ← al comienzo de línea .....	13
Δ → al final de línea .....	13
Δ > baje imagen una línea .....	13
Δ < suba imagen una línea .....	14
▼ ↓ baje imagen rápidamente .....	14
▼ ↑ suba imagen rápidamente .....	14
▼ → una palabra a la derecha .....	14
▼ ← una palabra a la izquierda .....	14

**Las Teclas de Comando (continuación)****Comandos de Formateo en Pantalla**

Δ Q mueva texto a la izquierda	15
Δ W centre línea	15
Δ E mueva texto a la derecha	15
Δ J reforme párrafo	15
Δ K justifique línea	15
Δ L desjustifique línea	16
Δ U reforme duro	16
Δ F ponga/quite justificación de líneas	16
Δ G ponga/quite indivisión de palabras	17

**Comandos de Borrado**

DEL suprime carácter a la izquierda	17
CLR suprime carácter en cursor	17
▼ DEL suprime palabra	17
Δ DEL suprime línea	17
Δ CLR borre fichero de texto	17
Δ C suprime bloque	17

**Comandos de Inclusión**

Δ I inserte línea o carácter	18
Δ H ponga/quite inserción de texto	18

**Comandos para Márgenes**

Δ A fije margen izquierdo	19
Δ S borre márgenes	19
Δ D fije margen derecho	19

**El Comando de Búsqueda**

Δ R sustituya o encuentre texto	20
---------------------------------	----

**Comandos para Bloques**

Δ B marque comienzo de bloque	21
Δ V marque final de bloque	21
Δ M mueva bloque de texto	21
Δ N copie bloque de texto	21
Δ C borre bloque de texto	21

**Comandos de Tabulación**

TAB mueva cursor hasta tope	22
▼ TAB ponga tope de tabulación	22
Δ TAB quite tope de tabulación	22
Δ X reponga topes	22
Δ Z limpie topes	22

**Comandos para Impresora**

Δ P exhiba/oculte ruptura de página	23
Video inversa-U avance de página	23
Δ 6 deje línea superior en cabecera	23
Δ T coja cabecera	23
Δ 7 deje línea superior en pie de página	24
Δ Y deje pie de página	24

**Caracteres Especiales**

Δ SPACE caracteres de control de impresora	25
Δ \segundo repertorio de caracteres	25
Δ * mayúsculas a minúsculas	25
Δ + minúsculas a mayúsculas	25

Otras teclas de comando	26
Δ ENTER guarde/cargue/mezcle/imprima texto	26
CAPS LOCK	26
COPY	26
<b>Impresión de texto</b>	27
Terminología de impresora	27
<b>Las Opciones al Imprimir</b>	28
Comience en línea...	28
Finalice en línea...	28
Número de Copias	28
Espaciado entre Líneas	28
Continuo u hoja a hoja	29
Avance de Página en rupturas	29
Imprima cabecera	29
Imprima pie de página	29
Imprima números de página	29
Arriba o abajo	30
En medio o a los lados	30
Comience a numerar en	30
Margen izquierdo al imprimir	30
Avance de página después de imprimir	30
<b>Formato de Salida</b>	31
Rupturas de página	31
Rupturas de página automáticas	31
Avances de página forzados	32
Formato de página	32
Caracteres de control de impresora	33
Caracteres normales al imprimir	34
Segundo repertorio de caracteres al imprimir	34
<b>Acomodación del Programa</b>	35
Definir formato de página	36
Definir caracteres normales imprimibles	37
Definir caracteres de control de impresora	38
Definir segundo repertorio de caracteres	39
Cambiar programa	40
Color de pluma	40
Color de papel	40
Color 1 de reborde	40
Color 2 de reborde	41
Forma del cursor	41
Desenclavar ayuda	41
<b>Apéndice 1 - Determinar los Códigos de Control para la Impresora</b>	42
<b>Apéndice 2 - Imprimir signos £</b>	44
<b>Apéndice 3 - Teclas Definibles por el Usuario</b>	45

## Comenzando a Trabajar con AMSWORD

### Aprendiendo a usar AMSWORD

Amsword está diseñado como programa de **tratamiento de textos** fácil de usar. Sugerimos que aprendas a usarlo en las siguientes etapas:

- (1) Leyendo 'Cómo funciona Amsword' en las páginas 5 a 8 de este manual;
- (2) Implantando el Amsword en memoria, tal y como se describe en la página 9;
- (3) Tecleando algunas líneas de texto prestando atención a las características descritas en la sección 'Cómo funciona Amsword' de este manual. Experimenta con alguna de las **teclas de comando** -que están todas descritas en las páginas 12 a 26 de este manual;
- (4) Cargando el **fichero de texto** Tutor Amsword, siguiendo el procedimiento descrito en la página 11 de este manual;
- (5) Empleando tu tiempo trabajando con el Tutor Amsword, y experimentando todo lo que puedas. Consulta las descripciones de las **teclas de comando** en el manual (páginas 12 a 26) a medida que repasas el Tutor Amsword;
- (6) A estas alturas estarás familiarizado lo suficiente con Amsword como para usarlo en producir tu propio **fichero de texto**. A medida que continúes usando Amsword, descubrirás cuáles de sus facilidades son más provechosas para ti, y te encontrarás que ya recuerdas las teclas de control más importantes. No olvides que la **página de ayuda** está siempre ahí;
- (7) Guarda en cinta el Amsword, siguiendo las instrucciones de la página 9, y usa esa cinta como tu **copia de trabajo**. Preserva el original como tu **copia de respaldo**.

### Los signos $\Delta$ y $\nabla$

Los signos  $\Delta$  y  $\nabla$  aparecen frecuentemente, tanto en este manual como en las páginas de ayuda del Amsword. El signo  $\Delta$  representa la tecla de **CONTROL** (marcada **CTRL** en el teclado) y el signo  $\nabla$  representa la tecla de **TURNO** (que hay dos en el teclado, marcadas **SHIFT**).

Estas teclas se usan siempre simultáneamente con alguna otra tecla, manteniendo pulsada bien **SHIFT** o bien **CTRL** y pulsando la otra tecla mientras todavía se retiene apretada la tecla **SHIFT** o la **CTRL**. Por ejemplo:

$\Delta$  **W** significa mantener pulsada **CTRL** y pulsar la tecla **W**  
 $\nabla$   $\rightarrow$  significa mantener pulsada una tecla **SHIFT** y pulsar la tecla  $\rightarrow$

$\Delta$  = CTRL       $\nabla$  = SHIFT

## Cómo Funciona AMSWORD

### El Fichero de Texto

El programa Amsword opera **sobre** un fichero de texto que contiene todo lo que hayas tipografiado mediante el teclado. Este fichero de texto puede tener hasta trece mil caracteres de largo. La longitud de una línea en el fichero de texto es normalmente de 80 caracteres. Ese es el número de caracteres que el monitor puede mostrar en una sola línea de pantalla. La longitud de una línea puede cambiarse restaurando las posiciones de los márgenes. La máxima longitud de línea es de 128 caracteres.

### La Ventana

El monitor actúa como un **visor**, como una "ventana" sobre la que se proyectan bien 16 líneas del fichero de texto que hay en memoria, o bien 23 líneas de dicho fichero. Ciertas **teclas de control** corren o desplazan la ventana hacia arriba o hacia abajo a través del fichero de texto almacenado en la memoria. Este movimiento de la ventana con respecto al texto se denomina **desplazamiento** o **deslizamiento** (en inglés es 'scrolling' = desenrollar como los viejos papiros). La ventana también puede moverse lateralmente con respecto al texto, y eso es lo que hará cuando los márgenes estipulados hacen que se trabaje con más de 80 caracteres por línea.

### El Cursor

El cursor es un cuadrado parpadeante o una barra, que indica la **posición actual** -la vigente o en curso- dentro del fichero de texto. El cursor puede desplazarse usando las teclas marcadas con flechas que aparecen en el teclado y además, mediante las acciones provocadas por otras cuantas teclas de comando.

### El Teclado

Cada vez que pulses una de las teclas de símbolos, el carácter correspondiente al marcado en esa tecla aparece en la pantalla en la posición señalada por el cursor. Para teclear una letra mayúscula mantienes pulsada una de las teclas marcadas **SHIFT** y pulsas la tecla de la letra que deseas. Las cifras pueden teclearse usando el tablero numérico situado en la parte derecha del teclado, o pulsando las teclas de la fila superior del teclado principal. Algunas teclas tienen marcados dos símbolos sobre ellas. El símbolo situado en la parte inferior de la tecla, es el transmitido al programa cuando simplemente se pulsa la tecla. Para transmitir el carácter situado en la parte superior de la tecla, mantén pulsada una de las teclas marcadas **SHIFT** y pulsa la tecla correspondiente.

## Auto-repetición de la Pulsación

Si se mantiene presionada cualquier tecla, después de una ligera demora, la acción de dicha tecla se repite automáticamente. Esta facultad se aplica tanto a las teclas de símbolos como a la mayoría de las teclas de comandos.

## Las Teclas de Comando

Una **tecla de comando Amsword** es una tecla que no hace aparecer un símbolo cuando se pulsa, sino que en lugar de eso permite tratar el fichero de texto de alguna manera. Por ejemplo, las teclas marcadas con flechas mueven el cursor. Otra tecla de comando muy útil es la tecla de **Escape [ESC]** que muestra la **página de ayuda** en la pantalla. Esta página de ayuda da una breve descripción de la acción ejercida por cada tecla de comando y que la reproducimos a continuación.

### THE HELP PAGE

FORMATTING	DELETE/INSERT	CURSOR MOVEMENT
Δ Q move text left	DEL delete char	Δ ↑ start of text
Δ W centre line	▼ DEL delete word	Δ ↓ end of text
Δ E move text right	Δ DEL delete line	Δ ← start of line
Δ J rejustify para ( U)	Δ CLR clear text	Δ → end of line
Δ K rejust line (un- L)	Δ I insert line/char	Δ < scroll up
		Δ > scroll down
		▼ ↑ fast scroll up
		▼ ↓ fast scroll dn
		▼ → word right
		▼ ← word left

  

MARGINS	TAB COMMANDS	BLOCK COMMANDS
Δ A set left margin	TAB cursor to tab	Δ B mark block beginning
Δ S clear margins	▼ TAB set tab	Δ V mark block end
Δ D set right margin	Δ TAB clear tab	Δ M move marked block to cursor
SEARCH	Δ X reset tabs	Δ N copy marked block to cursor
Δ R replace or find text	Δ Z clear tabs	Δ C delete marked block
SWITCHES	PRINTER	TEXT FILE COMMANDS
Δ F Right Justify on/off	U form feed	Δ ENTER save/load/merge/print text
Δ G Word Wrap on/off	Δ S put header	SPECIAL CHARACTERS
Δ H Insert mode on/off	Δ T get header	Δ SPACE printer control character
Δ P Page display on/off	Δ 7 put footer	Δ \ 2nd character set
Δ 1 Help on 2 Help off	Δ Y get footer	Δ * Cap. to lower Δ + lower to Cap

  

PRINTER CONTROL CHARS (caps for on, lower case for off)	TRANSPORT OPTION		
A emphasised	F form feed	K condensed-enlarged	V lectura light
B proportional	G superscript	L enlarged	W median
C condensed	H subscript	M 1/6 line spacing	X compacta
D double strike	I italics	N 1/8 line spacing	Y data run
E elite	J underline	O 7/72 line spacing	Z palace script

Tasman Software Ltd 1984 AMSWORD press ENTER to return to text

Muchas de las acciones de las teclas de comando se obtienen manteniendo pulsada la tecla de **Control [CTRL]** y pulsando la tecla de símbolo pertinente. Estos comandos tienen como **prefijo** un triángulo blanco apuntando hacia arriba (Δ) en la página de ayuda.

Algunas de las acciones de las teclas de comando, requieren igualmente que se mantenga pulsada la tecla de **TURNO [SHIFT]** mientras se pulsa la tecla pertinente. Estos comandos tienen como **prefijo** un triángulo negro apuntando hacia abajo (▼) en la página de ayuda.

La descripción completa de la acción ejercida por cada una de las teclas de comando anteriores se da en las páginas 12 a 26 de este manual.

Cuando se está mostrando la página de ayuda, basta pulsar **ENTER** para regresar a la situación donde se estuviera dentro del fichero de texto.

### La Indivisión de Palabras

A no ser que haya sido revocada mediante la tecla de comando  $\Delta G$  (véase página 16), el programa Amsword trata automáticamente las palabras como **indivisibles**. (En inglés usan la frase 'word-wraps' para indicar que es como si la palabra estuviera 'envuelta'). Eso significa que si la última palabra de una línea no entra dentro de dicha línea, toda la palabra -sin cortarla- se transfiere al comienzo de la siguiente línea. El único momento en que se usa habitualmente la tecla **ENTER** cuando estás escribiendo un texto a través del teclado, es cuando realmente quieres comenzar un nuevo **párrafo**. Pronto te darás cuenta que cuando estás tecleando texto, sólo en ocasiones mirarás a la pantalla -el Amsword se preocupa de mantener el texto pulcro y te deja que te concentres en tipografiar en el teclado.

### La Justificación de líneas

Además de aplicar la indivisión de palabras cuando una palabra sobrepasa el extremo de una línea, el Amsword automáticamente **justifica** la línea que acabas de terminar de escribir. Eso significa que el margen derecho del texto queda **alineado**. Lo consigue porque separa las palabras en la línea, insertando espacios entre ellas, de manera que el texto se distribuya uniformemente a lo ancho de la línea, dejando tanto el margen izquierdo como el derecho alineado. Eso da al texto una apariencia sin dejar el margen derecho del texto 'mellado' y desigual.

La justificación automática de líneas puede **quitarse** (off) usando la tecla de comando  $\Delta F$  (véase página 16). Eso da como resultado que el texto tecleado tenga el margen derecho 'desalineado', lo que puede ser -de acuerdo con los gustos personales- más apropiado para determinadas tareas.

Se puede directamente cambiar un texto que ya ha sido tecleado usando la justificación automática o alineamiento del borde derecho, para que sea con el borde derecho desalineado, o viceversa. Simplemente usa la tecla de comando  $\Delta F$  para que ponga (on) o quite (off) la justificación por la derecha, y luego usa la tecla de comando  $\Delta J$  (véase página 15) para **reformular** -volver a darle forma- a los párrafos precisos.

### Cursor Alargado

Cuando tecleas el último carácter de una línea, el Amsword mueve el cursor al comienzo de la siguiente línea. El cursor se hace más alto, más alargado. Si tecleas un carácter cuando el cursor es alargado, el Amsword supondrá que dicho carácter es parte de la última palabra de la línea anterior, y pasará la palabra completa a la línea siguiente (si la indivisión de palabras está puesta). Si la palabra de esa línea previa ya ha terminado, debes teclear un espacio -como evidentemente harías si no hubieras mirado a la pantalla- antes de teclear la siguiente palabra.

Si el último carácter de una línea es un signo de puntuación, el Amsword no pasará la última palabra a la línea siguiente cuando tú comiences a teclearla; incluso aunque teclees un carácter cuando el cursor es alargado. Ignorará los primeros dos espacios que teclees, de manera que accidentalmente no hagas que se **sangre** (o indente, decale) una línea.

### **Buena Práctica Tipográfica**

Permite que el Amsword te ayude, siguiendo las dos reglas simples de una buena práctica tipográfica:

- (1) Teclea siempre, como mínimo, un espacio después del punto que marca el final de una frase o después de cualquier otro signo de puntuación;
- (2) Comienza siempre un nuevo párrafo **sangrándolo** (indentándolo o tecleándolo) -tecleando espacios al comienzo del mismo- o dejando una línea en blanco entre párrafos, o haciendo ambas cosas.

### **Las Secciones de Referencia**

El resto de este manual es para referencia. No tienes que leerlo todo antes de que puedas comenzar a explotar el programa. Las facilidades más utilizadas normalmente se aprovechan fácilmente simplemente consultando la página de ayuda y usando los avisos que aparecen en pantalla en diversos puntos.

A continuación vienen cuatro secciones principales. La primera concierne a la carga y ejecución del programa, y a las operaciones de los ficheros de texto que tú creas, guardándolos en cinta o trayéndolos de ella. La segunda sección describe todas las acciones de las teclas de comando, agrupadas por clase de operación. En la tercera parte se describe cómo se imprimen los ficheros de texto de acuerdo con una determinada pauta para el formato. La cuarta parte describe cómo puedes **acomodar** el programa a tus propias aplicaciones y preferencias personales. Luego, dos apéndices cubren ciertos aspectos relativos a las impresoras. Un apéndice final describe la utilización de las **teclas definibles por el usuario**.

## Instauración del AMSWORD

Para traer del cassette el programa Amsword y cargarlo en la memoria, coloca la cinta dentro de la lecto-grabadora y asegurate que está rebobinada completamente. Luego teclea:

RUN"

y pulsa **ENTER**. Alternativamente, puedes mantener pulsada la tecla **CTRL** y pulsar la pequeña tecla azul **ENTER** que hay en el tablero numérico. El sistema te avisará que aprietes el botón **PLAY** de la lecto-grabadora y pulses cualquier tecla.

Para cargar la versión de disco. Teclea **RUN "DISC**, y pulsa la tecla **ENTER**.

El Amsword comienza automáticamente a trabajar cuando se le carga en memoria. Verás el cursor parpadeando al comienzo de un fichero de texto **vacío**, y el número de línea y otros detalles mostrados en la parte final de la pantalla. Ahora puedes teclear texto, o traer de la cinta un fichero de texto previamente creado (véase página 10) para tratarlo.

Para emplear el fichero de texto Amsword Tutor sigue las instrucciones de la página 11.

Si te has pasado para trabajar con el BASIC, y quieres luego continuar trabajando con el Amsword, simplemente teclea **RUN** y pulsa **ENTER**.

### Preservación del Amsword

**OBSERVA POR FAVOR:** Se ha incluido la posibilidad de guardar Amsword para permitirte que tú -el comprador- saques copias de respaldo y conserves tus versiones acomodadas del Amsword. La cesión o traspaso de copias del Amsword a terceros es una vulneración de los derechos legales y morales.

Para sacar una copia de respaldo del programa Amsword o una copia **acomodada** a tus gustos, pulsa la tecla de comando **ΔENTER** mientras está funcionando el Amsword. Aparecerá en pantalla la lista de opciones que te mostramos en la página 26. Pulsa **A** para guardar el programa Amsword y luego **ENTER** para confirmar tu elección. Pon una cinta nueva de cassette en la lecto-grabadora y aprieta los botones **REC** y **PLAY** para poder grabar, y luego pulsa cualquier tecla para que comience a guardarse el programa.

Cuando haya concluido la operación de guardarlo en cinta, el programa regresará al **menú principal** mostrado en la página 26. Puedes, si lo deseas, comprobar la grabación en la cinta. Pulsando **B** para pasar a trabajar con BASIC. Teclea entonces **CAT** y luego pulsa **ENTER**. Rebobina la cinta, aprieta el botón **PLAY** y pulsa cualquier tecla. Tan pronto como aparezca en pantalla el mensaje

AMSWORD block 7 & 0k

es señal de que la grabación está comprobada. Pulsa **ESC** para detener el proceso de mostrar el catálogo, y teclea **RUN** seguido de **ENTER** para regresar a trabajar con el Amsword.

## Guardando y Cargando Ficheros de Texto

### Guardar

Puedes guardar en cinta el texto que hayas tecleado, dejándolo registrado como un **fichero de texto**. Pulsa la tecla de comando  $\Delta$ **ENTER** mientras está funcionando Amsword y aparecerá en pantalla la lista de opciones mostrada en la página 26. Escoge la opción de **guardar el fichero de texto** pulsando la tecla **S** y luego **ENTER** para confirmar tu elección. El Amsword te pedirá que le teclees el **nombre** con que debe registrar en la cinta el fichero de texto. Teclea un nombre de tu elección (si sobrepasa los dieciséis caracteres, descartará los últimos) y luego pulsa **ENTER**.

Se te preguntará entonces si la rapidez de la grabación es la **normal** o la **rápida**. Pulsa **N** o **F**, respectivamente según te convenga, o simplemente pulsa **ENTER** para elegir el valor prescrito para omisiones, que es el que aparece entre corchetes. Luego sigue las instrucciones expuestas en la pantalla para apretar los botones **REC** y **PLAY** y pulsar cualquier tecla a continuación.

Cuando la grabación en cinta haya concluido, reaparecerá en la pantalla el menú principal mostrado en la página 26. Pulsa **R** si deseas **regresar** al fichero de texto que estabas tratando. Si deseas comprobar que la grabación es legible por la máquina, pulsa entonces **B** para pasar al BASIC, teclea el comando CAT y pulsa **ENTER** y pon en marcha la cinta. Después de que en pantalla se muestren todos los bloques que ocupa tu fichero de texto, podrás pulsar **ESC** para **escapar** de la operación, y teclear **RUN** seguido de **ENTER** para continuar funcionando con el Amsword. Si aparece cualquier mensaje de **error de lectura** 'read error', puede que haya un defecto en la cinta; así que regresa de nuevo al Amsword (**ESC, RUN, ENTER**) e intenta guardar el texto sobre una cinta diferente.

### Cargar

AL TRAER UN FICHERO DE TEXTO DE LA CINTA Y CARGARLO EN LA MEMORIA, SE **ANULARA** TODO EL TEXTO QUE EN ESE MOMENTO ESTE EN MEMORIA COMO FICHERO DE TEXTO TRATADO POR EL AMSWORD.

Para traer de la cinta un fichero de texto y cargarlo en memoria, usa la tecla de comando  $\Delta$ **ENTER** para obtener el menú principal mostrado en la página 26. Luego pulsa la tecla **L** para elegir la opción de **cargue fichero de texto**. El Amsword te pedirá que le teclees el **nombre del fichero de texto** que hay en la cinta y deseas tratar. Si no tecleas ningún nombre, el Amsword traerá de la cinta el primer fichero que encuentre en ella. Teclea un nombre y pulsa **ENTER** o meramente pulsa **ENTER** y sigue las instrucciones expuestas en pantalla apretando el botón **PLAY** de la lecto-grabadora, y luego pulsando cualquier tecla.

## Mezclar

Mezclar es traer un fichero de texto desde el cassette y añadirlo al fichero de texto que el Amsword está tratando en memoria, colocándolo después de todo el texto que ya esté previamente en memoria. Para hacer esto, usa la tecla de comando  $\Delta$ ENTER y luego pulsa la tecla **M** para elegir la opción **mezcle fichero de texto**. El Amsword te sugerirá que sigas el mismo método que hemos descrito al hablar de la operación de carga de ficheros en la página 10.

## AMSWORD Tutor

El Amsword Tutor es un **fichero de texto** que te ayuda a familiarizarte con las acciones ejercidas por las teclas de comando.

El Tutor está grabado en la cinta inmediatamente después del programa Amsword. Instaura en memoria el Amsword tal y como hemos descrito en la página 9. Deja la cinta en la lecto-grabadora cuando el programa haya sido cargado en memoria y no la rebobines. Verás el cuadradito parpadeante -el cursor- cerca de la cima de una pantalla primordialmente vacía. Mantén pulsada la tecla de control [CTRL] y pulsa **ENTER**. Eso es lo mismo que  $\Delta$ ENTER. Aparecerá en pantalla la lista de opciones mostrada en la página 26 (ese es el **menú principal**). Sigue el método normal para traer de la cinta y cargar en memoria un fichero de texto, efectuando las siguientes etapas:

- (1) Elige la opción **cargue fichero de texto**, pulsando para ello la tecla **L**;
- (2) Pulsa **ENTER** como te sugiere el Amsword para confirmar tu elección;
- (3) El Amsword te pedirá el **nombre** del fichero de texto. Simplemente pulsa **ENTER** para informar al Amsword que quieres el primer fichero de texto que encuentre en la cinta.
- (4) Aprieta el botón **PLAY** de la lecto-grabadora (si no continúa apretado) y luego pulsa cualquier tecla para que el sistema comience la carga en memoria del fichero de texto.

El Amsword Tutor aparecerá en la pantalla en cuanto concluya la operación de traída de la cinta y carga en memoria.

## Las Teclas de Comandos

El signo  $\Delta$  indica que debe mantenerse pulsada la tecla de control [CTRL] mientras se pulsa la tecla señalada. El símbolo  $\nabla$  significa que debe mantenerse pulsada la tecla de TURNO [SHIFT] mientras se pulsa la tecla señalada. Estos símbolos también se usan en la página de ayuda.

### Comandos de Ayuda

#### ESC muestre página de ayuda

Se expone la página de ayuda cuando se pulsa la tecla de Escape [ESC]. Cuando está en pantalla la página de ayuda, basta pulsar **ENTER** para regresar al fichero de texto tratado.

#### $\Delta 1$ ayuda puesta

Cuando se pulsa  $\Delta 1$  una cierta parte de la página de ayuda aparece en las siete líneas superiores de la pantalla.

#### $\Delta 2$ ayuda quitada

La tecla de comando  $\Delta 2$  quita el segmento de la página de ayuda de la parte superior de la pantalla, con lo que el monitor muestra 23 líneas del fichero de texto.

#### $\Delta[$ suba segmento de ayuda

Si está puesta la ayuda, este comando reemplaza el segmento de la página de ayuda que aparece en la pantalla con el segmento inmediatamente por arriba, dentro de la página de ayuda completa.

#### $\Delta]$ baje segmento de ayuda

Cuando está puesta la ayuda, esta tecla de comando reemplaza el segmento de la página de ayuda que aparece en la pantalla con el segmento inmediatamente más abajo en la página de ayuda completa. Si al desplazar hacia abajo se sobrepasa el segmento final de la página de ayuda completa, aparecerá en pantalla el segundo repertorio de caracteres.

#### $\Delta 3$ tome ayuda

La acción de esta tecla de comando está normalmente inhibida, pero puede ser **facultada** a través de la opción de '**acomode programa**' que se describe en las páginas 35-41. Cuando está facultada esa acción y se ha pulsado la tecla de comando  $\Delta 3$ , la parte de la página de ayuda que corresponde a los caracteres de control de impresora y al segundo repertorio de caracteres será copiada sobre las primeras 12 líneas del fichero de texto (**sobre-escribiendo** cualquier texto que hubiera allí).

#### $\Delta 4$ deje ayuda

La acción de esta tecla de comando también se habilita vía la opción de '**acomode programa**'. Con ella se ponen las doce líneas superiores del fichero de texto **sobre** el área de la página de ayuda correspondiente a los caracteres de control de impresora y al segundo repertorio de caracteres.

Además,  $\Delta 4$  cancela tanto  $\Delta 3$  como  $\Delta 4$  con el propósito de impedir la sobre-escritura accidental del fichero de texto y/o de la página de ayuda. Véase la página 41 para una descripción adicional de los comandos  $\Delta 3$  y  $\Delta 4$ .

## **Movimiento del Cursor**

---

### **ENTER**

Esta tecla mueve el cursor hasta el margen izquierdo al comienzo de la siguiente línea. Si está puesto (on) le modo de inserción (véase página 18) también se inserta una nueva línea.

### **Flechas - mueve el cursor**

Las teclas marcadas con flecha y situadas en la parte superior derecha del teclado, se emplean para mover el cursor hasta cualquier posición en la pantalla que se desee. Manteniendo pulsada una tecla de flecha hace que entre en acción la auto-repetición automática, y esa es una manera provechosa de mover rápidamente el cursor hacia la posición deseada en la pantalla.

La tecla con la flecha hacia la izquierda, puede usarse para mover el cursor más hacia la izquierda del margen izquierdo, cuando dicho margen está establecido en una posición distinta a la columna 1. La tecla con la flecha hacia la derecha puede mover el cursor hasta más a la derecha de dicho margen, si el margen derecho está estipulado en una posición inferior a la columna 128.

### **$\Delta \uparrow$ al comienzo del fichero de texto**

Esta tecla de comando se utiliza para retroceder el cursor hasta el comienzo del fichero de texto.

### **$\Delta \downarrow$ al final del texto**

Cuando se pulsan estas teclas, el Amsword avanza el cursor hasta el final del fichero de texto.

### **$\Delta \leftarrow$ al comienzo de línea**

Esta tecla de comando retrocede el cursor hasta el comienzo de la línea en curso. Es la columna estipulada para el margen izquierdo.

### **$\Delta \rightarrow$ al final de línea**

Esta tecla avanza el cursor hasta el final de la línea en curso. Es la columna estipulada como margen derecho.

Este comando y el comando  $\Delta \leftarrow$  descrito previamente, son particularmente útiles cuando se está revisando el texto que se ha tecleado empleando más de 80 caracteres por línea.

## Movimiento del Cursor (continuación)

### **Δ > baje ventana**

El comando Δ> desplaza hacia abajo la ventana, una línea del fichero de texto.

### **Δ < suba ventana**

Este comando desplaza la ventana hacia arriba, una línea del fichero de texto.

### **▼ ↓ baje ventana rápidamente**

El comando dado mediante la pulsación simultánea de **SHIFT** y ↓ fuerza a que el Amsword desplace la ventana donde se proyecta el texto hacia abajo una imagen completa. Produce por tanto un desplazamiento de 16 líneas o bien 23 líneas, dependiendo de si está puesta o quitada la ayuda. Es una manera de desplazar rápidamente la imagen de texto observada en pantalla.

### **▼ ↑ sube ventana rápidamente**

De manera similar al comando anteriormente descrito, con este se desplaza hacia arriba la imagen de texto proyectada.

### **▼ → a la derecha una palabra**

Este comando hace que el cursor se mueva hasta el comienzo de la siguiente palabra que haya a la derecha de la posición vigente del cursor. Si no hay ninguna palabra a la derecha, el cursor se moverá hasta el comienzo de la siguiente línea.

### **▼ ← a la izquierda una palabra**

Este comando hace que el cursor se mueva hacia la izquierda y se sitúe al final de la palabra situada inmediatamente antes de la posición vigente del cursor.

## Formateo del Texto

### ΔQ mueva texto a la izquierda

Este comando desplaza el texto situado por debajo y a la izquierda del cursor, una posición hacia la izquierda. No tiene ningún efecto si ya hay un carácter situado en el margen izquierdo. El texto situado **dentro** de los márgenes no se ve afectado por este comando, y si el cursor está en la parte interna a un margen tampoco se desplazará el texto.

### ΔW centre línea

Este comando sitúa la línea que contiene el cursor de manera centrada con respecto a los márgenes estipulados. Es útil para títulos y similares. El texto **dentro** de los márgenes no se desplaza y el comando no tiene ningún efecto si el cursor está en la parte interna a un margen.

### ΔE mueva texto a la derecha

Esta tecla desplaza el texto situado por encima y a la derecha del cursor, una posición hacia la derecha. No tiene ningún efecto si ya hay un carácter en el margen derecho. El texto **dentro** de los márgenes no se ve afectado por este comando, y si el cursor está en la parte interna a un margen tampoco se desplazará el texto.

### ΔJ reforme párrafo ("rejustifique")

Este comando hace que cambie la forma del texto, a partir de la línea donde está situado el cursor y hasta el final del párrafo. El **final de párrafo** se detecta por la aparición de una línea en blanco o de una línea sangrada (indentada, decalada). La tecla de comando ΔJ es muy útil para aderezar el texto en el que acabas de hacer inserciones o supresiones.

Únicamente el texto que cae entre los márgenes es el que se **reforma** y el cambio de forma es de acuerdo con las posiciones estipuladas en ese momento para los márgenes. Para reformar un párrafo de acuerdo con unas nuevas posiciones estipuladas para los márgenes, debes usar el comando ΔU, que es el que reforma de manera firme.

El comando ΔJ alineará por la derecha el texto si está puesta la Justificación de Líneas, o dejará el texto desalineado si está quitada la Justificación de Líneas. El comando ΔJ puede usarse por tanto, para cambiar la forma -para reformar- un párrafo pasándolo de justificado a desjustificado o viceversa.

### ΔK justifique línea

Con este comando queda alineada por la derecha -ajustada o justificada- la línea donde está situado el cursor.

### ΔL desjustifique línea

Con este comando, la línea donde está situado el cursor queda desalineada por la derecha, ya que lo que hace es suprimir cualquier espacio en blanco que haya demás entre las palabras de dicha línea.

## Formateo del Texto (continuación)

### **ΔU reforme "firmemente" un párrafo**

Este comando de reforma firme de párrafo (también llamada "dura") cambia la forma de todo el párrafo donde está situado el cursor, de acuerdo con los márgenes estipulados en ese momento.

Este comando es útil para aderezar un párrafo después de que se hayan cambiado las posiciones establecidas para los márgenes. El párrafo se ve forzado a caer dentro de los nuevos márgenes estipulados. Durante la reforma firme de un párrafo, todo el texto que esté situado dentro de los nuevos márgenes y también dentro de los viejos, es el que se considera como parte del párrafo que se trata de reformar. Por tanto, las anotaciones que pudiera haber en la parte interna de los márgenes quedarán incorporadas al nuevo párrafo, por lo que deben suprimirse antes de dar el comando de reforma firme de un párrafo.

El cambio de forma firme de un párrafo, sólo detecta el comienzo y el final del párrafo que se trata de reformar, por la aparición de líneas en blanco antes y después de él. Asegúrate por tanto, que hay una línea en blanco tanto al comienzo como al final del párrafo, antes de dar el comando ΔU de reforma firme.

### **ΔF Ponga/Quite Justificación de Líneas**

Esta tecla de comando 'bascula' (pone - on/quita - off) alternativamente la facultad de justificación automática de una línea, o sea, alineamiento por la derecha. El mensaje 'R/J' (Right Justify = Ajuste por la derecha) que aparece en la parte inferior de la pantalla, te dice cual es el estado vigente. La justificación se describe en la página 7. Cuando está puesta el texto teclado será alineado al final de cada línea de acuerdo con el margen derecho. Cuando la justificación automática está quitada, el texto presenta un aspecto 'mellado' en su parte derecha, que algunos prefieren.

### **ΔG Ponga/Quite Indivisión de Palabras**

Este comando se emplea para 'bascular' (poner - on/quitar - off) la facilidad de considerar automáticamente las palabras como indivisibles, pasándolas a la línea siguiente en lugar de cortarlas. El mensaje 'W/W' (Word Wrap = Palabra "envuelta") que aparece en la parte inferior de la pantalla, indica si esa facilidad está activada o desactivada. La indivisión de palabras se describe en la página 7 de este manual.

**Comandos de Borrado****DEL suprima carácter a la izquierda del cursor**

La tecla **DEL** elimina el carácter situado inmediatamente a la izquierda del cursor y mueve el texto que queda hasta el final de la línea una posición hacia la izquierda. Observa que puedes escribir encima de un carácter que esté erróneamente tipografiado, una vez que hayas movido el cursor hasta la posición requerida, y que por tanto no tienes por qué usar la tecla **DEL** para corregir. La tecla **DEL** (delete = suprimir) es útil para corregir las equivocaciones recién hechas y para quitar caracteres que se quieren eliminar.

**CLR suprime carácter en cursor**

Este comando es similar al comando **DEL** descrito previamente, excepto en que suprime el carácter situado exactamente en la misma posición que señala el cursor en ese momento.

**∇DEL suprime palabra**

Con las teclas **SHIFT** y **DEL** se suprime toda la palabra sobre uno de cuyos caracteres está situado el cursor en ese momento. Lo que queda de la línea hasta el final se mueve hacia la izquierda para rellenar el hueco creado al eliminar una palabra.

**ΔDEL suprime línea**

Esta tecla suprime toda la línea sobre uno de cuyos caracteres está situado el cursor en ese momento. Todas las líneas siguientes a la suprimida se desplazan hacia arriba para rellenar el hueco creado.

**ΔCLR limpia fichero de texto**

Con este comando se **vacía** la memoria, borrando por tanto el fichero de texto tratado por el Amsword. También se quitan la cabecera y el pie de página si están puestos. Por tanto, para impedir una pérdida accidental del texto, el Amsword te pide que le corrobore si realmente querías haber pulsado esas teclas.

**ΔC suprime bloque**

Este comando elimina el bloque **marcado** en el fichero de texto. Los comandos para tratamiento de bloques de texto, se describen en la página 21.

## Comandos de inclusión de texto

### $\Delta I$ Inserte línea o carácter

Esta tecla se emplea para incluir o incorporar al fichero de texto nuevas líneas, palabras o caracteres.

Para que inserte una línea en blanco, sitúa el cursor al comienzo de la línea que irá detrás de la que tú deseas insertar. Pulsa  $\Delta I$  para incluir la nueva línea. (Observa que las nuevas líneas se insertan automáticamente cuando está **puesto** el modo inserción -véase  $\Delta H$  más adelante).

Para insertar palabras adicionales entre palabras ya existentes en el texto, sitúa el cursor en el espacio que media entre las palabras, donde quieres incluir las nuevas. Pulsa entonces  $\Delta I$ , con lo que harás que se desplacen las palabras que quedan hasta a la derecha del cursor hasta una nueva línea. Entonces puedes teclear el texto adicional que desees. Usa de nuevo  $\Delta I$  para crear líneas en blanco adicionales donde escribir cuando lo requieras, o haz que el Amsword ponga (on) el modo inserción permanentemente (véase  $\Delta H$  más adelante)

Para introducir un carácter justamente en el medio de una palabra, sitúa el cursor **sobre** el carácter situado a la derecha de la posición donde quieres incluir uno nuevo. Cuando pulses  $\Delta I$ , la línea se **desjustificará** (véase página 15, para su significación) y se generará un espacio en blanco para que puedas escribir en él el nuevo carácter que desees. Si la línea no puede desjustificarse, el Amsword creará una nueva línea tal y como hemos descrito en el párrafo anterior.

Estos procedimientos de inserción, destruirán en la mayoría de los casos el alineamiento a la derecha de las líneas de un párrafo. Puedes recuperar la justificación de los párrafos usando la tecla de comando  $\Delta J$  (véase página 15).

### $\Delta H$ Ponga/Quite modo de inserción

Cuando está puesto (on) el modo de inserción, el Amsword creará una nueva línea en blanco para que puedas teclear siempre que hayas completado una línea de texto o siempre que pulses **ENTER**. Si permanentemente dejas activo el modo de inserción, es una forma útil de incluir algunas de texto en medio de otro texto ya existente. El mensaje 'Insert' que aparece en el fondo de la pantalla, te muestra si el estado vigente del programa es el de trabajar con el modo inserción puesto.

## Comandos para Márgenes

**ΔA fija margen izquierdo**

Cuando se pulsan estas teclas, el margen izquierdo queda estipulado en la columna situada inmediatamente a la izquierda de la posición vigente del cursor. El margen se indica por una línea plena, en lugar de una barra de puntos, en la penúltima línea de la pantalla. El uso de los márgenes se describe más adelante. La flecha izquierda puede usarse para mover el cursor **dentro del margen izquierdo** -a su izquierda- bien sea para incluir texto o bien sea para cambiar el margen fijado.

Cuando se carga en memoria el Amword, está prescrito que tome como margen izquierdo la columna 1. Este valor prescrito puede cambiarse mediante la opción de 'Acomodar programa' (véase páginas 35 a 41).

**ΔS reponga márgenes**

Este comando hace que los márgenes se coloquen a las posiciones prescritas originalmente en el programa.

**ΔD fije margen derecho**

Con estas teclas se estipula que el margen derecho quede situado en la columna inmediatamente detrás de la posición actual del cursor. La posición del margen se indica por una línea plena en lugar de una barra de puntos, cerca de la parte inferior de la pantalla.

La máxima posición para el margen derecho es en la columna 128. Cuando se carga el Amword en memoria tiene prescrito situar el margen derecho en la columna 80. Este valor prescrito puede cambiarse mediante la opción de 'Acomodar programa' descrita en las páginas 35 a 41.

Cuando hay estipulados márgenes, el texto que se escribe se colocará normalmente **sólo** en el área situada entre los dos márgenes. La indivisión de palabras y la justificación de líneas se aplica como si las posiciones de los márgenes representaran los bordes de la pantalla.

La fijación de márgenes es útil para poder **sangrar** (indentar, decalar) automáticamente parte del texto. Se pueden destacar los párrafos haciendo que tengan diferentes valores para los márgenes, o se puede teclear una lista de párrafos, numeraciones de páginas y otras anotaciones y comentarios **dentro** de los márgenes.

Las teclas para mover el cursor, pueden emplearse para situarlo **dentro** del margen y fijar nuevas posiciones para el margen o incluir texto dentro del propio margen. Los comandos de centrado y desplazamiento de texto **ΔQ**, **ΔW**, y **ΔE** no afectan al texto situado en la parte interna a los márgenes, y no funcionan en absoluto cuando la posición actual del cursor es dentro de un margen. El comando de inserción de texto **ΔI** no opera dentro de los márgenes, excepto cuando el cursor está en la columna 1. El comando **ΔJ** reforma únicamente el texto situado entre el margen izquierdo y el derecho. El comando de reforma firme **ΔU**, puede usarse para cambiar la forma de los párrafos de acuerdo con los nuevos márgenes estipulados.

Los comandos de búsqueda y búsqueda con sustitución, sólo examinarán el texto situado entre los márgenes. La re-justificación automática de párrafos que tiene lugar cuando se sustituye un texto, puede modificar la forma del texto que se ha tecleado con diferentes valores para los márgenes, y debe usarse con precaución si has tecleado diferentes partes del texto con diferentes valores para los márgenes.

## El Comando de Búsqueda

### $\Delta R$ sustituya o encuentre texto

Esta facilidad te permite **hallar** la siguiente aparición de una palabra determinada, o sustituir todas las apariciones de una palabra dada con otra palabra o con un grupo de palabras consecutivas. La acción ejercida por esta tecla de comando tiene lugar a partir de la posición actual del cursor. (Por tanto, para buscar algo a partir del comienzo del texto, debes usar primero la tecla de comando  $\Delta \uparrow$  para situar el cursor al comienzo del texto).

Cuando se pulsan las teclas  $\Delta R$ , el Amsword te pide que le teclees la palabra que ha de buscar y/o sustituir. Debes teclear una **palabra sencilla** -el Amsword no te aceptará lo que le teclees, si en ello incluyes espacios en blanco.

Pulsa **ENTER** después de que hayas tecleado la palabra que ha de encontrar o sustituir, y el Amsword te preguntará entonces el texto que quieres incluir como sustitución de la palabra buscada. Basta con pulsar **ENTER** para indicarle que busque la siguiente aparición de la palabra que has tecleado. Para reemplazar todas las siguientes apariciones de la palabra que has especificado, teclea el texto sustitutorio y luego pulsa **ENTER**. Este texto que sustituirá a la palabra especificada, sí puede incluir espacios en blanco, pero no debe ser mayor que el espacio comprendido entre los valores corrientes de los márgenes, ni mayor de 80 caracteres.

El Amsword reformará cada párrafo en que reemplace un texto, de acuerdo con los valores de márgenes que hay en ese momento, y en una forma dependiente de si está puesta o quitada la justificación. Usa este comando con precaución si has usado diferentes valores de márgenes para diferentes partes del texto.

Puedes **escapar** de una operación de búsqueda, o de búsqueda y sustitución en cualquier momento que lo desees, simplemente pulsando la tecla **ESC**.

## Comandos para Bloques

### **ΔB** marque el comienzo del bloque

Se pueden mover o copiar bloques de texto desde una parte del fichero de texto hasta otra parte cualquiera. El comienzo y el final del bloque de texto deben **marcarse**, antes de que pueda trabajarse con él. La tecla **ΔB** se usa para decirle al Amsword que la línea de texto en que está situado el cursor en ese momento es la primera línea de un bloque. El Amsword marcará el comienzo del bloque insertando el símbolo de corchete cuadrado de apertura en video inverso, y encima de la primera línea del bloque marcado.

Hay un breve tiempo de demora cuando se usa esta tecla, mientras el Amsword comprueba que ya no hay una marca de comienzo de bloque dentro del fichero de texto. No puedes tener más de una marca de comienzo de bloque dentro del fichero de texto en ningún momento. Para suprimir una marca de bloque, sitúa el cursor en la línea que contiene la marca y usa la tecla de comando **ΔDEL** para suprimir.

### **ΔV** marque final de bloque

Estas teclas se usan para marcar la línea en que está situado el cursor, como última línea de un bloque de texto. El Amsword marca el final del bloque insertando el símbolo de corchete cuadrado de cierre en video inverso en la línea situada por debajo de aquélla que contiene al cursor. Hay un breve tiempo de demora mientras el Amsword comprueba que ya no hay una marca de final de bloque en el fichero de texto.

Usa el comando de supresión de línea **ΔDEL** para suprimir una marca de bloque.

### **ΔM** nueva bloque de texto

Cuando se pulsan las teclas **ΔM** se desplaza el bloque de texto que se ha marcado hasta una nueva posición. El texto pasa a ocupar las nuevas líneas que se crean por encima de aquélla que contiene el cursor en el momento en que se da este comando.

### **ΔN** copie bloque de texto

La acción de esta tecla de comando es idéntica a la de mover bloques que hemos descrito previamente, exceptuando que el bloque de texto se **copia** en la nueva posición, en lugar de simplemente moverlo. (En la copia queda por tanto, el texto también colocado en la posición primitiva).

### **ΔC** borre bloque de texto

Cuando se pulsa la tecla de comando **ΔC** se borra el bloque de texto que haya marcado, siempre y cuando el cursor no esté situado dentro del propio bloque que está marcado.

## Comandos de Tabulación

---

### **TAB** mueva cursor hasta tope

Esta tecla de comando desplaza el cursor a lo largo de la línea en curso hasta la siguiente columna en que haya un tope de tabulación estipulado. Las posiciones de los topes de tabulación están marcadas sobre la penúltima línea de la pantalla.

### **▼TAB** ponga tope

El comando **▼TAB** crea un tope adicional de tabulación en la columna señalada por la posición actual del cursor.

### **ΔTAB** quite tope

El comando **ΔTAB** elimina el tope de tabulación situado en la posición actual del cursor. No tiene efecto por tanto, si no hubiera ningún tope en esa posición que ocupa el cursor en ese momento.

### **ΔX** restaura topes

Esta tecla de comando vuelve a poner todos los topes de tabulación de acuerdo con las posiciones prescritas originalmente, y que suelen corresponder a cada decena de columnas.

### **ΔZ** limpie tabuladores

El comando **ΔZ** borra y anula todos los topes de tabulación que estén estipulados en ese momento.

**Comandos de Impresora****ΔP exhiba/oculte ruptura de páginas**

El comando ΔP se usa para bascular (poner - on/quitar - off) la imagen que representa la ruptura de páginas, el paso a página nueva. El estado vigente aparece en el mensaje 'Paging' (=compaginar) en la línea inferior de la pantalla.

Cuando está estipulado que se muestre la ruptura de páginas, aparecerá una línea de trazos a lo ancho de la pantalla para indicar el paso a la página siguiente. Esta señal muestra dónde terminará una página y dónde comenzará la siguiente cuando se esté imprimiendo el fichero de texto. Véase las páginas 31 a 34 para una descripción del **formato** de salida cuando se imprime el texto.

**Video inverso-U fuerce avance de página**

El símbolo video inverso-U (tanto en mayúsculas como en minúsculas) es un carácter especial para control de la impresora que provoca un salto de página al imprimir. Véase la página 33 para la descripción completa de los caracteres de control de la impresora. Estos caracteres se teclean vía el comando ΔSPACE que se describe en la página 25.

Cuando se imprime el fichero de texto, la impresora efectuará un **avance de página** ('form feed' = alimento de impreso) después de imprimir una línea que contenga el carácter U en video inverso.

Si se usa este carácter de control de la impresora, las subsiguientes rupturas de página no tendrán lugar en las posiciones indicadas por la señal visual de ruptura de página que aparece en la pantalla. (Véase página 32).

**Δ6 deje línea superior en cabecera.**

Al imprimir un fichero de texto, se puede imprimir opcionalmente un título de cabecera y uno de pie de página, en la parte superior o en la parte inferior de cada página (véase páginas 27, 28 y 32). Una cabecera se crea tecleando el texto correspondiente en la línea uno del fichero de texto y luego pulsando la tecla de comando Δ6. Usando a continuación la tecla de comando Δ6, hará que el Amsword deje en su registro de cabecera interno (sobre-escribiendo lo que allí hay) lo que hubiera escrito en la línea uno del fichero de texto.

**ΔT coja cabecera**

La tecla de comando ΔT saca la cabecera de la memoria y la inserta en la línea uno del fichero de texto. Dicha línea uno puede entonces revisarse y volverse a dejar en el registro interno de cabecera, usando el comando Δ6.

**Comandos de Impresora (continuación)****Δ7 deje línea superior en pie de página**

Un pie de página para la impresión se define tecleando el texto en la línea uno del fichero y luego pulsando esta tecla de comando Δ7.

**ΔY coja pie de página**

Este comando saca una copia del contenido en memoria del pie de página y la inserta en la línea uno del fichero de texto. Dicha línea uno puede editarse y volverse a dejar en el registro de pie de página mediante el comando Δ7.

Tanto la cabecera como el pie de página, se guardan también en la cinta siempre que se guarda el fichero de texto. Por tanto, si no se están usando como tales, pueden aprovecharse para anotar en ellos cualquier comentario o nota breve que concierna al texto.

## Caracteres Especiales

### ΔSPACE caracteres de control para la impresora

El comando ΔSPACE te permite teclear los caracteres que controlarán el funcionamiento de la impresora, y cuyo uso se describe en la página 33. Los caracteres de control de la impresora aparecen dentro del texto en la pantalla como letras en video inverso.

Cuando se pulsan las teclas ΔSPACE el cursor se convierte en un rectángulo **perfilado** (sólo el contorno) y el mensaje 'PRINTER CTRL' sustituye al mensaje 'NORMAL CHARS' en la esquina inferior derecha de la pantalla. Eso indica que la siguiente tecla que pulses actuará como carácter de **control de la impresora** en lugar de un **carácter normal**. Si está puesta la página de ayuda (véase página 12), entonces cambiará para mostrar la lista de los caracteres de control de la impresora y las funciones que ejercen. Pulsa la tecla de símbolo pertinente para conseguir el carácter de control de la impresora. Simplemente pulsa **ENTER** si cambias de opinión y no deseas teclear un carácter de control de la impresora.

### Δ\ segundo repertorio de caracteres

El Amsword dispone de un juego de caracteres adicional que comprende principalmente muchos caracteres de tipo especial o pertenecientes a lenguajes extranjeros. Cuando se pulsan las teclas Δ\, el cursor se convierte en un rectángulo **perfilado** (sólo el contorno) y el mensaje '2ND CHAR SET' aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla. Eso indica que la siguiente tecla de símbolos que pulses te proporcionará el correspondiente al **segundo juego de caracteres**. Si está puesta la ayuda (véase página 12), la imagen de ayuda cambiará para mostrar el repertorio de caracteres adicional, y los caracteres que obtendrás pulsando determinadas teclas. Pulsa la tecla requerida, o simplemente pulsa **ENTER** para regresar al cursor normal si has cambiado de opinión.

### Δ\* mayúsculas a minúsculas

Si hay una letra mayúscula en la posición actual del cursor, este comando la sustituirá con su equivalente en minúscula. Este comando, en unión con la repetición automática es útil cuando inadvertidamente se ha tecleado una sección de texto con las mayúsculas enclavadas con la tecla **CAPS LOCK** apretada (véase página 26).

### Δ+ minúsculas a mayúsculas

Este comando sustituye la letra en minúsculas situada en la posición actual del cursor, con su equivalente en mayúsculas.

## Otras Teclas de Comando

### ΔENTER guarde/cargue/mezcle/imprima

Esta tecla de comando se utiliza habitualmente para guardar, cargar, mezclar e imprimir ficheros de texto. Cuando se pulsan ΔENTER aparece en pantalla la siguiente lista de opciones. (Los números entre paréntesis hacen referencia al número de página en que se describen cada una de las opciones en este manual).

Print text file	P	(p.27)
Save text file	S	(p.10)
Load text file	L	(p.10)
Merge text file	M	(p.11)
Return to text file	R	(p.26)
Customize program	C	(p.35)
Save Amsword	A	(p. 9)
into BASIC	B	(p.26)

Pulsando **R** haces que el Amsword **regrese al fichero de texto** que estaba tratando. Pulsando **B** para pasar **dentro** del BASIC, te permite hacer otras tareas, y retener al mismo tiempo el Amsword en memoria. Para dejar de trabajar con BASIC y volver a trabajar con Amsword, basta teclear RUN y pulsar seguidamente **ENTER**.

Cuando aparece en pantalla el **menú principal**, reproducido más arriba, también se expone una cuenta de palabras, una cuenta de caracteres y una cuenta de líneas. También se muestra el espacio libre en el fichero de texto, en términos de número de caracteres disponibles. La cuenta de espacio libre es habitualmente una estimación por exceso, ya que Amsword condensa el fichero de texto antes de mostrar el menú principal con el fin de crear **espacio de trabajo**. En la práctica, puede alcanzarse el final del fichero de texto, cuando la cuenta de caracteres libres muestra menos de dos mil caracteres aproximadamente.

### CAPS LOCK

La tecla **CAPS LOCK** bascula (pone - on/quita - off) el 'enclavamiento' de las mayúsculas. Cuando está puesto el enclavamiento de mayúsculas, al pulsar una tecla marcada con una letra, se obtiene dicha letra en mayúsculas. La línea inferior de la imagen cambia a mayúsculas para indicar que está puesto el enclavamiento de mayúsculas.

### COPY

Pulsando la tecla **COPY** se hace que el Amsword **repita** la última tecla pulsada. Esta repetición se aplica tanto para las teclas de símbolos como para las teclas de comando.

## Imprimiendo Texto

Para imprimir parte o todo el fichero de texto, usa el comando  $\Delta$ ENTER para conseguir el **menú principal** mostrado en la página 26. Pulsa entonces la **P** para elegir la opción 'imprima fichero de texto' y luego confirma tu elección pulsando **ENTER**. El **menú para la impresión** aparecerá en pantalla, y es el reproducido a continuación:

```

start at line ( 1 )
finish at line (last)
number of copies ( 1 )
line spacing ( 1 )
continuous or single sheet (C) C/S
form feed at page breaks (N) Y/N
print header (N) Y/N
print footer (N) Y/N
print page numbers (N) Y/N
  at top or bottom (T) T/B
  at middle or sides (M) M/S
  start numbering at ( 1 )
left margin on printing ( 0 )
form feed after printing (N) Y/N

press ENTER for default settings
press CLR to start again
press COPY at any time to print

```

Cuando este menú aparece en la pantalla basta pulsar **COPY** en cualquier momento para imprimir tu fichero de texto de acuerdo con los parámetros señalados en el menú en ese momento.

Amsword dispone de un conjunto completo de opciones, de parámetros, a la hora de imprimir un texto. La primera vez recomendamos al usuario que **evite** cambiar estas opciones, y que simplemente pulse la tecla **COPY** para imprimir el fichero de texto. La descripción de las opciones a la hora de imprimir se da en las páginas 28 a 30.

Muchas de las opciones al imprimir dependen del **formato de página** que hayas predefinido. Mira la página 32 para ver la descripción de los formatos de página, y las páginas 35 a 36 para las instrucciones que te permiten definir las pautas a seguir en tus propios formatos de página.

### Terminología de Impresora

Un **avance de página** (form feed = alimento de impreso) es un código especial que se envía a la impresora. La impresora lo interpreta como una orden para mover el papel y situarse al comienzo de la siguiente página.

La **longitud de página** (form length = longitud de impreso) es el número de líneas que pueden imprimirse en cada página de papel. En este manual, la longitud de página **no** incluye las líneas adicionales impresas en cada página para mostrar los números de página y los textos de cabecera y de pie de página.

## Las Opciones de Impresión

El menú de impresión mostrado en la página 27 consta de una cierta cantidad de opciones. Hay un valor **prescrito** para cada opción, y aparece entre paréntesis. Si se pulsa **ENTER** para los valores prescritos, se interpreta como que quieres usar los valores prefijados para cada opción. Si se pulsa **COPY** en cualquier momento para imprimir, las opciones que queden por elegir adoptarán dichos valores prescritos.

Si se elige un valor no prescrito para cualquiera de las opciones después de las dos primeras, entonces esos valores se convertirán en las opciones prescritas para los comandos de impresión posteriores, mientras el Amsword permanezca en la memoria. Además, si se guarda el Amsword (véase página 9) entonces las opciones vigentes en ese momento se guardan como nuevas opciones prescritas para la impresión. De esa manera, puedes crear una copia del Amsword **acomodada** a tus gustos, que tiene como valores prescritos los que usas más a menudo. (Véase también la **acomodación del programa** en las páginas 35 a 41).

### Comienzo en línea (Start at line)

Teclea el número de línea correspondiente a la línea de tu fichero de texto donde desees que comience la impresión. El valor prescrito es la línea 1.

### Finalice en línea (Finish at Line)

Teclea el número de línea que corresponde a la última línea del fichero de texto que desees imprimir. Lo prescrito es la última línea del fichero de texto que realmente tenga texto escrito.

### Número de copias (Number of copies)

Teclea el número de copias que desees imprimir del fichero de texto. Si estás imprimiendo más de una copia y quieres que cada copia comience en una hoja separada, puedes bien teclear **Y** al responder a la última opción de **avance de línea después de imprimir** del menú anterior (véase página 30), o bien teclear el carácter de control inverso **U** (páginas 23 y 32) dentro de la última línea de tu fichero de texto.

### Espaciado de líneas (Line spacing)

Teclea 2 para conseguir un espaciado de líneas doble y tres para uno triple y así sucesivamente (también se llama interlineado). Si imprimes texto con un espaciado entre líneas mayor de uno y has exigido avance de página en las rupturas de página, tendrás entonces que volver a definir la longitud de página (el número de líneas de texto que caben en una página) ya que el programa cuenta el número de líneas en las que realmente imprime texto y no las líneas en blanco que intervienen.

**Continuo u hoja a hoja**

Si estás usando papel continuo (i.e. plisado o en rollos) debes responder pulsando la letra **C**. Pulsa **S** si estás imprimiendo sobre hojas sencillas. (Single sheet = hoja sencilla).

Si especificas hojas sencillas el programa efectuará automáticamente un avance de página en cada ruptura de página que haya y luego se detendrá. Un mensaje en la pantalla te invitará a que 'alimentes' a la impresora con la siguiente hoja de papel y luego pulses una tecla para continuar la impresión.

**Avance de impreso en las rupturas de página**

Esta opción se elige cuando se ha especificado papel continuo en la opción anterior. Si eliges pulsando **Y** (Yes=Si) porque deseas un avance de impreso en las rupturas de página, el programa forzará a la impresora a efectuar un avance de página después de que haya imprimido una cantidad de líneas de texto igual a la longitud de página prescrita (véase página 27) de manera que no se lleve a cabo ninguna impresión ni sobre el trepado que hay entre las hojas ni cerca de él.

Si especificas **N** (No) indicando que no deseas avance de impreso en las rupturas de página, entonces las siguientes opciones son todavía pertinentes ya que las cabeceras, los pies de página y los números de página se imprimen -cuando así se desea- como resultado de los avances de página forzados (véase página 23).

**Cabecera de página**

Una cabecera es una línea de texto que puede imprimirse en la parte superior de cada página. Para definir el texto a usar en la cabecera, emplea el comando  $\Delta 6$  descrito en la página 23.

Pulsando **Y** (Yes=Si) como respuesta a la opción de imprimir cabecera (print header) hará que el programa coloque el texto de cabecera en la parte superior de cada página.

**Imprimir pie de página**

Un pie de página es una línea de texto que puede imprimirse en la parte inferior de cada página. Para definir el texto de pie de página, emplea el comando  $\Delta 7$  descrito en la página 24.

Respondiendo **Y** (Yes=Si) a la opción de imprimir pie de página (print footer) hará que el programa saque dicho texto al final de cada página que imprima.

**Imprima números de página**

Respondiendo **Y** a la opción de imprimir números de página (print page numbers) obligarás al programa a que imprima el número que corresponde a cada página de texto.

Las tres opciones siguientes del menú sólo son apropiadas si has especificado que el programa te imprima los números de página correspondientes.

### Arriba o Abajo

Usa la opción de imprimir en la parte superior o inferior pulsando **T** (Top=cima) o **B** (Bottom=base) según desees que los números de página se impriman por encima de la cabecera o por debajo del pie de página, respectivamente.

### En Medio o Lateralmente

Puedes elegir que se impriman los números de página bien en la parte media de la página o en los laterales. Medio (Middle=mitad) y Lateral (Sides=lados) en este contexto se refieren a las posiciones estipuladas para los **márgenes** en el fichero de texto, exactamente cuando se usó el comando **ΔENTER** para dejar el fichero de texto y pasar al menú principal.

Si especificas que los números de página se impriman en los **laterales**, entonces los números **impares** aparecerán en el lateral derecho de la página y los números **pares** en el izquierdo.

### Comience a numerar en

Teclea el número con el que desees comenzar la numeración de páginas. Es muy útil cuando estás tratando documentos largos que han de guardarse en cinta en partes separadas.

### Margen Izquierdo al Imprimir

Este margen es distinto y opera de forma separada al margen izquierdo que hayas estipulado en el fichero de texto al ser tratado por el Amsword en memoria. Un **margen izquierdo al imprimir** es un determinado número de espacios en blanco que serán enviados a la impresora al comienzo de cada línea que vaya a imprimir.

Puedes por ejemplo, teclear un texto que va a imprimirse sobre papel normal de anchura DIN A4. 80 caracteres en un **tipo de letra** normal llenarán la anchura del papel. Con el fin de obtener un margen en cada lado del papel, puedes estipular los márgenes para el fichero de textos en las columnas 8 y 72, por ejemplo. Ese es un enfoque perfectamente válido, pero un método mejor -que ahorra algo de memoria- es colocar el margen izquierdo en la columna 1, el margen derecho en la columna 64, y luego especificar un margen izquierdo **al imprimir** de ocho espacios. Una desventaja de este segundo método es que si usas tipos de letra de diferente paso, puede que los espacios enviados a la impresora para que coloque el margen izquierdo al imprimir, sean de tamaño diferente -dependiendo del último paso empleado- y que por tanto se pueda perder el alineamiento por la izquierda del texto.

### Avance de Página después de Imprimir

Contestando **Y** (Yes=Sí) a la opción de **avance de impreso después de imprimir** harás que se envíe a la impresora una señal de avance de página al concluir la impresión del fichero. El pie y el número de página también se imprimirá en la parte inferior de la página si así lo has estipulado.

## Formato de Salida

Esta sección describe cómo puedes dar la pauta, el "formato" que quieres que tenga el texto cuando está impreso en papel, dando las normas de dónde quieres imprimir el texto, las cabeceras, etc. y el número de líneas que vas a emplear. Para el principiante se recomienda seguir los consejos dados en la página 27 y evitar por ahora las opciones de impresión hasta que esté familiarizado con otras facetas del programa.

### Rupturas de página

Hay dos razones para utilizar rupturas de página (pasos a la página siguiente) y el Amword dispone de facultades apropiadas a cada una de ellas:

- (1) Al imprimir sobre papel continuo (plisado o en rollos) puedes querer que no aparezca nada impreso en la región donde está el trepado de separación, o darle un aspecto mucho más presentable cuando no la hay. Igualmente, al imprimir sobre hojas sueltas, no querrás que aparezca la impresión justamente en el borde superior o inferior de cada página (o incluso pasarte y sacarlo fuera de la página).
- (2) Si tu texto está dividido en capítulos o secciones distintas, puedes desear que cada comienzo de capítulo aparezca en una nueva página. Este manual es un ejemplo de esta clase de documento.

Si tu texto es un documento continuo, puede que la razón (1) anterior sea la principal y entonces puedes usar la facilidad de ruptura automática de páginas. Si por otro lado, tu requisito primordial es el de la razón (2) anterior, puede que quieras **forzar** los avances de página tecleando un carácter de control para la impresora especial, dentro del texto, en los lugares pertinentes.

Cada una de estas dos maneras de obtener los saltos de página es lo que describimos a continuación. No es sensato intentar usar ambos métodos en el mismo documento.

#### (1) Ruptura automática de páginas

El menú de impresión (reproducido en la página 27) contiene la opción **avance de impreso en rupturas de página**. Si respondes **Y** (Yes=Si) ante esta opción, o si ya has especificado que estás usando hojas sueltas, cada vez que la impresora haya imprimido un cierto número de líneas igual a la longitud del impreso (de la página u hoja suelta) efectuará un **salto de página**.

Por ejemplo, si la longitud de página es de cincuenta líneas (para hoja suelta, o para el **impreso** considerado) la impresora efectuará un salto o avance de página después de que haya imprimido cincuenta líneas del fichero de texto y cada vez que lo haga).

Si has especificado que también debe imprimirse el pie de página, efectuará esa operación antes del paso a la página siguiente. Eso mismo se aplica también a los números de página cuando hayas pedido que se impriman al final de la página.

Si has especificado que se exhiba (ponga = on) la imagen visual de la ruptura de página ( $\Delta P$ , véase página 23), la aparición de una línea de trazos a lo ancho del texto muestra dónde tendrá lugar cada salto de página.

## (2) Avances de página forzados

Una alternativa a confiar en la ruptura automática de páginas descrita en la sección (1) previa, es usar los saltos de página o de impreso forzados. Un avance a la página siguiente forzado se obtiene cada vez que tecleas dentro de tu texto el carácter de control de impresora representado por la **U** en video inverso. (Véase página 23).

Los caracteres de control para la impresora se obtienen pulsando  $\Delta$ **SPACE** y luego pulsando la tecla de símbolo apropiada, tal y como se describe en la página 25.

Cuando se imprime el fichero de texto, la impresora recibirá una señal de avance de página, y lo efectuará después de que haya imprimido cualquier línea que contenga el carácter video invertido-**U**.

Las rupturas automáticas de página continuarán ocurriendo de acuerdo con las líneas establecidas para la longitud de la página, después de los avances de página forzados. Pero estas rupturas automáticas de página no se efectuarán en las posiciones indicadas por la raya de trazos que aparece en pantalla como ruptura de página. Es por tanto sensato en estos casos, en que estás usando avances de página forzados, no depender de las rupturas automáticas de página que puedan producirse y continuar todo el tiempo usando en el texto el carácter video inverso-**U** para señalar y conseguir avances de página en los lugares del texto que desees. (Y para no sufrir posibles engaños, es conveniente **ocultar** la señal de ruptura de página, mediante el comando  $\Delta P$ , explicado en la página 23).

## Formato de página

El formato de cada página, es de acuerdo a las siguientes pautas:

- (1) El número de página, si se ha especificado, y si se ha especificado que se imprima en la parte superior de la página, es lo primero que se imprime. La impresora baja dos líneas después de imprimir el número de página en la parte superior;
- (2) La cabecera, si se ha especificado, se imprime. La cabecera es una línea de texto que se imprime en la cima o parte superior de cada página. La cabecera se define usando el comando  $\Delta 6$  descrito en la página 23. La impresora baja tres líneas después de imprimir una cabecera;
- (3) Se imprimen luego un cierto número de líneas de texto. El número de líneas de texto que se imprimen es el estipulado por la longitud de página que está prescrito que sea de **cincuenta** líneas.

- (4) Si ha de imprimirse pie de página, la impresora baja tres líneas e imprime el texto designado como pie de página.
- (5) Si se han de imprimir números de página en la base o parte inferior de la página, la impresora baja dos líneas e imprime el número de página.

El número de líneas de texto que se imprimen en una página (la longitud de página o de impreso) y el número de líneas que se mueve la impresora en cada una de las ocasiones mencionadas, son todas elegibles por el usuario mediante la opción de **acomode programa** descrita en la página 35.

### **Caracteres de Control para la Impresora**

El Amsword te ayuda a aprovechar eficazmente toda la capacidad de tu impresora al proveerte cuarenta caracteres de control para la impresora definibles por el usuario. Estos caracteres de control para la impresora son las letras en video inverso **a-t** y **A-T**. Estas letras en video inverso se teclean pulsando previamente la tecla de comando **ΔSPACE** y luego pulsando la tecla con la letra apropiada.

Cada carácter de control de impresora tiene asociado con él una sucesión de caracteres, con un máximo de cinco, correspondientes a los códigos que controlan el funcionamiento de la impresora. Dicha sucesión de caracteres es la que se envía hacia la impresora siempre que el Amsword se encuentra un carácter de control de impresora al ir imprimiendo el texto.

Puedes por ejemplo, definir un carácter de control para impresora que corresponda a la serie de códigos que tu impresora reconoce para escribir con el texto agrandado (obviamente si tu impresora dispone de esa facultad). Luego, puedes simplemente teclear este carácter de control de la impresora en el sitio correspondiente de tu fichero de texto, y el texto que vaya detrás de él será impreso en dicha forma agrandada.

El Amsword se suministra con los caracteres de control para la impresora prescritos, tal y como aparecen en la página de ayuda mostrada en la página 6, y que corresponden a la impresora Epson FX-80. Algunos de dichos códigos son válidos para otras impresoras.

Puedes definir tu propia sucesión, o serie de códigos de control para la impresora que hay asociados con cada carácter de control para la impresora reconocido por el Amsword, si aprovechas la facilidad de **acomodar programa** que describimos en la página 35.

También puede editarse -exponerse para revisión- la parte de la página de ayuda que enumera los caracteres de control para la impresora (véanse páginas 12 y 41).

Las secciones de los manuales de las impresoras que detallan los códigos de control que admite, varían tanto en claridad como en los términos empleados. Véase el Apéndice 1 (página 42), para una breve explicación de alguno de los términos empleados en los manuales de impresoras.

## Ejemplo

El programa Amsword está provisto con la **J** en video inverso prescrita para enviar hacia la impresora el código para el carácter espacio, seguido de la **serie de códigos** propia de la impresora Epson, que le indican que ha de **comenzar** a subrayar (underline = línea debajo). Igualmente, el video inverso **j** está definido para enviar hacia la impresora la **serie de códigos** propia de la impresora Epson, que le indican que ha de **terminar** el subrayado, seguido del código correspondiente al carácter espacio.

Por lo tanto, denotando la **J** en video inverso por **J** y la **j** en video inverso por **j**, cuando veamos en pantalla dentro del texto del fichero la frase:

this is an **J**example**j** of underlining

aparecerá al ser imprimida en una hoja o impreso a través de la impresora Epson como:

this is an example of underlining

## Imprimiendo los caracteres normales

El código ASCII asociado con cada carácter normal, es lo que está prescrito para ser enviado hacia la impresora cuando se imprime el fichero de texto.

La opción de **acomodar programa** (página 35) te permite que definas una sucesión o serie de hasta tres códigos, y la asocies a cualquier carácter normal, para que sea dicha serie la enviada hacia la impresora en lugar del único código ASCII prescrito. Puedes querer hacer esto por ejemplo, con el propósito de imprimir las **letras acentuadas**. Puedes definir la serie de códigos asociadas con un determinado carácter para que esté constituida sucesivamente por el código correspondiente al carácter, el código correspondiente a la marca de retroceso; y el código correspondiente a la tilde que sirve de acento. Eso supone que tu impresora dispone de tales códigos y facultades para retroceder el carro de impresión.

## Imprimiendo el segundo repertorio de caracteres

Normalmente puedes al escribir el texto preceder un carácter del comando  $\Delta \backslash$ . (véase página 25) para que el Amsword tome la forma que corresponde a ese carácter de su segundo repertorio de caracteres y lo envíe hacia la impresora; pero dependiendo de las facultades de la impresora puede imprimir el carácter con la forma deseada o simplemente escribir el carácter correspondiente tomado del repertorio normal. Una de las opciones de **acomodar programa** te permite definir una sucesión o serie de hasta tres códigos, que será la enviada hacia la impresora cada vez que el Amsword encuentre un carácter perteneciente al segundo repertorio (a veces llamado el alternativo).

## ACOMODACION DEL PROGRAMA

El AMSWORD contiene un conjunto completo de opciones que permiten al usuario (al "cliente") crear una versión del programa **acomodada** a los requisitos y preferencias personales (**customize**: alterar algo standard para satisfacer los gustos del **cliente** -customer). Siempre que se guarda el programa en la cinta, se hace con los valores prescritos en ese momento, en forma por tanto, **acomodada** al usuario. Puedes por consiguiente acomodar el programa a tu gusto, guardarlo en cinta, y posteriormente cargar tu propia versión. Eso elimina la necesidad de alterar los valores prescritos en el programa siempre que lo cargas. Mantén la cinta original como tu **copia de respaldo**.

Se recomienda que consultes las secciones pertinentes al examinar las siguientes partes de este manual, cuando vayas repasando las opciones para **acomodar** el programa.

Para acomodar tu AMSWORD (también llamado 'configurar') pulsa la tecla de comando **ΔENTER** mientras está funcionando Amsword para pasar al menú principal mostrado en la página 26. Pulsa **C** para elegir la opción 'Customize program' y luego pulsa **ENTER** para confirmar tu elección. El Amsword te hará la siguiente serie de preguntas:

- |   |        |
|---|--------|
| <code>define page layout Y/N</code>                   | (p.36) |
| <code>define normal print characters Y/N</code>       | (p.37) |
| <code>define printer control chars Y/N</code>         | (p.38) |
| <code>define 2nd char set print characters Y/N</code> | (p.39) |
| <code>change program Y/N</code>                       | (p.40) |

Si se pulsa la tecla **Y** (Yes=Si) como respuesta a cualquiera de las cuestiones presentadas, el programa irá a la **rutina** pertinente de acomodación del programa, cada una de las cuales está descrita en la página cuyo número se menciona entre paréntesis en la lista anterior.

Al regresar de cualquiera de las rutinas anteriores de alteración de los parámetros prescritos, se te presentará la siguiente opción de la lista mostrada.

Pulsando **N** (No) o cualquier otra tecla como respuesta a cualquiera de las opciones mencionadas, hará que el sistema te presente la siguiente opción de la lista.

### Definir Formato de página

Esta opción te permite establecer tu propio formato de página (Layout= distribución, colocación) -que algunos denominan 'maqueta'- y especificar los códigos que tu impresora emplea para el retorno de carro, el avance de línea, y el avance de impreso o página. El formato de página prescrito en el Amsword, se describe en la página 32.

Cuando se elige esta opción para acomodar el programa se te presentarán sucesivamente las siguientes cuestiones:

no. text line on page (50)

top line no. - header (2)

header - text (3)

text - footer (3)

footer - bot. line no. (2)

carriage return (13)

linefeed (10)

form - feed (12)

Los números entre paréntesis son los valores prescritos en ese momento -los vigentes- conservados en el propio programa. Se suministran en la cinta tal y como te los mostramos aquí.

Para especificar un nuevo valor para cualquiera de los parámetros mostrados, teclea el nuevo valor y luego pulsa **ENTER**. Para **conservar** el valor prescrito -el vigente- puedes simplemente pulsar **ENTER**. El cursor te indica la pregunta que en cada momento te está haciendo el programa.

Las primeras cinco cuestiones presentadas te permiten definir tu propio formato de página. Las últimas tres cuestiones te permiten definir los códigos correspondientes a tu impresora. Casi todas las impresoras usan los códigos que aparecen entre paréntesis en la imagen. Muchas impresoras tienen un conmutador o llave interno que puede ser puesto o quitado; y que si está puesto por ejemplo, hacen que la impresora efectúe un avance de línea además de un retorno de carro a la recepción de una señal externa que indique sólo retorno de carro. Si tu impresora te produce un espaciado entre líneas doble cuando no lo esperabas, puedes entonces bajar el conmutador o llave de tu impresora, o especificar que el código del Amsword para el avance de línea sea cero, al presentarlo en la lista mostrada más arriba.

### Definir caracteres normales de impresión

Esta opción te permite asociar una serie de hasta tres códigos con cualquiera de los caracteres normales que tecleas. Cuando se imprime el carácter, es realmente dicha serie de códigos lo que se envía hasta la impresora.

El programa se suministra con un solo código asociado con cada carácter normal. Dicho código es el código ASCII correspondiente al carácter. Puede que desees definir algún otro código, o una sucesión de códigos, para algún carácter con el fin por ejemplo de imprimir acentos sobre las letras, tal y como hemos mencionado en la página 34; o para definir el código en tu impresora que corresponde al signo £ (véase Apéndice 2 para imprimir signos £ o a la ñ).

Cuando se elige esta opción, el programa te sugiere que 'teclees el carácter para el que desees definir una sucesión'. Teclea el carácter, o pulsa **ENTER** si has acabado, o si no desees definir un nuevo código o serie de ellos.

Si tecleas una letra el programa te mostrará la serie de códigos asociada actualmente con dicha letra, y te invitará a teclear una nueva sucesión de códigos si lo desees. Teclea hasta tres números, pulsando **ENTER** después de cada número. Para terminar una sucesión con menos de tres números, simplemente pulsa **ENTER**.

Si pulsas **ENTER** para terminar la serie de códigos a asociar al carácter, antes de introducir el primero de ellos, se asociará al carácter una serie vacía, y por tanto no se imprimirá nada visible en relación con ese carácter.

### Ejemplo

En este ejemplo, el carácter normal \* se alterará para que produzca un signo 'más o menos' ± a la hora de imprimir.

Elige la opción de 'definir caracteres normales al imprimir' y teclea un \* como respuesta a la pregunta 'teclea el carácter para el que desees definir una sucesión'. El programa te mostrará el código 'viejo' o la serie de códigos asociada actualmente al carácter \* y te invitará a que designes una nueva serie de códigos para ese carácter normal.

Deseamos que la impresora imprima en lugar del \* primero un signo + luego retroceda una posición, y finalmente imprima el guión de subrayar \_ que actuará de signo menos.

El código en nuestra impresora para el signo + es el 43, que además es el ASCII.

El código para retroceso (backspace=espacio atrás) en la mayoría de las impresoras es el 8.

El código para el carácter \_ en nuestra impresora es el 95, que además es el ASCII.

Teclearíamos pues, 43, luego 8 y luego 95, pulsando **ENTER** después de cada uno de ellos. Después de ese momento, el carácter \* se imprimirá como el signo ±.

### Definir caracteres de control para la impresora

Esta opción te permite asociar una sucesión o serie de hasta cinco códigos con cualquiera de los caracteres de control para la impresora. Estos caracteres de control de la impresora son las letras en video inverso, tanto mayúsculas como minúsculas. Estos caracteres de control se consiguen dando previamente el comando  $\Delta$ SPACE y luego pulsando la tecla con la letra pertinente.

El programa se suministra con los caracteres de control para la impresora asociados a las letras **A-O** y **a-o** definidos de manera que corresponden a la serie de códigos de control que utiliza la impresora Epson FX-80, logrando los efectos mostrados en la página de ayuda (véase página 6). Algunas de estas series de códigos de control son válidas para algunas otras impresoras. Los caracteres de control para la impresora correspondientes a las letras **P-T** y **p-t** están sin definir en el programa tal y como se suministra, y puedes, y también puedes con los **A-O** y **a-o**, definirlos según te acomode. Los caracteres de control de la impresora **U** y **u** siempre fuerzan un avance de página (véase páginas 23 y 32). Los caracteres de control para impresora **V-Z** y **v-z** están reservados para ser usados con el AMSPRINT.

Para asociar a los caracteres de control para impresora una determinada y concreta serie de códigos de control que deseas, pulsa **Y** (Yes-Sí) en respuesta a la opción **definir caracteres de control de la impresora** mostrada en la página 35.

Una lista con los caracteres de control de la impresora juntamente con la serie de códigos asociada a ellos actualmente, aparecerá en la pantalla. El programa te sugerirá que pulses una tecla de símbolos con el fin de especificar el carácter de control para la impresora para el que deseas definir una nueva serie. Cuando hayas tecleado una letra, el programa te pedirá que le introduzcas la serie de códigos correspondiente. Puedes teclear hasta cinco códigos, pulsando **ENTER** después de cada uno de ellos. Si tu serie o sucesión es menor de cinco números, puedes terminarla simplemente pulsando **ENTER**. El Amword te volverá a mostrar los caracteres de control de la impresora y su serie de códigos asociada a cada uno de ellos. Puedes cambiar la definición de otro carácter de control para la impresora, simplemente pulsando la tecla de símbolo correspondiente, o puedes en este momento pulsar **ENTER** para salirte de la opción que estás utilizando.

Los códigos que asocias a un carácter de control para la impresora, has de introducirlos como números decimales (en base 10). El Apéndice 1 te indica cómo puedes hallar los números apropiados a partir de la información que te suministre el manual de la impresora.

Un carácter de control para impresora (letra en video inverso) ocupa una posición en la línea de un fichero de texto. Si la serie de códigos asociada a dicho carácter de control no provoca que se imprima un símbolo, entonces se perderá la justificación del texto impreso, ya que la línea que contiene uno sólo de tales caracteres de control, tendrá una posición menos al imprimir que una línea que no lo contenga.

Este efecto se evita incluyendo el código para un espacio en blanco dentro de la serie de códigos de control asociada. El programa se suministra con la **J** en video inverso y la **j** en video inverso, que sirven en la Epson FX-80 como comienzo y terminación de subrayado, incluyendo uno de tales espacios en blanco.

### **Definir repertorio de segundos caracteres**

Esta opción te permite definir y asociar una serie o sucesión de hasta tres códigos, con cualquiera de los caracteres pertenecientes al segundo repertorio de caracteres (el alternativo). Cuando se imprime el carácter es dicha serie de códigos la que se envía sucesivamente y uno tras otro hacia la impresora como un solo envío.

El programa se suministra con un único código asociado con cada carácter perteneciente al segundo repertorio. Ese código es el código ASCII que corresponde al carácter normal que se obtiene al pulsar esa misma tecla.

Cuando se elige esta opción, el programa te pide que le definas una serie de códigos, exactamente de la misma manera que en la opción para **definir caracteres normales de impresión** que hemos descrito en la página 37.

### Cambiar programa

Esta opción permite al usuario hacer diversas modificaciones en el programa. Cuando se elige esta parte de la **acomodación del programa**, al responder **Y** (Yes=Si) a la pregunta 'cambiar programa' (véase página 35) el sistema te hará la siguiente serie de preguntas:

```
pen colour ( 26 )  
  
paper colour ( 0 )  
  
border colour 1 ( 0 )  
  
border colour 2 ( 13 )  
  
cursor shape ( 4 )  
  
cursor type ( 0 )  
  
l. margin ( 0 )  
  
r. margin ( 80 )  
  
unlock help Y/N
```

Los valores que aparecen entre paréntesis son los valores prescritos actualmente en el programa. Simplemente pulsa **ENTER** si quieres mantener el valor vigente.

### Color de Pluma

Así se especifica el color, o el brillo en los monitores monocromáticos, con que se mostrará el texto dentro del fichero de texto. El programa se suministra estipulando el 26 como color de pluma, que corresponde al blanco brillante. Teclea algún otro número de color para elegir un color o un brillo diferente.

### Color de Papel

Especifica el color del fondo de la imagen. La cinta se suministra con este valor estipulado en cero, que corresponde al negro. Teclea algún otro número entre 0 y 26 para conseguir un color o brillo diferente de fondo.

### Color de Reborde 1

Especifica el color normal del 'marco' o reborde, y está prescrito al valor cero en la cinta original.

### Color de Reborde 2

Este color de 'marco' o de reborde cambia al comienzo de la acción ejercida por algunas teclas de comando, para indicar un tiempo de demora mientras el programa efectúa algún tratamiento con el texto. El color del reborde cambia temporalmente presentando este segundo color establecido. Esta opción permite cambiar el color para estas ocasiones.

### Clase de Cursor

El cero corresponde a un cursor **opaco**. Un cursor opaco oscurece el carácter situado exactamente en la misma posición del cursor, cuando el cursor parpadea. Teclea un 1 para conseguir un cursor transparente.

### Ponga/Quite desenclavamiento de ayuda

El AMSWORD tiene la facilidad de **editar** las partes de la página de ayuda que corresponden a los caracteres de control para la impresora y al segundo repertorio de caracteres, mediante las teclas de comando  $\Delta 3$  y  $\Delta 4$ , tal y como se describió en la página 12. Esta facultad está normalmente **cancelada** de manera que no borres accidentalmente ni parte de tu texto ni parte de la página de ayuda. Respondiendo **Y** (Yes=Sí) a la opción de **desenclavar ayuda** (Unlock Help) facultas o habilita la acción ejercida por la tecla de comando  $\Delta 3$ . El uso posterior de esa tecla de comando **faculta** la acción del comando  $\Delta 4$  además de copiar la parte correspondiente de la página de ayuda, sobre las 12 líneas superiores de la pantalla (escribiendo encima mismo de cualquier texto que allí hubiere). Cuando se da el comando  $\Delta 4$ , habiendo sido previamente facultado o habilitado, deja las doce líneas superiores de la pantalla sobre el área pertinente de la memoria, e inmediatamente después, vuelve a inhibir la acción de los comandos  $\Delta 3$  y  $\Delta 4$ .

Puede que desees **editar** -revisar- la parte de la página de ayuda que corresponde a los caracteres de control para la impresora si por ejemplo, has redefinido alguno de dichos caracteres de control de manera que ejercen diferentes funciones -por tener asociado diferente serie de códigos- a las descritas en la página de ayuda.

Una razón para editar, mostrar y revisar la parte de la página de ayuda que corresponde al segundo repertorio de caracteres, puede ser que tú uses frecuentemente alguno de los caracteres pertenecientes a ese segundo juego de caracteres. Puedes entonces querer borrar el resto de dicha parte de la página de ayuda, de manera que te sea fácil encontrar el carácter o caracteres que utilizas más a menudo.

## APENDICE 1

### Determinando los Códigos de Control de tu Impresora

Las letras en video inverso tecleadas mediante el comando previo  $\Delta$ SPACE son los caracteres de control para la impresora que usa el Amsword. Dichos caracteres se incluyen en el texto para gobernar el funcionamiento de la impresora. Cada carácter de control para la impresora del Amstrad, puede tener definido y asociado una **sucesión** o serie de hasta cinco códigos. Dichos códigos deben imponerse mediante la opción de 'definir caracteres de control para la impresora' (véase página 38) como números decimales (en base 10). Eso puede llevar a confusión dado que los manuales de impresora -de donde debes obtener los códigos apropiados- usan diversos métodos para especificar cuáles son y qué acciones se logran con ellos.

Muchas de las series de códigos que controlan el funcionamiento de la impresora comienzan con el código 27 en base decimal, que corresponde en ASCII al llamado **escape**, y en Amstrad a la tecla **ESC**.

Algunos manuales de impresora especifican la serie de códigos para el control de su funcionamiento en términos de **caracteres**, o sea, símbolos. Por ejemplo, la serie de códigos de control para poner en marcha la impresión **realizada** puede venir dada en el manual como:

**ESC E**

El código decimal para **ESC** es 27 (en base 10). El código decimal (ASCII) del símbolo **E** es el 69 (en base 10). Por lo tanto, para introducir esta **serie de dos códigos** de control, como números decimales en la opción 'definir caracteres de control para la impresora' disponible en el Amsword, debes teclear sucesivamente los dos números:

**27 69**

Obviamente, puedes determinar el código ASCII que corresponde a un carácter -a un símbolo- pasando dentro de BASIC y usando la función **ASC**. Hazlo, y teclea por ejemplo:

**PRINT ASC ("E")**

y te **expondrá** en pantalla el código asignado a la **E** en ASCII.

Algunos manuales de impresora dan la serie de códigos o sucesión para controlar el funcionamiento empleando el sistema de numeración **hexadecimal**. La serie de códigos para control usada en el ejemplo anterior **ESC E** puede especificarse en hexadecimal de diversas maneras, como por ejemplo:

**ESC 45h  
1Bh 45h**

En que la **h** especifica que el número está en hexadecimal (base 16). No todos los manuales usan ese convenio. Tú puedes determinar la notación decimal o la notación hexadecimal que corresponde al código ASCII de un carácter dado, si pasas dentro de BASIC y usas la función **&H**.

Hazlo, y teclea por ejemplo:

**PRINT &H1B**

y te **expondrá** el número 27 para indicarte que el número en base 16 **1B** es el 27 en base 10.

Igualmente:

**PRINT &H45**

expondrá el número 69, que es el que en base 10 corresponde al hexadecimal 45.

Algunos manuales de impresora presentan los códigos de control en una tabla cuadrada con hileras de cifras binarias a la izquierda y por la parte superior. Para encontrar el código en base 10 que corresponde a un elemento de la tabla, examina la parte superior para hayar los cuatro bits más significativos (primer cuarteto) y luego examina la parte izquierda para determinar los cuatro bits menos significativos (segundo cuarteto). Luego, entre otras cosas, puedes usar la función en BASIC **&x** colocando primero el primer cuarteto y después el segundo cuarteto, para determinar el número que en base 10 corresponde al número de ocho cifras binarias -octeto- que así has formado. Eso se demuestra en el ejemplo que te presentamos, en que se determina de una de esas tablas mencionadas el código decimal que corresponde al carácter **G** en esa impresora:

**Ejemplo**

```

0000000011111111
0000111100001111
0011001100110011
0101010101010101
0000 .
0001 .
0010 .
0011 .
0100 .
0101 .
0110 .
0111 ..... G
1000
1001
1010
1011
1100
1101
1110
1111
    
```

Por tanto, el octeto obtenido en dicha tabla para el carácter **G** es 0100 0111. Pasando dentro de BASIC, podrías dar el comando:

**PRINT &X01000111**

para hallar el código que en base 10 corresponde a esa G y que será 71.

## APENDICE 2 Imprimiendo Signos Libra (£)

El signo **libra esterlina** no es un símbolo standard en el convenio ASCII. Diferentes impresoras usan diversos códigos para referirse al signo £. Los más comunes son 35, 96 y 129 en base 10.

A menudo es necesario alterar un conmutador o llave dentro de la impresora. Así se elige normalmente el signo libra (£) en lugar del signo almohadilla o diesis (#).

El Amsword se suministra con el signo £ definido por el código 35 en decimal a enviar a la impresora. Puedes usar la opción de 'definir caracteres normales a imprimir' descrita en la página 37 para cambiar el código a enviar para el signo £ del 35 prescrito a, por ejemplo, el 96 en base decimal.

No es posible enviar hacia la impresora códigos mayores de 127. Si tu impresora usa por ejemplo, el código 129 para el signo £, todavía es posible hacer que imprima ese signo, siempre que la impresora tenga una serie de códigos para control, de la clase 'bit más significativo' u 'octavo bit'. En algunas impresoras la serie de dos códigos **ESC >** es la que permite a la impresora considerar el código que viene inmediatamente detrás como teniendo alzado el octavo bit. Es equivalente a que la impresora sumara 128 a cada uno de los códigos que recibiera posteriormente. En tales impresoras, la serie de dos códigos de control **ESC =** es la que baja el octavo bit de los datos que reciba a continuación, (reponiéndolo por tanto a cero).

Con una impresora que emplea el 129 como código para el signo libra, y que tiene la serie de dos códigos de control descrita en el párrafo anterior, lograrías imprimir el signo libra haciendo que se enviara a la impresora la siguiente serie de cinco códigos de control:

**27 62 1 27 61**

Estos cinco códigos -como una sola serie- es la que puedes asociar a uno de tus caracteres de control para la impresora, de manera que al usarlo el Amsword envíe esa serie consecutiva de códigos. Tecléa el carácter de control que hayas elegido, en tu texto siempre que quieras escribir el signo £ por la impresora.

## APENDICE 3 Teclas Definibles por el Usuario

Las teclas definibles por el usuario son las teclas numéricas situadas en el tablero que hay en la parte derecha del teclado principal. Cada una de estas teclas puede tener definida y asociada una palabra o una serie de palabras. A manera de ejemplo, el programa se suministra de manera que está prescrito que el comando  $\Delta O$  produzca:

```

AMSOFT
Brentwood House
169 Kings Road
Brentwood
Essex

```

```
Dear
```

Para definir tus propias teclas pasa dentro de BASIC (mediante el comando  $\Delta ENTER$  y luego la **B**) y edita una de las líneas 20 a 110 del programa en BASIC. Observa en la línea 20 del programa el uso del carácter:

```
CHR$(13)
```

que mueve el cursor hasta el comienzo de la siguiente línea (retorno de carro en ASCII).

El número total de caracteres que puede asociarse con **todas** las teclas definibles por el usuario, no debe exceder de 120.

### Ejemplo

Supongamos que estás tecleando un texto en que aparece continuamente la palabra 'microcomputer' (y no te apetece decir 'microcomputadora'). Pasa al BASIC y edita la línea 30 de manera que diga:

```
30 KEY 1,"microcomputer"
```

Luego, siempre que des el comando  $\Delta I$  usando el tablero numérico separado del principal, la palabra

```
microcomputer
```

quedará incluida en tu texto justamente en la posición actual del cursor.