



AtariWriter Plus (tm)
Tekstverwerker

AtariWriter Plus is ontwikkeld door Atari Corp in samenwerking met Micro Fantasy. De handleiding van AtariWriter Plus is ontwikkeld door Atari Corp in samenwerking met Jeffrey D. Bass.

AtariWriter Plus, AtariWriter, ATARI Macro Assembler en Program-Text Editor, 800, 800XL, 1200XL, 65XE, 130XE, 810, 1050, 825, 1020, 1025, 1027, 1029, XMM801 en XDM121 zijn typeaanduidingen, handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Atari Corp.

BELANGRIJK: Alle moeite is gedaan om de nauwkeurigheid van deze handleiding te garanderen. Toch kan, omdat Atari Corp zijn producten, hardware zowel als software, constant verbetert, geen garantie gegeven worden op de nauwkeurigheid van het gedrukte materiaal na de datum van verschijnen en kan er geen aanspraak gemaakt worden op schadevergoeding ten gevolge van veranderingen, fouten of weglatingen.

(c) 1985 Atari Corp.
Sunnyvale, CA 94088
USA

Nederlandse versie:
(c) 1986, Atari Nederland BV
Vianen, Nederland
Alle rechten voorbehouden

Reproductie van dit document of enig deel van zijn inhoud is niet toegestaan zonder de uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van Atari Corp.

Inleiding

Of U nu een student(e) bent die een verslag moet maken, een zakenman(-vrouw) die dagelijks rapporten schrijft of een bevlogen auteur, U zult merken dat AtariWriter Plus het schrijven sneller en eenvoudiger maakt.

De tijden van het steeds overnieuw typen van bladzijden zijn nu voorbij. Met AtariWriter Plus kunt U wijzigen en reorganiseren totdat het werk precies aan Uw eisen voldoet. De weldaad aan opmaak-mogelijkheden laat iedere vormgeving hoe die men zich zou kunnen wensen.

AtariWriter: Indien U eerder gewerkt heeft met AtariWriter zult U merken dat AtariWriter Plus daar veel mee gemeen heeft maar nog krachtiger en veelzijdiger is. Het omzetten van bestanden gemaakt met AtariWriter naar een AtariWriter Plus bestand is even eenvoudig als het laden van een bestand. (Zie "Werken met andere tekstverwerkings programma's" in hoofdstuk 3)

Belangrijk: Er zijn twee versies van AtariWriter Plus. Beide versies staan op de AtariWriter Plus programma diskette die in het pakket zit, op elke zijde staat er een. De kant met op het label "AtariWriter Plus Program Diskette" bevat de versie voor de ATARI 800 (tm), de 800XL (tm), de 1200XL (tm) en de 65XE (tm) type Personal Computer. De andere zijde van de diskette heeft het opschrift "AtariWriter Plus Program Diskette 130XE (tm) Version". Gebruik deze kant van de diskette slechts wanneer U een ATARI 130XE Personal Computer heeft.

Overzicht van deze handleiding

Op een snelle manier laat deze handleiding U stap voor stap kennis maken met dat wat U moet weten over AtariWriter Plus. Of U nu helemaal nieuw bent met tekstverwerking of er juist veel ervaring mee heeft; de handleiding is zo opgezet dat U alles snel en handig kunt vinden.

Hier volgt in het kort wat U zult vinden:

Hoofdstuk 1, Het Begin, geeft aan hoe U AtariWriter Plus in Uw computer moet laden en geeft een algemene indruk van het programma.

Hoofdstuk 2, Schrijven, Wijzigen en Afdrukken, legt het eerste begin van tekstverwerking met AtariWriter Plus uit en laat daarna zien hoe U teksten opslaat en weer terughaalt.

Hoofdstuk 3, De Fine details, laat zien hoe er met hele blokken tekst gewerkt kan worden en hoe woorden opgezocht en vervangen kunnen worden met AtariWriter Plus. In dit hoofdstuk worden ook bepaalde eigenschappen die met de disk samenhangen uitgelegd en hoe men computerprogramma's kan schrijven met AtariWriter Plus. Tevens wordt aandacht besteed aan de uitwisselbaarheid van gegevens met andere tekstverwerkings- of terminal-programma's.

Hoofdstuk 4, Tekstopmaak, legt uit hoe U de vormgeving van Uw tekst vastlegt voor het printen. Hier wordt het Global Format scherm besproken en hoe U speciale opmaak-tekens in de tekst kunt opnemen om het eindresultaat geheel aan Uw wensen aan te passen. Het hoofdstuk wordt afgesloten met informatie die het mogelijk maakt met AtariWriter Plus op elk gewenst type printer af te drukken.

Hoofdstuk 5, ATARI Mail Merge, laat zien hoe U het in AtariWriter Plus ingebouwde programma, ATARI Mail Merge, gebruikt om een bestand van gegevens (een data base) op te bouwen.

Appendix A, DOS foutmeldingen, geeft de genummerde foutmeldingen aan die soms in AtariWriter Plus verschijnen en die op zichzelf niet duidelijk zijn.

Appendix B, AtariWriter Plus in het kort, geeft nog even alle AtariWriter Plus commando's aan en wat ze doen. Als U eenmaal een tijdje met het programma werkt is dit waarschijnlijk het enige deel van de handleiding waar U steeds naar kijkt.

130XE: In deze handleiding zult U steeds alinea's vinden die speciaal opvallen, zoals deze. Die bevatten specifieke informatie voor de 130XE versie van AtariWriter Plus. Als U die versie gebruikt dient U dit deel steeds goed te bestuderen, zij bevatten aanvullende en soms informatie die anders is dan in de hoofdttekst.

Ik heb een hekel aan handleidingen

Wie vindt het nu leuk om handleidingen te lezen? Toch moeten we allemaal wel eens een deel van een of andere handleiding lezen. AtariWriter Plus is een programma dat eenvoudig in het gebruik is en deze handleiding is dat ook. Maar als U gewoonweg te opgewonden bent om verder te lezen en als U al enige ervaring met computers hebt, laadt dan het programma, kies Create File en begin te typen. Zonder twijfel komt U dan toch snel terug bij de handleiding, maar U heeft in ieder geval AtariWriter Plus onmiddellijk gebruikt.



HOOFDSTUK 1 HET BEGIN

Indien U Uw ATARI Personal Computer systeem nog niet aangesloten heeft is nu het ogenblik aangebroken om dat te doen. In de handleidingen bij de apparatuur zult U complete instructies vinden.

Belangrijk: Om met AtariWriter Plus te kunnen werken dient Uw systeem minimaal uit de volgende onderdelen te bestaan:

- * Een ATARI Personal Computer met minimaal 48K geheugen.
- * Een ATARI 810 (tm) of 1050 (tm) Disk Drive.
- * Een tv-apparaat of monitor.
- * Een ATARI printer (of een andere printer met een ATARI-aansluiting)

Het laden van AtariWriter Plus

Het laden van het AtariWriter Plus tekstverwerkingsprogramma gaat als volgt in zijn werk:

1. Verwijder alle losse programma modules uit Uw computer. Schakel, met uitgeschakelde computer, Uw tv of monitor in. Schakel vervolgens Uw diskdrive(s) in en wacht tot het actie-lichtje gedoofd is.
2. Breng de AtariWriter Plus programma diskette met de gewenste zijde naar boven in de diskdrive (drive 1 als U er meerdere heeft). Vergrendel de disk.
130XE: Om de 130XE versie te laden brengt U de disk met het label gemerkt "130XE VERSION" boven in de drive. Deze versie zal NIET op een andere computer werken, het omgekeerde is wel waar. Maar met de andere versie kan men niet beschikken over het extra geheugen van de 130XE.
3. Schakel nu uw computer in. U zult al snel het AtariWriter Plus titelscherm in beeld zien terwijl het programma geladen wordt. Het laden van het programma zal ongeveer 40 seconden duren (de 130XE versie doet er iets langer over). Nadat het programma geladen is verschijnt het hoofd-"menu" van AtariWriter Plus.

Wat staat er op het hoofdmenu?

Nadat het hoofdmenu in beeld is gekomen zou U even de tijd moeten nemen om alle mogelijkheden te bekijken. U zult zien dat steeds het eerste teken van de opties anders is weergegeven. U kiest een mogelijkheid uit het menu door de eerste letter van de desbetreffende optie in te tikken op het toetsenbord. Hier onder vindt U in het kort een beschrijving van de diverse opties uit het hoofdmenu en waar U verder informatie kunt vinden.

CREATE FILE begint een nieuw bestand (zie Hoofdstuk 2).

EDIT FILE maakt het wijzigen van een bestand mogelijk (zie Hoofdstuk 2).

PRINT FILE maakt een afdruk van een tekstbestand (zie Hoofdstuk 2).

GLOBAL FORMAT geeft de instellingen voor de opmaak van de tekst weer, en maakt wijzigingen mogelijk (zie Hoofdstuk 4).

MAIL MERGE laadt het programma genaamd Mail Merge (zie Hoofdstuk 5).

1 INDEX DRIVE 1 geeft een lijst van de bestanden op de diskette in drive 1 (zie Hoofdstuk 2).

2 INDEX DRIVE 1 geeft een lijst van de bestanden op de diskette in drive 2 (zie Hoofdstuk 2).

LOAD FILE laadt een bestand van een diskette (zie Hoofdstuk 2).

SAVE FILE slaat een bestand op een diskette op (zie Hoofdstuk 2).

DELETE FILE wist een bestand van diskette uit (zie Hoofdstuk 2).

FORMAT DISK formateert een diskette (zie Hoofdstuk 2).

Nadat U AtariWriter Plus geladen heeft, blijft het programma in het geheugen totdat U de computer uitschakelt. Nadat U de AtariWriter Plus programma diskette uit Uw drive gehaald hebt, houdt U de beschikking over alle mogelijkheden van het hoofdmenu, behalve MAIL MERGE, hiervoor dient U de programma diskette weer in de drive te brengen.

Indien U gedurende negen minuten geen toets meer aangeraakt heeft begint Uw computer de kleuren van het beeld steeds te wijzigen. Dit dient er voor om de beeldbuis te beschermen. Als U dan weer een toets indrukt wordt het scherm normaal.

Het tekstscherf

Kies CREATE FILE uit het hoofdmenu van AtariWriter Plus. Maak Uzelf dan enigszins bekend met de volgende elementen van het scherm.

Cursor. Het knipperende witte blokje links bovenaan het scherm wordt cursor genoemd. Het geeft steeds aan waar de letters zullen verschijnen met AtariWriter Plus of U nu aan het schrijven bent, aan het wijzigen of antwoord moet geven op oproepen en vragen die in het onderste blok van het scherm verschijnen (het "boodschappen-venster").

Boodschappen-venster. Vragen, oproepen, fout-meldingen en andere informatie worden weergegeven in het onderste blok van het scherm. Veel van de vragen die hier verschijnen vragen als antwoord Yes of No. U antwoordt Yes of No door slechts het intypen van Y of N. Het indrukken van de Return-toets (of elke andere toets dan Y) wordt uitgelegd als No. Andere oproepen vragen om bestandsnamen, woorden of getallen.

Tabulatorstops. De standaard-instelling wordt door acht pijlen aangegeven onder aan het scherm. (zie Hoofdstuk 4).

INSERT MODE. Dit is de standaard-instelling waarbij teksten gewijzigd kunnen worden. (zie Hoofdstuk 2).

12645 BYTES FREE. Deze boodschap geeft aan hoeveel vrij geheugen er nog beschikbaar is, uitgedrukt in bytes (zie Hoofdstuk 2).

130XE: Hier leest U: 15872 BYTES FREE .

LOWERCASE (onderkast). Normaal worden teksten als kleine letters ingetikt, net als bij een gewone schrijfmachine (zie Hoofdstuk 2).

L=1. Deze boodschap geeft aan in welke regel (line) de cursor op het scherm staat (het scherm is 20 regels hoog).

C=1. Deze boodschap geeft aan in welke kolom (column) de cursor staat (standaard is het scherm 38 tekens breed).

(Het woord "standaard" zult U wel vaker tegen gaan komen in deze handleiding. Het geeft aan een werkingswijze (mode), waarde of eigenschap van het programma zoals die is voorgeselecteerd. Met de opmerking dat de INSERT MODE bijvoorbeeld de "standaard" mode is, geeft men aan dat het programma als uitgangspunt een waarde kiest zodra AtariWriter Plus geladen is. Standaard modes en waarden kunnen veranderd worden.

Foutmeldingen: Indien AtariWriter Plus een fout vindt bij de antwoorden of commando's die U geeft, of misschien een fout in het computer-systeem ontdekt zal het programma een foutmelding laten zien in het boodschappenvenster.

Vaak spreekt die voor zichzelf, er wordt in eenvoudige termen aangegeven wat er fout ging. Een ander soort foutmelding die kan optreden is de genummerde DOS-foutmelding. U vindt een complete lijst van en uitleg over deze DOS-foutmeldingen van het programma in Appendix A.

Steeds als het programma van U een belangrijke actie vraagt of wanneer het merkt dat er iets fout gegaan is, klinkt er een piepje uit de luidspreker van Uw tv of monitor.

Het kan zijn dat U dit waarschuwende piepje niet steeds wilt horen. Dan kunt U het al of niet inschakelen, echter niet bij foutmeldingen, door <Control B> in te tikken. Dit werkt alleen als het hoofdmenu op het scherm staat.

Stoppen met het programma: Terwijl U met AtariWriter Plus werkt kunt U altijd weer naar het hoofdmenu terugkeren door op <Esc> te drukken, links bovenaan op het toetsenbord.

Als er op de <Reset>-toets gedrukt wordt tijdens het werken met AtariWriter Plus wordt het programma ge-"reset". In dit geval zal het titelscherm in beeld komen en even later het hoofdmenu. Let wel: tekst die op dat moment in het geheugen van de computer staat blijft behouden.

Belangrijk: Tekst kan ALLEEN uit het geheugen gewist worden door een commando dat U speciaal geeft of door de computer uit te zetten.

Tenslotte moet U er maar aan denken dat de ruimte naast en onder de cursor er is om beschreven te worden. Wij stellen dus voor de bladzijde om te draaien en te beginnen met schrijven.

HOOFDSTUK 2 SCHRIJVEN, WIJZIGEN EN AFDRUKKEN

Nu is het Uw beurt om te schrijven, te wijzigen en af te drukken. Voordat U begint is het echter nuttig een paar van de basis-eigenschappen van het programma te kennen.

Commando's: Om AtariWriter Plus dingen te laten doen, moet U eerst duidelijk maken wat U wilt dat er gebeurt. Dat doet U door het bijbehorende commando in te tikken. Alle commando's resulteren, direct of indirect, in de een of andere actie van het programma.

Steeds als U een commando in een tekst-bestand opneemt, heeft dat tot gevolg dat het programma een symbool laat zien dat het commando weergeeft. Deze speciale tekens worden niet in de uiteindelijke tekst afgedrukt.

In deze handleiding zal tekst tussen haken "< >" toetsen vertegenwoordigen op het toetsenbord van de computer. U zult steeds instructies vinden als "druk op <Return>" of "druk op <Esc>". Dit vraagt U dus op de desbetreffende toets te drukken.

Bij meerdere commando's in AtariWriter Plus zult U een combinatie van toetsen moeten indrukken. Het kan bijvoorbeeld gebeuren dat het handboek vraagt "druk op <Control P>" of "druk op <Select T>". Om een dergelijk commando uit te voeren houdt U de eerste toets ingedrukt waarna U een tikje geeft op de tweede toets. Misschien kent U deze techniek al; als dat niet zo is zult U het snel doorkrijgen.

<Return>: Bij AtariWriter Plus gebruikt U de <Return>-toets op een andere manier dan bij een gewone schrijfmachine. Als een woord, dat U aan het intikken bent, over de rechter kantlijn dreigt te gaan, zal het automatisch door het programma in zijn geheel naar de volgende schermregel getransporteerd worden, samen met de cursor. Deze eigenschap wordt in het Engels "word wrap" genoemd, en is een enorm voordeel ten opzichte van de gewone schrijfmachine.

Gebruik <Return> dus alleen aan het einde van een alinea of aan het einde van een regel die U los wilt hebben staan (bijvoorbeeld een titel van een hoofdstuk). U kunt met <Return> ook blanco regels in Uw tekst toevoegen (bijvoorbeeld tussen een titel en de rest van de tekst).

Als U op <Return> drukt zal AtariWriter Plus een "return"-symbool tussenvoegen op dat punt en zal de cursor naar de linkerkant van de volgende regel op het scherm bewegen. Het "return"-symbool wordt niet afgedrukt.

Alinea's: Om het begin van een alinea (paragraph in het Engels) aan te geven tikt U op <Control P>. Het programma zal dan Uw printer automatisch laten inspringen in die regel. U hoeft de alinea's niet af te sluiten met een <Return>. Verder zal het programma ook automatisch ruimte tussen opeenvolgende alinea's openlaten, als U ze dus aangegeven heeft met <Control P>.

Als U <Control P> intikt, zal het programma een vette P op dat punt laten zien. Deze P zal niet afgedrukt worden.

Het veranderen van het aantal kolommen: Standaard geeft AtariWriter Plus 38 tekens weer op een schermregel. Maar het aantal kolommen (columns in het Engels) in een regel kan vergroot of verkleind worden, en daarmee dus de ruimte die U heeft voor een woord naar de volgende regel doorschuift.

Met Uw tekst op het scherm en de cursor helemaal aan het begin van het bestand drukt U op <Option C>. De vraag van het programma is dan HOW MANY COLUMNS:. Dan tikt U het aantal kolommen in dat U weergegeven wenst te hebben en drukt op <Return>. Het programma accepteert waarden van 5 tot en met 249 voor het aantal kolommen en geeft de tekst dan ook zo weer.

U weet dat Uw computer niet meer dan 40 tekens per regel kan weergeven. Als U dan ook meer dan 40 tekens heeft gevraagd zult U merken dat het programma het oude scherm langzaam uit beeld gaat schuiven. Met de cursor-toetsen (zie verder) kunt U tekst die buiten beeld is weer terug brengen.

GROTE en kleine letters: Normaal geeft het programma kleine letters weer, aangeduid met het Engelse "LOWERCASE" in het boodschappenvenster. Als U dan een hoofdletter wilt intikken drukt U op <Shift>, net als bij een normale schrijfmachine.

Indien U alleen hoofdletters wilt weergeven, tik dan op <Caps> (<Shift Caps> als U een 800 heeft), U ziet dan in het boodschappen UPPERCASE staan. Dit lijkt veel op <Shift Lock> van een gewone schrijfmachine, het verschil is dat het hier alleen werkt op letters. Voor alle andere "Shift"-tekens moet U nog steeds <Shift> indrukken en het gewenste teken. Door nog eens op <Caps> te tikken keert U weer terug naar LOWERCASE. Met AtariWriter Plus kunt U letters die U al klein of groot ingetikt heeft terug in het andere type omzetten. Zet daartoe de cursor op de letter die U wilt veranderen en tik <Control Caps>.

Create File

Om een tekst-bestand te beginnen, kiest U nu Create File uit het AtariWriter Plus hoofdmenu, als U dat al niet gedaan heeft. Probeer maar eens een paar proef-alinea's te typen. Als U zo doende de onderkant van het scherm bereikt, ga dan gerust door. Het programma maakt dan automatisch ruimte voor meer tekst op het scherm. Maakt U zich maar geen zorgen over typefouten; met AtariWriter Plus zult U die eenvoudig en snel kunnen verwijderen. Sluit het bestand, als U klaar bent, af met <Return>.

Belangrijk: Een bestand moet ALTIJD afgesloten worden met <Return>.

Edit File

Uw eerste tekstbestand, gemaakt met AtariWriter Plus, is nu een feit. Nu is het ogenblik om even terug te gaan en fouten die er eventueel gemaakt zijn te corrigeren. Heeft U die niet gemaakt, lees dan toch even door.

Als U al weer terug bent bij het hoofdmenu, kies dan Edit File. Het is ook mogelijk Uw bestand aan te passen terwijl U nog steeds met Create File bezig bent. Verder is het altijd mogelijk door het indrukken van <Break> weer op het tekstscherf te komen.

Cursor bewegingen: Om een tekst te kunnen wijzigen moet U de cursor er door kunnen bewegen. Met de volgende combinaties van toetsen kunt U de cursor alle kanten op laten bewegen.

Met <Select T> gaat U naar de top van het bestand; <Select B> brengt U helemaal naar beneden.

130XE: Met <Select T> en <Select B> beweegt U de cursor op en neer door de tekst in dezelfde geheugenbank. (Zie ook de laatste twee opmerkingen over de 130XE aan het einde van dit hoofdstuk.)

Een druk op <Control> gecombineerd met de pijl omlaag of omhoog laat de tekst als het ware regel voor regel langs glijden.

Hetzelfd met de pijlen naar rechts en naar links beweegt de cursor heen en weer in de regel.

<Select> samen met de pijl naar rechts of naar links beweegt de cursor naar het begin van het volgende woord rechts of links.

<Control A> beweegt de cursor naar het begin van de regel en <Control Z> naar het einde.

<Tab> beweegt de cursor naar de volgende tabulatorstop.

Als U dan de laatste tekstregel van het huidige scherm bereikt heeft, blijf dan de cursor gewoon naar beneden toe door bewegen. Als er dan nog meer tekst is, zal die in beeld komen.

U kunt door Uw tekst heen "bladeren", vooruit en terug, met <Option> en de pijlen omlaag en omhoog.

Bent U eenmaal bij de laatste regel van Uw bestand gekomen, dan kunt U weer naar de bovenste regel gaan met <Select T>; U kunt natuurlijk ook de cursor-toetsen gebruiken als pas beschreven.

Wissen: Om een typefout te verbeteren of om een woord danwel een zin te vervangen moeten eerst de foutieve of ongewenste tekens verwijderd worden.

Om losse tekens te verwijderen plaatst men de cursor op het teken dat verwijderd moet worden en drukt op <Control Delete>. Door deze toetsen ingedrukt te houden gaat het verwijderen door.

Door alleen op <Delete> te drukken wordt er ook steeds een teken verwijderd. Net als <Backspace> op een gewone schrijfmachine brengt <Delete> ons een teken terug; maar het verschil met een schrijfmachine is dat hier het teken gewist wordt tijdens het teruggaan.

Met <Shift Delete> wordt tekst vanaf de cursorpositie tot aan het einde van de schermregel gewist. Als U zich vergist bij het verwijderen, of zelfs per ongeluk een regel wist kunt U met <Shift Insert> het laatste verwijderde stuk weer terugroepen. Het programma laat het te herstellen stuk weer verschijnen op de plaats waar de cursor zich dan bevindt.

Met andere toetsencombinaties kunt U hele blokken tekst tegelijk laten verdwijnen (zie Hoofdstuk 3).

Vervangen: AtariWriter Plus staat normaal in de INSERT MODE, dat ziet U ook in het boodschappenvenster. Dat wil zeggen dat U, nadat U verwijderd heeft wat U wilde, gewoon Uw wijzigingen kunt intikken. Het programma zal zoveel ruimte vrijmaken als U nodig heeft. Of U nu een hele nieuwe zin, een alinea of nog meer wilt tussenvoegen; het enige dat U te doen heeft is de cursor op de juiste plaats te brengen en te beginnen met het tikken van het nieuwe materiaal.

U kunt, door <Control Insert> in te drukken, overschakelen van INSERT MODE naar TYPE-OVER MODE. In deze stand maakt het programma geen ruimte voor de nieuwe tekst. De oude tekst verdwijnt onder de nieuwe tijdens het tikken.

Afdrukken van een bestand

Nu U een bestand ingetikt en aangepast heeft is dat een goede reden om het ook af te drukken.

Hieronder volgt de procedure:

1. Zorg dat Uw printer aan en on-line staat en dat Uw interface-module (als U die heeft) ingeschakeld is. Druk op <Esc> om naar het hoofdmenu van AtariWriter Plus terug te keren en kies Print File.
2. Dan vraagt het programma PRINT TO PRINTER Y/N? Als het de eerste maal is dat U sinds het inschakelen gaat printen heeft Y als antwoord tot gevolg dat U het printer keuze menu te zien krijgt, dat is een lijst van printertypes, met daarboven de vraag WHAT KIND OF PRINTER? (WELK SOORT PRINTER?)
3. Geef dan als antwoord de letter voor het typenummer van Uw printer. Als U geen van de ATARI printers heeft die op deze lijst staan tikt U <H>, als Uw printer dan nog niet genoemd wordt tikt U <D> en sla vervolgens in Hoofdstuk 4 het stuk Custom Printer Driver na onder Speciale Printer Besturingen.

Belangrijk: Ook als Uw printer niet in het printer keuze menu voorkomt kan het nog wel zo zijn dat de fabrikant hem ontworpen heeft om "er uit te zien" of "te werken" als een standaard ATARI printer of een van de andere printers op de lijst. Als het gaat om een printer die overeen moet komen met een ATARI printer is de keuze voor ATARI 825 (tm) <A> of voor ATARI XMM801 (tm) <F> vaak het beste.

4. Nu vraagt het programma met PRINT WHOLE DOCUMENT, Y/N? of de hele tekst afgedrukt moet worden. Kies hier <Y>.

5. Tenslotte vraagt AtariWriter Plus hoeveel exemplaren U geprint wilt hebben (HOW MANY COPIES). U kunt tot 99 stuks opgeven, voor dit ogenblik is het genoeg om <1> te tikken en <Return>. (Het alleen op <Return> drukken heeft hetzelfde resultaat.)

Vanaf dit punt neemt Atari Writer Plus het over, en drukt de tekst af na deze eerst inwendig in de juiste vorm gegoten te hebben.

U kunt ook een gedeelte van de bladzijden uit een tekst afdrukken. Dan moet U <N> antwoorden op de vraag PRINT WHOLE DOCUMENT Y/N? U tikt dan het nummer van de eerste bladzijde in op de vraag FIRST PAGE, gevolgd door <Return>. Dat doet U ook zo voor de laatste bladzijde (LAST PAGE), als U alleen op <Return> bij deze laatste vraag wordt automatisch aangenomen dat de laatste bladzijde van het bestand bedoeld wordt.

Om op elk gewenst moment met afdrukken te stoppen drukt U op <Esc> of <Break> waardoor U weer in het hoofdmenu terecht komt. (Als U tijdens het afdrukken op <Break> drukt, zal het programma de boodschap ERROR 128 afdrukken, dit betekent slechts dat de procedure onderbroken is, verder is er dan niets fout.)

Het kan zijn dat U een beetje experimenteren moet om het papier juist in de printer te krijgen, in verband met de juiste boven-marge

Meestal stelt men de printer zo in dat er een ruimte van ongeveer 2,5 cm boven de tekst vrijblijft.

Door gebruik te maken van de mogelijkheid van een "proefvertoning" op het beeldscherm kan men van te voren al een idee krijgen hoe een en ander op papier zal komen (zie hoofdstuk 4).

U kunt ook naar andere apparaten "printen". (zie hoofdstuk 4)

Belangrijk: nadat U eenmaal het printer-type gespecificeerd heeft wordt dit in het geheugen van de computer opgeslagen totdat deze uitgeschakeld wordt. Let er dus goed op dat U het juiste type printer aangeeft uit het printer keuze menu.

Als U toch de verkeerde printer kiest zit er niets anders op dan AtariWriter Plus opnieuw te laden, natuurlijk nadat U het bestand dat in het geheugen staat even vastlegt (zie onder), waarna U de Print File procedure nogmaals uitvoert en dan het juiste printertype kiest.

Tenslotte nog dit: U bent op geen enkele wijze gebonden aan de standaard-waarden voor de tekstopmaak die standaard in AtariWriter Plus staan. U kunt de opmaak met AtariWriter Plus naar eigen smaak veranderen voordat U gaat printen (zie Hoofdstuk 4).

Save File

Met Save File wordt bedoeld de handeling om een bestand op te slaan op diskette om het later nog eens te kunnen nakijken, wijzigen of te printen. Hieronder volgt de procedure om een tekstbestand op te slaan. Probeer het eens met Uw proeftekst.

1. Verwijder de AtariWriter Plus programma disk en breng een volgens DOS 2.0S of DOS 2.5 geformateerde diskette in de drive. Als Uw diskette nog niet geformateerd is kan dat gebeuren met AtariWriter Plus (zie "Diskettes Formateren" in deze paragraaf).
2. Ga naar het hoofdmenu van AtariWriter Plus en kies Save File. Met de boodschap FILE TO SAVE vraagt het programma U een plaats en naam waaronder het bestand moet worden opgeslagen. Tik dan in D1: of D2: gevolgd door de bestandsnaam (zie "Bestandsnamen" verderop). Als U op drive 1 opslaat kunt U D1: weglaten. Het geheel wordt afgesloten met <Return>.
3. Uw diskdrive zal dan zoemen, en het actie-lampje zal gaan branden. Nadat het proces afgerond is zal de boodschap SELECT ITEM verschijnen.

Als er aan Uw bestand al een naam verbonden is (het is nu bijvoorbeeld geladen om te wijzigen), en U wilt het bestand weer opslaan onder dezelfde naam, dan hoeft U voor de bestandsnaam slechts op <Return> te drukken.

Steeds als U werkt met een bestand dat al een naam heeft en U dat opnieuw wilt opslaan, vraagt het programma met de boodschap REPLACE EXISTING FILE Y/N? of het bestaande bestand vervangen kan worden. Als U dan <Y> antwoordt wordt het oude bestand, onder dezelfde naam, overschreven door het nieuwe of aangepaste bestand.

Belangrijk: Overleg wel goed, en van te voren, of U een bestand op de diskette wilt vervangen.

Als AtariWriter Plus tijdens het opslaan van een bestand merkt dat er niet genoeg ruimte is op de diskette zal er dus een onvolledig bestand op de diskette staan en krijgt men de boodschap DISK FULL. Breng dan een geformateerde diskette met wel genoeg plaats in de drive. (Het is waarschijnlijk het beste het onvolledige bestand even te wissen.)

Met twee diskdrives: Indien U een bestand wilt opslaan op een andere diskdrive dan drive 1, moet U het nummer van die drive typen meteen na de D (bijvoorbeeld, D2:BESTAND). Als U geen nummer opgeeft wordt automatisch opgeslagen op drive 1. AtariWriter Plus kan ALLEEN opslaan op drives 1 en 2.

Bestandsnamen: Namen van bestanden kunnen maximaal acht tekens lang zijn, eventueel gevolgd door een punt en een aanhangsel van maximaal drie tekens. De naam van Uw proefstukje zou bijvoorbeeld kunnen zijn BESTAND of BESTAND.001.

Belangrijk: De enige toegestane tekens in een bestandsnaam bij AtariWriter Plus

zijn de letters van het alfabet en de cijfers 0 tot en met 9. Een bestandsnaam kan nooit met een cijfer beginnen bij AtariWriter Plus.

SUPERBELANGRIJK: Het is altijd een heel goed idee om een reservekopie van uw tekstbestanden te maken op een andere diskette; er zou eens iets kunnen gebeuren met Uw originele diskette. Om een hele diskette te dupliceren of een enkel bestand van een diskette te kopiëren kunt U DOS gebruiken. Zie de DOS-handleiding voor de desbetreffende aanwijzingen.

Als U een AtariWriter Plus bestand wilt "vergrendelen", beschermen tegen ongewild overschrijven, moet U DOS gebruiken. Sla daar Uw DOS-handleiding op na.

Het opslaan van zeer lange teksten: Teksten die langer worden dan het geheugen van Uw computer kan bevatten moeten in delen gemaakt en opgeslagen worden. Hier zult U het gemak leren kennen van de aanhangsels aan de bestandsnamen. U kunt dan aan de diverse segmenten van een lang stuk de zelfde naam geven met verschillende aanhangsels. Zo kunt U bijvoorbeeld twee delen van een tekst genaamd VERSLAG achtereenvolgens VERSLAG.001 en VERSLAG.002 nummeren. Daarna kunt U deze delen in elke gewenste volgorde afdrukken (zie "Verbinden van bestanden" in het stuk "Tekstopmaak wisselingen binnen een bestand" in Hoofdstuk 4).

130XE: Het programma zal alle drie geheugenbanken als een bestand opslaan. Tenzij Uw tekst buitengewoon lang is, zult U normaal gesproken nooit een bestand in stukjes te hoeven opbreken. Als U echt alle drie geheugenbanken met een tekst gevuld heeft zou U het bestand moeten opslaan en weer met een schone lei moeten beginnen. (Zie de laatste twee opmerkingen over de 130XE aan het einde van dit hoofdstuk.)

Load File

Het laden van een tekstbestand in het geheugen van Uw computer met AtariWriter Plus vanaf een diskette lijkt veel op het opslaan van een bestand. U beweegt het bestand in de omgekeerde richting.

Ook al legt U tekstbestanden vast op 'n diskette, toch blijven deze bestanden in het geheugen van de computer totdat ze doelbewust gewist worden of totdat de computer uitgeschakeld wordt. Als U Uw proefbestandje weer van de diskdrive wilt laden net alsof U de computer pas heeft aanzet moet U naar het hoofdmenu gaan en de keuze Create File maken (Begin Bestand). Het programma vraagt dan met ERASE FILE IN MEMORY, Y/N? of het bestand dat zich in het geheugen bevind gewist kan worden; tik <Y>. Het programma wist dan alle tekst uit het geheugen en laat een blanco tekstschermb zien.

Hieronder volgt de wijze van laden van een bestand. Probeer het maar uit met Uw proefbestand:

1. Verwijder de AtariWriter Plus programma diskette en breng de gegevensdiskette met het te laden bestand in de diskdrive.
2. Kies uit het hoofdmenu van AtariWriter Plus nu Load File. Het programma zal U dan, met de boodschap FILE TO LOAD, vragen de naam van het bestand op te geven. Tik dan in D1: of D2: gevolgd door de naam van het bestand dat U wilt laden. (Als U met drive 1 werkt kunt U het D1: eventueel weglaten.)
Tik <Return> om de naam af te sluiten.
3. Uw diskdrive zal even zoemen en het actielichtje zal aangaan. Zodra het proces gereed is zal de boodschap SELECT ITEM verschijnen. Hiermee wordt U opgeroepen een keuze uit het hoofdmenu te maken.

Kies dan voor Edit File om het zojuist geladen bestand te bekijken of aan te passen. Als er al een bestand in het geheugen staat en U de keuze Load File maakt vraagt het programma ERASE FILE IN MEMORY, Y/N? om na te gaan of U het bestand dat tot dan toe in het geheugen staat wilt wissen. Als U <Y> intikt, gebeurt dat en vraagt het programma weer FILE TO LOAD waarna het door U opgegeven bestand geladen wordt.

Belangrijk: Let er altijd op dat U teksten uit het geheugen vastlegt voordat U nieuwe teksten laadt.

Met twee diskdrives: Als U een bestand wilt laden van een andere drive dan nummer 1, moet U het nummer van de drive pal achter de D tikken.

(bijvoorbeeld D2:BESTAND) Als U geen drivenummer opgeeft neemt het programma automatisch aan dat U drive 1 bedoelt.

AtariWriter Plus kan alleen van drives 1 of 2 laden.

Het laden van extra lange teksten: Het kan gebeuren dat tijdens het laden van een bestand AtariWriter Plus merkt dat het geheugen te kort schiet. Dan wordt het laden gestopt en verschijnt de boodschap 0 BYTES FREE in het boodschappenvenster. Het is echter wel zo dat het deel dat wel geladen is in het geheugen blijft.

130XE: Bij het laden van lange teksten zal het programma automatisch meer geheugenbanken gebruiken als dat nodig is. (zie de laatste twee opmerkingen betreffende de 130XE aan het einde van dit hoofdstuk.

Index van bestanden

Met AtariWriter Plus kunt U op het scherm een index, inhoudsopgave, van de bestanden op diskette laten zien.

Om de index van een diskette te bekijken brengt U deze in de diskdrive. Kies dan uit het hoofdmenu 1 Index Drive 1 ofwel 2 Index Drive 2, afhankelijk van welke drive U de index wilt. AtariWriter Plus zal dan een inhoudsopgave laten zien van alle bestanden op de diskette, alfabetisch gerangschikt op bestandsnaam.

Tevens zult U het aantal diskette sectoren zien dat door elk bestand bezet wordt en het aantal vrije sectoren op de diskette. Indien U met DOS een bestand vergrendeld heeft wordt dat aangegeven met een sterretje (*).

Het scherm met de inhoudsopgave kan maximaal 38 titels laten zien. Indien U meer dan 38 bestanden op een diskette heeft staan, druk dan op de spatiebalk om de rest te zien. AtariWriter Plus zal dan het volgende deel van de inhoudsopgave laten zien.

Terwijl U de inhoudsopgave bekijkt zult U opmerken dat ook de mogelijkheid Print Directory in het boodschappenvenster geboden wordt, hiermee kan AtariWriter Plus een lijst met bestanden afdrukken op Uw printer. Als U deze keuze maakt dient U er wel op te letten dat Uw printer aan staat. Andere mogelijkheden die U zult aantreffen zijn: Ddelete File, Load File of Save File.

De index van de AtariWriter Programma diskette zult U niet zien verschijnen.

Delete File

Om een bestand van de diskette te wissen ("to delete" in het Engels) moet U grotendeels dezelfde procedure volgen als bij het laden of opslaan van een bestand. Hieronder volgt de beschrijving:

1. Verwijder de AtariWriter Plus programma diskette uit de drive en plaats de diskette met het bestand dat U wenst te wissen.

2. Kies uit het hoofdmenu van AtariWriter Plus de mogelijkheid Ddelete File. Dan vraagt

het programma U middels de boodschap FILE TO DELETE om welk bestand het gaat. Type hier D1: of D2: gevolgd door de naam van het bestand dat U wilt wissen. (Als U van drive 1 wilt wissen is het niet verplicht D1: te gebruiken.) Sluit de bestandsnaam af met <Return>.

3. Als een extra veiligheidsmaatregel vraagt het programma d.m.v. de boodschap DELETE FILE Y/N? of U zeker van Uw zaak bent. Als U dan <Y> intikt wordt het bestand gewist (Het intikken van <N> of elke andere toets stopt het proces). De diskdrive zal even zoemen, het actielampje zal oplichten en even later zal de boodschap SELECT ITEM verschijnen als het bestand gewist is.

Als U nu de index van de diskette bekijkt zult U zien dat het bestand dat U juist gewist heeft er niet meer op staat.

BELANGRIJK: WEES ER ABSOLUUT ZEKER VAN DAT U HET AANGEGEVEN BESTAND WILT WISSEN. HET IS PRAKTISCH ONMOGELIJK OM EEN BESTAND DAT GEWIST IS TERUG TE KRIJGEN.

Format Disk

Om Uw tekstbestanden te kunnen opslaan moeten de diskettes volgens ATARI DOS 2.05 of 2.5 geformateerd worden.

Het is altijd gemakkelijk een extra geformateerde diskette achter de hand te houden, hoewel U met AtariWriter Plus zelf ook diskettes kunt formateren. Hier volgt de methode:

1. Breng de diskette die U wilt formateren in Uw diskdrive (alleen drive 1 of 2) en kies uit het hoofdmenu Format Disk.
2. Met de boodschap FORMAT DRIVE # vraagt het programma U het nummer van de drive.
3. Als een veiligheidsmaatregel vraagt het programma met ARE YOU SURE Y/N?, of U wel zeker van Uw zaak bent. Tik <Y> als dat zo is, <N> of elke andere toets stopt het proces.

Als U een ATARI 1050 Diskdrive aangesloten heeft zal het programma automatisch in de zgn. "enhanced density" formateren. Met een ATARI 810 Diskdrive formateert het programma in "single density". Een 810 Diskdrive kan geen diskettes met enhanced density lezen, maar een 1050 kan zowel lezen als schrijven in single density.

BELANGRIJK: WEES ER ABSOLUUT ZEKER VAN DAT DE DRIVE DIE U OPGEEFT DE DISKETTE BEVAT DIE U WILT FORMATEREN. FORMATEREN ZAL ALLE BESTANDEN DIE OP DE DISKETTE STAAN ONHERROEPELIJK WISSEN.

Diskettes beschermen tegen ongewenst beschrijven: In iedere diskette-verpakking zitten kleine stickers. Ook zult U zien dat in iedere normale diskette aan een kant een kleine inkeping zit. Om er nu voor te zorgen dat een bestand van Uw diskettes niet per ongeluk gewist wordt kunt U zo'n stickertje over de inkeping kleven. Zolang dat daar zit kan die diskette niet meer geformateerd worden nog kan er een bestand op worden gewist of opgeslagen.

De diskette met het programma AtariWriter Plus is permanent beschermd tegen schrijven, wissen of formateren.

Hoeveel kunt U schrijven met AtariWriter Plus?

De hoeveelheid tekst die in Uw computer kunt intikken, voordat die vol raakt, hangt af

van de hoeveelheid vrij geheugen en die hangt weer af van de hoeveelheid RAM (Random Access Memory) waarmee de computer is uitgerust. Tijdens het maken of wijzigen van een bestand kunt U de beschikbare hoeveelheid geheugen eenvoudig nagaan door te kijken naar het getal dat staat voor BYTES FREE onderaan het scherm. U zult zien dat tijdens het intikken van tekst dit getal afneemt. Met een ATARI 800, 800XL, 1200XL or 65XE computer zal er 12.645 bytes geheugen ter beschikking staan voor een tekstbestand.

130XE: De 130XE versie heeft de beschikking over drie "geheugenbanken". Elke bank bevat 15.872 bytes, dit geeft een totaal van meer dan 47.600 bytes beschikbaar geheugen.

Een byte komt grofweg overeen met een teken. U moet rekenen op ongeveer 1500 bytes per standaard bladzijde met dubbele regelafstand. Vaak is het een goed idee om wat ruimte vrij te houden om later nog eens wat toe te kunnen voegen aan het bestand. Als het computergeheugen volraakt zal de boodschap 0 BYTES FREE verschijnen. Als dit gebeurt zult U het bestand moeten opslaan en een nieuw bestand moeten beginnen om met Uw tekst door te gaan.

De 130XE en zijn geheugenbanken: Als hier de boodschap 0 BYTES FREE verschijnt hoeft U slechts naar de volgende geheugenbank over te schakelen om met Uw tekst door te gaan. Druk op <Start B> om naar de volgende bank te gaan. Pas als U alle drie de banken gevuld heeft zult U Uw tekst moeten opslaan en met een schone lei beginnen. (Zie ook Hoofdstuk 3 voor meer informatie over de geheugenbanken van de 130XE.)

HOOFDSTUK 3 DE FIJNE DETAILS

In dit hoofdstuk zullen die speciale eigenschappen en sterke punten van AtariWriter Plus behandeld worden die niet rechtstreeks met het afdrukken te maken hebben (zie hiervoor Hoofdstuk 4). Het gaat in op de fijnere details van het programma.

Werken met tekstblokken

Of U het wilt of niet, vroeger of later krijgt U te maken met hele passages die U wilt verwijderen, verplaatsen of dupliceren. AtariWriter Plus maakt het mogelijk deze bewerkingen op tekstblokken uit te voeren zonder ze letter voor letter en regel voor regel te hoeven wissen of opnieuw in te tikken. U zult ook leren hoe U een lijst woorden op alfabet zet of hoe U van een gegeven blok of bestand het aantal woorden bepaalt met behulp van het programma. U zult merken dat als U met tekstblokken gaat werken dat U van dat blok het begin en het einde aan moet geven. Hoe dat in zijn werk gaat en hoe de gewenste actie uitgevoerd moet worden met dat blok zal hierna in detail besproken worden.

Belangrijk: Als U het begin en einde van een tekstblok aangeeft, moet U altijd de cursor op het laatste teken dat de grens van het blok aangeeft plaatsen voordat U de toets indrukt die het gewenste commando uitvoert.

130XE: U kunt geen tekstblokken over de grenzen van geheugenbanken laten doorlopen

Veiligheidsbuffer: Steeds als U een tekstblok wist, verplaatst of dupliceert wordt het opgeslagen in het "veiligheidsbuffer" van het programma. De grootte van het veiligheidsbuffer is gelijk aan het aantal BYTES FREE dat U in het boodschappenvenster ziet. Indien U een blok zou willen maken dat groter is dan het

voor het buffer beschikbare geheugen geeft het programma met de boodschap FAILSAFE BUFFER OVERFLOWED aan dat er niet genoeg ruimte is en zal het werken met dat blok onmogelijk zijn.

130XE: Hier is het veiligheidsbuffer altijd 8K groot (ongeveer 8000 bytes).

Steeds als U een tekstblok wist, verplaatst of dupliceert wordt het veiligheidsbuffer opnieuw gebruikt. Om de hele inhoud van het buffer te wissen moet U <Start E> indrukken. Dit zal zoveel mogelijk geheugenruimte vrijmaken (behalve bij de 130XE die geen tekstruimte gebruikt voor het veiligheidsbuffer).

Wissen van tekstblokken: Om een tekstblok te wissen plaatst U de cursor op het eerste teken, aan het Begin, van de passage die U wilt wissen en drukt U op <Option B>. Dat het programma dat genoteerd heeft blijkt uit de boodschap BEGINNING MARKED. Beweeg daarna de cursor naar het einde van het blok dat U wilt wissen. U zult zien dat dan de tekst in het te wissen blok helder oplicht. Druk vervolgens op <Option Delete>. Als veiligheidsmaatregel vraagt het programma of U zeker van Uw zaak bent met BLOCK DELETE Y/N? Als dat zo is en U antwoordt <Y> dan wist AtariWriter Plus het tekstblok. Indien U van gedachten verandert tik dan <N>. Als U daarna nog op <Break> drukt ziet de tekst er weer normaal uit.

Belangrijk: Als U een fout maakt en een tekstblok wist wat U nog nodig had, kunt U het terughalen uit het veiligheidsbuffer: Zet de cursor op het punt waar U de tekst weer wilt tussenvoegen en druk op <Option X>.

Tekst wissen tot het einde van het bestand: Om vanaf de plaats van de cursor tot aan het einde van het bestand alles te wissen moet U op <Select Delete> drukken. Het programma zal dan vragen DELETE TO END OF FILE, Y/N? en U antwoordt dan <Y> om het materiaal te wissen.

130XE: Met <Select Delete> wist U alleen het materiaal vanaf de plaats van de cursor tot aan het einde van de geheugenbank waar de cursor in staat.

Belangrijk: Als U gebruikt maakt van <Select Delete> wordt de tekst niet opgeslagen in het veiligheidsbuffer. Als U dus hiermee tekst wist is er geen mogelijkheid om deze terug te krijgen.

Verplaatsen van tekstblokken: De manier waarop tekstblokken verplaatst worden lijkt veel op die van het wissen van een blok. Druk op <Option B> aan het begin van het deel dat U wenst te verplaatsen en op <Option Delete> aan het einde. Geef ook <Y> als antwoord op de vraag DELETE BLOCK, Y/N?.

Dan zal AtariWriter Plus het aangegeven blok tekst van zijn oude plaats wissen, maar het blok is opgeslagen in het veiligheidsbuffer.

Plaats dan de cursor daar waar U het tekstblok nodig heeft en druk op <Option X>. Op dat punt zal het blok tussen gevoegd worden en verschijnt de boodschap PASTING COMPLETE.

130XE: Het is mogelijk een tekstblok van een geheugenbank te verplaatsen naar een andere. Nadat U het blok als boven omschreven gewist heeft, kiest U met <Start B> de gewenste geheugenbank. Plaats de cursor op de plaats waar U het tekstblok wilt laten beginnen en druk op <Option X>. Vergeet niet dat het veiligheidsbuffer maximaal 8K bevat. Als U meer probeert aan te geven zal het programma waarschuwen met BLOCK TOO LONG.

Dupliceren van tekstblokken: De methode om tekstblokken te dupliceren verschilt maar weinig van die voor het wissen of verplaatsen van een blok. Druk weer op <Option B> om het Begin aan te geven, maar druk nu op <Option E> om het Einde van het blok aan te

geven. Het programma meldt dan BLOCK DEFINED en verandert de tekst weer in de normale kleur. Nu heeft AtariWriter Plus een kopie van de aangegeven tekst in het veiligheidsbuffer gezet.

Vervolgens plaatst U de cursor op die plaats waar U de tekst wilt dupliceren en drukt U op <Option X>. Het programma zal het blok tussenvoegen en de boodschap PASTING COMPLETE weergeven.

130XE: U kunt een tekstblok ook van een geheugenbank naar een andere dupliceren. Nadat U het blok, als boven omschreven, heeft aangegeven, gaat U d.m.v. <Start B> naar de gewenste geheugenbank. Plaats de cursor op de plaats waar U het blok wilt dupliceren en druk op <Option X>. Denk er weer aan dat het veiligheidsbuffer maximaal 8K kan bevatten.

Alfabetisch rangschikken van een lijst: Om een lijst woorden of zinnen alfabetisch te rangschikken moet U een <Return> achter elke zin of woord zetten die meegenomen moet worden. Geef het begin van de lijst aan met <Option B>. Beweeg vervolgens de cursor naar het einde van de lijst en druk op <Option A> om de bewerking te starten. Dan zal de boodschap ALPHABETIZING verschijnen, die weer verdwijnt zodra het proces gereed is. (Bij lange lijsten kan het wel even duren voor dit klaar is.)

Belangrijk: Reeksen tekens die op alfabetische volgorde gezet moeten worden mogen niet langer zijn dan 250 tekens. Ook is het zo dat het programma cijfers voor woorden laat gaan.

Tellen van het aantal woorden: Om het aantal woorden in een bestand te bepalen hoeft U slechts <Option W> in te drukken. (Het programma telt elke groep tekens als woord die door een spatie van een andere wordt gescheiden.)

Ook kunt U de woorden in een deel van een bestand tellen door het begin van het gewenste blok met <Option B> aan te geven en aan het einde van het blok op <Option W> te drukken.

Zoeken en vervangen

AtariWriter Plus is in staat om elke reeks tekens, of STRING, met een maximale lengte van 21 tekens, waar dan ook in een bestand op te zoeken en te vervangen door een andere reeks.

Om met Zoeken-en-vervangen te beginnen plaatst U de cursor bovenaan Uw tekstbestand, dan drukt U in <Start S>. Het programma vraagt U dan middels de boodschap SEARCH STRING de op te zoeken tekens in te tikken, doe dat en druk op <Return>.

Druk vervolgens op <Start R>. Nu zal Atariwriter Plus U, met REPLACE STRING, vragen de reeks vervangende tekens in te tikken, maximaal 20 tekens lang. Doe dat dan en tik weer op <Return>.

Als U daarna op <Select S> drukt zal de cursor naar de eerste plaats in het bestand waar de reeks voorkomt toe gaan. U zult dan de boodschap STRING FOUND zien.

Tenslotte zal een druk op <Select R> de oude STRING door de nieuwe vervangen. Totdat U nieuwe reeksen opgeeft zal het programma de zoek- en vervang-reeksen vasthouden.

U kunt op twee manieren woord-voor-woord werken: op de eerste plaats door steeds de oude reeks te bekijken en door de nieuwe reeks te vervangen, dit door afwisselend <Select S> en <Select R> in te drukken (zie boven). Ook kunt U door alleen <Select R> in te drukken alle reeksen stuk voor stuk te vervangen.

Bovendien kunt U in een bestand terugzoeken tot aan het begin van het bestand door op <Select U> te drukken (U van Up, Omhoog).

130XE: Om met zoeken-en-vervangen door te gaan naar de volgende geheugenbank hoeft U alleen maar naar de top van die bank toe te gaan. U hoeft de reeks die U zoekt en de vervangende reeks niet opnieuw vast te leggen, tenzij U dat wilt.

Algemeen vervangen: U hoeft niet steeds elke reeks tekens stuk voor stuk te vervangen. Nadat U de zoek- en de vervang-reeks heeft vastgelegd kunt U op <Option G> drukken. Het programma gaat dan door de hele tekst en vervangt alle oude reeksen door nieuwe tot het einde van het bestand.

Als dat gedaan is geeft het programma de boodschap GLOBAL SEARCH/REPLACE COMPLETE.

130XE: Het programma zal niet vanzelf over grenzen van geheugenbanken heen gaan.

Om naar de volgende bank door te gaan zult U zelf moeten omschakelen. Het is echter niet noodzakelijk om de zoek- en vervang-reeks te herhalen in de nieuwe geheugenbank.

Opmerkingen bij het zoeken-en-vervangen:

1. Als U een SEARCH STRING, zoek-reeks, intikt moet U die precies intikken zoals deze in het tekstbestand voorkomt. Als de reeks bestaat uit een kort woord, zoals "ree", kan het gebeuren dat dat begrip als onderdeel van langere woorden voorkomt in Uw tekstbestand (reeks, reep, kreeft). Het is dan altijd een goed idee om er een spatie voor en achter op te nemen, let er dan wel op dat U dat ook doet bij de vervangende reeks, de SEARCH STRING.
2. Ook besturingstekens kunnen worden opgezocht en vervangen.
3. Net als DOS biedt AtariWriter Plus de mogelijkheid om letters die U niet weet te vervangen door een vraagteken.
4. U kunt deze functie ook gebruiken als een gereedschap om selectief te verwijderen. Dat doet U door eenvoudig op <Return> te drukken als AtariWriter om de REPLACE STRING, de vervangende reeks, vraagt.

Diskgebruik voor gevorderden

Samenvoegen van bestanden: Deze mogelijkheid laat U zo een eerder opgeslagen bestand voegen bij het bestand dat in het geheugen staat. Vergeet niet het gevaar voor een tekort aan vrij computergeheugen.

Om een bestand bij een ander te voegen (to merge), moet U de cursor op de plaats zetten waar U dat wilt laten gebeuren. Druk dan op <Option L>. Het programma zal dan d.m.v. de boodschap FILE TO MERGE vragen welk bestand U wilt tussenvoegen. Dit commando werkt net als Load File uit het hoofdmenu, U tikt de naam van het bestand in en drukt op <Return>.

Belangrijk: Als AtariWriter Plus tijdens het bijladen van het andere programma merkt dat het geheugen volraakt verschijnt de boodschap MEMORY FULL en 0 BYTES FREE. Dan wordt het samenvoegen gestopt. Let er dus altijd goed op of er genoeg ruimte is om het bij te voegen bestand in te passen.

130XE: Het is niet mogelijk om tijdens het samenvoegen over grenzen van geheugenbanken heen te gaan. Het is dus steeds noodzakelijk om genoeg ruimte in de bank te houden waar U tekst wilt bijvoegen.

Opslaan van een gedeelte van een bestand: Met <Option B> geeft U het begin aan van het deel dat U wenst op te slaan. Breng dan de cursor naar het einde van dat deelen druk op <Option S>. Door middel van de boodschap FILE TO SAVE zal het programma U vragen om

een naam op te geven.

Dit werkt weer net zo als de optie Save File van het hoofdmenu, U tikt gewoon de naam in gevolgd door een tik op <Return>.

Geheugenbanken van de 130XE

Hier volgen een paar opmerkingen en geheugensteuntjes over de drie geheugenbanken van de 130XE.

1. Tijdens het schrijven of wijzigen van een bestand kunt U met <Start B> naar de volgende bank overschakelen.
2. Als U naar een bank terugkeert gaat de cursor automatisch naar de plaats waar hij stond voordat U deze bank verliet.
3. Geheugen herverdeling: met <Option F> kunt U het vrije geheugen opnieuw, en gelijk, verdelen over de drie banken.

Dit commando komt prima van pas als U bijvoorbeeld in een geheugenbank extra ruimte nodig heeft om daar wat ekstra tekst toe te voegen. Omdat de plaats van de cursor anders zoek kan raken is het aan te bevelen om deze procedure uit te voeren met de cursor bovenaan in bank 1.

Programmeer mogelijkheden

U kunt AtariWriter Plus gebruiken om computer programma's te schrijven of aan te passen, daardoor heeft U een grotere vrijheid bij aanpassingen dan binnen de programmeertaal zelf. Het schrijven van een programma wordt zo eenvoudig als het drukken op <C> om te kiezen voor Create File waarna U met schrijven kunt beginnen.

ASCII-bestand: Om het programma op te slaan gaat U naar het hoofdmenu en drukt U op <Control S>. (Hierbij moet het hoofdmenu in beeld zijn.) Dit heeft ten gevolge dat het bestand als een zogenaamd ASCII-bestand opgeslagen wordt, dat wil zeggen alleen als ASCII-tekens en zonder de tekens voor de algemene print-opmaak.

Daarna kunt U een programmeertaal laden zoals ATARI BASIC of de ATARI Macro Assembler and Program-text Editor (tm). Dan moet U het programma met ENTER laden, niet met LOAD, en het vervolgens naar wens te bewerken of te laten lopen. Speciaal als U nog van plan bent om het programma nog eens te gaan wijzigen of uit te breiden moet U het met LIST opslaan in plaats van met SAVE, nadat U gereed bent met bewerken of laten lopen ("runnen").

Uitwisselbaarheid met andere tekstverwerkingsprogramma's

Met AtariWriter Plus kunt U elk bestand opgeslagen onder ATARI DOS 2.05 of 2.5 inlezen. Het is compatibel met AtariWriter en met andere tekstverwerkingsprogramma's voor zover die een opslagmethode hanteren die uitwisselbaar is met DOS 2.05 of 2.5.

AtariWriter: U kunt een AtariWriter bestand rechtstreeks in Uw computer laden met AtariWriter Plus.

Alle opmaakopdrachten van AtariWriter zijn aangehouden bij AtariWriter Plus. Binnen een bestand is het dus onnodig om opmaakopdrachten te verwijderen. U moet echter de regel met opmaak-codes bovenaan een bestand verwijderen. Al deze codes worden in het Global Format-scherm aangegeven (via het hoofdmenu te bewerken0.



Bestanden van Niet-ATARI programma's naar AtariWriter Plus: U kunt bestanden die met tekstverwerkers van andere leveranciers dan ATARI laden, vooropgesteld dat zij een disk-format hebben dat overeenkomt met ATARI DOS 2.0S of 2.5, en het vervolgens wijzigen, aanpassen, afdrukken en met AtariWriter Plus weer opslaan.

Bestanden van AtariWriter Plus naar Niet-ATARI programma's. Om een bestand van AtariWriter Plus te gebruiken bij niet-ATARI programma's (ofwel tekstverwerkers die volgens ATARI DOS 2.0S of 2.5 schrijven ofwel niet-ATARI terminalprogramma's) gaat U als volgt te werk: Sla Uw tekst op als een ASCII-bestand (<Control S>) zoals boven omschreven. Dit laat de algemene opmaakcodes weg. Vergeet niet dat alle opmaakcodes die in de tekst opgesloten zijn wel mee opgeslagen worden. (Deze commando's zullen zelden overeenkomen met die van het andere programma en er vaak zelfs een fatale invloed op hebben.) Verwijder dus deze codes uit een tekst voordat U die als ASCII-bestand gaat opslaan.

HOOFDSTUK 4 TEKSTOPMAAK

AtariWriter Plus maakt een afdruk van een gegeven bestand volgens een aantal "opmaak-waarden". Deze worden door middel van de "opmaak-commando's" gegeven. Met deze commando's kunt U praktisch elke gewenste vorm kiezen voor de weergave van Uw werk. Er zijn commando's die heel algemeen werken voor het hele bestand, deze vindt U op het Global Format scherm. Andere commando's die U in Uw tekst moet inbedden regelen afwijkingen van deze algemene opmaakwaarden.

Er volgen nu een paar bladzijden met aanwijzingen voor het gebruik van al deze commando's voor de opmaak, samen met wat voorstellen over hoe U er gebruik van kunt maken bij het indelen en de vormgeving van Uw werkstuk.

Beoordeling vooraf

Terwijl U aan het experimenteren bent met de diverse opmaak-codes wilt U natuurlijk ook wel eens het effect daarvan in de praktijk zien. Dat kan door het bestand af te drukken. Door een "proefvertoning" op het beeldscherm te maken kunt U echter op elk gewenst ogenblik tijdens het schrijven of wijzigen van Uw tekst het resultaat bekijken. De weergave op het scherm wordt hetzelfde als op papier.

Hoe U zo'n proef maakt volgt hieronder:

Plaats de gewenste tekst op het beeldscherm en de cursor aan het begin van het bestand, en druk dan op <Option P>. U ziet dan de boodschap NOW ON PAGE NUMBER 1. Dan krijgt U de linkerbovenhoek van de eerste bladzijde in beeld zoals die ook afgedrukt zou worden. Beweeg de cursor op de bekende manier rond om lager en meer naar rechts de rest van de bladzijde te zien.

U zult merken dat de cursor steeds een sprong maakt van 5 tekens of spaties. U kunt deze sprong groter of kleiner maken door een cijfer van 1 tot 9 in te tikken (alleen tijdens de proefvertoning).

Ook alleen tijdens de proefvertoning zijn er een aantal speciale manieren van kracht om de cursor te besturen. Dat zijn de volgende:

<Option (pijl naar links)>	28 spaties naar links
<Option (pijl naar rechts)>	28 spaties naar rechts
<Return>	Naar linker kantlijn

Tijdens de proefvertoning ziet U in het boodschappenvenster de kolom (C) en de regel (L) waar de cursor voorkomt weergegeven ten opzichte van de gedrukte bladzijde.

Druk op de spatiebalk (Spacebar) om door te gaan naar de volgende bladzijde van Uw bestand.

Het is ook mogelijk bepaalde bladzijde van het bestand te bekijken. Hiertoe plaatst U de cursor vooraf op de plaats die U in zijn context wilt zien. Als U dan om een proefvertoning vraagt zal het programma achter de boodschap NOW ON PAGE achtereenvolgens de nummers laten zien van de bladzijden die het doorloopt voordat het punt bereikt dat U wilt zien. Dan zal de gewenste bladzijde in beeld komen.

Het is onmogelijk om een bestand te wijzigen terwijl U een proef bekijkt. Nadat het programma de laatste bladzijde heeft laten zien zal het met een druk op de spatiebalk naar het hoofdmenu terugkeren. U kunt met <Esc> altijd naar het hoofdmenu teruggaan.

Belangrijk: De proefvertoning heeft een bepaalde hoeveelheid geheugenruimte nodig om een complete pagina te kunnen weergeven. Als U dus een lang bestand aan het maken bent moet U er wel aan denken dat U genoeg geheugenruimte overlaat als U later nog eens een proefvertoning wilt gaan maken van Uw tekst. U zult ongeveer 1500 bytes vrij moeten houden voor de standaard pagina op dubbele regelafstand, en 3000 bytes voor een pagina op enkele regelafstand.

Belangrijk: Met bepaalde afdrukstijlen en regelafstanden of afstand tussen de alinea's zult U merken dat de pagina's niet precies in beeld komen als ze op papier verschijnen. Dit wordt hier onder behandeld.

Het Global Format Scherm

De commando's en waarden die de algemene tekstopmaak regelen vindt U op het Global Format (Algemene Opmaak) Scherm. Hieronder volgt hoe U dat scherm kunt oproepen en hoe U de waarden naar wens kunt aanpassen.

Kies Global Format uit het hoofdmenu van AtariWriter Plus. Neem even de tijd om het scherm te bestuderen.

Elke letter aan de linkerzijde staat voor een commando betreffende de algemene opmaak. De getallen rechts geven de bijbehorende waarde voor die commando's.

Hieronder vindt U een korte beschrijving van die commando's, samen met de waarden die er van huis uit al aan meegegeven worden. Dit zijn dus de waarden die AtariWriter Plus zal gebruiken om een bestand vorm te geven tijdens het afdrukken, tenzij U ze wijzigt. Om ze te wijzigen moet U op het Global Format scherm de letter kiezen die staat voor het opmaak-commando dat U wilt veranderen. Druk op <Return> om de nieuwe waarde te accepteren. U kunt door op <Tab> te drukken weer de oude waarden herstellen.

De waarden die U in het Global Format scherm ziet worden samen met het bestand op de diskette vastgelegd. Let er op dat de waarden voor de opmaak niet hersteld worden als U met Create File weer een nieuw bestand wilt beginnen. Als U dus de algemene opmaakregels verandert voor een bepaald bestand en daarna aan een ander bestand begint kunt U kiezen op U deze waarden behoudt of via het Global Format scherm nieuwe, danwel de oorspronkelijke waarden instellen.

REGELAFSTAND, S, (LINE SPACING) wordt aangegeven in halve regels. Wilt U bijvoorbeeld dubbele regelafstand dan moet U de 2 in een 4 veranderen, voor een driedubbele regelafstand in een 6.

Omdat AtariWriter Plus in halve regels meet kunt U ook een anderhalve regelafstand kiezen door voor deze waarde een 3 in te vullen. Het is echter wel zo dat de computer alleen hele regelafstanden kan laten zien. Een regelafstand (of een afstand tussen alinea's, zie hieronder) van 3 zal er bij de proefvertoning uitzien als een enkele regelafstand. Kijk de handleiding van Uw printer na om te zien of Uw printer halve regelafstanden kan printen.

AFSTAND TUSSEN ALINEA'S, D, (PARAGRAPH SPACING) wordt ook aangegeven in halve blanco regels. De standaard waarde is 2, enkele regelafstand. Voor een dubbele regel tussen de alinea's moet U deze waarde in een 4 veranderen.

TOP- EN BENEDENMARGE, T EN B, (TOP / BOTTOM MARGIN) is de ruimte aan de top en aan de benedenzijde van de bladzijde. U kunt bijvoorbeeld de ingestelde waarde van 2,5 cm (12 halve regels) veranderen in 4 cm (18 halve regels). U kunt een tekst ook aaneensluitend afdrukken door voor beide waarden 0 in te voeren.

LINKER- EN RECHTERMARGE, L EN R, (LEFT / RIGHT MARGIN) worden beide vanaf de linkerkant van het papier gemeten in de breedte van tekens. Als U de marges smaller wilt hebben kunt U de ingestelde waarde van 15 voor L veranderen in 10, en de waarde van 65 voor R in 70.

U zult vast wel wat willen experimenteren om de juiste marges te vinden bij het gekozen lettertype (zie verderop) en de aangesloten printer. Met AtariWriter Plus kunt

U waarden instellen tussen 1 en 130 voor de linkermarge, en tussen 2 en 132 voor de rechtermarge. Als U een printer heeft die maar 40 tekens naast elkaar kan afdrukken moet U de rechtermarge dus instellen in het gebied van 2 tot en met 40.

2e LINKERMARGE EN 2e RECHTERMARGE, M en N (2nd LEFT MARGIN / 2nd RIGHT MARGIN). Deze waarden gebruikt U, als U in twee kolommen gaat afdrukken, voor de rechter kolom van afgedrukte tekst. Om de linkerkant van de tweede kolom in te stellen drukt U op M, gevolgd door het getal dat de ruimte vanaf de linkerkant van het papier aangeeft. Voor de rechterkant van de tweede kolom drukt U op N en tikt U ook die waarde in. Natuurlijk moet U dan ook de instellingen voor L en R aanpassen. Hierbij moet U er letten dat de rechterkant van de linkerkolom en de linkerkant van de rechterkolom elkaar niet overlappen.

AtariWriter Plus "weet" dat de ATARI 825, XMM801 en XDM121 printers bij dubbele kolommen eerst de linkerkolom afdrukken dan terugkeren naar de bovenkant van het papier en dan de rechterkolom afdrukken. Als U een printer heeft die geen regels kan terugdraaien is het toch mogelijk in twee kolommen af te drukken. Het programma zal de twee kolommen dan in een drukgang op papier zetten, regel voor regel. Hier is het echter zo dat het programma de bladzijde in het geheugen op moet maken voordat deze afgedrukt wordt, dat vraagt een vrije geheugenruimte van ongeveer 4000 bytes. Als U een indruk wilt krijgen van de vormgeving van Uw tekst kunt U dat gewoon doen met de proefvertoning. U zult zien dat de tekst keurig in twee kolommen verschijnt, net als op papier.

Voor een belangrijke opmerking over het afdrukken in twee kolommen verwijzen wij naar het deel "Tekstopmaak wisselingen binnen een bestand" in dit hoofdstuk.

LETTERTYPE, G (TYPE FONT), bepaalt welk lettertype uw printer zal afdrukken. Standaard wordt het zogenaamde pica-lettertype gekozen, 10 CPI (10 characters (tekens) per inch), aangegeven met de waarde 1. Voor een afdruk in smalle letters (condensed) verandert U de waarde van G in 2; voor proportioneel afdrukken in 3, voor het elite-lettertype in 6. De waarden 4 en 5 zijn voor subscripts en superscripts, zie hiervoor het deel "Tekstopmaak wisselingen binnen een bestand" in dit hoofdstuk.

In de handleiding van Uw printer zult U kunnen vinden welke lettertypes U ter beschikking heeft.

Alhoewel de lettertypes die U kiest niet als zodanig op het scherm komen bij de proefvertoning, is het wel zo dat normaal gesproken het aantal letters per regel hetzelfde is als bij de feitelijke afdruk op het papier.

INSPRINGEN VAN ALINEA'S, I, (PARAGRAPH INDENTATION), wordt aangegeven in tekenbreedtes vanaf de linkerkantlijn. Wilt U de insprong groter of kleiner maken dan de waarde die er normaal instaat dan moet U de I veranderen in de gewenste waarde. Als U blok-alinea's hebben, zonder insprong aan het begin, dan moet U deze waarde Q maken (en de afstand tussen de alinea's groter dan de normale regelafstand).

JUSTEREN, J, (JUSTIFICATION) werkt als een aan/uit schakelaar. De standaardwaarde van Q geeft een on-gejusteerde (gekartelde) rechterkantlijn. Voor een gejusteerde (rechte) kantlijn verandert U deze waarde in een 1. U moet geen justering gebruiken als U gebruik maakt van proportioneel afdrukken of wanneer U teksten wilt centreren of rechts tegen de kantlijn wilt plaatsen.

BLADZIJDE NUMMERING, Q, (PAGE NUMBER) dit getal bepaalt het nummer waarmee U, indien

gewenst, de bladnummering laat beginnen. (Zie ook het deel "Tekstopmaak-wisselingen binnen een bestand" in dit hoofdstuk.)

WACHT OP PAPIER, W, (PAGE WAIT) werkt als een eenvoudige aan/uit schakelaar. De standaard waarde is 0, wat inhoudt dat de wachtfunctie uitgeschakeld is. Om hem in werking te stellen verandert U de 0 in een 1. Als U zo de functie in werking gesteld heeft zal het programma stoppen met afdrukken aan de onderzijde van elke bladzijde. Als U dan een vers blad papier in Uw printer heeft gedaan drukt U op <Return> waarna weer een nieuwe bladzijde afgedrukt wordt. U kunt dan gebruik maken van speciale papiersoorten, voorbedrukte formulieren of Uw eigen briefpapier.

PAGINALENGTE, Y, (PAGE LENGTH) bepaalt niet het aantal regels dat op een bladzijde afgedrukt wordt, dat gebeurt met top- en benedenmarges. U moet het echter zo zien dat AtariWriter Plus met deze waarde bepaalt waar de volgende bladzijde begint. Voor A4-papier neemt U de waarde 132, voor 12-inch papier laat U de standaardwaarde op 144 staan, voor 14-inch papier neemt U 168.

Tekstopmaak-wisselingen binnen een bestand

Wanneer U maar wilt kunt U afwijkingen van de waarden op het Global Format scherm binnen Uw bestand vastleggen door de commando's in de tekst op te nemen. U kunt de commando's apart zowel als in combinatie opnemen. Tijdens het schrijven kunt U ze invoegen als elke andere letter of teken.

Om aan te geven welke afwijkingen U van de algemene waarden van het Global Format scherm wilt gebruiken moet U onderstaande commando's gebruiken. AtariWriter Plus zal het bijbehorende teken weergeven zodra U een van deze commando's intikt. Tik de bijbehorende waarde direct na het speciale teken in. U zult deze tekens en de getallen niet zien in Uw afgedrukte bladzijden; als U echter een <Return> plaatst na het commando zal er wel een blanco regel in de tekst ingevoegd worden.

Benedenmarge	<Control B>
Afstand tussen alinea's	<Control D>
Letterttype	<Control G>
Inspringen van alinea's	<Control I>
Justeren	<Control J>
Linkermarge	<Control L>
2e Linkermarge	<Control M>
2e Rechtermarge	<Control N>
Rechtermarge	<Control R>
Regelafstand	<Control S>
Topmarge	<Control T>
Wacht op papier	<Control W>

Paginalengte

<Control Y>

Als U aan het einde van het stuk tekst bent gekomen waarvoor U de wijziging wilt laten gelden gebruikt U hetzelfde commando om de oude of nog een andere waarde op te geven voor het volgende stuk tekst.

Belangrijk: Als U met afdrukken in twee kolommen bezig bent en U wilt weer overgaan naar het afdrukken in een kolom moet U er wel op letten dat dat pas kan gebeuren aan het einde van een volle regel. Als U dat niet doet zal de printer over de linkerkolom heen drukken. Door pas op een nieuwe pagina weer te beginnen met afdrukken over de hele breedte voorkomt U dergelijke problemen (zie hiervoor ook "bladzijde uitworp" in dit hoofdstuk).

De andere speciale opmaakfuncties vereisen dat U de commando's in de tekst opneemt. U kunt dan weer naar keuze deze comando's apart of in combinatie opgeven, terwijl U een bestand schrijft of wijzigt.

AtariWriter Plus laat steeds het bijbehorende teken of symbool zien als U een van deze commando's opgeeft.

Vette letters (Bold Print): Als Uw printer hiertoe in staat is kunt U met AtariWriter Plus extra dikke letters in Uw tekst opnemen. Ook als Uw printer wel een spatie naar links kan maken (backspace) terwijl hij normaal geen vette letters kan afdrukken kunt U dit commando gebruiken.

Om een stuk tekst in vette letters af te drukken, drukt U op <Select .> aan het begin en aan het einde van dat stuk. Het programma laat op die punten een pijltje naar links zien. Dit pijltje geeft het begin en het einde van de vette letters aan, en wordt zelf niet afgedrukt.

Tijdens de proefvertoning van een tekstbestand zullen vette letters als normale tekens verschijnen.

Extra brede letters (Elongated print) Als Uw printer deze mogelijkheid heeft kunt U met AtariWriter Plus tekst weergegeven in tekens die twee maal zo breed zijn als normaal. Elk lettertype kan zo breder gemaakt worden.

Om de afdruk dubbelbreed te maken drukt U op <Select E> aan het begin en aan het einde van het gewenste stuk. Het programma plaatst een speciale "E" op die plekken. Met deze "E" wordt dus alleen het begin en het einde van het dubbelbreed afdrukken aangegeven, het teken wordt zelf niet weergegeven.

Als U een tekstbestand tijdens de proefvertoning bekijkt zult U zien dat dubbelbrede teksten wel met gewone letters worden weergegeven maar met een extra spatie ertussen. Dit is omdat de letters tweemaal zo breed worden als normaal. Denk er dus aan dat alles, langer dan een halve regel, minstens over twee regels verspreid wordt, bij dubbelbrede tekens.

Onderstrepen: (Underlining) Om een woord of een stuk tekst te onderstrepen moet U de inverse-video of de "fugi"-toets (naast de rechter shift-toets) indrukken voor het te onderstrepen stuk begint. De tekens zullen dan in negatief weergegeven worden. Om het onderstrepen weer uit te schakelen drukt U nogmaals op deze toets.

Het is ook mogelijk om woorden die U reeds getikt heeft te onderstrepen, of de onderstreping van teksten op te heffen. Plaats de cursor op het eerste teken dat U wilt veranderen en druk dan net zo lang op <Control U> tot U de tekst naar wens heeft aangepast.

Als Uw printer wel een spatie naar links kan maken (backspace) maar normaal niet kan onderstrepen kunt U dit commando gebruiken. Sla er anders de handleiding van Uw printer op na om te zien hoe het onderstrepen gaat.

Bij een proefvertoning op het scherm zullen de onderstreepte tekens in negatief beeld weergegeven worden.

Belangrijk: Nadat U eerst op de inverse-video toets heeft gedrukt (voor onderstrepen) kunt U niet direct het commando <Control U> gebruiken. Zie hiervoor de belangrijke opmerking onder "Internationale tekens" in dit hoofdstuk.

Subscripts en Superscripts: Worden een weinig onder en boven de regel afgedrukt, ze zijn in het bijzonder handig als U chemische of wiskundige formules wilt afdrukken, of als U voetnoten in Uw tekst wilt plaatsen.

Om een subscript aan te geven drukt U op <Select> en de pijl omlaag aan het begin van het desbetreffende tekst en op <Select> en de pijl omhoog aan het einde. Als U een superscript wilt gebruiken drukt U op <Select> en de pijl omhoog aan het begin en op <Select> en de pijl omlaag aan het einde van de gewenste tekst.

Atariwriter Plus zal een pijl omhoog of omlaag laten zien waar deze commando's worden gebruikt. De pijlen dienen er dus alleen voor om het begin en het einde van subscripts en superscripts aan te geven en zullen verder niet afgedrukt worden.

Ga na in de handleiding van Uw printer of deze in staat is een halve regel vooruit of achteruit te transporteren, want dit is de manier waarop het programma subscripts en superscripts bewerkstelligt.

Er zijn printers, zoals de ATARI XMM801, waar U Uw voordeel kunt doen met een andere manier om subscripts en superscripts af te drukken. Deze printers hebben een apart lettertype voor subscripts en superscripts, die zien er uit als verkleinde tekens respectievelijk iets onder en iets boven de hartlijn van de normale tekens. Bij de XMM801 kunt U het commando <Control G> en een 4 intikken voor superscripts en met een 5 voor subscripts op die punten in de tekst waar U dat wenst te gebruiken. Tik daarna de gewenste tekst, en vervolgens tikt U in <Control G> met een 1, een 2, een 3 of een 6, afhankelijk van welk lettertype dat U gebruikte voor U met super- of subscripts begon.

Internationale tekens: Als U een ATARI printer heeft die de ATARI internationale tekenset ondersteunt kunt U die rechtstreeks in Uw tekst opnemen.

Druk daartoe op de inverse-video- of op de "fuji"-toets en tik het symbool in dat het internationale teken weergeeft.

Het teken dat in beeld verschijnt tijdens het schrijven of wijzigen van Uw tekst is niet het internationale teken maar een speciaal symbool. Als U echter met behulp van de proefvertoning naar Uw tekst op het scherm kijkt zult U het teken wel zien.

Kijk weer in de handleiding van Uw printer om te zien welke internationale tekens U kunt afdrukken en met welke speciale codes.

Belangrijk: Let er wel op de inverse-video weer uit te schakelen als U de speciale codes heeft ingetikt, anders zal de tekst verder onderstreept worden.

Tekst rechts uitlijnen: Om een tekst glad aan de rechterkantlijn te laten aansluiten moet U tweemaal op <Control C> drukken aan het begin van die tekst. Elke regel in dat stuk moet met <Return> worden afgesloten.

Let er steeds op dat de tekst die rechts uitgelijnd moet worden geen regels bevat die langer zijn dan de afstand tussen de beide marges. En gebruik het rechts uitlijnen nooit tegelijkertijd met proportioneel afdrukken.

Centreren van tekst: Om regels te centreren, bijvoorbeeld koppen of titels, drukt U op <Control C> aan het begin van de regels die gecentreerd moeten worden. Sluit die regels steeds af met <Return>.

Let er ook hier op dat de tekst die gecentreerd moet worden geen regels bevat die langer zijn dan de afstand tussen de beide marges. En gebruik het centreren nooit tegelijkertijd met proportioneel afdrukken.

Kop- en voetteksten en bladzijde nummering: AtariWriter Plus kan kop en/of voetteksten van een of twee regels plaatsen op Uw bladzijden. Hiernaast is het mogelijk de bladzijden te voorzien van een nummering.

Om een koptekst (header) aan te geven moet U op <Control H> drukken en de gewenste tekst intikken, afgesloten door <Return>. Als U een kop van twee regels heeft moet U dit voor de tweede regel herhalen.

Een voetekst (footer) geeft U aan met een druk op <Control F>, gevolgd door de tekst en <Return>. Dit moet voor een tweede regel weer herhaald worden.

Kopteksten verschijnen twee halve regelafstanden onder de bovenrand van de bladzijde en voetteksten eenzelfde afstand boven de benedenrand. Normalerweise worden kop- of voetteksten tegen dezelfde linker kantlijn gezet als de rest van de tekst op de bladzijde. U kunt ze echter centreren of rechts uitlijnen door de desbetreffende commando's in de regel op te nemen, voor het kop- of voetekst-commando. Tik daarna de gewenste tekst en druk op <Return>.

Wilt U de kop- of voetteksten op elke bladzijde van Uw tekst laten verschijnen dan moet U de desbetreffende commando's en bijbehorende tekst aan het begin van Uw bestand laten verschijnen.

Als U ze op een andere dan de eerste wilt laten beginnen, of als U de tekst van een kop- of voetekst wilt wijzigen binnen een bestand (bijvoorbeeld bij een tekst waar U wilt aangeven in welke sectie men zich bevindt door de bijbehorende kop- of voetteksten). Let er in dit geval echter wel op dat U de commando's en tekst op een eigen regel op het scherm inbrengt.

Als een kop- of voetekst zo lang is dat hij niet tussen de linker en rechter kantlijn past wordt hij niet afgedrukt.

Om de bladzijden te nummeren moet U het symbool boven de 8 (bijgenaamd "slinger-a") met <Shift 8> intikken op die plaats in de kop- of voetekst plaatsen waar U wilt dat het nummer van de bladzijde zal verschijnen. AtariWriter Plus zal de slinger-a laten zien om aan te geven waar Uw nummering zal verschijnen. Als U de bladzijde nummering als de enige tekst boven of onderaan Uw bladzijden wilt zien verschijnen, hoeft U alleen maar <Shift 8> op te nemen als kop of voetnoot.

Als AtariWriter Plus andere instructies ontvangt begint het met bladzijde 1. Om een ander begin-nummer aan te geven moet U de waarde achter Page Number op het Global Format scherm veranderen, of <Control Q> opnemen bovenaan Uw tekst, onmiddellijk achter de tekst voor kop of voetnoot gevolgd door het gewenste bladnummer en een <Return>. AtariWriter zal beginnummers tussen 1 en 9999 accepteren, en het <Control Q> met getal niet opvatten als een van de twee regels voor kop of voetnoot.

Koppelen van bestanden (chaining print files): Met AtariWriter Plus kunt U elk gewenst aantal bestanden koppelen, in elke volgorde, om ze af te drukken alsof ze een groot bestand vormen. Dit is in het bijzonder handig als U een lange tekst wilt afdrukken die U in segmenten geschreven en opgeslagen heeft.

Hieronder volgt hoe men twee bestanden, bijvoorbeeld genaamd VERSLAG.001 en VERSLAG.002, aan elkaar koppelen kan. Tijdens het schrijven of aanpassen van VERSLAG.001 plaatst U de cursor aan het einde van het bestand en drukt U op <Control V> waarna U alleen in hoofdletters intikt D1: of D2: gevolgd door VERSLAG.002 en <Return>. D1: kan naar wens weggelaten worden. U moet de naam van het te koppelen bestand in hoofdletters tikken.

Elk bestand in een keten volgt de opmaak-regels als bepaald in het eerste bestand. Let er dus op dat deze waarden ook voldoen voor de volgende bestanden. Het is natuurlijk wel zo dat de commando's die in het bestand binnen de tekst worden opgenomen uitgevoerd worden, onafhankelijk van de waarden die in het Global Format scherm van het eerste bestand staan.

Een kop of voetnoot die in het eerste bestand van een keten vastgelegd wordt zal in alle aansluitende bestanden aangehouden worden, tenzij ze gewijzigd worden. Zo wordt ook een eventuele bladzijdenummering meegenomen door de hele keten.

Met de proefvertoning kunt U de aaneengesloten bestanden ook op Uw scherm zien.

Pagina Uitworp (page eject): Met dit commando kunt U AtariWriter Plus laten stoppen met afdrukken op een bepaald punt in Uw tekst en het papier laten doordraaien tot aan het begin van de volgende bladzijde voordat het afdrukken weer begint.

Dit is bijvoorbeeld te gebruiken om ieder hoofdstuk in een lange tekst op een nieuwe bladzijde te laten beginnen.

Om het commando te gebruiken moet U de cursor op de plaats zetten waar U wilt dat de pagina uitgeworpen zal worden en daar op <Control E> te drukken, gevolgd door <Return>.

Tabulatorstops (tabs): Met AtariWriter Plus kunt U tabulatorstops instellen en gebruiken op een manier die veel lijkt op die bij een gewone schrijfmachine.

Tabulatorstops zijn vooral handig bij het opzetten van kolommen of tabellen in een tekst.

De kleine pijltjes die U, om de vijf spaties, ziet in het boodschappenvenster als U met een sessie begint geven de standaardinstelling van de tabulatorstops weer. Tijdens het schrijven of wijzigen van een tekst brengt een druk op <Tab> U naar de volgende tabulatorstop.

Het veranderen van de stops gaat als volgt: druk op <Control Tab> om alle stops te wissen. Vervolgens kunt U nieuwe tabulatorstops aanbrengen door de cursor op de gewenste plaats te zetten en op <Select Tab> te drukken. Om een stop te wissen zet U de cursor er precies boven en drukt U op <Start Tab>.

Tabulatorstops die U zelf heeft ingesteld worden met het bestand opgeslagen. U zult merken dat een bestand dat met eigen tabulator-instellingen is opgeslagen, als het later weer geladen wordt dezelfde instelling laat zien.

Tabulatorstops zullen het meeste gebruikt worden bij het maken van kolommen met woorden of getallen. Alhoewel de breedte waarover U op het scherm de tabulatorstops ziet staan slechts 36 tekens is kunt U ze toch gebruiken over de totale breedte van een gedrukte bladzijde. Hiervoor hoeft U alleen het commando <Option C> te gebruiken (zie hoofdstuk 2). De sterkte van deze mogelijkheid ligt daarin dat U bij het schrijven en de proefvertoning op het scherm met de zelfde schermopmaak kunt werken.

Hoofdstukindeling: Met deze mogelijkheid van AtariWriter Plus kunt U de paragrafen en subparagrafen in een hoofdstuk nummeren. Dit laat zich het eenvoudigste uitleggen aan de hand van een voorbeeld.

Stel U bent een tekst aan het schrijven over voeding. In grote lijnen bevat het de volgende onderdelen:

Fruit en groenten

 Fruit

 Vers fruit

 Conserven

 Groenten

Zuivelproducten

Om deze Hoofdstukindeling van de juiste nummers te voorzien moet U hier het steeds voor de titel intikken: <Select H>, gevolgd door het niveau van dat deel van het hoofdstuk. In dit geval zijn "Fruit en groenten" en "Zuivelproducten" van niveau 1, "Fruit" en "Groenten" van niveau 2 en "Vers fruit" en "Conserven" van niveau 3. U kunt voor het niveau een waarde van 1 tot en met 9 opgeven. Steeds als U het commando geeft voor de hoofdstukindeling gevolgd door een cijfer zal AtariWriter Plus een "H" op een donkere achtergrond laten zien gevolgd door het niveau van de indeling. Bij de uiteindelijke opmaak van Uw bestand zal het programma, bij het afdrukken, de hoofdstukindeling automatisch nummeren volgens het opgegeven niveau. Met andere woorden, de hoofdstukindeling voor Uw bestand over voeding zal als volgt genummerd worden:

```
1      Fruit en groenten
1.1    Fruit
1.1.1  Vers fruit
1.1.2  Conserven
1.2    Groenten
2      Zuivelproducten
```

Hiernaast kunt U zoveel spaties aan elke titel vooraf laten gaan als U maar wilt. U kunt de titels centreren, rechts uitlijnen, het lettertype veranderen, kortom het staat U vrij de titels geheel aan Uw wensen aan te passen.

Soms zal het voorkomen dat U de nummering in een groot tekstbestand opnieuw wilt laten beginnen, bijvoorbeeld per hoofdstuk wilt U opnieuw beginnen. Dan kunt U op elke gewenste

plaats in een tekst het commando <Select H> opnemen gevolgd door het getal 0. Het zal geen effect op het afdrukken van de regel waar het in staat hebben. Daarna kunt U weer met <Select H> het gewenste niveau van de volgende titel aangeven als U zover bent.

Afdrukken op formulieren: Dit is speciaal handig voor voorbedrukte brieven of andere formulieren. Deze eigenschap kan gebruikt worden om op open ruimtes in een tekst steeds andere namen, adressen, rekeningnummers en dergelijke in te vullen elke keer als AtariWriter Plus het zelfde bestand afdruckt.

Steeds als U een ruimte wilt openlaten drukt U op <Option Insert>. Dan verschijnt er een "kromme pijl" op dat punt van het scherm. Herhaal dit commando voor ieder punt waar U later iets wilt invullen.

Als later AtariWriter Plus het bestand aan het afdrukken is zal het afdrukken stoppen en zal het programma U met MAKE ENTRY, PRESS RETURN vragen de gewenste tekst op te geven en af te sluiten met <Return>, het maximum aantal takens is 35 per keer. Nadat U op <Return> gedrukt heeft gaat het afdrukken door tot het einde of tot de volgende open ruimte, als die er is.

Speciale bedieningscodes voor de printer

Bedieningscodes: Het gebruik van deze codes, ook wel genaamd besturingscodes of Control Codes zal hieronder besproken worden. AtariWriter Plus ondersteunt niet alle eigenschappen van elke printer. Maar U kunt toch gebruik maken van dergelijke speciale eigenschappen, ook als het programma ze niet ondersteunt, door speciale decimale codes naar Uw printer te sturen. Deze kunt U rechtstreeks in Uw teksten opnemen. Steeds als U een bedieningscode wilt opnemen drukt U op <Control D> (hier wordt dus de

letter O bedoelt en niet het cijfer 0), gevolgd door het decimale equivalent van de gewenste printerbedieningscode zoals Uw printer die begrijpt. In de handleiding van Uw printer staat normaal gesproken een lijst van de bedieningscodes en hun decimale equivalenten. U moet <Control O> intikken voor elke besturingscode.

Veel van dergelijke bedieningscodes worden voorafgegaan door het escape-teken. Om nu te vermijden dat U steeds het decimale equivalent van escape (27) moet tikken kunt U ook eenvoudig intikken <Shift Esc Esc> voor het escape-teken. Het programma zal op dat punt een speciaal symbool laten zien als een vervanging voor escape. Druk daarna weer op <Control O> en geeft het decimale equivalent van de volgende bedieningscode (idem voor nog meer codes als die er zijn).

Gegevens naar andere apparaten printen: Met AtariWriter Plus kunt U ook gegevens printen naar andere apparaten dan alleen Uw printer. Daartoe antwoordt U, na op het hoofdmenu Print File gekozen te hebben, N op de vraag PRINT TO PRINTER Y/N? Het programma vraagt dan met de boodschap PRINT: de apparaatcode en de bestandsnaam voor de bestemming. Geef die op (bijvoorbeeld: D2:BESTAND) en druk op <Return>.

Als dit de eerste keer is dat U de keuze Print File doet laat het programma het printer keuze menu zien zodat het bestand opgemaakt kan worden in overeenstemming met de printer van Uw keuze.

Toegelaten keuzen, anders dan printers, zijn: diskdrives (D1: en D2:) en RS232-poorten (R1: t/m R4:).

Voor deze laatste RS232-poorten heeft U een speciaal interface nodig zoals de ATARI850.

Custom Printer Driver: Met deze moeilijk vertaalbare term wordt een speciaal hulpprogramma bedoeld. Met AtariWriter Plus kunt U Uw bestanden zelfs afdrukken als U nog een andere printer heeft dan de types die in een van de beide printer keuzemenu's aangegeven staan of een daaraan compatibele printer. De Custom Printer Driver maakt U zelf en is een programma dat door AtariWriter Plus gebruikt wordt om Uw printer te besturen tijdens het afdrukken.

Om een Custom Printer Driver te maken moet U de decimale equivalenten van de bedieningscodes bij de hand hebben die Uw printer gebruikt voor een hele reeks van functies. Neem daarom de handleiding van de printer ter hand.

Plaats eerst de AtariWriter Plus programma diskette in drive 1 (Als U een ATARI 800 heeft moet U eerst de BASIC-module plaatsen). Schakel vervolgens de computer in terwijl U de <Select>-toets ingedrukt houdt totdat het titelscherm voor het Custom Printer Driver Editor programma verschijnt.

Dat titelscherm biedt drie mogelijkheden (laden zowel als vastleggen van een printer driver en teruggaan naar het AtariWriter Plus programma) die U zult kunnen gebruiken. Deze mogelijkheden worden aan het einde van dit hoofdstuk beschreven.

Als U het titelscherm in beeld heeft kunt U door op de spatiebalk te drukken naar de editor te gaan. Met de pijltoetsen stuurt U de cursor naar de functie die U nodig heeft en dan drukt U op <Return>.

Dan wordt U gevraagd het decimale equivalent in te tikken van de bedieningscode zoals Uw printer die gebruikt voor de geselecteerde functie. Als U een bestaande printer driver heeft geladen zal de eerder opgegeven waarde boven in beeld staan.

Zoek in de handleiding van Uw printer de code op voor de functie die U uitgekozen heeft, tik die in en druk op <Return>. Geef elk element van de code als een aparte regel op. De escape code 27,nn moet als volgt worden opgegeven: 27<Return>nn<Return>. Druk nog eens op <Return> om weer op de lijst van printer-functies terug te komen. Hier onder volgt een complete lijst van de printer-functies zoals die in de printer driver editor voorkomen in de volgorde van verschijning en een korte beschrijving van wat ze inhouden.

INITIALIZE EVERY LINE. Sommige printers moeten aan het begin van elke afgedrukte regel geïnitialiseerd worden (dit is zelden het geval). Geef de code voor het

regel-initialiseren op en druk twee maal op <Return>.

LINE FEED AND CARRIAGE RETURN. Geef de code voor een nieuwe regel op en druk op <Return>. Geef vervolgens, op de volgende regel, de code voor een wagen-terugloop op en druk twee maal op <Return>. Sommige printers hebben een code voor een nieuwe regel en een wagen-terugloop.

UNDERLINE OFF. Als Uw printer kan onderstrepen moet U hier de code opgeven die het onderstrepen stopt en daarna moet U twee maal op <Return> drukken.

UNDERLINE ON. Als Uw printer kan onderstrepen moet U hier de code opgeven die het onderstrepen doet beginnen en daarna moet U weer twee maal op <Return> drukken.

BACKSPACE. Als de kop van Uw printer wel terug kan gaan maar niet kan onderstrepen of vette tekens kan afdrukken, moet U hier de code daarvoor opgeven, en daarna twee maal op <Return> tikken. (Als U de opmaak volgens een van deze stijlen heeft vastgelegd zal AtariWriter Plus steeds onderstrepen of vette tekens afdrukken door de kop van de printer terug te laten gaan.)

ELONGATE OFF. Als Uw printer extra brede tekens kan afdrukken moet U hier de code invullen die de dubbelbrede tekens stopt, en daarna moet U twee maal op <Return> drukken.

ELONGATE ON. Als Uw printer extra brede tekens kan afdrukken moet U hier de code invullen die de dubbelbrede tekens laat beginnen, en daarna moet U twee maal op <Return> drukken.

BOLD OFF. Als Uw printer vette letters kan afdrukken moet U hier de code invoeren die het vet afdrukken stopt; en daarna moet U twee maal op <Return> drukken.

BOLD ON. Als Uw printer vette letters kan afdrukken moet U hier de code invoeren die het vet afdrukken doet beginnen, en daarna moet weer U twee maal op <Return> drukken.

UP 1/2 LINE (superscripts). Als Uw printer een halve regel terug kan gaan moet U de code daarvoor hier invullen en daarna twee maal op <Return> drukken.

DOWN 1/2 LINE (subscripts). Als Uw printer een halve regel vooruit kan gaan moet U hier de code daarvoor invullen, daarna moet U twee maal op <Return> drukken.

DOWN 1/2 LINE AND CARRIAGE RETURN. Het kan zijn dat Uw printer speciale lettertypes heeft voor subscripts en superscripts; zij zullen er waarschijnlijk uitzien als heel kleine tekentjes vlak onder of boven de hartlijn van de regel. Als U het idee heeft dat U ooit een hele tekst in een van deze lettertypes zult gaan afdrukken, zou U hier de code voor het transport van een halve regel voorwaarts in moeten voeren gevolgd door een <Return>. Op de volgende regel de code voor de wagen-terugloop en daarna twee maal <Return>.

RETURN WITH NO LINE FEED. Als U van plan bent om ooit een regel meerdere malen te bedrukken in een tekst moet U hier de code voor de wagen-terugloop invoeren en daarna twee maal <Return>.

TYPE FONT 1-9. U kunt tot negen verschillende lettertypen opgeven. Geef de bedieningscode voor elk van de gewenste lettertypen op. Als U minder dan negen lettertypen wenst te gebruiken kunt U er naar wens minder opgeven. (Om de opmaak van Uw bestand met het gewenste lettertype te laten plaatsvinden gebruikt U de G-mogelijkheid van het Global Format scherm; of binnen Uw tekst bestand tikt U gewoon <Control G> en het nummer van het gewenste lettertype in.)

Loading a Printer Driver. Als U in het programma Printer Driver Editor bezig bent kunt U een reeds eerder gemaakte printer driver inladen. Dan kunt U de decimale equivalenten bekijken of naar wens aanpassen.

Met L gaat U een bestaande printer driver laden. Het programma vraagt de naam met de boodschap FILE TO LOAD. tik dan in D1: of D2: gevolgd door de bestandsnaam van de printer driver. Nadat U dat gedaan heeft moet U op <Return> drukken. Als U nu een printer functie kiest verschijnt het reeds eerder opgegeven decimale equivalent voor die functie boven aan het scherm.

Saving a Printer Driver. Ook weer in de Printer Driver Editor kunt U S intikken om aan te geven dat U een gemaakte printer driver wilt opslaan. Onder welke naam vraagt het programma met de boodschap FILE TO SAVE. Breng vervolgens een geformateerde diskette in de disk drive en tik in D1: of D2: gevolgd door de bestandsnaam voor de printer driver. Nadat U de bestandsnaam heeft opgegeven drukt U op <Return>.

Belangrijk: Bestandsnamen voor printer drivers mogen niet gevolgd worden door een punt en een drie-letterig aanhangsel (zoals VERSLAG.001). AtariWriter Plus zal er zelf een eigen aanhangsel achter voegen.

Deze naam zult U ook moeten opgeven, later als U de driver wilt laden.

Leaving the Printer Driver Editor. Tik R in als U het printer driver editor programma wenst te verlaten en naar het AtariWriter Plus programma wilt terugkeren. Er zal nog gevraagd worden LOAD ATARIWRITER PLUS? Tik dan Y in als U dat wilt en druk op <Return>. (N brengt U weer terug in het editor programma.)

Breng dan de programma diskette weer in en druk op <Start>. Nu wordt AtariWriter Plus geladen. (Indien U eerst Uw BASIC-module moest plaatsen om het printer driver editor programma te laden moet U de computer uitschakelen, de module verwijderen en AtariWriter Plus opnieuw laden.)

Steeds als U Print File uit het hoofdmenu kiest en U Uw custom printer driver wilt gebruiken kiest U H (Other) uit het printer keuze menu en daarna Q (Other) van het volgende menu. Het programma zal dan de bestandsnaam van de PRINTER DRIVER vragen. Tik dan D1: of D2: gevolgd door de bestandsnaam en <Return>. Op dat ogenblik moet natuurlijk de diskette met de custom printer driver in de disk drive liggen. Nadat U de driver geladen heeft blijft deze in het geheugen totdat de computer uitgeschakeld wordt.



HOOFDSTUK 5 ATARI MAIL MERGE

ATARI Mail Merge is een data base programma waarmee U een gegevensbestand naar eigen wens kunt samenstellen en bijhouden. Vervolgens kunt U deze informatie in AtariWriter Plus integreren.

Een data base is eenvoudigweg een hoeveelheid informatie die U aanlegt, bijhoudt en naslaat als daar behoefte aan is. U kunt bijvoorbeeld Uw elektronisch adresboek gaan bijhouden, waarin U keurig bijhoudt de namen en adressen van familie, vrienden of zakenrelaties. Ook zoudt U een gegevensbestand kunnen gaan bijhouden met daarin de namen van Uw favoriete restaurants, gerangschikt naar specialiteiten van het huis en prijzen.

In dit hoofdstuk zult U zien hoe U al deze eigenschappen van ATARI Mail Merge kunt gebruiken: hoe maakt of wijzigt u een Mail-Merge-bestand of hoe drukt U het af, slaat U het op of laadt U het. Verder: hoe vormt U een subset of hoe koppelt U bestanden, en tenslotte hoe integreert U de data base in Uw AtariWriter Plus bestanden.

Mail Merge laden

Het ATARI Mail Merge programma staat ook op de AtariWriter Plus programma diskette.

Hoe het geladen moet worden wordt hieronder beschreven:

1. Kies Mail Merge uit het AtariWriter Plus hoofdmenu.
De AtariWriter Plus programma diskette moet dan in drive 1 liggen.
2. Terwijl Uw disk drive begint te zoemen zal de boodschap LOADING MAIL MERGE bovenaan het scherm verschijnen. Na enige tijd verschijnt het Mail Merge menu.

Wat staat er op het Mail Merge menu?

Net als bij het hoofdmenu van AtariWriter Plus, maakt U bij Mail Merge Uw keuze uit het menu door het negatief weergegeven eerste teken van het gewenste commando in te tikken. Neem even de tijd om het menu te bekijken. Hieronder vindt U een korte samenvatting van de mogelijkheden op het menu van Mail Merge.

22.292 BYTES FREE Geeft weer hoeveel geheugen nog beschikbaar is voor een bepaald bestand.

255 RECORDS FREE Geeft weer hoeveel records er nog vrij zijn in een bestand.

CREATE FILE begint een nieuw Mail Merge bestand.

EDIT FILE maakt het mogelijk records in een bestand op te nemen en aan te passen.

BUILD SUBSET selecteert bepaalde records uit een bestand.

APPEND FILE laat U een bestand op diskette koppelen aan het bestand dat juist in het geheugen staat.

PRINT FILE drukt een bestand af.

1 INDEX DRIVE 1 geeft een lijst van alle bestanden in drive 1.

2 INDEX DRIVE 2 geeft een lijst van alle bestanden in drive 2.

LOAD FILE laadt een bestand van diskette.

SAVE FILE legt een bestand op diskette vast.

RETURN TO ATARIWRITER PLUS brengt U weer terug naar het AtariWriter Plus hoofdmenu (de programma diskette mgat in drive 1 liggen).

Create File

Bij Mail Merge is een gegeven bestand opgebouwd uit losse records volgens zekere afspraken. Het maken van een bestand voor Mail Merge is niet helemaal hetzelfde als het maken van een bestand bij AtariWriter Plus. Met de mogelijkheid van Create File bij Mail Merge kunt U het "Record Format" dat U wenst te gebruiken in het bestand vastleggen.

Kies Create File uit met menu van Mail Merge. De standaard instelling voor het Record Format verschijnt nu in beeld. Neem even de tijd om U er mee bekend te maken.

Dit Record Format laat meteen een voorbeeld zien van hoe U een record zou kunnen opbouwen in een bepaald bestand. Elke regel puntjes wordt een "veld" genoemd. Later zult U leren hoe U gegevens in deze velden kunt opnemen.

Zoals U ziet is het standaardrecord als een adressenboek georganiseerd. De eerste acht velden (LAST NAME (familienaam), FIRST NAME (voornaam), COMPANY (maatschappij), TITLE (titel), ADDRESS (adres) en drie zelf te gebruiken velden hebben standaard een veldlengte van 20 tekens (20 bytes); de volgende zeven velden (CITY (stad), STATE (land), ZIPCODE (postcode), WORK ACODE (kengetal werk), WORK PHONE (abonnee nr werk), HOME ACODE (kengetal thuis), HOME PHONE (abonnee nr thuis)) krijgen een lengte die afhangt van de toepassing en het gebruikelijke aantal tekens voor deze informatie. Laten we voor onze huidige doeleinden aannemen dat we een elektronisch adresboek willend aanleggen, met de standaard gegevens. (U kunt natuurlijk later Uw eigen records opbouwen. Zie daarvoor "Het zelf opzetten van records".)

Om een bestand op te zetten met het standaard record type moet U de volgende stappen uitvoeren:

1. Als U het standaard record ziet drukt U vijftien maal op <Return> totdat de boodschap DEFINITIONS COMPLETE Y/N? op het scherm verschijnt.
2. Tik Y als antwoord op deze vraag of de definities gereed zijn. Nu is het standaard record in het geheugen geplaatst en schakelt het programma het Mail Merge menu in.

Belangrijk: U kunt geen gegevens in records invullen voordat de juiste vorm voor dat bestand is vastgelegd.

EDIT FILE

Als U wilt beginnen met het invullen van records kiest U Edit File. De standaard record indeling komt dan in beeld, precies als hierboven beschreven, deze keer echter kunt U informatie in de velden invullen. Dit is het record aanpassings- en wijzigings-scherm dat U voor Uw huidige werk met Mail Merge vastgelegd heeft. Geef een LAST NAME op, druk op <Return>; de cursor gaat dan naar het volgende veld; tik dan een FIRST NAME op en druk op <Return> enzovoorts. Als U het laatste veld heeft ingevuld, HOME PHONE, en weer op <Return> gedrukt vraagt het programma DEFINITIONS COMPLETE Y/N? U antwoordt dan Y. Het programma zet zít eerste record in het geheugen, en plaatst U weer in het Mail Merge menu.

Ga wat door met Edit File totdat U een aantal test-records heeft ingevuld. Tijdens het intikken van records kunt U de vier pijltoetsen met <Control> gebruiken en <Tab> om de cursor door het record te bewegen van punt naar punt. Gebruik <Delete> om fouten te corrigeren.

U hoeft niet in elk veld informatie te plaatsen; velden kunnen rustig blanco blijven.

Belangrijk: Als U een record niet afmaakt door op Y te drukken als het programma vraagt DEFINITIONS COMPLETE, Y/N? zullen de ingetikte gegevens verloren gaan. Vergeet dus nooit om het record waar U aan werkt af te sluiten met een antwoord op deze vraag.

PRINT FILE

Om een Mail Merge bestand af te drukken moet U er op letten dat

Uw printer ingeschakeld is, "on line" staat en dat een eventueel interface-module ingeschakeld is. Kies dan eenvoudigweg Print File. Het bestand wordt dan afgedrukt, in de volgorde waarin het ingetikt is. U krijgt geen speciaal printer keuze menu te zien omdat Mail Merge geen gebruik kan maken van de speciale lettertypes of opmaak. Mail Merge kan ook niet afdrukken naar andere apparaten.

SAVE FILE en LOAD FILE

Terwijl U afzonderlijke records intikt worden deze opgeslagen in het geheugen. Om een bestand van records op te slaan drukt U op <Esc> om naar het Mail Merge menu te gaan en kies Save File. Deze mogelijkheid werkt net als bij AtariWriter Plus. Kies om een bestand te laden de mogelijkheid Load File uit het menu. Ook dit laden werkt precies als bij AtariWriter Plus.

Belangrijk: Gebruik Save en Load in Mail Merge alleen met de eigen bestanden. U moet dus nooit een AtariWriter Plus bestand laden met het Mail Merge programma. En ook zou U nooit een Mail Merge bestand in AtariWriter Plus programma moeten laden.

Updating (aanpassen) van records

Bovenaan het aanpassings- en invoer-scherm ziet U de boodschap PRESS <START> TO UPDATE RECORDS. Hiermee kunt U door records "bladeren", records uit het geheugen verwijderen of aanpassen.

Nadat U <Start> ingedrukt heeft verschijnt er bovenaan het aanpassings- en invoerscherm het Wijzigings-menu. Er moet wel een bestand in het geheugen aanwezig zijn als U op <Start> drukt als U records gaat wijzigen. Het wijzigings-menu biedt drie mogelijkheden.

PRESS <SELECT> FOR PREVIOUS RECORD. Dat wil zeggen dat het vorige record in beeld zal komen als U op <Select> drukt.

PRESS <OPTION> FOR NEXT RECORD.

Als U <option> indrukt zal het volgende record zichtbaar worden.

TYPE <CONTROL D> TO DELETE RECORD.

Als U op <Control D> drukt wordt het record dat op het scherm staat gewist. Er zit weer een beveiliging in het programma door de vraag ARE YOU SURE Y/N? waarmee U gevraagd wordt of U zeker van Uw zaak bent. Als U dan op Y drukt wordt het voorliggende record gewist.

APPEND FILE

De Append File mogelijkheid uit het Mail Merge menu lijkt sterk op

de mogelijk die AtariWriter Plus biedt om bestanden samen te voegen met <Option L>. Het komt er op neer dat U met Append File een Mail Merge bestand van diskette samenvoegt met een bestand in het geheugen.

Dit is de procedure:

1. Kies Append File uit het Mail Merge menu.
2. Het programma vraagt middels de boodschap FILE TO APPEND om de naam van het bij te voegen bestand. Tik de bestandsnaam in en druk op <Return>
3. Uw disk drive zal even zoemen en het opgegeven bestand zal ingeladen worden.

Er gelden wel enige belangrijke beperkingen in het gebruik van Append File uit het Mail Merge programma:

Op de eerste plaats moeten de records van het te koppelen bestand opgebouwd zijn uit hetzelfde aantal velden als het bestand in het geheugen en die velden moeten even lang zijn. De veldnamen mogen verschillend zijn, het is echter wel zo dat slechts de veldnamen van het bestand dat in het geheugen staat gebruikt worden voor het te koppelen bestand.

Op de tweede plaats, als een bestand dat bijgeladen wordt zo groot is dat het geheugen te kort zou schieten of als het zoveel records bevat dat de grens van 255 overschreden zou worden dan wordt het in het geheel niet geladen.

En ten derde moet U nooit proberen een AtariWriter Plus bestand te koppelen aan een Mail Merge bestand.

Het zelf ontwerpen van records

Met de standaard-opzet van records kunt U natuurlijk heel aardig een lijst van adressen en telefoonnummers bijhouden maar daarbuiten is het tamelijk beperkt. U zult natuurlijk zonder twijfel records willen ontwerpen met een geheel andere inhoud en vorm. ATARI Mail Merge geeft U, natuurlijk, ook die mogelijkheid.

Het zelf ontwerpen van records gaat als volgt:

1. Kies Create File uit het Mail Merge menu. Dan zal het standaard record op het beeldscherm verschijnen.
2. Druk op <Shift Delete> om het veld te wissen waar de cursor op staat. Ga daar mee door totdat U de boodschap ziet MINIMUM FIELDS REACHED, waarmee het programma zegt dat het minimum aantal velden voor een record bereikt is. Het laatste veld dat U dan in beeld heeft is HOME PHONE.
3. Druk op <Shift Insert> om op de plaats van de cursor een veld van 20 tekens in te voegen. Zodra U dat veld heeft ingevoegd kunt U het veld HOME PHONE verwijderen met <Shift Delete>.
4. U kunt tot een maximum van 15 velden invoeren. Sommige zullen echter niet de totale 20 tekens nodig hebben. Om tekenruimte terug te nemen plaatst U de cursor op het eerste streepje van het veld en drukt op <Control Delete>.

5. Als U velden langer wilt maken, kunt U de cursor op het eerste streepje van het veld zetten en met elke druk op <Control Insert> ruimte voor een extra teken tussenvoegen.

6. Zet nu de cursor op de linkerkant van het nieuwe veld, tik de naam voor dat veld in, druk op <Return>; tik de volgende veldnaam in enzovoorts. Na het intikken van de laatste veldnaam drukt U weer op <Return> en antwoordt U Y op de vraag DEFINITIONS COMPLETE, Y/N?

De vorm van Uw record ligt nu vast in het geheugen. U kunt zoveel records intikken als U wilt via Edit File, met als enige grenzen het aantal BYTES FREE of het aantal van 255 RECORDS, welke er naar eerder komt. Daarna kunt U het bestand, als het gereed is, opelaan zodra U uitgewerkt bent met Mail Merge.

Als U bezig bent Uw eigen record op te zetten zult U het misschien eenvoudiger vinden om het standaard-record aan te passen dan eerst al de velden te wissen en daarna van het begin af weer op te zetten. Met de vier pijltoetsen en <Control> en met <Tab> kunt U de cursor door het record bewegen, van punt naar punt. Dan kunt U de commando's om een veld te wissen of aan te passen gebruiken op de diverse velden. Als U in het standaard record een veldnaam aanpast hoeft U de nieuwe naam slechts over de oude naam heen te tikken (Mail Merge staat altijd in de TYPE-OVER MODE).

Belangrijk: Een record kan maximaal 15 velden bevatten. Geen enkele veldnaam (op een enkele regel) mag langer zijn dan 12 tekens. Elk veld kan maximaal 20 tekens (bytes) bevatten.

BUILD SUBSET

Met dit commando kunt U orde schappen in een bestand, enkele records uitsorteren volgens waarden die U selecteert. Het komt er dus op neer dat U een deel van het bestand, een aantal records, afscheidt van het geheel, volgens een bepaald criterium van Uw keuze.

De procedure volgt hieronder:

1. Eerst zult U een bestand moeten opzetten, dat wil zeggen dat U het record kiest dat U ook in het bestand gebruikt. In dit geval eenvoudig het standaard aanwezige record dat ook gebruikt is om het bestand aan te leggen in de bovenstaande instructies.

2. Vervolgens moet U, met het menu van Mail Merge op het scherm,

Build Subset kiezen, waarna het bijbehorende scherm in beeld komt. Neem even de tijd om er bekend mee te raken.

3. Zoals U ziet worden de veldnamen op het scherm genummerd, van 1 tot en met 15, weergegeven. In de kolommen LOW VALUE (lage waarde) en HIGH VALUE (hoge waarde) aan de rechterzijde kunt U vastleggen welk bereik van records in de subset moet worden opgenomen.

Het aangeven van de LOW en HIGH VALUES komt op hetzelfde neer als het aangeven van een alfabetisch bereik. De LOW VALUE geeft dan het eerste teken (of de eerste tekens) aan die het programma zal gebruiken bij het maken van een subset. De HIGH VALUE zal de bovengrens aangeven.

Het programma bouwt subsets op in overeenstemming met de ASCII-hierarchie, met dit verschil dat het programma geen verschil maakt tussen hoofd en kleine letters (!).

VOORBEELD:

Om een subset te maken van alle voornamen beginnende met A tot en met die beginnende met D moet U voor de LOW VALUE een A invullen en voor de HIGH VALUE een

E. De subset omvat dan namen zoals Albert, Bendert, Cora en Diderique. De naam Eduard wordt echter niet in de subset opgenomen tenzij de HIGH VALUE verhoogt wordt tot E. Experimenteer maar eens wat met verschillende LOW en HIGH VALUES om Uw subsets precies af te stemmen op Uw doel.

4. Nadat U de gewenste LOW en HIGH VALUES heeft vastgelegd, drukt U het zo vaak op <Return> totdat de cursor staat naast de boodschap SEQUENCE BY FIELD ---. Tik hier het nummer in van het veld waarmee U de subset wilt opbouwen en druk op <Esc>.

VOORBEELD: Als U de subset wilt opbouwen met het FIRST NAME-veld, tikt U hier het nummer van dat veld in : 02

Het programma zal dan alle velden binnen het bestand weergeven die binnen het aangegeven gebied vallen.

Belangrijk: Als U eenmaal een subset heeft opgebouwd kunt U ook alleen die records die binnen de subset vallen aanpassen. Als U de subset wilt wissen moet U 00 intikken in achter de boodschap SEQUENCE BY FIELD ---.

MAIL MERGE EN ATARIWRITER PLUS

U kunt records of delen van records samenvoegen met een bestand van AtariWriter Plus. Dit bijzonder handig als U serie brieven, met steeds dezelfde inhoud, aan diverse mensen moet sturen (serie-brief) of als U steeds standaard-formulieren moet afdrukken met een aantal variabele gegevens. Daarvoor leent de combinatie Mail Merge en AtariWriter Plus zich uitstekend.

Steeds als U een veld van een bepaald record in een bestand van AtariWriter Plus wilt opnemen drukt U op <Option M>. Het programma plaatst op dat punt in het bestand een "hart"-symbool. Dit zou men het Meng-teken kunnen noemen. Tik direct achter dit hartje het nummer van het veld (1 t/m 15) dat U afgedrukt wilt hebben en druk op <Return>. Herhaal dit voor elk veld dat U in Uw AtariWriter Plus bestand opgenomen wenst te hebben. Per schermregel kunt U meer dan 1 veld opnemen, maar U moet dan voor elk veldnummer <Option M> indrukken.

Aan het einde van elke schermregel moet U weer op <Return> drukken.

Belangrijk: Let er wel op dat U bij het drukken van serie-brieven, adreslabels of standaardformulieren steeds ergens op de zelfde regel als het hart-symbool een <Return> teken heeft staan. Anders wordt het gekozen Mail Merge veld niet afgedrukt.

Als AtariWriter Plus tijdens het afdrukken van een bestand het hart-symbool tegenkomt zal het programma stoppen en de boodschap DATA BASE MERGE FILE laten zien. Dan moet U de naam van het Mail Merge bestand intikken en op <Return> drukken.

VOORBEELD: Stel U wilt een serie-brief sturen aan tien verschillende mensen, waarvan U de gegevens in een Mail Merge bestand heeft staan. U maakt dan die brief met AtariWriter Plus, U zet het speciale symbool en het veldnummer voor naam, adres, postcode en woonplaats op de gewenste plaatsen. Dan laat AtariWriter Plus automatisch de brief 10 maal afdrukken, elke keer gericht aan een andere persoon. Dit kunt U naar wens natuurlijk meerdere malen herhalen, net zoals met elk AtariWriter Plus bestand.

U ziet dat het ATARI Mail Merge programma vele handige toepassingen heeft, in het bijzonder bij het afdrukken van seriebrieven.

VOORBEELD: Als U de brief maar aan een gedeelte van de mensen in Uw adressenbestand wilt sturen, bijvoorbeeld maar aan 3 van de 10 mensen die Uw bestand bevat, moet U een subset maken met de gegevens van die drie mensen. Na het



maken van de subset moet U dit vastleggen onder een eigen naam, terug gaan naar AtariWriter Plus en met het speciale hart-symbool de gewenste drie seriebrieven af laten drukken.

---,---

APPENDIX A
DDS FOUTMELDINGEN

Fout code nr	Fout code boodschap
20	Apparaatnummer groter dan 7 of kleiner dan 0
128	Onderbroken door BREAK
130	Niet-bestaand apparaat
133	Bestand of apparaat niet OPEN
138	Apparaat reageert niet
139	Apparaat reageert niet juist
142	Overloop seriele bus
143	Checksum fout op seriele bus
144	Diskette-fout
160	Foutief drive-nummer
162	Diskette vol
164	Foutief bestandnummer
165	Verkeerde bestandsnaam
167	Bestand vergrendeld
168	Ongeldig commando (speciale operation code)
169	Directory vol (64 bestanden)
170	Bestand niet gevonden
173	Slechte sectoren tijdens formateren

APPENDIX B
ATARIWRITER PLUS
IN HET KORT

Cursor besturing

Omhoog	<Control> + pijl omhoog
Omlaag	<Control> + pijl omlaag
Links	<Control> + pijl naar links
Rechts	<Control> + pijl naar rechts
Top bestand/bank	<Select T>
Bodem bestand/bank	<Select B>
1 Scherm terug	<Option> + pijl omhoog
1 Scherm verder	<Option> + pijl omlaag
Begin regel	<Control A>
Einde regel	<Control Z>
Volgende Tabulator	<Tab>
Volgende woord	<Select> + pijl rechts
Vorige woord	<Select> + pijl links

Alleen tijdens proefvertoning:

28 spaties links	<Option> + pijl links
28 spaties rechts	<Option> + pijl rechts
Linker kantlijn	<Return>

Alinea's

Begin Alinea	<Control P>
Einde Alinea	<Return>

Hoofd/kleine letters

Omschakelen tussen Hoofd/klein v.v.	<Caps>
Idem voor bestaande tekst	<Control Caps>

Wissen

Naar links	<Delete>
Naar rechts	<Control Delete>
Tot einde van de regel	<Shift Delete>
Tot einde van bestand of geheugenbank	<Select Delete>
Herstel laatste gewiste regel	<Shift Insert>
Herstel laatste gewiste blok	<Option X>

Tekst blokken <Option B> om begin
aan te geven, en dan:

Op alfabet zetten	<Option A> aan het einde
Woorden tellen	<Option W> aan het einde
Blok wissen	<Option Delete> aan 't einde
Blok dupliceren	<Option E> aan het einde en dan met cursor op nieuwe plaats: <Option X>
Blok verplaatsen	<Option Delete> aan het einde en dan met cursor op nieuwe plaats: <Option X>
Blok apart opslaan	<Option S> aan het einde

Zoeken en vervangen

Zoeken	<Start S>, zoekbegrip opgeven, <Return>; <Select S> start zoeken
Vervangen	<Start R>, vervangwoord opgeven, <Return>; <Select R> vervangt zoekbegrip
Globaal vervangen	<Option G>, vervangt door hele tekst
Zoekrichting terug	<Select U>, zoekt terug

Tekstopmaak

Rechts uitlijnen	<Control C>, <Control C> voor elke regel, <Return> erna
Vette letters	<Select .> aan het begin en aan het einde
Beneden Marge	<Control B> + getal
Centreren	<Control C> voor tekst, <Return> erna
Twee kolommen:	
2e linker marge	<Control M> + getal
2e rechter marge	<Control N> + getal
Brede letters	<Select E> voor en na de tekst
Invulformulieren	<Option Insert> voor elke open ruimte
Bladhoofd/voet	<Control H> voor hoofd, <Control F> voor voet en dan de tekst en <Return> Twee regels maximum
Internationale tekens	<Inverse video> of <Fuji> en dan de besturingscode voor het gewenste teken (zie printer-handleiding)
Justeren	<Control J> + 1 (aan) <Control J> + 0 (uit)
Linker Marge	<Control L> + getal
Regel afstand	<Control S> + getal
Pagina uitworp	<Control E>, op het gewenste punt
Bladlengte	<Control Y> + getal
Bladzijde-nummering	<Shift B> in bladhoofd of -voet en eventueel: <Control Q> + getal voor ander beginnummer dan 1
Wacht op een nieuw vel papier	<Control W>
Alinea insprong	<Control I> + getal
Alinea tussenruimte	<Control D> + getal
Printer bedieningscodes	<Control Q> + decimale code
Rechter marge	<Control R> + getal
Letter types:	
pica	<Control G> 1

smal <Control G> 2
 Proportioneel <Control G> 3
 Superscripts <Control G> 4 (alleen XMMS01)
 Subscripts <Control G> 5 (alleen XMMS01)
 Elite <Control G> 6

Paragraaf titels <Select H>, sectie niveau (1-9),
tekst, <Return>

Subscripts <Select> + pijl omlaag voor tekst
 <Select> + pijl omhoog er na

Superscripts <Select> + pijl omhoog voor tekst
 <Select> + pijl omlaag er na

1 tabulator weg <Start Tab>

Tabulators wissen <Control Tab>

Tabulator zetten <Select Tab>

Top Marge <Control T> + getal

Onderstrepen (aan/uit)
 Nieuwe tekst <Inverse-video>
 Bestaande tekst <Control U>

Mail Merge

Data Base Meng Teken <Option M> + veldnummer + <Return>

Veld wissen <Shift Delete>

Tekenruimte wissen
 (in een veld) <Control Delete>

Veld invoegen <Shift Insart>

Tekenruimte maken
 (in een veld) <Control Insert>

A30XE

Geheugen herverdelen <Option F>

Ga naar volgende
 Geheugenbank <Start B>

Andere Commando's

Stop en terug

naar tekstscherf <Break> behalve tijdens afdrucken

Piep aan/uit <Control B>, alleen in hoofdmenu's

kolommen-aantal <Option C>

Wis veiligheidsbuffer <Start E>

Escape-teken <Shift Esc Esc>

Stop afdrucken <Break> of <Esc>

INSERT/TYPER-OVER MODE <Control Insert> voor keuze

Bestand invoegen <Option L> + bestandsnaam + <Return>

Bestand koppelen <Control V> onder aan bestand,
 daarna BESTANDSNAAM of
 DD: BESTANDSNAAM in hoofdletters,
 en <Return>

Proefvertoning van
tekst op beeldscherm <Option P>

Terug naar hoofdmenu <Esc> of <Reset>

ASCII-bestand opslaan <Control S> alleen in hoofdmenu