

HISOFT FONT JUEGOS DE TIPOS

(AMSTRAD)

CAPITULO 1: ESTRUCTURA GENERAL DEL FONT 464

Este capítulo es una introducción a la terminología utilizada en Font 464 y a la manera general en que el programa trabaja.

Hay dos teclas que tienen significado especial en Font 464:

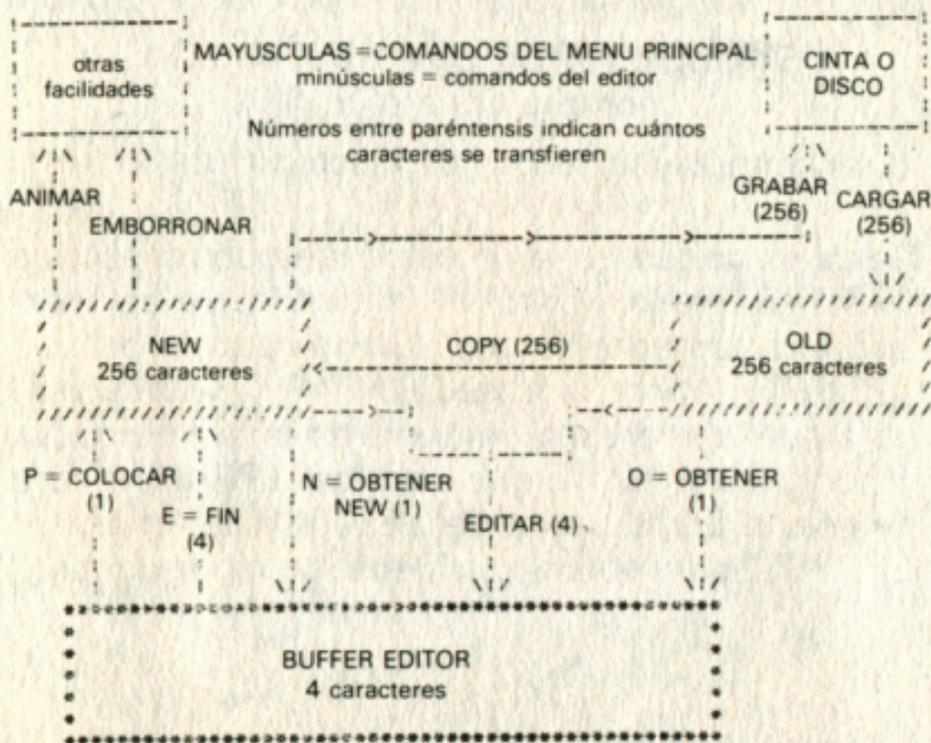
“|” (SHIFT @) generalmente detendrá cualquier operación que se esté llevando a cabo y regresará al menú principal.

“?” en la mayoría de los casos accederá a una página de ayuda en correspondencia con la sección del programa en la que se halle.

Hay dos áreas en la que almacenan los caracteres. Estas áreas se llaman VIEJA y NUEVA y cada una juega un papel completamente distinto. Cuando decide cargar una “fuente” de cinta o disco, se almacena en OLD y no puede ser editada o cambiada (excepto si carga otra fuente encima). NEW quizás pueda llamarse la fuente que realiza el trabajo y son los caracteres en NEW los que actualiza el editor de caracteres. Ambas áreas —OLD y NEW— tienen espacio para 256 caracteres (una fuente completa) y ambas contienen el ROM normal de Amstrad cuando comienza (aunque otra copia del paquete ROM se suministra en cinta para mayor conveniencia).

Cuando entra al editor (con las opciones A, B, C o D del menú principal) cuatro diseños de caracteres se toman, bien de OLD o de NEW, y se colocan en un pequeño buffer de edición. Se toma esta precaución para que si después de editar los cuatro caracteres decide que estaban mejor antes de la edición pueda cancelar ésta sin estropear NEW. Si queda satisfecho con la edición y sale de la opción normalmente, los diseños editados son colocados en sus posiciones correctas en NEW. Por supuesto, los diseños anteriores que se encontraban en NEW se pierden, pero en caso de apuro siempre puede obtener los diseños originales de OLD.

La distinción entre OLD y NEW y como los caracteres son usados se muestran en el siguiente diagrama:



CAPITULO 2: EL EDITOR

El editor trabaja con cuatro caracteres a la vez (permitiendo el fácil diseño de gráficas de bloque), y se elige con las opciones A, B, C o D del menú principal. Las opciones A y B obtienen los diseños de OLD y C y D de NEW. Tenga en cuenta que independientemente del origen de los diseños, éstos —una vez editados y aceptados— serán copiados en NEW. Así, el carácter '65' (normalmente "A"), venga de OLD o de NEW, una vez editado ocupará la posición 65 de NEW.

Fíjese que las opciones A y C mostrarán las fuentes OLD y NEW para mayor comodidad y facilidad de acceso a los caracteres, mientras que las opciones B y D pueden ser utilizadas con mayor rapidez si sabe con qué caracteres quiere trabajar.

Selección de caracteres

En cualquier momento durante el proceso de selección puede pulsar '?' para ver la página de ayuda, que detalla la información que sigue:

Usando las opciones A y C puede elegir caracteres en una de tres formas:

- a) *Por el nombre.* Esto es lo que uno puede esperar y pulsando 'A' selecciona el carácter 65 etc... Sin embargo, menos de la mitad del juego de caracteres es accesible de esta forma y puede tener problemas si los diseños no son reconocibles como las letras originales (puede que ahora sean gráficos); por lo que también puede elegir caracteres...

- b) *Por número.* El número debe estar precedido por un punto y estar entre 0 y 255. Por ejemplo: '.65' llamará al mismo carácter que 'A'. Este sistema le permite obtener cualquier carácter en el juego.
- c) *Por cursor.* Con este método puede ver lo que obtiene. Usando las cuatro teclas del cursor puede colocar el cursor sobre la figura que desea y pulsar la tecla —ENTER— (no la tecla —COPY—) para elegirla. (Al usar ENTER para elegir, aumentará el tamaño del cursor para que pueda seleccionar cuatro caracteres en secuencia al colocarle en la posición deseada y pulsando ENTER cuatro veces). Tenga en cuenta que sólo 128 de los 256 caracteres se muestran a la vez en una misma página y puede intercambiar las páginas pulsando CTRL+F (de Flip).

Las opciones B y D no muestran las figuras por lo que sólo puede utilizar los métodos 'a' y 'b' arriba descritos. Sin embargo, también pulsando ENTER sólo, seleccionará el carácter después del último para que pueda elegir cuatro caracteres en secuencia.

7654321076543210

2
C

X
a b
c d

0123456789
~!@#%&'()*+
-./:;=<?@A
B[C]D EFGHIJ
KLMNOPQRST
UVWXYZ

FONT 464

ab
cd

NEW OLD

ab 97 98
cd 99 100

0	224	I=Invert
0	96	F=Flip
120	124	R=Rotate
12	102	M=Mirror
124	102	C=Clear
204	102	
118	220	S=Scroll 4
0	0	Z=Scroll 1
0	28	
0	12	O=Get OLD
60	124	N=Get NEW
102	204	P=Put NEW
96	204	
102	204	A=Add Line
60	118	D=Del Line
0	0	
		H=Highlight
		E=End
		I=Quit

Usando el Editor

Habiendo seleccionado cuatro caracteres, entrará en la edición. En la parte izquierda de la pantalla hay una matriz con los 4 caracteres aumentados 8 veces. A la derecha de la matriz hay dos columnas de números que representan el dibujo de los cuatro caracteres. Estos números son para el caso en que no quiera diseñar y grabar todo un juego de caracteres. Anotando estos números puede utilizarlos en un comando SYMBOL de BASIC y generar caracteres individuales. A lo largo del borde superior de la pantalla hay tres grupos de los cuatro caracteres que seleccionó, a tamaño real. Son de izquierda a derecha: el juego buffer (que cambiará según edite, el juego NEW (que muestra cómo eran los caracteres antes de ser editados), y el juego OLD (con los caracteres como eran al momento de cargar el programa de cinta o disco). Los cuatro números a la derecha de la línea superior son los números ASCII de los caracteres. Finalmente, en columna, a la derecha, un sumario de los comandos disponibles.

Fíjese que en cualquier momento puede pulsar '?' para ver la página de ayuda y un sumario de los comandos. Los comandos se detallan más abajo:

En todos los caso, el carácter en cuestión se refiere a la posición del cursor en la matriz.

I = INVERTIR. Intercambiar la tinta y el papel del carácter.

F = VOLTEAR. Girar el carácter sobre el eje horizontal.

R = ROTAR. Rotar el carácter 90 grados en el sentido de las manecillas del reloj.

M = ESPEJO. Girar el carácter sobre el eje vertical.

C = BORRAR. Borrar el carácter.

S = SCROLL. (Multi modo). Después de pulsar S puede usar las teclas del cursor para desplazar 'scroll' toda la matriz, por ej.: los cuatro caracteres juntos. Verá también desplazarse los caracteres en el panel buffer en la línea superior. La matriz actualizará después de pulsar 'l' para concluir el scrolling.

Z = SCROLL. (Modo sencillo). Este comando es igual al anterior, excepto que sólo el carácter con el que se está trabajando es el que se desplaza (scroll).

O = OBTENER OLD. Después de pulsar O se le pregunta qué carácter desea obtener. Puede ser elegido de forma normal (bien por nombre o por número), y pulsando '?' le permitirá ver todo el juego de caracteres y elegir por medio del cursor si lo desea. El carácter que elija será tomado de OLD y copiado en el buffer de edición.

N = OBTENER NUEVO. Esta opción es idéntica a 'O', excepto que el carácter se toma de NEW.

P = PONER NUEVO. Poner el carácter en NEW, borrando lo que hubiese allí antes. Esta opción se incluye para que no tenga que grabar todos los

caracteres a un tiempo, sino que pueda editarlos uno cada vez.

A = AGREGAR LINEA. Insertar una línea en blanco en la posición del cursor y desplazar las líneas por debajo de ella una línea hacia abajo. La última línea se pierde.

D = BORRAR LINEA. Borrar la línea donde está el cursor y mover todas las inferiores una línea hacia arriba. Se inserta una línea en blanco al final. Fíjese que los dos últimos comandos trabajan en dirección horizontal. Si necesita añadir o borrar líneas verticales, puede usar 'R' para rotar el carácter, añadir o borrar, y usar 'R' tres veces más para obtener la orientación horizontal.

H = DESTACAR. Intercambiar las tintas de la pluma y el papel en toda la pantalla (para comodidad de la vista !?).

E = TERMINAR. Finalizar la edición, cargando los cuatro caracteres editados en NEW y regresar al menú principal.

I = ABANDONAR. Abandonar los cuatro caracteres editados y regresar al menú principal con NEW sin cambios.

CAPITULO 3: GRABANDO Y CARGANDO

Las operaciones F y G del menú principal le permiten grabar y cargar fuentes, respectivamente. Ambas le pedirán un nombre para el fichero. Si está usando cinta puede cargar la siguiente fuente en la cinta pulsando ENTER. Por supuesto, de su

lectura del Capítulo 2, se dará cuenta que el comando LOAD cargará un fichero de disco o cinta en OLD; mientras que SAVE grabará el fichero NEW. Esto quiere decir que puede cargar fuentes en cualquier momento sin borrar su creación.

En ambos casos, LOAD y SAVE, pulsando '1' interrumpirá la operación y regresará al menú principal.

Si está grabando una fuente de disco debe tener cuidado que el nombre del fichero no exceda de 8 letras. La clasificación de archivo ".BIN" se añadirá automáticamente por el sistema de disco, por lo que sólo es necesario dar el nombre del fichero para grabar y cargar.

Puede cargar y usar una fuente en BASIC (por ej.: sin pasar por FONT 464) al escribir la siguiente línea:

```
SYMBOLAFTER O:A=HIMEM:LOAD"nombre",A+1
```

La siguiente línea grabará una fuente en BASIC:

```
A=HIMEN:SAVE"nombre",b,A+1,&800
```

CAPITULO 4: OTRAS FACILIDADES

Este capítulo detalla las restantes opciones del menú principal:

(E) COPIAR. Esta opción está diseñada para usar después de haber cargado una fuente. Coloca OLD en NEW y la fuente que acaba de cargar es la de trabajo. Puede usar esta opción si quisiera cambiar sólo unos cuantos caracteres de una fuente, que

por los demás es satisfactora. Tenga en cuenta que COPY borrará cualesquiera caracteres que haya en NEW.

(H) ANIMAR. H le permitirá animar hasta diez páginas o cuadros, cada uno de 3×3 caracteres. Está ideada para ayudar en el diseño de gráficas. Selecciona los 9 caracteres de cada página (cualquiera de ellos o todos pueden ser caracteres en blanco) de NEW (el juego de trabajo). Después de haber seleccionado las tintas del papel y la pluma puede ver los caracteres en animación a nueve velocidades a escoger o paso a paso.

(I) EMBORRONAR. Emborronar es el equivalente de Animar para ser usado con los tipos. Le cede toda la pantalla para que pruebe los caracteres que ha diseñado.

(J) SALIDA. Cuando "sale" tiene la opción de dejar cualquiera de las tres fuentes en memoria: el juego normal de ROM, el juego NEW de trabajo o el juego OLD. El comando EXIT es una de las maneras de usar su fuente recién diseñada bien en BASIC o en otro programa (Hisoft Pascal). Si sale de FONT 464 con NEW u OLD en uso toda la subsiguiente escritura en pantalla por el CPC464 será con los caracteres de la nueva fuente.

Otra forma de lograr el mismo efecto es ejecutar la siguiente línea de BASIC (bien en un programa o directamente):

**SYMBOL AFTER O:A=HIMEM:LOAD
“(nombre fichero)”,A+1**

donde "nombre fichero" es el nombre con el que grabó su fuente. Si la RSX de la impresora hubiese sido cargada antes de cualquiera de estas opciones, podría fácilmente utilizar las nuevas fuentes con su impresora (vea siguiente sección).

CAPITULO 5: USO DE LA EXTENSION DEL SISTEMA RESIDENTE (RSX)

RSX es un término de Amstrad que significa Resident System Extension (Extensión del Sistema Residente). Hay dos programas diferentes en la cara 2 de la cinta, uno para los usuarios de Amstrad DMP1 y el otro para los de las impresoras Epson o compatibles. Cerciórese que usa la versión correcta del programa. Cargúelo con los comandos RUN"DMPRSX o RUN"EPRSX para las impresoras Amstrad y Epson, respectivamente. Ambas versiones tienen un cargador inicial en BASIC y una segunda sección en código máquina. Después de cargar el RSX tendrá la opción de cargar una fuente. Si desea hacerlo de cinta o disco debe dar el nombre de la fuente en este momento, de lo contrario pulse ENTER. El RSX está listo para ser usado cuando aparece el mensaje 'CALLxxxxto reprime'. Esto (CALxxxx) será necesario sólo cuando el RSX se utilice con un programa en lenguaje ensamblador u otro de utilidad (por ejemplo Hisoft Pascal) si ese programa inicia (reset) el sistema Amstrad.

Uso del RSX con la DMP1

|COPY volcará en la impresora en alta resolución lo que hay en pantalla.

|LPRINT,1 hará que toda salida a la impresora sea impresa en la fuente actualmente elegida. Puede, por tanto, ejecutar el FONT 464, cargar una nueva fuente, abandonar la nueva fuente en uso y al usar |LPRINT,1 puede utilizar el PRINT#8 normal para imprimir en el estilo nuevo.

Por ejemplo:

```
10 |LPRINT,1
```

```
20 PRINT#8,"USING THE RSX FROM FONT464"
```

```
10 |LPRINT,0
```

```
20 PRINT#8,"BACK TO NORMAL"
```

|LPRINT,0 restaurará la situación normal.

Uso del RSX con Impresoras Epson

|COPY,1 volcará en la impresora, en alta resolución, lo que hay en pantalla con varias tonalidades que representan diferentes colores de tintas.

|COPY,2 imprimirá lo que está en pantalla pero representando todas las tintas en oscuro y el papel claro. Este tipo de copia es más apropiado para imprimir pantallas llenas de texto, puesto que éste aparecerá en negro y todo el fondo en blanco.

Los dos comandos anteriores pueden ser interrumpidos presionando la tecla ESCAPE.

|LPRINT,1 hará que todo lo que vaya a la impresora sea impreso en la fuente elegida (vea instrucciones anteriores).

|LPRINT,2 imprimirá la fuente elegida en modo condensado.

|LPRINT,0 restaurará la situación normal.

CAPITULO 6: UNA SESION DE EJEMPLO USANDO FONT464

Es el propósito de este capítulo que trabaje con el FONT464, y de hecho, lo ejecute. Aunque no dará ejemplos de cada función disponible en el programa, le dará una buena idea de las características y potencia del FONT464.

Si posee una impresora Epson compatible o la Amstrad DMP1 coloque la cinta por la cara 2 y pulse RUN" EPR SX o RUN" DMP SX, respectivamente, para cargar el software para su uso posterior. Solamente pulse ENTER en respuesta a la pregunta de si quiere cargar una fuente y esto permitirá que la fuente ROM original continúe en uso. Ahora, con la cinta por la cara, 1 escriba RUN'- FONT464. Habrá una pantalla inicial y el programa en sí mismo se cargará en varias secciones. Cuando salga el menú principal verá 11 opciones disponibles. Fíjese que pulsando '?' tendrá una página de ayuda. Esta es una característica general de FONT464.

Seleccione la opción G para cargar una fuente. En respuesta a la solicitud de un nombre para el fichero escriba SPACEY. Este es el nombre de una de las fuentes pre-diseñadas que hay en la cinta. (Las otras son ROMSET, ANCIENT, CHUNKY, STRIPED, ISTRAIN). Después de encontrado y cargado, elija la opción A o C. Ambas mostrarán los juegos de caracteres OLD y NEW y esperarán a que usted elija un carácter. Fíjese que los dos juegos son diferentes, ya que ha cargado SPACEY (y el juego que se carga va a OLD) y NEW tiene el ROM original elegido por defecto (es decir, al comienzo del programa). Puede ver sólo los primeros 130 diseños en los tipos (como le indican los números a la izquierda de la pantalla), pero fácilmente puede acceder a los otros caracteres pulsando — CTRL+F—, es decir, la tecla CTRL con la tecla F.

Regrese al menú principal pulsando '1' (SHIFT+'@'). Este es un principio general de FONT464: '1' le hace salir de la opción. Ahora seleccione la opción E del menú principal. Esto copiará en NEW lo que está en OLD y, por tanto, NEW contendrá el juego SPACEY. Normalmente no tiene que utilizar la opción y cargando diferentes juegos en OLD puede construir una fuente mixta en NEW.

Ahora seleccione la opción C. Le permitirá sacar caracteres de NEW para ser editados y mostrará todo el juego para mayor comodidad. Más adelante, cuando esté seguro de lo que está haciendo, las opciones B y D no mostrarán las fuentes y

ahorra tiempo. Ahora está mirando a la pantalla de selección. Pulse '?' para obtener ayuda. Esta página de ayuda le dirá tres maneras de elegir caracteres.

Mueva el cursor, con sus teclas, hasta la "A" mayúscula (carácter 65). Ahora pulse la tecla ENTER cuatro veces y elegirá los caracteres 'A', 'B', 'C' y 'D' y entrará en el editor.

Puede experimentar todo lo que desee. Fijese que solamente el grupo de cuatro caracteres más a la izquierda, a lo largo del borde superior, es el que cambia. Este es el buffer de cuatro caracteres. NEW y OLD permanecen inalterables, y de hecho OLD no se puede editar. Hay solamente dos comandos que borran cosas importantes: 'P' colocará el carácter, sobre el que está el cursor, en NEW en la posición indicada por los números en la esquina superior derecha. Estos números corresponden a los caracteres que eligió cuando entró en el editor y deben ser 65, 66, 67 y 68 (A, B, C, D). "E" pondrá fin a la edición y pondrá los cuatro diseños en NEW. Con cualquiera de estos comandos borrará cualquier cosa que hubiera previamente en NEW en esas posiciones. Puede utilizar 'I' para terminar la edición sin colocar los caracteres en NEW, abandonando efectivamente los diseños editados.

Los comandos 'O' y 'N' requieren alguna explicación. Le permiten cargar cualquier carácter, o bien de OLD o de NEW, en la matriz de edición. El efecto

es que si estropea la edición de un carácter, puede volver a empezar (es decir, obtener de NEW).

Si sale de la edición (pulsando '1'), puede practicar con la animación. La fuente SPACEY incluye algunos caracteres especiales con este propósito, Seleccione la opción H para animar y se le pedirá el primer carácter de la página 1 de la animación. En este caso usaremos sólo cuatro de los nueve caracteres posibles en una página, dejando los restantes en blanco (espacios), y cuatro de diez páginas posibles. Coloque el cursor sobre el carácter O y pulse ENTER (para seleccionarlo) y después ENTER otra vez (esto elegirá el carácter 1 automáticamente). Pulse ESPACIO para dejar un espacio en blanco, y después ENTER, ENTER (caracteres 2 y 3), y finalmente cuatro espacios más hasta completar los nueve caracteres. Verá ahora una cara sonriente en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Se le permitirá elegir el poder redefinir esta página (en caso de que hubiese cometido una equivocación), continuar y definir otra página o animar las páginas ya definidas. Elija la opción 2 para definir otra página.

Continúe con la página 2 como con la 1:

ENTER (eligiendo el carácter 4)

ENTER

ESPACIO

ENTER

ENTER

ESPACIO, ESPACIO, ESPACIO, ESPACIO

Ahora para la pág. 3, exactamente igual que antes:

ENTER (carácter 8)

ENTER

ESPACIO

ENTER

ENTER

ESPACIO, ESPACIO, ESPACIO, ESPACIO

Finalmente, la pág. 4 igual (caracteres 12, 13, 14, 15): ahora use la opción 3 para animar. Elija el color de la pluma. ¿Amarillo brillante? (vea Apéndice IV, pág. 6). ¡Es el 24! ¿Y el color del papel?. Cero. Verá la cara sonriente que rota. Pulsa las teclas 1 a 9 para acelerar y decelerar la rotación. La tecla O le permitirá pasar una a una las páginas individuales.

Cualquier tecla pasará a la página siguiente, excepto las de los números (las que recomenzarán la animación) y '1'. Si no le gustan los colores, pulse 'P' para cambiarlos. Cuando quiera terminar pulse '1'.

Para ver el segundo ejemplo, seleccione la opción H y ejecute como antes, para los caracteres 16 al 31. Se trata de la animación de un hombre que camina en el mismo sitio. Quizás quiera cambiarlo usando el modo de scroll en el programa diseñador. Si es así, pulse 'D' y regrese al menú principal. Seleccione los caracteres 20, 21, 22, 23 (pulsando .20 ENTER y después ENTER, ENTER, ENTER) y pulse 'S' para el cursor a la derecha dos veces (el scrolling tiene lugar solamente en el cuadro

pequeño para mayor velocidad), y después de salir del modo scroll ('l'), grabe el resultado pulsando 'E' para finalizar la edición.

Haga lo mismo con los caracteres 24 al 27, y del 28 al 31, excepto que éstos deben ser desplazados a la derecha cuatro y seis pixels, respectivamente. Cuando estén animados, estos caracteres representan un hombre que camina a lo largo de los cuadros. La última animación es de un robot que deambula. Pulse 'CTRL+F' para ver la página 2 de la fuente. ENTER números 240 a 255 como hizo con el hombre que anda. ¡Sencillo!

Finalmente, para aquéllos que cargaron el RSX al comienzo de esta sesión, seleccione la opción E del menú principal y salga del programa con el juego OLD en uso. (Si ha cargado el RSX y quiere imprimir otra fuente sin usar FONT 464 debe escribir:

```
SYMBOL AFTER O:A=HIMEM: LOAD  
"nombre fichero"m A+1
```

que llamará una fuente de disco o cinta).

Después de cualquier de estos métodos si escribe PRINT#8, "Hello world" la impresora se comportará exactamente normal. Sin embargo, escriba |LPRINT,1. Ahora la frase PRINT#8, "Hello world" hará que la impresora imprima en la fuente nueva y continuará hasta que escriba |LPRINT,0 para detenerla. Los usuarios de la Epson pueden teclear |LPRINT,2 para obtener la fuente en modo conden-