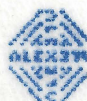


**MSX**

**MSX**

**SOFTNEW INFORMATICA**

**APRESENTA**



# **MSX DESIGNER**

**POR ALEXANDRE RODRIGUES DA SILVA**  
**©1988 SOFTNEW INFORMATICA LTDA**  
**TELEFONE: (011) 266-2902 - S. PAULO**

© COPYRIGHT



**SOFTNEW  
INFORMATICA LTDA.**

Rua Miguel Maldonado, 173  
Jd. São Bento - CEP 02524 - São Paulo - SP  
Fone: (011) 266.2902  
CGC 56.216.187/0001-10

**MSX**

**MSX**

MSX DESIGNER  
\*\*\*\*\*

RESUMO  
-----  
DE  
-----  
OPERACOES  
-----

- I - INTRODUCAO
- II - CONTROLES ESPECIAIS
- III - DESCRICAO DAS FUNCOES
  - 1 - PINCEL
  - 2 - CIRCULOS
  - 3 - RETANGULOS
  - 4 - PARALELOGRAMOS
  - 5 - IMPRESSAO NO VIDEO
  - 6 - BALDE DE PINTURA
  - 7 - BORRACHA
  - 8 - RETAS
  - 9 - TROCA DE COR
  - 10- CARREGAMENTO
  - 11- ARMAZENAMENTO
  - 12- RAIDS
  - 13- ELIPSES
  - 14- QUADRO DE FUNCOES
  - 15- CLEAR SCREEN
  - 16- LOAD FONTES
  - 17- LAPIS
  - 18- CIRCULOS CONCENTRICOS
  - 19- ESPACAMENTO
  - 20- EDICAO DE CORES
  - 21- LINHAS PARALELAS
  - 22- COPIA GRAFICA
- IV - CERTIFICADO DE GARANTIA

## INTRODUCAO

O MSX DESIGNER E' UM EDITOR GRAFICO QUE PERMITE O DESENVOLVIMENTO DE DESENHOS DE MANEIRA FACIL E RAPIDA.

ELE POSSUI UM MENU PRINCIPAL COM VINTE E DUAS FUNCOES PARA AUXILIA-LO.

COLOCA A SUA DISPOSICAO 52 FONTES DE CARACTERES EM DIVERSOS TAMANHOS E FORMATOS. PROGRESSIVAMENTE SERAO LANÇADOS NOVAS FONTES.

PARA EXECUTAR O MSX DESIGNER INSIRA O DISCO NO DRIVE A. EM SEGUIDA LIGUE O COMPUTADOR, MANTENHA A TECLA CONTROL PRESSIONADA ATE QUE A TELA DE ABERTURA APAREÇA NA TELA. O PROGRAMA SE AUTO CARREGARA E SE AUTO EXECUTARA.

## 1 PINCEL

---

ESTA OPCAO PERMITE O USO DE ATÉ 5 (CINCO) TIPOS DIFERENTES DE ROLO DE PINCEL.

PARA MUDAR O TIPO DE PINCEL USE A TECLA Z.

PARA MOVIMENTAR O CURSOR USE AS SETAS E PARA TRACAR DEIXE A TECLA ESPACO PRESSIONADA.

## 2 CIRCULOS

---

ESTA OPCAO PERMITE DESENHAR CIRCULOS PERFEITOS BASTANDO PARA TANTO MARCAR O PONTO DE ORIGEM E O RAI0 DO CIRCULO DESEJADO.

MOVIMENTE O CURSOR PARA O PONTO DE ORIGEM E TECLE ESPACO, NESSE INSTANTE O CURSOR COMECARA A PISCAR, MOVIMENTE AGORA O CURSOR PARA ESQUERDA OU PARA A DIREITA E TECLE ESPACO NOVAMENTE PARA MARCAR O RAI0 E EM SEGUIDA O CIRCULO SERA DESENHADO.

## 3 RETANGULOS

---

ESTA OPCAO PERMITE DESENHAR RETANGULOS BASTANDO PARA TANTO MARCAR OS LADOS OPOSTOS DO MESMO.

MOVIMENTE O CURSOR PARA ONDE SERA UM DOS LADOS DO RETANGULO E TECLE ESPACO.

EM SEGUIDA DESLOQUE O CURSOR PARA ONDE SERA O LADO OPOSTO AO MARCADO ANTERIORMENTE E TECLE ESPACO NOVAMENTE, NESSE INSTANTE O RETANGULO SERA DESENHADO.

#### 4 PARALELOGRAMOS

ESTA OPCAO PERMITE DESENHAR PARALELOGRAMOS BASTANDO PARA TANTO DEFINIR TRES PONTOS: OS DOIS PRIMEIROS DEFINEM UM DOS LADOS DO PARALELOGRAMO E O TERCEIRO DEFINE O LADO OPOSTO AO ANTERIOR.

PARA DEFINIR OS PONTOS MOVIMENTE O CURSOR E TECLE ESPACO.

#### 5 IMPRESSAO NO VIDEO

ESTA OPCAO PERMITE ESCREVER EM QUALQUER PONTO DA TELA COM UMA DAS FONTES DE CARACTERES SELECIONADAS.

MOVIMENTE O CURSOR PARA O INICIO DO TEXTO E DIGITE-O. AGUARDE ENQUANTO AS LETRAS SAO IMPRESSAS.

AS TECLAS DE FUNCAO (F1 A F10) RECEBEM FUNCOES ESPECIAIS:

F1 - LIGA O MODO DUPLA ALTURA

F2 - DESLIGA O MODO DUPLA ALTURA  
F3 - LIGA O MODO DUPLA LARGURA  
F4 - DESLIGA O MODO DUPLA LARGURA  
F5 - RETORNA AO MODO NORMAL  
F6 - LIGA O MODO ITALIC 1 (INCLINACAO  
DE 45 GRAUS)  
F7 - DESLIGA O MODO ITALIC 2  
F8 - LIGA O MODO ITALIC 2 (INCLINACAO  
DE 60 GRAUS)  
F9 - DESLIGA O MODO ITALIC 2  
F10 - RETORNA AO MODO NORMAL

VOCE PODE SABER QUAL FUNCAO ESTA EM USO  
APENAS OBSERVANDO O FORMATO DO CURSOR.

## 6 BALDE DE PINTURA

---

ESTA OPCAO PERMITE QUE UMA AREA  
DELIMITADA SEJA PREENCHIDA COM A COR EM  
USO. ATENCAO PARA O FATO DE QUE A COR  
DA AREA DEVE SER A MESMA QUE A COR EM  
USO

MOVIMENTE O CURSOR PARA A AREA A SER  
PREENCHIDA E TECLÉ ESPACO.

## 7 BORRACHA

---

ESTA OPCAO PERMITE QUE A AREA  
DELIMITADA PELA BORRACHA SEJA APAGADA

PARA MOVIMENTAR A BORRACHA USE AS SETAS

MOVIMENTE A BORRACHA PARA ONDE VOCE  
QUER APAGAR E MANTENHA A TECLA ESPACO  
PRESSIONADA.

## 8 RETAS

---

ESTA OPCAO PERMITE DESENHAR LINHAS RETAS DEFININDO OS DOIS PONTOS QUE DAO ORIGEM A RETA.

MOVIMENTE O CURSOR PARA UM DOS PONTOS DE ORIGEM E TECLE ESPACO. AGORA MOVIMENTE O CURSOR PARA ONDE SERA O SEGUNDO PONTO E TECLE NOVAMENTE ESPACO

## 9 TROCA DE COR

---

PERMITE MUDAR A COR ATUAL DOS DESENHOS OU A COR DE FUNDO DA TELA

PARA MUDAR A COR DO DESENHO TECLE ESPACO ATE QUE O QUADRO DE COR FIQUE COM A COR DESEJADA.

PARA MUDAR A COR DO FUNDO PROCEDA DA MESMA FORMA MAS PRESSIONE A TECLA Z AO INVES DE ESPACO.

## 10 CARREGAMENTO

---

PERMITE CARREGAR DO DISQUETE TELAS GRAFICAS PARA EDICAO.

APOS APARECER O DIRETORIO DO DISCO ESCREVA O NOME DA TELA QUE VOCE DESEJA CARREGAR.

CASO NAO HAJA TELAS NO DISCO O PROGRAMA PEDIRA QUE VOCE PONHA OUTRO DISCO NO DRIVE OU QUE ABORTE A FUNCAO.

CASO VOCE ESCREVA ERRADO O NOME DA TELA O PROGRAMA PEDIRA QUE VOCE ESCREVA-O NOVAMENTE.

## 11 ARMAZENAMENTO

PERMITE QUE A TELA SEJA GRAVADA NO DISQUETE (DRIVE A). CERTIFIQUE-SE QUE O DISCO NAO ESTEJA PROTEGIDO E QUE HAJA NO MINIMO 15 KBYTES. CASO VOCE NAO TOME ESSES CUIDADOS O PROGRAMA AVISARA COM SINAL SONORO ALERTANDO O ERRO.

CASO VOCE TENHA SELECIONADO ESTA FUNCAO POR ENGANO VOCE PODE SAIR SIMPLEMENTE TECLANDO RETURN LOGO APOS TER SELECIONADO.

APOS A TELA TER SIDO GRAVADA NO DISQUETE O PROGRAMA PEDIRA O NOME DA TELA GRAVADA.

CERTIFIQUE-SE QUE NAO HAJA OUTRA TELA COM O MESMO NOME.

## 12 RAIOS

PERMITE O TRACADO DE LINHAS RETAS COM O MESMO PONTO DE ORIGEM.

PARA DEFINIR O PONTO DE ORIGEM TECLE ESPACO. EM SEGUIDA MOVIMENTE O CURSOR E TECLE ESPACO PARA DESENHAR AS RETAS.

## 13 ELIPSES



PERMITE O TRACADO DE ELIPSES (CIRCULOS "ACHATADOS") BASTANDO QUE SEJAM DEFINIDOS TRES PONTOS: O PONTO DE ORIGEM, A LARGURA E A ALTURA RESPECTIVAMENTE.

PROCEDIMENTO: MARQUE O PONTO DE ORIGEM (COM ESPACO), MOVIMENTE O CURSOR PARA A ESQUERDA OU DIREITA E TECLE ESPACO PARA MARCAR A LARGURA, MOVIMENTE O CURSOR PARA CIMA OU PARA BAIXO E TECLE ESPACO NOVAMENTE PARA MARCAR A ALTURA.

CASO VOCE DEFINA OS PARAMETROS DA ELIPSE ERRADAMENTE, O COMPUTADOR SOARA EM BREVE SINAL DE ERRO. NESTE CASO TENTE NOVAMENTE.

#### 14 QUADRO DE FUNCOES

---

ESTA FUNCAO PERMITE QUE MUDE A POSICAO DO QUADRO DE FUNCOES.

CASO O QUADRO ESTEJA NO CANTO ESQUERDO DO VIDEO ELE SERA DESLOCADO PARA O CANTO DIREITO E VICE-VERSA.

OBS: AO USAR ESTA FUNCAO SEU ULTIMO COMANDO SERA APAGADO DA MEMORIA, OU SEJA, A FUNCAO UNDO NAO ANULARA SEU ULTIMO COMANDO.

#### 15 CLEAR SCREEN

---

AO SER CHAMADA ESTA FUNCAO APAGA TODA A TELA. CASO VOCE TENHA SELECIONADO ESTA FUNCAO POR ENGANO USE A FUNCAO UNDO

PARA RECUPERAR A TELA.

## 16 LOAD FONTES

---

PERMITE QUE UMA NOVA FONTE DE CARACTERES SEJA CARREGADA DO DISCO (DRIVE A).

AO SELECIONAR ESTA OPCAO APARECERA NO CANTO INFERIOR DO VIDEO DOIS DIGITOS REPRESENTANDO O NUMERO DA FONTE A SER CARREGADA.

PARA MUDAR O NUMERO DA FONTE USE AS SETAS:

- PARA CIMA: AUMENTA DE UM EM UM
- PARA BAIXO: DIMINUE DE UM EM UM
- PARA ESQUERDA: DIMINUE DE DEZ EM DEZ
- PARA DIREITA: AUMENTA DE DEZ EM DEZ

PORTANTO, PODEM SER CARREGADAS NO MAXIMO 100 FONTES DIFERENTES, SENDO QUE O PROGRAMA JA POSSUI 52 FONTES.

SE VOCE CARREGAR UMA FONTE NAO EXISTENTE SOARA UM BREVE SINAL DE ERRO.

A TECLA RETURN ABORTA A FUNCAO E A TECLA ESPACO CONFIRMA O CARREGAMENTO DA FONTE.

## 17 LAFIS

---

ESTA OPCAO PERMITE O TRACADO DE LINHAS LIVRES.

AO SELECIONAR ESTA OPCAO VOCE TEM DUAS ALTERNATIVAS:

- TECLAR Z: O QUADRO DEMONSTRATIVO DA FUNCAO FICARA VERDE E OS TRACOS SERAO

INDEPENDENTES (NÃO SERÃO CONTÍNUOS).  
- TECLAR QUALQUER OUTRA TECLA: O QUADRO  
FICARÁ VERMELHO INDICANDO QUE OS TRACOS  
SERÃO CONTÍNUOS.

## 18 CÍRCULOS CONCÊNTRICOS

---

PERMITE O DESENHO DE CÍRCULOS COM O  
MESMO PONTO DE ORIGEM.

PRIMEIRO VÁ PARA O PONTO DE ORIGEM E  
TECLE ESPAÇO (O CURSOR FICARÁ PISCANDO  
A PARTIR DE AGORA).

APÓS MARCAR O PONTO DE ORIGEM MOVIMENTE  
O CURSOR PARA A ESQUERDA OU PARA A  
DIREITA E TECLE ESPAÇO PARA DESENHAR OS  
CÍRCULOS.

## 19 ESPACAMENTO

---

PERMITE MUDAR O NÚMERO DE PONTOS QUE O  
CURSOR SE DESLOCA.  
O PROGRAMA INICIA COM UM ESPACAMENTO DE  
1 PONTO, MAS VOCE PODE MUDÁ-LO PARA 4  
COM ESTA FUNÇÃO

USANDO O ESPACAMENTO DE 4 PONTOS  
ALGUMAS FUNÇÕES COMO CÍRCULOS  
CONCÊNTRICOS, RAIOS, ETC. TERÃO EFEITOS  
INTERESSANTES.

## 20 EDICAO DE CORES

PERMITE QUE VOCE MUDE A COR DE UM DESENHO EM QUALQUER PARTE DA TELA. APOS SELECIONAR ESTA FUNCAO (TECLANDO RETURN) VOCE TERA TRES ALTERNATIVAS A ESCOLHER:

- TECLAR Z: O QUADRO DEMONSTRATIVO DA FUNCAO FICARA VERDE. NESTE CASO VOCE PASSARA A EDITAR AS CORES DE FUNDO. LEMBRE-SE QUE A COR SERA SUBSTITUIDA PELA COR EM USO.

- TECLAR X: O QUADRO FICARA AMARELO E VOCE EDITARA AS CORES DE FRENTE, OU SEJA, DO DESENHO.

- TECLAR QUALQUER OUTRA TECLA: O QUADRO FICARA VERMELHO E A EDICAO SERA DA COR DE FRENTE. VOCE DEVE ESCOLHER QUAL A LINHA ONDE SE INICIARA A MUDANCA DA COR E TECLE ESPACO. EM SEGUIDA MARQUE A LINHA FINAL COM ESPACO E ESPERE QUE O PROGRAMA TERMINE DE MUDAR AS CORES.

FIQUE ATENTO AO FATQ DE QUE ESTA OPCAO NAO FAZ O CONTROLE DAS BORDAS DA TELA, PORTANTO RESPEITE OS LIMITES DA TELA PARA QUE NAO HAJA PROBLEMAS.

## 21 LINHAS PARALELAS

PERMITE DESENHAR LINHAS PARALELAS. SIGA INICIALMENTE AS INSTRUcoes DO FUNCAO 8. APOS TER SELECIONADO A PRIMEIRA LINHA MOVIMENTE O CURSOR E TECLE ESPACO PARA DESENHAR AS LINHAS PARALELAS.

## 22 COPIA GRAFICA

PERMITE QUE O DESENHO SEJA IMPRESSO NA IMPRESSORA COM OU SEM ESCALAS DE CINZA APOS SELECIONAR ESTA OPCAO TECLE Z PARA QUE A COPIA SEJA EM TAMANHO NORMAL E SEM ESCALAS DE CINZA.

TECLE QUALQUER OUTRA TECLA PARA QUE A COPIA SEJA EM TAMANHO DUPLO E COM ESCALAS DE CINZA.

CASO A IMPRESSORA NAO ESTEJA CONECTADA A FUNCAO SERA ABORTADA.

OBS: CERTIFIQUE-SE QUE O SALTO DE LINHA AUTOMATICO DA IMPRESSORA ESTEJA DESLIGADO.

## CONTROLES ESPECIAIS

---

PARA MOVIMENTAR O CURSOR USE AS SETAS DO TECLADO OU O JOYSTICK NA ENTRADA A DO COMPUTADOR.

PARA VOCE RETIRAR MOMENTANEAMENTE O QUADRO DE FUNCOES DA TELA USE A TECLA ESC E PRESSIONE QUALQUER TECLA PARA REPOR.

PARA MUDAR A COR DO QUADRO DE FUNCOES TECLE Z.

PARA MUDAR A COR DO CURSOR TECLE X QUANDO ALGUMA OPCAO ESTIVER SELECIONADA.

PARA ENTRAR NO MENU DE CARACTERES TECLE CONTROL T. COM ESTA FUNCAO VOCE PODE VISUALIZAR TODOS OS TIPOS DE FONTES DO PROGRAMA.

PARA VOLTAR AO SISTEMA TECLE CONTROL S. ATENCAO: VOCE PERDERA A TELA, PORTANTO, CERTIFIQUE-SE QUE A TELA JA TENHA SIDO GRAVADA.

PARA ANULAR O ULTIMO COMANDO TECLE SELECT (ESTA FUNCAO TAMBEM E CONHECIDA COM "UNDO").

TODOS OS DIREITOS DE REPRODUCAO DESTE  
TEXTO SAO ESTRITAMENTE RESERVADOS A

SOFTNEW INFORMATICA LTDA.  
-----

R. MIGUEL MALDONADO 173  
SAO PAULO CAPITAL  
CEP 02524 CASA VERDE  
FONE: (011) 266-2902

ESTE MANUAL FOI DESENVOLVIDO PELA  
SOFTNEW INFORMATICA LTDA. E AS FIGURAS  
AQUI ENCONTRADAS FORAM DESENVOLVIDAS NO  
PRÓPRIO PROGRAMA MSX DESIGNER.

MSX DESIGNER

CERTIFICADO  
DE  
GARANTIA

NOME:.....

ENDERECO:.....

.....

CIDADE:.....

ESTADO:.....

CEP:.....

DATA DE COMPRA:...../...../.....

GARANTIA DE 6 MESES A PARTIR DA DATA  
DE COMPRA.





**SOFTNEW**  
**INFORMÁTICA LTDA.**

**MSX**

