



LIFFROM Informática Ltda.

MANUAL DE INSTRUÇÕES

DISK DRIVER 5 1/4

LIFROM Informática Ltda.
Rua Prof. Dario Ribeiro, 1087
Casa Verde Alta - São Paulo - SP
Fone: 266-6793

Este "Kit de Driver" é mais um produto de alta tecnologia desenvolvido pela
LIFFROM INFORMÁTICA LTDA.

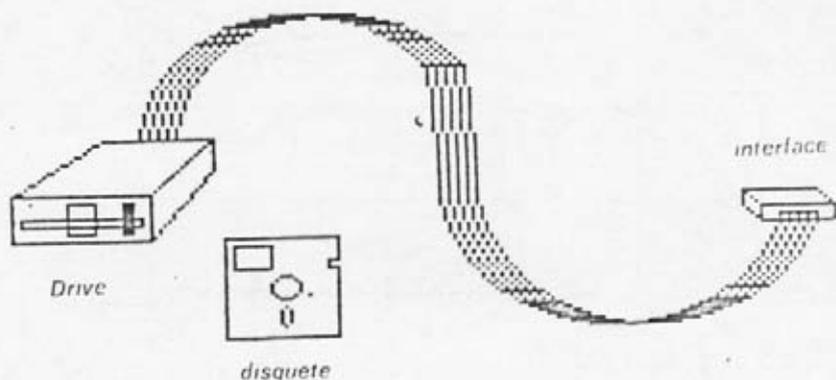
Antes de manusear seu "driver" leia cuidadosamente este manual:

- 1 - Não insira nada além de disquetes ou cartões protetores em seu "driver".
- 2 - Não o esponha ao calor ou umidade excessiva.
- 3 - Evite pancadas.

ÍNDICE

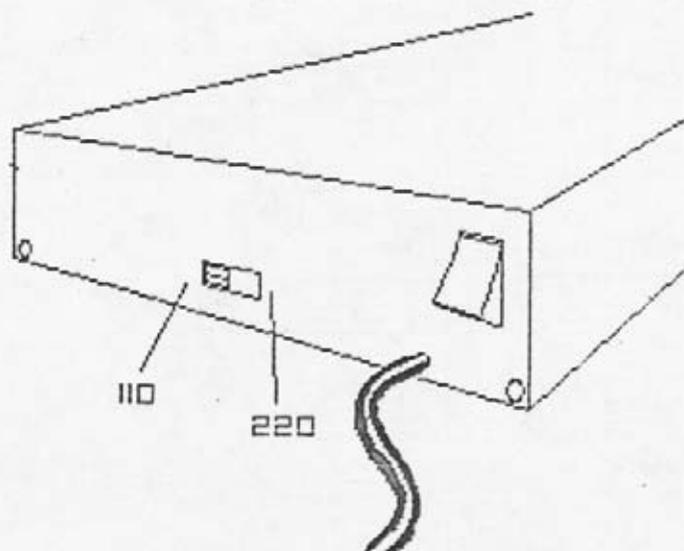
O que é o "Kit de Driver" Liftrom	1
Como instalar e testar o equipamento	1
Operando o seu driver	3
Caracteres especiais, o asterisco, a interrogação	3
Os arquivos	4
Diretórios	4
Tipos de comando	4
Comandos opcionais	4
Comandos genéricos no disquete Liftrom	5
O arquivo bateria (batch)	6
O arquivo bat	6
Controles e teclas do disquete Lift	7
Operando com um único driver	9
Os comandos lógicos do disquete Lift	10
Funções	22
Mensagem de erro	24

O "Kit Driver" Liftrom é um periférico do sistema MSX e é composto de:
01 - Interface, versão 1.00.
02 - Flat cable (cabo chato).
03 - Gabinete metálico contendo uma fonte de alimentação e o driver.
04 - Disco
05 - Manual.

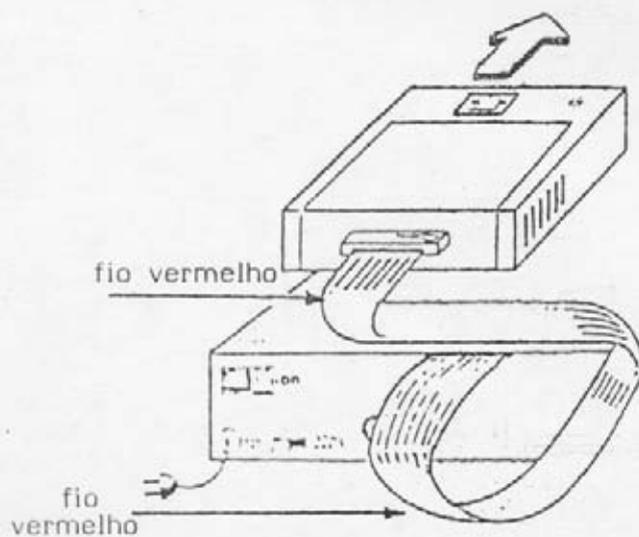
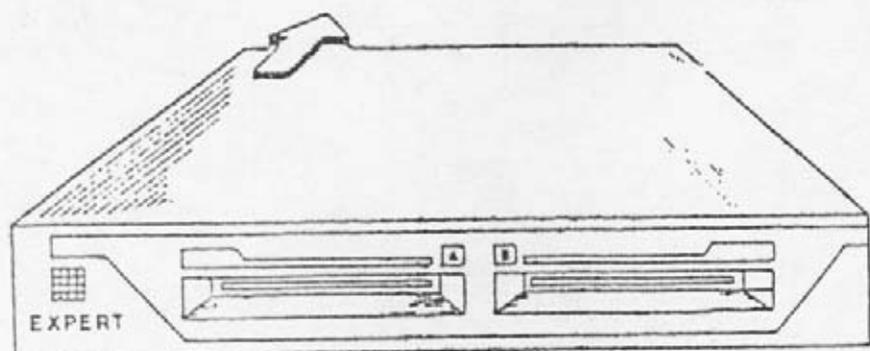
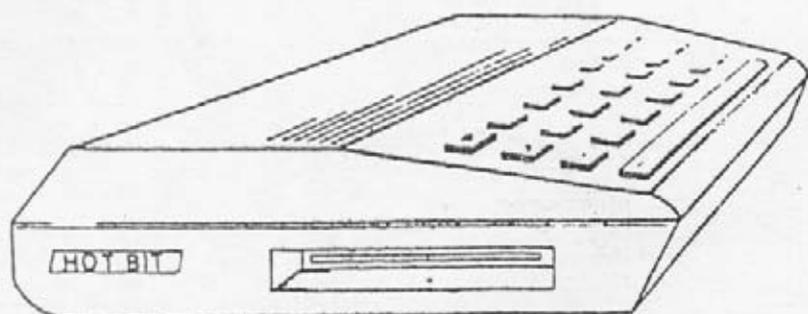


COMO INSTALAR E TESTAR O EQUIPAMENTO

- Inicialmente ajuste a voltagem (110V-220V) na parte traseira do kit.



- Conecte a interface ao computador.



- Ligar o vídeo (monitor ou TV).
- Ligar o driver.
- Ligar a impressora (se instalada).
- Ligar o micro-computador.
- Introduza o disco flexível no driver. Digite a tecla "RETURN".
Na tela deverá aparecer

MSX-DOS VERSÃO 1.00
LIFROM INFORMÁTICA LTDA

Comando versão 1.00

- ```
A > REM para criar um disco de sistema
A > REM use: "copiasla"
A > REM
A > REM mouse, pitfall 2 e antartic
A > REM são jogos. Basta chamá-los
A >
A >
```

### OPERANDO O SEU DRIVER

Atualize a data.

Caso não deseje mudar a data, tecla "RETURN".

Para os programas novos, é recomendável atualizar sempre as datas.

O sistema está pronto para receber os seus comandos. Caso nenhum dos drivers acenda o led ou dois acendam ao mesmo tempo, quando o computador for ligado, algum erro deve estar havendo.

A letra que precede o sinal ">" indica o drive que receberá os comandos digitados após pressionar a tecla RETURN. Para mudar esta condição, digite a letra do drive desejado, seguida de "." e < RETURN >

Ex:

- ```
A > (drive A como titular)
A > B <RETURN> (comando de mudança de drive titular)
B > (drive B como titular)
```

Os nomes dos arquivos podem ter de 1 a 8 caracteres e suas extensões de 1 a 3. Podem ser digitados em letras maiúsculas ou minúsculas, separadas por um ponto, sendo registrados pelo disquete em letras maiúsculas. Quando selecionado, o nome do arquivo pode vir acompanhado da designação do drive em que reside. Quando este for o drive titular, o acompanhamento de designação é desnecessário.

Então, o formato para trabalhar com o arquivo é o seguinte:

(designação do drive):(nome do arq).(extensão)

Os seguintes caracteres podem ser utilizados na constituição dos nomes dos arquivos e suas extensões:

de A a Z

de 0 a 9

\$ & # % ' () - @ \ / - \$ { } |

CARACTERES ESPECIAIS

Dois caracteres especiais (wild cards) podem ser usados para simplificar o seu trabalho com o nome dos arquivos e suas extensões: o asterisco (*) e o sinal de interrogação (?).

A Interrogação

O sinal de interrogação em um arquivo ou extensão indica que qualquer caracter pode ocupar aquela posição.

Por exemplo o comando:

DIR AUTO?XEC.BAT

O Asterisco (*)

Representando tanto um caracter indefinido quanto um grupo deles, o asterisco pode ser utilizado como parte de um nome, junto a caracteres definidos, ou substituí-lo por inteiro, tornando-o um nome indefinido. Usa-se no nome do arquivo ou em sua extensão.

Ex: DIRAUTO*BAT

Este comando lista todo arquivo cujo nome comece com AUTO e tenha uma extensão BAT DIR*BAT

Lista todo arquivo com a extensão *BAT.

A configuração de caracteres especiais se refere a todos os arquivos do drive. Note que esta configuração pode ser muito poderosa e destrutiva, quando usadas nos comandos do disquete. Por exemplo: o comando DEL *.* apaga todos os arquivos do drive, independente do nome do arquivo ou extensão.

OS ARQUIVOS

Alguns arquivos são tratados pelo disquete, sendo designados nomes de 3 letras para selecioná-los. Estes nomes relacionados abaixo, não podem ser usados para designar arquivos ou extensões.

AUX - Refere-se a uma entrada de ou saída para algum mecanismo auxiliar (tanto uma impressora como um drive).

CUN - Usado para referir-se a uma entrada do teclado ou saída para o console do terminal (vídeo).

NUL - Usado quando não se quer criar um arquivo particularmente, mas o comando requer um arquivo de entrada ou saída.

LST ou PRN - Para referir-se à impressora.

Se for utilizado qualquer um destes nomes como um arquivo ou extensão, será relacionado aos mecanismos acima citados.

Por exemplo: CON.XXX refere-se ao console e não ao nome de um arquivo.

DIRETÓRIOS

O diretório contém informação sobre o tamanho dos arquivos, a sua localização no disco e a data em que foram criados.

TIPOS DE COMANDOS NO DISQUETE

Existem dois tipos de comandos no disquete.

Comandos Internos.

Comandos Externos.

Comandos internos são os mais simples e geralmente mais usados. Estes não são vistos, quando se faz um diretório do disco; fazem parte do processador de comandos. Quando digitados, são executados imediatamente.

Consistem em:

BASIC	DIR	REM
COPY	FORMAT	REN(RENOMEAR)
DATE	MODE	TIME
DEL(ERASE)	PAUSE	VERIFY

Comandos externos residem em disco como arquivos e devem ser lidos, ou carregados do disco, para depois serem executados. Se o disco, que contém o comando, não estiver no drive, o nosso disquete não conseguirá encontrá-lo nem executá-lo.

Qualquer arquivo com extensão COM ou BAT é considerado um comando externo. Por exemplo: FILCON.COM e COMP.COM. Pelo fato de todos os comandos externos residirem em disco, pode-se criar comandos e adicionais ao sistema. Programas que forem criados com vários tipos de linguagem (incluindo Assembler) serão COM (executáveis) comandos.

A extensão não necessita ser digitada para entrada destes. Basta o nome seguido de RETURN.

COMANDOS OPCIONAIS

Opções podem ser incluídas nos comandos de disquetes para especificar informação adicional ao sistema. Se não forem incluídas algumas opções, o disquete assumirá um valor padrão.

Comando (Opções)...

Tipos de opções:

Interruptores: são opções que controlam os comandos no disquete. Eles são precedidos por uma barra (ex. /p).

Argumentos: são opções que fornecem maior informação aos comandos. Geralmente são utilizados para delimitar processos, por exemplo ON ou OFF.

Especificação de Arquivo: Refere-se a designação do drive de um arquivo com sua extensão opcional de 3 letras do seguinte formato:

< d: > < nome do arquivo > < .ext >

d: Refere-se a designação do drive

Arquivo: refere-se a qualquer nome válido para um arquivo de disco, incluindo uma extensão opcional. Não deve referir-se a nenhum mecanismo nem à designação de drive.

Ext: refere-se a uma extensão opcional consistindo em um ponto e de 1 a 3 caracteres. Quando usada, a extensão virá após o nome do arquivo.

COMANDOS GENÉRICOS NO DISQUETE

- Comandos são geralmente seguidos de uma ou mais opções.
- Comandos e opções podem ser digitados em maiúsculas, minúsculas ou uma combinação de ambas.

- Comandos e opções devem ser separadas por delimitadores. Estes geralmente são um espaço ou uma vírgula.

Ex. DEL ARQUIVO, VEL NOVOAR, TXT
RENAME, ESTEARQ AQUELEAR.

Podem ser utilizados também como delimitadores nos comandos do disquete o ponto e vírgula (;), o sinal de igualdade (=) ou a tecla TAB.

- Não separe um nome de arquivo com delimitadores: tanto dois pontos como ponto final também são delimitadores.

- Quando as instruções dizem "Aperte qualquer tecla quando pronto" pode-se apertar qualquer tecla, menos <CONTROL-C>

- É necessário incluir a extensão, quando se referir a um arquivo que já possui uma.

Um comando pode ser abortado enquanto ele está sendo executado, pressionando <CONTROL-C>

Comandos somente são executados após pressionar a tecla (RETURN).

Caracteres especiais e nomes de mecanismos, por ex: PRN ou CON, não devem ser incluídos no nome de nenhum comando.

- Quando comandos geram uma grande quantidade de informação mandadas para a tela, esta automaticamente rodará a imagem para a entrada da próxima linha. Para dar uma pausa neste processo, que impedirá que sejam lidas todas as informações na tela, pressione <CONTROL-S> (PAUSA).

- As chaves de função e edição podem ser usadas quando se entra com comandos. Leia o item Controles e Teclas do Disquete para uma descrição completa destas chaves. A letra que precede o sinal ">" indica o driver titular.

- O acionador de disco flexível é um drive fonte ou um drive destino.

Este é para onde a informação é transferida e aquele é de onde a informação é retirada.

BATCH - PROCESSANDO BATERIAS

Com o disquete Liffrom, pode-se colocar uma sequência de comandos em um arquivo especial chamado bateria. "Bateria" de comandos são processados assim como foram digitados no terminal. Todo arquivo deve ter a extensão BAT e é processado digitando o seu nome, sem a extensão.

Dois comandos no disquete são válidos para o uso específico nos arquivos bateria. REM E PAUSE. REM permite que se faça comentários e marcações em um BATCH sem serem interpretados como comandos. PAUSE mostra uma mensagem operacional e permite continuar ou abortar a execução do BATCH em um determinado ponto.

A lista a seguir contém informações que devem ser lidas, antes de elaborar um BATCH com o disquete.

- Não entre com o nome "BATCH" (a não ser que o arquivo a processar-se chame BATCH.BAT).

- Somente o nome do arquivo deve ser digitado para a execução da bateria. Não digite a extensão.

- Se <CONTROL-C> for digitado durante uma bateria, aparecerá a seguinte mensagem:

TERMINA BATCH (S/N)?

Se S for digitado, o restante dos comandos existentes na bateria serão ignorados e o sinal do sistema (x>) aparecerá imediatamente. Se N for digitado, somente o comando corrente terminará e o resto dos comandos serão processados normalmente.

- Caso o disco, que contém o arquivo bateria que está sendo executado, for retirado do driver o sistema avisa que o disco deve ser reinserido para que o próximo comando possa ser carregado.

- O último comando de uma bateria pode ser o nome de outra.

Isto permite que se chame uma BAT a partir de outra, quando a primeira termina.

O ARQUIVO AUTOEXEC.BAT

Quando se liga o micro, carregando o disquete Liffrom, o processador procura um arquivo chamado AUTOEXEC.BAT. Este arquivo é automaticamente carregado e

executado, quando encontrado no disco. Lembre-se que AUTOEXEC.BAT indica uma bateria de comandos.

Se o disquete Liform encontrar este arquivo, a entrada da data é omitida.

O ARQUIVO BATERIA (BATCH)

Se, por exemplo, for desejado carregar automaticamente o BASIC e rodar um programa chamado MENU ao iniciar o disquete Liform, pode-se criar um arquivo BAT da seguinte forma:

1 - Digite:

COPY CON : AUTOEXEC.BAT

Este comando aciona o disquete Liform, para copiar a informação do teclado no AUTOEXEC.BAT. Note que este arquivo necessita ser criado no diretório do disco.

2 - Digite:

BASIC MENU

Este comando está no AUTOEXEC.BAT. Ele faz o sistema operacional acionar o BASIC, carregar e rodar o programa MENU.

3 - Tecla <CONTROL-Z> e <RETURN> para colocar o comando BASIC MENU no arquivo AUTOEXEC.BAT.

O programa MENU rodará agora automaticamente sempre que se inicializar o disquete Liform.

Para rodar um outro programa BASIC coloque o nome do programa no MENU no item 2 do exemplo anterior. Pode-se entrar com qualquer comando no disquete Liform ou uma série deles nos arquivos bateria.

A entrada da data será omitida pelo disquete Liform a menos que você a coloque como parte da bateria.

Recomenda-se que seja feito assim, para que o disco possua um diretório corretamente datado.

O ARQUIVO BAT

Talvez haja necessidade de se criar programas aplicativos e rodá-los com diferentes grupos de dados. Estes dados podem ser armazenados em vários arquivos.

Quando usado nos comandos do disquete Liform, um parâmetro é uma opção que o operador define. Também podem ser criados arquivos (BAT) com parâmetros variáveis. Estes parâmetros de %0 a %9, podem ser substituídos por valores durante a execução de arquivo (BAT).

Por exemplo, quando se digite o comando COPY CON MEUARG.BAT, as próximas linhas que digitar serão copiadas no arquivo chamado MEUARG, no drive titular.

A> COPY CON MEUARG.BAT

COPY %1,MAC %2,MAC

TYPE %2,PRN

TYPE %0,BAT

Agora tecla (CONTROL-Z) e (RETURN). O disquete Liform fornece na tela a seguinte mensagem:

1 Arquivo copiador

A>

O arquivo MEUARG.BAT, que consiste em três comandos, reside agora no drive titular.

Os parâmetros variáveis %1 e %2 são substituídos sequencialmente pelos valores que forem fornecidos ao executar o arquivo. O parâmetro variável %0 é substituído pela designação de drive, se especificada, e o nome do arquivo bateria (por exemplo MEUARG).

OBS.:

1. Podem ser especificados até 10 parâmetros (%0 a %9)

2. Se for usado ainda o sinal de porcentagem como parte do nome do arquivo é necessário digitá-lo duas vezes.

Por exemplo, para especificar o arquivo ABC% COM. deve ser digitado ABC%%. COM no arquivo (.BAT).

para executar o arquivo MEUARG.BAT e especificar os parâmetros variáveis, deve-se entrar com o nome do arquivo (sem a extensão), seguido pelos parâmetros que devem substituir %1, %2 etc.

Lembre-se que MEUARG.BAT consiste em 3 linhas:

COPY %1,MAC %2,MAC

TYPE %2,PRN

TYPE %0 BAT

Para executar o processamento do MEUARG, digite:

MEUARG A:PROG1 B PROG2

MEUARG é substituído por %0,A:PROG1 por %1 e B.PROG2 por %2

O resultado é o mesmo que se tivesse digitado todos os comandos de MEUARG com os seus parâmetros, como a seguir:

```
COPY A:PROG1,MAC      B:PROG2,MAC
TYPEB:PROG2,PRN
TYPE MEUARG,BAT
```

A tabela a seguir ilustra como o disquete Liftrom faz a substituição dos pa-

NOME	PARÂMETRO1(%0) (MEUARG)	PARÂMETRO2(%1) (PROG1)	PARÂMETRO3(%2) (PROG2)
MEUARG	MEUARG,BAT	PROG1,MAC	PROG2,MAC PROG2,PRN

Lembre-se que o parâmetro variável %0 sempre é substituído pela designação do drive (se especificado), e o nome do arquivo BAT.

CONTROLES E TECLAS DO DISQUETE LIFT

Teclas de Edição Especial do disquete

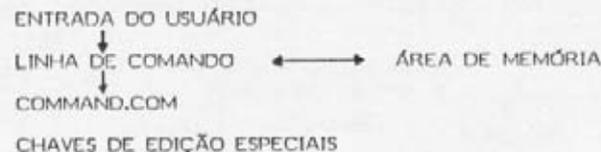
Funções dos Caracteres de Controle

Teclas de Edição Especiais do Disquete

As chaves de edição especiais necessitam de uma ênfase, porque a maioria dos sistemas operacionais as utilizam para manusear a entrada de comandos. Não é necessário digitar a mesma sequência de teclas repetidamente, porque a última linha de comando é automaticamente armazenada em uma área de memória especial.

Usando esta área e as chaves de edição, pode-se tirar vantagem dos seguintes recursos do sistema:

- . Uma linha de comando pode ser instantaneamente repetida operando duas chaves.
 - . Se um erro for cometido na linha de comando, é possível editá-la e consertá-la sem ter que digitar tudo novamente.
 - . Uma linha de comando, que é similar à anterior, pode ser editada e executada com um mínimo de digitação usando as chaves de edição especiais.
- A relação entre a linha de comando e a área de memória está ilustrada abaixo.



NOME	CHAVE	FUNÇÃO
COPY1	Flecha direita ^ y	Copia um caracter da linha anterior para a nova linha
Copy yp	Select ^ x	Copia todos os caracteres da linha anterior até o caracter especificado
COPYALL	Flecha p/ baixo ^ _	Copia todos os caracteres da linha anterior para a nova linha
SKIP1 SALTAR1	DEL	Salta um caracter da linha anterior
SKIPUP SALTAATÉ	CLS ^ L	Salta os caracteres da linha anterior até o caracter especificado

VOID NULO	Flexa p/ cima ESC ^ ^ ^ U ^ C	Anula a linha corrente, deixa a área de memória intacta
B5	Flexa p/esquerda B 5 ^ H ^ J	Apagar o último caracter digitado
INSERT	INS R	Entrada/Saída, modo de inserção
NEWLINE NOVALINHA	Home ^ K	Transforma a linha corrente na nova área de memória

EXEMPLO:

Se o comando DIR PROG.COM for digitado, O disquete Liform mostrará informações sobre o arquivo: PROG.COM na tela. A linha de comando estará guardada na área de memória. Para repetir o comando, digite apenas duas teclas: (COPYALL) e (RETURN).

O comando repetido será mostrado na tela da seguinte forma

<COPYALL> DIR PROG.COM <RETURN>

Note que, teclando (COPYALL), o conteúdo da área de memória especial é transferido para a linha de comando; teclando (RETURN), a linha de comando passa para o processador de comandos para ser executada.

Se for preciso obter informações sobre um arquivo chamado PROG.ASM, pode ser usada a área da memória e teclar:

<COPYUP> C;

Teclando <COPYUP>, todos os caracteres da área de memória até o "C", sem incluí-lo, são copiados, ficando a linha de comando como a seguir.

DIR PROG

Note que o traço depois do ponto é o cursor. Agora digite:

. ASM

O Resultado é:

DIR PROG.ASM

A linha de comando está agora na área de memória e pronta para ser entregue ao processador de comandos para execução. Para fazer isto, teclando <RETURN>

Suponha que se queira executar o seguinte comando:

TYPE PROG.ASM

Para isto teclando:

TYPE <INSERT> <COPYALL> <RETURN>

Note que enquanto se teclava, os caracteres entram diretamente na linha de comando e sobrepõem-se aos caracteres correspondentes na área de memo. Esta reposição automática é inibida quando a tecla INSERT é pressionada. Então, os caracteres "TYPE" substituem "DIR" na área de memo. Para inserir um espaço entre "TYPE" e "PROG.ASM", pressione INSERT e, logo após, a barra de espaço. Finalmente, para copiar o resto da área de memo para a linha de comando, pressione <COPYALL> e <RETURN>. O comando "TYPE PROG.ASM" é processado e carregado na área de memo.

Caso se digite "BYTE" em vez de "TYPE", um erro de comando ocorrerá.

Esta linha mal digitada ainda pode ser salva, antes do <RETURN> ter sido teclado, criando uma nova área de memo com a chave (NEWLINE):

BYTE PROG.ASM <NEWLINE>

Este comando errôneo pode ser reeditado, digitando:

T <COPY 1> P <COPYALL>

A chave (COPY1) transfere um único carácter da área de memo para a linha de comando. A linha resultante será o comando desejado:

TYPE PROG.ASM

Essas chaves de edição especiais podem facilitar o trabalho no teclado. A próxima seção descreve as funções dos caracteres de controle que também podem ajudar na digitação dos comandos.

Funções dos Caracteres de Controle

Consistem em funções que afetam a linha de comando.

Lembre-se que para ser digitado um carácter de controle, como CONTROL, deve-se manter a tecla de controle pressionada e pressionar a tecla "C".

TABELA DE FUNÇÕES DOS CARACTERES DE CONTROLE

CARACTER	FUNÇÃO
(CONTROL-N)	Cancela o processamento de informações para impressora
(CONTROL-C)	Aborta o comando corrente
(CONTROL-H)	Remove o último carácter do comando e o apaga do terminal de vídeo
(CONTROL-J)	Faz um fim de linha física, mas não esvazia a linha de comando. Use a tecla (LINE FEED) para estender a corrente linha além do limite de um terminal de vídeo.
(CONTROL-P)	Transfere a informação do vídeo para impressora
(CONTROL-S)	Suspende a saída de informação para o terminal de vídeo. Aperte qualquer tecla para continuar

OPERANDO COM UM ÚNICO DRIVER

Num sistema com um único drive os comandos são como se fossem num sistema multi-drive. A e B representam dois discos.

Se o drive B foi especificado, quando o "disco do drive A" foi o último a ser usado, é necessário inserir o disco para o drive B. Por exemplo:

A > COPY COMMAND.B:

Insira disquete como drive B:

Aperte qualquer tecla quando pronto.

1 arquivo copiado.

A >

Se o drive A for especificado, quando o "disco do drive B" for o último a ser usado, o disco deve ser novamente trocado. Neste caso, o disquete Liftrom solicita a inserção do "disco do Drive A".

O mesmo procedimento é seguido, quando um comando é executado de um arquivo bateria (BAT.CH) O disquete Liftrom espera o disco apropriado ser inserido e qualquer tecla ser pressionada para prosseguir.

OBS.: A letra que aparece antes do sinal ">" representa o drive titular onde o disquete Liftrom procurará o arquivo cujo nome for digitado sem especificação de drive. Esta letra não representa o último drive utilizado. Por exemplo, assumo que A é o drive titular. Se a última operação efetuada foi DIR B:, o disquete Liftrom acredita que o "disco do drive B", continuar no drive. Não obstante, o sinal continua A, porque o A continua sendo o drive titular. Ao digitar DIR, o disquete Liftrom solicitará a inserção do "disco do drive A", porque este é o titular e no comando DIR não foi especificado nenhum outro.

Erros de Disco

Se um erro de disco ocorre durante a execução de um comando ou programa, o disquete Liftrom tenta a operação três vezes. Se a operação não é lograda, uma das mensagens seguintes é apresentada:

DISCO PROTEGIDO

Esta mensagem indica que o disco, que está inserido, possui uma proteção contra a gravação.

NÃO PRONTO

Esta mensagem indica que o drive selecionado não está pronto para a operação.

ERRO DE DISCO - ??

Aborta. Ignora. Tenta de novo.

O disquete Liftrrom aguarda a entrada de uma das alternativas:

A - Aborta, termina a operação voltando ao sistema.

I - Continua a operação ignorando o erro

T - Tenta de novo. Repete a operação. Esta opção será utilizada quando o operador tenha corrigido o erro.

GUIA DOS COMANDOS DO DISQUETE LIFTRROM

OBS.: Usuários de sistema com um único driver devem consultar o item (OS Arquivos) para os procedimentos adicionais requeridos no manuseio de alguns dos seguintes comandos.

Os comandos do disquete Liftrrom serão descritos a seguir. Note que sinônimos dos mesmos estão entre parênteses:

BASIC	Vai para o disquete Liftrrom
COPY	Copia arquivo(s) especificado(s)
DATE	Apresenta e corrige a data
DEL	Apaga arquivo(s) especificado(s) (ERASE)
DIR	Lista de arquivos existentes
FORMAT	Formata o disco para receber um arquivo do disquete Liftrrom
MODE	Seleciona o modo do terminal de vídeo
PAUSE	Dá uma pausa em um arquivo bateria
REM	Mostra um comentário em um arquivo bateria
REN	Renomeia o primeiro arquivo como segundo arquivo (renomeia)
TIME	Apresenta e corrige a hora (se o computador possuir relógio inteiro)
TYPE	Apresenta o conteúdo de um arquivo especificado
VERIFY	Liga/Desliga o modo de verificação.

BASIC

Sintaxe: BASIC <Espec. arquivo>

PROPÓSITO: Inicializar o disquete Liftrrom

COMENTÁRIOS: Este comando inicializa o Basic de disco do disquete Liftrrom. Se o arquivo Basic for especificado pelo <Espec. arquivo> o programa será automaticamente carregado e rodado após a inicialização do Basic.

Este comando muda o slot para efetivar a ROMBASIC.

O "mapeamento da memória" é diferente entre o disquete Liftrrom e o basic de disco.

Use "CALLSYSTEM" para voltar ao sistema disquete Liftrrom.

COPY

SINTAXE: COPY <Arq. espec> <arqespec>

PROPÓSITO: Copia um ou mais arquivos em outro disco.

Se houver preferência, nomes diferentes poderão ser dadas às cópias. Este comando pode também copiar arquivos no mesmo disco de origem.

COMENTÁRIOS: Se o segundo <ARGESPEC> não for fornecido, a cópia será no drive titular e terá o mesmo nome que o arquivo original. Se o primeiro <ARQ ESPEC> está no drive titular e o segundo <ARQESPEC> não for especificado, o comando COPY será abortado (Arquivos não podem ser copiados neles mesmos).

O disquete Liftrrom apresentará a seguinte mensagem de erro:

Arquivo não pode ser copiado nele mesmo

O(s) arquivo(s) copiado(s).

A segunda opção <ARGESPEC> pode ser de três formas:

1. Se for só uma designação de drive (d:) o arquivo original será copiado com o mesmo nome no drive especificado.

2. Se for só o nome do arquivo, o arquivo original será copiado em um arquivo no drive titular com nome especificado.

3. Se for uma especificação completa, o arquivo original será copiado no drive com o nome especificado.

O comando COPY permite também a soma de arquivos durante a cópia. O comando é constituído pela simples enumeração de arquivos como se fossem opções de COPY, separadas por "+".

Por exemplo:

COPY A.XYZ+B.COM + B: C.TXT GDEARQ.CRP

Este comando soma os arquivos chamados: A.XYZ,B.COM e B:C.TXT, e coloca-se em um arquivo do drive titular chamado GDEAR.CRP.

Para combinar vários arquivos, usando caracteres especiais, pode ser digitado: COPY*.LISTCOMBIN.PRN

Este comando pega todos os arquivos com a extensão .LST e combina-os em um arquivo chamado COMBIN.PRN.

No segundo exemplo, cada arquivo *.LST encontrado será combinado com o arquivo *.REF correspondente (de mesmo nome). O resultado será armazenado em um arquivo com mesmo nome mas com extensão. PRN. Portanto, ARQL.LST será combinado com ARQL.REF para formar ARQL.PRN e assim por diante.

COPY *LIST + *.REF *.PRN

Não entre com um COPY somador no qual um dos arquivos fonte possui a mesma extensão que o destinatário.

Por exemplo, o seguinte comando é um erro, se o arquivo TODOS.LST já existe:

COPY *.LST TODOS.LST

O erro não será detectado, porém, até que TODOS.LST seja adicionado. Até então, ele já poderá ter sido destruído.

COPY compara o nome do arquivo fonte com o nome do destinatário. Se estes forem iguais, um arquivo de entrada é saltado e a mensagem de erro "conteúdo do destino perdido após a cópia" aparece na tela. A seguir, há um exemplo importante: COPY TODOS.LST+*.LST

Este comando anexa todos os arquivos *.LST, exceto TODOS.LST, ao arquivo TODOS.LST. Não produz nenhuma mensagem de erro e é a forma correta para somar arquivos usando o comando COPY.

Pelos arquivos em ASCII serem usualmente somados, este comando interpreta um CTRL+Z(1AH) como um "fim de arquivo" escrito no arquivo.

Existe necessidade de uma terminação "/B" para usar um fim de arquivo físico, quando arquivos binários precisam ser somados.

COPY/B A.COM+B.COM

Neste exemplo, o B.COM é somado após A.COM e o arquivo destino continua sendo A.COM.

Qualquer arquivo pode ser somado usando "/B" para arquivos binários e "/A" para arquivos em ASCII. A terminação é válida para o arquivo em que está e até outra terminação aparecer.

Se um CTRL-Z for ou não adicionado ao final do arquivo destino, estará implícito por uma terminação do mesmo. Nenhum CTRL-Z no arquivo fonte é interpretado como "/A". Apenas um CTRL-Z é colocado quando um arquivo é escrito em efeito de "/A". Entretanto, mais CTRL-Z não adicionados, como a seguir:

COPYA.ASM/B,ASM/A

Neste exemplo, "/B" dispensa a remoção de CTRL-Z e "/A" adiciona um CTRL-Z. Quando não há soma, as terminações "/A" e "/B" são válidas e o tipo de arquivo padrão é binário. A terminação "/A" cancela a cópia no primeiro CTRL-Z.

DATE

SINTAXE: DATE <rd> - <mm> - <aa>

PROPÓSITO: Mudar a data vigente ou entrar com nova data no sistema. Esta

data será gravada no diretório de qualquer arquivo que for criado ou alterado. A data pode ser mudada digitando o comando ou um arquivo bateria (BATCH). O disquete Liftrom não pede a data automaticamente se for inicializado com um arquivo BAT (recomenda-se incluir este comando no arquivo bateria para ter o diretório sempre corretamente datado).

COMENTÁRIOS: Se DATE for digitado, este comando responderá com a seguinte mensagem:

Data atual e (dia) (dd)-(mm)-(aa)

Nova data:

Pressione RETURN se a data estiver correta

É possível também teclar uma data em particular, após o comando DATE:

DATE 8-10-85

Neste caso, não será necessário a apresentação da antiga data com a solicitação de "nova data".

A nova data deve constituir-se apenas de números.

As opções são :

(dd) = 1..31

(mm) = 1..12

(aa) = 0..79, 80..99 ou 1980..2099

O dia, mês e ano devem ser separados por hífen (-), barras (/) ou pontos (.).

O disquete Liftrom está programado para alterar meses e anos corretamente, quando o mês tiver 31, 30, 29 ou 28 dias. Trabalha também com anos bissextos.

O (aa) é um número de dois dígitos de 00 a 99 (o 1900 é assumido), ou de 00 a 79 (o 2000 é assumido) ou também um número de quatro dígitos de 1980 a 2099. Se as opções ou as separações não são válidas, a seguinte mensagem aparecerá Data inválida.
Nova data - e o comando espera a entrada de uma nova data.
OBS.: A ordem da data (dia-mês-ano) pode mudar dependendo da versão. Por exemplo, temos "mês-dia-ano" na versão americana e "ano-mês-dia" na versão japonesa.

DEL

SINÔNIMO: DELETE, ERASE

SINTAXE: DEL <arqespc>

PROPÓSITO: Apaga todos os arquivos especificados.

COMENTÁRIOS: Se o <arq espec> é *,*, a mensagem "tem certeza" aparecerá. Caso um "S" ou RETURN seja teclado como resposta, então todos os arquivos residentes no drive selecionado serão deletados, apagados. ERASE ou DELETE também podem ser digitados.

DIR

SINTAXE: DIR <arqespec> (/P) (/W)

PROPÓSITO: Listar arquivos do diretório do drive selecionado.

COMENTÁRIOS: Se for digitado somente DIR, todos os arquivos do drive titular serão listados. Quando só a especificação de drive for dada (DIR d:) todos os arquivos do drive especificados serão listados. Caso só um nome de arquivo for especificado sem extensão, então todos os arquivos com o nome especificado no drive titular serão listados. Se for designado um arquivos (por exemplo DIR d: arq. ext), todos os arquivos designados no disco do drive designado serão listados. Em todos os casos, os arquivos são listados com a sua dimensão em bytes, com a data em que foi criado ou com a sua última modificação e a hora em que ocorreu.

Os caracteres especiais ? e * (sinal de interrogação e asterisco) podem ser usados na opção de arquivos. Para sua conveniência, os seguintes comandos DIR são equivalentes:

COMANDO	EQUIVALENTE
DIR	DIR *.*
DIR Arquivo	DIR Arquivo .*
DIR.EXT	DIR*.EXT
DIR	DIR*.

Dois terminações podem ser especificadas com DIR:

A terminação /P seleciona o modo de paginação. Com /P, a listagem do diretório dá uma pausa ao preencher toda a tela. Para continuar a mostragem, pressione qualquer tecla.

A terminação /W faz com que os arquivos sejam listados sem nenhuma especificação e quantos nomes couberem por linha.

FORMAT

Sintaxe: FORMAT

PROPÓSITO: Formata o disco no drive especificado para acertar os arquivos do disquete Liform.

COMENTÁRIOS: Este comando inicializa o diretório e divide o disco para receber os arquivos. Um disco novo deve ser formatado antes do uso. Se um disco usado for formatado, todos os arquivos existentes nele serão destruídos.

O disquete Liform mostra a seguinte mensagem:

Qual drive? (A,B)

Selecione o nome do drive com cuidado: logo aparecem as opções:

1 - 40 trilhas face simples

2 - 40 trilhas face dupla

3 - 80 trilhas face simples

4 - 80 trilhas face dupla

Escolha de acordo com a configuração do sistema utilizado, após feita a escolha, aparecerá na tela:

Tecla algo quando pronto

Insira o disco a ser formatado no drive selecionado e pressione qualquer tecla para dar início à formatação.

Quando a formatação termina, o disquete Liform dará a seguinte mensagem: Formatado

MODE
SINTAXE: MODE <largura>

PROPÓSITO: largura é o número máximo de caracteres por linha do vídeo. Deve ser entre 1 e 40 se for 32 ou menos, o modo de tela selecionado é 1, mais que 32, o modo 0 é selecionado.

O modo de tela padrão e larguras das versões internacionais são descritos a seguir:

VERSÃO	MODO DE TELA PADRÃO	LARGURA DE TELA PADRÃO
Japão	1	29
USA		39
Inglaterra		
Dinamarca	0	37
Francia		
JNT		

PAUSE

SINTAXE: PAUSE [comentário]

PROPÓSITO: Durante a execução de um arquivo bateria, pode ser preciso mudar discos ou efetuar alguma outra operação, PAUSE suspende a execução até que qualquer tecla seja pressionada, exceto <CONTROL-C>.

Quando o processador de comandos encontra um PAUSE, ele mostra a seguinte mensagem:

Aperte qualquer tecla...

Se for pressionada <CONTROL-C>, outra mensagem aparecerá:

Termina BATCH(S/N)?

Se um "S" for teclado como resposta, a execução do comando corrente da bateria será abortado e o controle voltará ao sistema operacional. PAUSE também pode ser usado para separar um BATCH em partes, permitindo ao operador finalizá-lo em um ponto intermediário.

O comentário é opcional e entra na mesma linha do PAUSE. Pode-se querer transmitir ao usuário alguma mensagem durante a pausa. Por exemplo, avisá-lo que deve mudar o disco de algum dos drives. O comentário aparecerá antecedendo o "Aperte qualquer tecla...".

REM

SINTAXE: REM [comentário]

PROPÓSITO: Apresentar mensagens que estão na mesma linha que o comando REM em um BATCH durante a execução deste.

COMENTÁRIOS: As únicas separações permitidas no comentário são espaço, TAB e vírgula.

REN

SINÔNIMO: RENAME

SINTAXE: REN <arquespec> <arquespec>

COMENTÁRIOS: A primeira opção deve ser acompanhada da designação do drive, se ela não estiver no drive titular. Qualquer designação do drive na segunda opção é ignorada.

O arquivo permanecerá no disco de origem.

Os caracteres especiais (? , *) podem também ser usados neste comando. Todos os arquivos correspondentes ao primeiro arquivo são renomeados. Se os caracteres especiais aparecerem no segundo arquivo, os caracteres correspondentes serão alterados.

Por exemplo, o comando a seguir muda o nome de todos os arquivos com a extensão. LST para nomes similares com a extensão. PRN:

REN*.LST*.PRN

No próximo exemplo, REN renoma o arquivo CIPOA do drive B: para COPIA:
REN B:CIPOA?0?!

O arquivo permanece no drive B.

Uma tentativa de renomar um arquivo para um nome já existente no disco resultará em uma mensagem de erro: "ERRO NO RENAME".

TIME

SINTAXE: TIME <hh> : <mm> : <ss>

PROPÓSITO: Mostra e muda a hora.

COMENTÁRIOS: Se o comando TIME for digitado sem nenhum argumento, a seguinte mensagem aparecerá.

Hora atual é <hh> : <mm> : <ss> . <cc>

Nova hora:

Pressione RETURN se não quiser mudar a hora apresentada. Uma nova hora pode ser dada com a opção para o comando TIME, EX:

TIME 8:20

A hora deve ser entrada usando somente números;letras não são permitidas.

As opções são:

<hh> = 00 a 24

<mm> = 00 a 59

<ss> = 00 a 59

A hora e os minutos devem ser separados por dois pontos (:). Não é necessário digitar os segundos nem os centésimos de segundos.

O disco Liform usa a hora digitada como a nova hora, se as opções e separações forem válidas. Caso isto não aconteça, aparece a mensagem:

Hora inválida

Nova hora: _

OBS.: Se o computador utilizado não tem relógio interno, este comando não é válido.

TYPE

SINTAXE: TYPE <arq espe>

PROPÓSITO: Mostra o conteúdo do arquivo especificado.

COMENTÁRIO: Use este comando para examinar um arquivo sem modificá-lo.

O único formato performado pelo TYPE é que "tabs" são expandidos para espaços consistentes com paradas de tab (tabstops) e cada oito colunas; Note que uma mostragem de arquivos binários envia para o micro caracteres de controle (como CTRL-Z), incluindo sons, "form feeds" e rotinas de escape.

VERIFY

SINTAXE: VERIFY (ON/OFF)

PROPÓSITO: Ligar ou desligar o modo de verificação (ler após gravar).

COMENTÁRIOS: O comando VERIFY ON aciona o modo de verificação.

Sempre que alguns dados são gravados no disco, esses dados são lidos do disco e verificados. Se a verificação não estiver correta, ocorrerá um "ERRO DE E/S".

O comando VERIFY OFF desliga o modo de verificação.

O modo padrão é VERIFY OFF.

Utilizando este comando, a gravação é mais confiável, mas precisa de um tempo maior.

Guia de Basic de Disco MSX

Comandos e mostragens

BLOAD

BSAVE

CLOSE

COPY

DSKO

FIELD

FILES e LFILES

FORMAT

GET

INPUT #

KILL

LINE INPUT #

LOAD

LSET E RSET

MAXFILES

MERGE

NAME

OPEN

PRINT # ePRINT # USING

PUT

RUN

SAVE

SYSTEM

VERIFY

BLOAD

SINTAXE: BLOAD " <arquespec> " [(R)|(S)] (.offset)

PROPÓSITO: Carregar um programa em linguagem de máquina do disco ou cassete para a memória.

COMENTÁRIOS: O nome do arquivo pode ser contido só em caso de arquivo de cassete: em disco ele deve ser identificado.

Se nenhum (offset) for especificado, o programa será carregado do endereço designado pelo comando BSAVE. Se um (off set) for especificado, o programa será carregado do endereço gravado adicionado do (off set).

A opção R, automaticamente, faz rodar o programa, após ser carregado.

A opção S carrega a imagem do vídeo guardada na RAM de vídeo pelo BSAVE, S". Se não houver especificação de drive, o programa do drive titular será carregado. Veja também "BSAVE".

Ex.: BLOAD "MIN3"

Carrega o arquivo MIN3 na memória.

BSAVE

SINTAXE: BSAVE " <arquespec> ", <endinicial> , <endfinal> [(, <endereço executado>)|(,S)]

PROPÓSITO: Grava o programa em linguagem de máquina corrente na memória em disco ou cassete.

COMENTÁRIOS: O programa, do < endinicial> ao < endfinal> da memória, é gravado no disco ou cassete.

Se nenhum drive for especificado, o programa é gravado no drive titular.

O <endinicial> define o endereço de execução padrão.

A opção S grava o conteúdo da RAM de vídeo no arquivo.

Veja também "BLOAD".

EXEMPLO: BSAVE "TEMPO", &HC000, &HCFFF

Grava o programa corrente na memória, de &HC000 a &HCFFF, no drive titular como o nome "TEMPO".

CLOSE

SINTAXE: CLOSE ((#) <numarq> (,) #) <numarq...>))

PROPÓSITO: Termina E/S para um arquivo de disco.

COMENTÁRIOS: <numarq> é o número pelo qual o arquivo foi definido pelo OPEN. Um CLOSE sem argumentos fecha todos os arquivos abertos.

A associação entre um arquivo particular e um número de arquivo termina com a execução de um CLOSE.

O arquivo pode ser reaberto usando o mesmo número de arquivo ou um diferente. Do mesmo modo, esse número de arquivo desassociado pode ser usado para abrir qualquer outro arquivo.

O END, CLEAR e o comando NEW também "fecham" todos os arquivos de disco automaticamente, (STOP não fecha arquivos de disco).

EXEMPLO: CLOSE #1

COPY

SINTAXE: COPY " <arquespec> " TO " <arquespec> "

PROPÓSITO: Copia um ou mais arquivos de um disco para outro. Se houver preferência, pode dar nomes diferentes às cópias.

Este comando pode também copiar arquivos no mesmo disco.

COMENTÁRIOS: A segunda opção pode ser de três formas:

1. Se a segunda opção é só uma designação de driver, o arquivo original é copiado com o mesmo nome no drive designado.

2. Se a segunda opção é só um nome de arquivo, o arquivo original é copiado no drive titular com o nome especificado.

3. Se a segunda opção é uma especificação completa, o arquivo original é copiado no drive com o nome designado.

Em um sistema com um único drive, a entrada de comandos é como num sistema multidriver.

Se o drive B foi especificado, quando o "disco do drive A" foi o último a ser usado é necessário inserir o disco para drive B.

Por exemplo:

COPY"A: TESTE.ASC" TO "B:"

Após o arquivo do "disco do drive A" ser carregado na memória, a seguinte mensagem aparecerá na tela:

Insira o disco como drive B:

Aperte qualquer tecla quando pronto.

Deve-se retirar o "disco A" e inserir o "disco B".

Então, digite qualquer tecla (Exceto CONTROL-C ou CONTROL-STOP).

Se o arquivo for pequeno, a cópia estará completada. Mas, se o arquivo for grande, será necessário trocar os discos conforme as instruções, porque partes do arquivo serão carregadas e gravadas uma após a outra.

Se o driver A foi especificado, quando o "disco do driver B" foi o último a ser usado, será solicitado que troque os discos novamente. Neste instante, o Basic pedirá para inserir o "disco do driver A".

DSKO

SINTAXE: DSKO <num-drive> , <número-setor-lógico>

COMENTÁRIOS: Grava o setor que está apontado pelo conteúdo de memória de (OF351H, OF352H).

<num-drive> é 0 para o drive titular, 1 drive A, 2 drive B.

<num-setor-lógico> é o número que se inicia em 0. Nenhuma checagem do número do setor válida é feita.

Obs.: Esta área de memória é destruída, quando qualquer estatuto de disco (FILES, OPEN, CLOSE, PRINT #, etc) for executado.

FIELD

SINTAXE: FIELD (#) <numarq> , <carac arq> AS <variável string>

PROPÓSITO: Aloca espaços para variáveis em um "buffer" de arquivo aleatório.

COMENTÁRIOS: Antes que um GET ou um PUT possam ser executados, deve-se executar um FIELD para formatar o buffer do arquivo aleatório.

<numarq> é o número pelo qual o arquivo foi aberto .

<caracarq> é o número de caracteres a serem alocados à <variável string> .

Por exemplo, FIELD 1,20 AS NS, 10 AS IDS, 40 AS ADDS aloca as primeiras 20 posições (bytes) no buffer de arquivo aleatório para a variável string NS, as 10 próximas para IDS, e as próximas 40 para ADDS, FIELD não coloca nenhum dado neste buffer. Veja "LSET/RSET" e "GET".

O número total de bytes alocados em um FIELD não pode exceder o número total de bytes do registro que foi especificado, quando o arquivo foi aberto.

Caso esta condição não seja satisfeita, um erro de "Fim de arquivo" ocorrerá.

Qualquer número de estatutos de FIELD podem ser executados para o mesmo arquivo, respeitando a condição anteriormente descrita. Todos FIELD vigorarão no mesmo tempo em que o comando for entrado.

Obs.: Não use uma variável do FIELD em um estatuto do INPUT ou LET.

Quando o nome de uma variável é mapeado (FIELDDED), direciona-se para a posição correta ou buffer de arquivo aleatório. Se um INPUT ou LET é executado com essa variável, subsequentemente a localização da variável é deslocada para um espaço de STRING.

EXEMPLO 1:

```
10 OPEN "A:LSTFONE" AS #1 LEN=35
15 FIELD # 1,2 AS RECNBRS, 35 AS DUMMYS
20 FIELD # 1,25 AS NOMES, 10 AS NUMFONES
25 GET # 1
30 TOTAL=CVI(RECNBRS)
35 FOR I=2 TO TOTAL
40 GET # 1.
45 PRINT NOMES, NUMFONES
50 NEXT I
```

Ilustra um FIELD de múltipla definição. Na linha 15, o campo de 35 caracteres é definido para o primeiro registro, para manter o número de registros no arquivo.

No próximo loop (35-50), a linha 20 define o campo para nomes individuais e números de telefones.

EXEMPLO 2:

```
10 FOR LOOP%=0 TO 7
20 FIELD # 1,(LOOP%,16) AS OFFSETS, 16 AS AS (LOOP%)
30 NEXT LOOP%
```

Mostra a construção de um FIELD, usando uma carga de elementos de tamanhos equivalentes. O resultado é equivalente a seguinte linha:

```
FIELD # 1, 16 AS AS (0), 16 AS AS (1), ..., 16 AS AS (6), 16 AS AS (7)
```

EXEMPLO 3:

```
10 DIM SIZE% (NUMB%); REM carga de tamanhos de FIELD
20 FOR LOOP%= 0 TO NUMB%: READ SIZE% (LOOP%): NEXT LOOP%
30 DATA 9,10, 12, 21, 41
  :
120 DIM AS (NUMB%); REM carga de variáveis mapeadas
130 OFFSET%=0
140 FOR LOOP%=0 TO NUMB%
150 FIELD# 1, OFFSET%AS OFFSET S, SIZE% (LOOP%)
AS AS (LOOP%)
160 OFFSET%=OFFSET%+SIZE%(LOOP%)
170 NEXT LOOP%
```

varia com Cria um field da mesma maneira que o EX2. Porém, o tamanho do elemento cada elemento. A linha equivalente é:
FIELD# 1, SIZE%(0) AS AS (0), SIZE%(1) AS AS (1)...
SIZE%(NUMB%) AS AS (NUMB%)

FILES E LFILES

SINTAXE: FILES " < arqspec > "
LFILES " < arqspec > "

PROPÓSITO: Mostra no vídeo ou imprime na impressora a listagem dos arquivos de um disco.

COMENTÁRIOS: Os arquivos designados pelo < arqspec > são listados.

Se um arquivo designado não existir, o erro "arq não existe" ocorrerá. Caso nenhum nome de arquivo for especificado, todos os arquivos do drive corrente serão listados.

Caracteres especiais podem ser usados tanto no nome do arquivo como na extensão.

Se o nome do drive for especificado, o arquivo daquele drive será listado. O comando LFILES lista o programa não no vídeo, mas sim na impressora.

Ex: FILES "B:*.BAS"

FORMAT

SINTAXE: CAL FORMAT ou _FORMAT

PROPÓSITO: FORMATA o disco no drive especificado para que este possa aceitar arquivos do disquete Liftrom.

COMENTÁRIOS: Ao entrar com este comando, a seguinte opção aparece na tela:

Nome drive? (A,B)

Selecione o drive com cuidado. Após entrar com este dado, a seguinte opção aparece:

Escolha o modo:

1 - 40 trilhas face simples

2 - 40 trilhas face dupla

3 - 80 trilhas face simples

4 - 80 trilhas face dupla

Escolha de acordo com a configuração do sistema a utilizar. Feita a escolha, aparece na tela:

Tecla algo quando pronto.

Então, insira o disco a ser formatado no driver selecionado e pressione qualquer tecla para dar início à formatação. Quando esta terminar, a seguinte mensagem aparecerá na tela:

FORMATADO

Obs.: Se um disco usado é formatado, todos os arquivos nele residentes são destruídos.

Discos novos devem ser formatados antes do uso.

GET

SINTAXE: GET (#) < numarq > (, < num registro >)

PROPÓSITO: Interpreta um registro de um arquivo de disco sequencial aleatório para um buffer aleatório.

COMENTÁRIOS: < numarq > é o número pelo qual o arquivo foi aberto.

Se o < numregistro > for omitido, o próximo registro (após o último GET) será utilizado para o buffer. O maior número possível de registro é 4.294.967.295.

```

EXEMPLO:
10 OPEN "EXEMPLO.DA" AS ## 1
20 FIELD ## 1,2 AS AS, 10 AS BS
30 FOR % = 1 TO 10
40 GET ## 1, %
50 PRINT CV(AS);BS
60 NEXT
70 CLOSE ## 1
80 END

```

OBS.: Após a execução de um GET, INPUT## e LINE INPUT##, pode ser executado para ter os caracteres do buffer de arquivo aleatório.

INPUT

SINTAXE: INPUT ## <numarq>, <lista de variáveis>

PROPÓSITO: Lê os itens de dados do arquivo de disco e os transfere para variáveis do programa.

COMENTÁRIOS: <numarq> é o número atribuído ao arquivo, quando este foi aberto <lista de variáveis> contém os nomes das variáveis que serão designadas para os itens no arquivo (o tipo de variável deve corresponder como tipo designado pelo nome da variável).

Com INPUT ##, nenhum sinal de interrogação é mostrado como no comando INPUT.

Os itens de dados do arquivo devem aparecer como se fossem teclados em resposta a um INPUT. Com valores numéricos, os espaços, camage RETURN (CR) e fim de linha (line feed) são ignorados. O primeiro caracter que não for um dígito, será assumido como o começo do número. Este terminará no próximo espaço, fim de linha, camage return ou vírgula.

Se o BASIC MSX está transferindo um arquivo de dados sequencial para uma string espaços, camage return e fins de linha também são ignorados. O primeiro caracter encontrado que não seja um dígito, é assumido para o começo de uma string. Se este primeiro caracter for aspas ("), a string considerará por todos os caracteres lidos entre a primeira e a segunda aspas.

Então, uma string não pode conter aspas como caracter.

Se o primeiro caracter de string não for aspas, esta estará sem cotação (começo/fim), e terminará na primeira vírgula, camage return ou fim de linha que for lido (ou após 295 caracteres serem gravados). Se um "fim de linha" for encontrado, quando um item numérico ou string está sendo carregado, o item será terminado.

EXEMPLO:

```

10 OPEN "EXEMPL2.DAT" FOR INPUT AS ## 1
20 INPUT ## 1, AS
30 PRINT AS

40 IF EOF (1)=0 THEN 20
50 CLOSE ## 1
60 END

```

KILL

SINTAXE: KILL " <arqspec> "

PROPÓSITO: Deleta um arquivo do disco

COMENTÁRIOS: Se um KILL for utilizado com um arquivo que ainda está aberto (OPEN), um erro "ARQUIVO ABERTO" ocorrerá.

KILL é usado para todos tipos de arquivos de disco:

Programas, arquivos aleatórios e arquivos de dados sequenciais.

Exemplo: 200 KILL "DADO 1.DAT"

LINE INPUT

SINTAXE: LINE INPUT## < num arq >, < variável string >

PROPÓSITO: Lê uma linha completa (até 254 caracteres), sem limitações, de um arquivo de disco sequencial para uma variável string.

COMENTÁRIOS: < numarq > é o número pelo qual o arquivo foi aberto.

< variável STRING > é o nome da variável em que a linha será transferida.

LINE INPUT ## lê todos os caracteres do arquivo sequencial até um camage RETURN. O próximo LINE INPUT ## lê todos os caracteres até o próximo camage return. (Se uma sequência line feed/camage return for encontrada, esta sequência é interpretada como um fim de string com um caracter line feed (fim de linha).

LINE INPUT # é usado especialmente em casos que a linha de dados de um arquivo foi quebrado em partes, ou se um programa MSX BASIC foi gravado em ASCII e está sendo carregado por outro programa (Veja "SAVE").

Exemplo:

```
10 OPEN "LIST" FOR OUTPUT AS # 1
20 LINE INPUT "Informação de Cliente?", C$
30 PRINT #1, C$
40 CLOSE 1
50 OPEN "LIST" FOR INPUT AS # 1
60 LINE INPUT # 1, C$
70 PRINT C$
80 CLOSE 1
```

RUN

Informação de cliente? José Silvério 3355

José Silvério 3355

OK

LOAD

SINTAXE: LOAD < nomearq > (.R)

PROPÓSITO: Carrega um arquivo do disco na memória.

COMENTÁRIOS: < nomearq > é o nome do arquivo quando este foi gravado.

A opção R roda o program automaticamente, após ele ser carregado.

LOAD fecha todos os arquivos que tenham sido abertos e deleta todas as variáveis e linhas de programa corrente na memória, antes do comando carregar o programa designado.

Se a opção R for usada com LOAD, o programa será rodado, após ser carregado e todos os arquivos de dados abertos serão mantidos abertos. Então, LOAD com a opção R pode ser usado para ligar vários programas (ou segmentos do mesmo programa). Informações podem ser trocadas entre os programas, usando seus arquivos de dados em disco.

Até o programa designado ser achado e ser carregado o programa residente na máquina é mantido.

EXEMPLO:

LOAD "STRK", R

LOAD "B:MEUARG"

LSET e RSET

SINTAXE: LSET < variável string > = < expressão string >

RSET < variável string > = < expressão string >

PROPÓSITO: Desloca dados da memória para um buffer de arquivo aleatório.

(Em preparação para um PUT)

COMENTÁRIOS: Se < expressão string > requer menos caracteres que os designados pelo FIELD para a < variável string >, LSET "left-justifies" o string no campo e RSET "right-justifies" a string. (Espaços são usados para bloquear as posições extras). Se a string for muito grande para o campo, caracteres são deslocados da direita.

Valores numéricos devem ser convertidos para strings, antes de serem usados com LSET ou RSET. (Veja "MKI\$, MKS\$, MKDS.")

EXEMPLO:

150 LSET AS = MKS\$ (AMT)

160 LSET DS = DESC (5)

Obs.: LSET e RSET podem também ser usados com uma variável string não mapeada para "left-justifie" ou "right-justifie" uma string em um dado campo. Por exemplo:

110 AS = SPACE \$(20)

120 RSET AS = N\$

Este comando "right-justify" a string N\$ em um campo de 20 caracteres. Isto pode ser muito prático para formatação de dados para impressora.

MAXFILES

SINTAXE: MAXFILES = < expressão >

PROPÓSITO: Especifica o número máximo de arquivos abertos em um determinado momento.

COMENTÁRIOS: < expressão > pode variar de 0 a 15. Quando "MAXFILES = 0" for executado, só SAVE e LOAD poderão ser elaborados.

O número máximo de arquivos de disco é 6, ainda que a < expressão > deste estatuto seja mais que 6.

MERGE

SINTAXE: MERGE < NOMEARQ >

PROPÓSITO: Une o arquivo de disco especificado ao programa corrente na memória.

COMENTÁRIOS: < nomearq > é nome do arquivo, quando este foi gravado. O arquivo deve estar gravado em código ASCII (se não, um erro "Acesso incorreto" ocorrerá).

Caso os números das linhas do arquivo de disco não coincidam com os números das linhas do programa, estas substituirão automaticamente as linhas correspondentes na memória.

O LIFROM BASIC sempre volta para o nível do comando, após a execução de um MERGE.

EXEMPLO: MERGE "NUMBER"

NAME

SINTAXE: NAME < arqantig > AS < novoarq >

PROPÓSITO: Troca o nome de um arquivo de disco.

COMENTÁRIOS: < arqantig > deve existir e < novoarq > não deve existir, de outra forma, um erro ocorrerá. Após o comando NAME, o arquivo reside no mesmo disco, na mesma área, mas com novo nome.

Se nenhum drive for especificado, o drive corrente será acionado.

EXEMPLO: NAME "PERA" AS "FRUTA"

Neste exemplo, o arquivo que havia sido nomeado PERA agora consta como FRUTA.

Caso os números das linhas do arquivo de disco coincidam com os números das linhas do programa, aqueles substituirão automaticamente as linhas correspondentes na memória.

OPEN

SINTAXE: OPEN" < nomearq > (FOR < mode >) AS (#) < numarq > (LEN = < reflen >)

PROPÓSITO: Permite E/S para um arquivo de disco.

COMENTÁRIOS: Um arquivo de disco deve ser aberto, antes que qualquer operação de E/S possa ser efetuada.

OPEN aloca um buffer para E/S ao arquivo e determina o modo de acesso que será usado com o buffer.

< mode > pode ser as seguintes opções:

FOR OUTPUT especifica o modo de saída sequencial.

FOR INPUT especifica o modo de entrada sequencial.

FOR APPEND especifica o modo de adição sequencial, após o fim de um arquivo existente.

PADRÃO especifica o modo E/S aleatória.

< numarq > consiste em um número inteiro cujo valor es tá entre 1 e o valor máximo de números de arquivos determinados por MAXFILES. O número 6, então, associado ao arquivo, enquanto este permanecer aberto e é usado como referência de outros comandos de E/S a serem aplicados no arquivo.

< nomearq > é o nome do arquivo a ser relacionado como opcional para E/S do programa corrente.

< reflen > é uma expressão integral que, se incluída, determina a quantidade de bytes para arquivos aleatórios. A quantidade padrão de bytes é 256, este é o maior número possível, o menor é 1.

O número máximo de arquivos de disco é 6, mesmo se MAXFILES determina um número maior que 6.

OBS.: Se o modo de entrada ou edição sequencial for usado com um arquivo inexistente, o erro "Arq. não existe" ocorrerá. Se o modo de saída sequencial for usado com um arquivo já existente, o arquivo antigo será deletado.

Um arquivo pode ser aberto para entrada sequencial ou acesso aleatório em mais de um número de arquivo ao mesmo tempo. Um arquivo pode ser aberto para saída, porém em só um número de arquivo ao mesmo tempo.

EXEMPLO:

10 OPEN "INVEN" FOR INPUT AS # 1

PRINT # e PRINT # USING

SINTAXE: PRINT < numarq > (USING < expstring > ;) < Lista de expres-

sões >

OBS.: LSET ou RESET devem ser usados para colocar caracteres no buffer de arquivo aleatório, antes de executar um PUT.

Qualquer tentativa de ler ou gravar, após o fim do buffer, causa um erro "campo maior".

RUN

SINTAXE: RUN < nomearq > (.R)

PROPÓSITO: Carrega um arquivo de um disco na memória e roda-o.

COMENTÁRIOS: < nomearq > é o nome usado, quando o arquivo foi gravado.

RUN fecha todos os arquivos abertos e deleta todo o conteúdo da memória, antes de carregar o programa designado. Porém, com a opção R, todos os arquivos de dados permanecem abertos.

Caso < nomearq > não seja especificado, este comando roda o programa residente na memória.

EXEMPLO: RUN "NOVOARG", R

SAVE

SINTAXE: SAVE < arqspec > (.A)

PROPÓSITO: Grava um arquivo de programa no disco.

COMENTÁRIOS: < arqspec > é o nome do arquivo a ser gravado no disco.

(Deve estar entre aspas).

Caso este já exista no disco, o arquivo novo será sobreposto.

Use a opção A para gravar o arquivo em ASCII. De outra forma, o Liftrom-BASIC gravará o arquivo em formato comprimido em binário. ASCII toma maior espaço no disco, mas alguns acessos de disco requerem arquivos neste formato. Por exemplo, o comando MERGE e alguns comandos do sistema operacional, assim como LIST, podem requerer este formato ASCII.

Obs.: "CSAVE" e "SAVE" são usados para gravar binário e ASCII em arquivos de cassete. Mas "SAVE" e "SAVE...,A" são usados em caso de arquivos de disco.

EXEMPLO: SAVE "COM2",A

SYSTEM

SINTAXE: CALLSYSTEM ou _SYSTEM

PROPÓSITO: Sai do Basic e volta para o disquete Liftrom.

COMENTÁRIOS: Este comando só é válido, quando o Basic foi inicializado pelo disquete Liftrom.

Com este comando todos os arquivos são fechados e todos os programas e dados na memória são destruídos.

VERIFY

SINTAXE: CALLVERIFY (ON/OFF)

PROPÓSITO: Liga/desliga o modo de verificação (leitura dos dados após gravação).

COMENTÁRIOS: O comando VERIFY ON liga o modo de verificação. Sempre que alguns dados forem gravados no disco, estes serão lidos do disco e verificados. Caso esta verificação não esteja correta, um "ERRO DE E/S" ocorrerá.

O comando VERIFY OFF desliga o modo de verificação.

O modo padrão é VERIFY OFF.

Obs.: A gravação demora mais tempo, mas é mais garantida usando o modo de verificação.

FUNÇÕES

CVI, CV5, CVD

DSKF

DSKIS

EOF

INPUT

LOC

LOF

MKIS, MKS\$, MKD\$

VARPTR

CVI, CV5, CVD

SINTAXE: CVI (string de 2bytes)

CV5 (string de 4bytes)

CVD (string de 8bytes)

PROPÓSITO: Converte STRINGS em valores numéricos. Valores numéricos que foram carregados de um arquivo de disco aleatório devem ser convertidos novamente em números. CVI converte uma string de 2bytes em um inteiro. CVS converte uma string de 4bytes em um número de precisão simples. CVD converte uma string de 8bytes em um número de dupla precisão.

EXEMPLO: 70 FIELD # 1 ,4 AS N\$, 12 AS B\$...
80 GET # 1
90 y=CVS (N\$)
:

DSKF

SINTAXE: DSKF (< numdrive >)

PROPÓSITO: Verifica a área livre no disco especificado em KBYTES.

O número do drive corresponde ao nome do drive da seguinte forma:

O drive titular

1 drive A:

2 drive B:

EXEMPLO: PRINT DSKF (1)

DSKI\$

SINTAXE: DSKI\$ (< numdrive > , < num-setor-lógico >)

PROPÓSITO: Lê o setor especificado da memória especificado pelo conteúdo de (OF351H,OF352H).

< num drive > é 0 para drive padrão, 1 para A, 2 para B.

< num-setor-lógico > é um número que em 0. Nenhuma verificação é feita no valor do número do setor.

OBS.: Esta área de memória é destruída, quando qualquer estatuto (FILES, OPEN, CLOSE, PRINT # , etc.) for executado.

EOF

SINTAXE: EOF (< NUMARQ >)

PROPÓSITO: Saber se o fim de um arquivo sequencial foi encontrado. Retorna -1 (verdade), se assim for. Use EOF para testar o fim de arquivo, enquanto estiver carregando dados, para evitar erros de "FIM DE ARQUIVO".

O arquivo especificado pelo < numarq > deve ser aberto como entrada sequencial.

EXEMPLO:

```
10 OPEN "DATA" FOR INPUT AS # 1
20 C=0
30 IF EOF (1) THEN 100
40 INPUT # 1,M(C)
50 C=C+1 : GO TO 30
```

INPUTS

SINTAXE: INPUTS (X.[#]Y)

PROPÓSITO: Lê dados do terminal ou do número do arquivo Y.

Retorna uma string de X caracteres. Todos os caracteres de controle serão saltados exceto CONTROL-STOP, que é usado para interromper a execução de uma função INPUTS.

EXEMPLO:

```
5 liste o conteúdo de um arquivo sequencial em hexadecimal.
10 OPEN "DATA" FOR INPUT AS # 1
20 EOF (1) THEN 50
30 PRINT HEXS (ASC(INPUT$(1, # 1)));
40 GO TO 20
50 PRINT
60 END
```

LOC

SINTAXE: LOC (< numarq >)

onde < numarq > é o número pelo qual o arquivo foi aberto.

PROPÓSITO: Com arquivos de disco aleatório, LOC dá o número de registros lidos ou gravados por um GET ou PUT.

Se o arquivo foi aberto, mas nenhuma E/S de disco foi executado ainda, LOC recebe 0. Com arquivos sequenciais, LOC dá o número de registros lidos ou gravados no arquivo, desde que foi aberto. Quando nenhum registro foi lido arquivo sequencial, des

de que foi aberto, LOC recebe 1, porque o SYSTEM leu o primeiro setor.
 EXEMPLO: 200 IF LOC (1) > 5 SO THEN STOP.

LOF

SINTAXE: LOF (< numarq >)

PROPÓSITO: LOF fornece o tamanho do arquivo especificado em bytes.

EXEMPLO: IF NUM% > LOF (1) THEN PRINT "Inválido"

MKI\$, MKS\$, MKD\$

SINTAXE: MKI\$ (< exp. inteira >)

MKS\$ (< exp. de precisão simples >)

MKD\$ (< exp. de dupla precisão >)

PROPÓSITO: Converte valores numéricos em strings. Qualquer valor numérico, que é colocado em um buffer de arquivo aleatório com um LSET ou RESET, deve ser convertido em uma string. MKI\$ converte um inteiro em uma string de 2 bytes. MKS\$ converte um número de precisão simples em uma string de 4 bytes. MKD\$ converte um número de dupla precisão em um string de 8 bytes.

EX: 90 AMET = (K+T)

100 FIELD # 1,8 AS D\$,20 AS N\$

110 LSET D\$ = MKS\$ (AMT)

120 LSET D\$ = MKS\$ (AMT)

130 PUT # 1

:

:

Veja também "CVI, CVS, CVD"

VARPTR

SINTAXE: VARPTR (# < numarq >)

PROPÓSITO: VARPTR fornece o endereço do bloco de controles do arquivo designado numarq.

EXEMPLO: 100 x =USR (VARPTR (# 1)

MENSAGENS DE ERRO

NÚMERO DO CÓDIGO	MENSAGEM	DESCRIÇÃO DO ERRO
50	CAMPO MAIOR	Um FIELD está tentando designar mais caracteres do que os possíveis para um registro de um arquivo aleatório.
51	ERRO INTERNO	Ocorreu um mal funcionamento interno no BASIC. Notifique o fabricante sob quais condições a mensagem apareceu.
52	N. DO ARQUIVO	Um estatuto ou comando refere-se a um arquivo cujo número não foi aberto ou está fora do limite dos números de arquivo especificados na inicialização.
53	ARQ. NÃO EXISTE	Um LOAD, KILL ou OPEN refere-se a um arquivo que não existe no drive corrente.
54	ARQUIVO ABERTO	Um modo de saída sequencial OPEN é determinado para um arquivo que ainda está aberto; ou um KILL é determinado para um arquivo que está aberto.
55	FIM DO ARQUIVO	Um INPUT é executado após o arquivo já ter sido entrado por inteiro ou para um arquivo nulo (vazio). Para evitar este erro, use EOF para detectar o fim do arquivo.
56	NOME ARQUIVO	Um formato ilegal é usado para nomear um arquivo com um LOAD, SAVE, KILL ou OPEN (nome do arquivo com mais de 8 caracteres).
57	COMANDO DIRETO/ ARQUIVO	Um estatuto direto é encontrado, quando carregando um arquivo em ASCII. A carga é terminada.
58	ARQUIVO SEQUENCIAL	Um GET ou PUT é usado em um arquivo sequencial.

59	FALTA "OPEN"	Um estatuto de entrada ou saída é executado em um arquivo não aberto.
60	ERRO NA FAT	O disco não está inicializado.
61	ACESSO INCORRETO	É feita uma tentativa de usar um PUT, GET ou LOF com um arquivo sequencial, LOAD com um arquivo aleatório, ou executar um OPEN com um modo diferente de "FOR INPUT", "FOR OUTPUT", "FOR APPEND", ou padrão (aleatório).
62	DRIVE INVÁLIDO	Um nome de arquivo inválido é especificado.
63	SETOR INVÁLIDO	O arquivo não foi fechado.
64	ARQUIVO JÁ ABERTO	O nome do arquivo especificado em um estatuto NAME é idêntico a um já em uso no disco.
65	ARQUIVO EXISTENTE	Todo o espaço do disco está ocupado.
66	DISCO CHEIO	É feita uma tentativa de criar um novo arquivo, usando SAVE ou OPEN, quando todos os 255 espaços p/diretório estão ocupados.
67	DIRETÓRIO CHEIO	Um comando de gravação é executado em um disco protegido contra gravação.
68	DISCO PROTEGIDO	Um erro de entrada ou saída de dados ocorre em uma operação de E/S com disco.
69	ERRO DE E/S	Não há disco no drive especificado.
70	DISCO DESCONECTADO	Tentativa de renomear um arquivo com um nome já existente no disco.
71	ERRO AO RENOMEAR	

LUMA Cópias e Serviços Ltda.
Cópias, Encadernação, Datilografia
Rua João Ramalho, 1183 - Perdizes
Tel: 864-1509