

PERFIL

**COPYRIGHT 1989 - TACO SOFTWARE
CONVERSO & CIA LTDA
CGC 59.425.379/0001-06
RUA JOAO PESSOA, 16 SALA 501
SANTOS - SP
CEP 11010
BRASIL**

DISTRIBUICAO:

NOME E DADOS DO DISTRIBUIDOR

AUTORES E COLABORADORES

MARCELO CONVERSO

HERMINIO DE CAMPOS MELO JUNIOR

DAVE HOWARD SCHIFF

RICARDO DORSA

REVISAO

MARTA RIBEIRO JOAQUIM

PERFIL

GOSTARIAMOS DE AGRADECER SUA ESCOLHA POR UM PRODUTO TOTALMENTE DESENVOLVIDO NO BRASIL, **Perfil**.

Perfil, é COMPOSTO DE UM PODEROSO EDITOR DE TEXTOS, CAPAZ DE MISTURAR TEXTOS E FIGURAS.

ACOMPANHA, **Perfil**, UM EDITOR DE ALFABETOS E TIPOS, AONDE PODERÃO SER CRIADOS DIFERENTES ALFABETOS E FIGURAS.

TODOS OS COMANDOS E FUNÇÕES, FORAM DIMENSIONADOS EM **Perfil** DE UMA FORMA RACIONAL E SIMPLES, GARANTINDO QUE 5 MINUTOS DE LEITURA DO MANUAL E MANUSEIO BASTARÃO PARA QUE VOCE DOMINE **Perfil**.

ENFIM **Perfil** ESPERA TRANSPORTAR AQUELA LACUNA EXISTENTE AOS USUARIOS DE PROCESSADORES DE TEXTOS E SEU MSX.

CHEGOU A REVOLUÇÃO **PERFIL**

TACO SOFTWARE

PERFIL

1.0	- CARREGAMENTO	PG 04
	PARTIDA A QUENTE	
	PARTIDA A FRIO	
	CONFIGURAÇÃO BÁSICA	
2.0	- DEMONSTRAÇÕES	PG 05
3.0	- UTILIZAÇÕES	PG 06
4.0	- ESTRUTURA	PG 07
	EDITOR DE ALFABETOS	
	EDITOR DE TEXTOS	
5.0	- EDITOR DE ALFABETOS E TIPOS	PG 08
	TELA	
	MATRIZ 8X8 E 16X16	
	MENU DE CORES	
	ME;ED	
	ÁREA DE DESENHO	
	MENU DE FIGURAS	
6.0	- EDITOR DE TEXTOS	PG 13
	TELA DO EDITOR	
	MOD. DIRETO	
	MOD. DE EDIÇÃO	
7.0	- BANCO DE ALFABETOS E TIPOS	PG 17
8.0	- PÁGINAS GRÁFICAS	PG 18
9.0	- COMANDOS	PG 19
	LIMPE	
	CLIC	
	LEIAM	
	LEIAF	
	GRAVM	
	IMPRIMA	
	DIRETORIO	
	TECLAS	
0.0	- MENSAGENS DE ERRO	PG 20
1.0	- DEFINIÇÃO DE CARACTERES	PG 22
	ORGANIZAÇÃO DA TABELA ASCII	
	TABELA ASCII Perfil	

PERFIL

1.0 - CARREGAMENTO

O CARREGAMENTO OU PARTIDA

PODEM SER:

- PARTIDA A QUENTE
- PARTIDA A FRIO

1.1 - PARTIDA A QUENTE

É A ENTRADA AUTOMÁTICA DO PROGRAMA ASSIM QUE O COMPUTADOR É LIGADO.

INSIRA O DISCO COM Perfil NO DRIVE "A", PRESSIONE <CONTROL> E LIGUE O SEU MSX.

1.2 - PARTIDA A FRIO

É A ENTRADA FORÇADA DE Perfil

-ESTANDO NO DISC BASIC DIGITE:

RUN"AUTOEXEC.BAS + <ENTER>

-ESTANDO NO SISTEMA OPERACIONAL DIGITE:

AUTOEXEC + <ENTER>

1.3 - EM AMBAS AS FORMAS DE CARREGAR

Perfil, É OBRIGATORIO PRESSIONAR <CONTROL> AO LIGARMOS O MSX

1.4 - CONFIGURAÇÃO BÁSICA

01 CPU MSX 64 KB

01 DISC DRIVE FACE SIMPLES,
DUPLA

01 TV OU MONITOR

01 IMPRESSORA GRÁFICA (OPCIONAL)

PERFIL

2.0 - DEMONSTRAÇÕES

PARA QUE VOCE POSSA PERCEBER O POTENCIAL DE `Perfil`, DE PARTIDA, ESCOLHA A OPÇÃO [2]-EDITOR DE TEXTOS.

DIGITE:

`LEIAM_DEN01` + <ENTER>

VOCE PERCEBERA QUE SE TRATA DE UM CALENDARIO.

TENTE IMPRIMI-LO (CAP 08).

APORTE <F1> E MOVIMENTE-SE ATRAVES DAS SETAS DIRECIONAIS, PARA QUE VOCE POSSA OBSERVAR MELHOR A PAGINA EDITADA.

OBS.: O SIMBOLO "_" SIGNIFICA QUE O USUARIO DEVE DEIXAR UM ESPAÇO EM BRANCO APOS O COMANDO.

PERFIL

3.0 - UTILIZAÇÕES

**Perfil, PODE SER USADO PARA
DIVERSOS FINS, TAIS COMO:**

- >IMPRESSÃO DE CARTAS ESTILIZADAS**
- >IMPRESSÃO DE FORMULARIOS**
- >IMPRESSÃO DE FICHAS DIVERSAS**
- >IMPRESSÃO DE CRACHAS**
- >IMPRESSÃO DE FIGURAS**
- >IMPRESSÃO DE FOTOLITOS**
- >IMPRESSÃO DE CONVITES**

**ENFIM EXERCITE SUA IMAGINAÇÃO
E DESCUBRA TODO POTENCIAL DE
Perfil, VOCE NÃO SE ARREPENDERA.**

PERFIL

4.0 - ESTRUTURA DE PERFIL

Perfil, é DIVIDIDO EM 02 (DOIS)
MÓDULOS DISTINTOS QUE SÃO:

- > [01] - EDITOR DE ALFABETOS E TIPOS
- > [02] - EDITOR DE TEXTOS

4.1 - EDITOR DE ALFABETOS E TIPOS

MÓDULO RESPONSÁVEL PELA
DEFINIÇÃO OU REDEFINIÇÃO DE
DE NOVOS ALFABETOS OU TIPOS.
MATRIZ 8X8 ,01-254 TIPOS
MATRIZ 16X16 ,01-062 TIPOS

4.2 - EDITOR DE TEXTOS

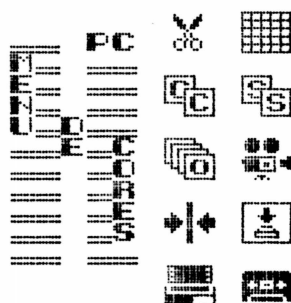
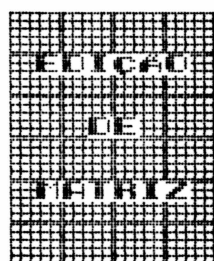
MÓDULO PRINCIPAL E RESPONSÁVEL
PELA EDIÇÃO E MONTAGEM DE
PÁGINAS.
NÚMERO MÁXIMO DE COLUNAS = 060
NÚMERO MÁXIMO DE LINHAS = 100

PERFIL

5.0 - EDITOR DE ALFABETOS E TIPOS
OPÇÃO [1] DO MENU PRINCIPAL.

- 1 - MATRIZ 16X16 (TECLADO)
- 2 - MATRIZ 16X16 (JOYSTICK)
- 3 - MATRIZ 8X8 (TECLADO)
- 4 - MATRIZ 8X8 (JOYSTICK)

APÓS A ESCOLHA VOCE ENTRARA NO
EDITOR DE ALFABETOS E TIPOS,
CONFORME O MENU ABAIXO:



ME:

ED:

<AREA DE>
<DESENHO>

PERFIL

- 5.1 - MATRIZ 16X16 OU 8X8**
CONFORME SUA OPÇÃO, A MATRIZ
TERÁ UMA DIMENSÃO DE 16X16 OU
8X8.

ESTA ÁREA SERVE PARA CONFECÇÃO
DE LETRAS OU TIPOS, PARA ACIONAR
OU EDITAR ESTE MODO PRESSIONE "E"

VOCE PERCEBERÁ QUE A SETA DE
ESPERA LOCALIZADA NO CANTO SUPERIOR
ESQUERDO SE DESLOCOU PARA A EDIÇÃO
DE MATRIZES.

- 5.2 - MENU DE CORES**
MENU PARA ESCOLHA DE CORES
PARA TINTA "TC" OU PARA COR
DO PAPEL "PC".

PARA ENTRAR NESTE MODO
PRESSIONE "C" (CORES).

- 5.3 - ME: ,ED: ,ÁREA DE DESENHO**


ME: SHAPE DE MEMÓRIA

ED: SHAPE EM EDIÇÃO


ÁREA DE DESENHO: MOSTRA SEM A
GRADE DA MATRIZ
O DESENHO
FORMADO OU EM
FORMAÇÃO.

PERFIL

5.4 - MENU DE FIGURAS


 : SELECIONA O NUMERO DO SHAPE, DE 0 A 253 ESTANDO NO MODO 8X8 OU DE 0 A 62 ESTANDO NO MODO 16X16. USE AS SETAS DIRECIONAIS PARA ALTERAR OS SHAPES EM "ME:" MEMORIA.

 : APAGA O SHAPE SELECIONADO EM "ME".

 : COPIA O SHAPE EM "ED:" EDIÇÃO PARA "ME:" MEMORIA.

USE "<, >" PARA ALTERAR O SHAPE EM "ED:" EDIÇÃO.

USE <ESPAÇO> PARA FINALIZAR.

 : TROCA O SHAPE EM "ED:" EDIÇÃO PARA O DE "ME:" MEMORIA.

USE "<, >" PARA ALTERAR SHAPE EM "ED:" USE <ESPAÇO> PARA FINALIZAR.

 : POSICIONAMENTO NA AREA DE DESENHO

1 LIMPA AREA - LIMPA AREA

2 POSIÇÃO - POSICIONA SHAPE

3 SAIR - VOLTA AO MENU

USE SETAS PARA MOVER OS SHAPES.

USE <ENTER> PARA RECUPERAR O SHAPE EM "ED:" EDIÇÃO.

USE "P" PARA ALTERAR CAMADA.

USE "<, >" PARA MODIFICAR O SHAPE EM "ED:" EDIÇÃO.

USE SOMENTE UM SHAPE POR CAMADA

PERFIL

••
☐: ANIMAÇÃO DE TIPOS

1 EDITA

<Q> QUADRO - NUMERO DE QUADROS (1-10)

<C> CAMADA - NUMERO DE CAMADAS (1-04)

<D> DIREÇÃO - DIREÇÃO DO MOVIMENTO

<M> MODO - EDITA/EXEC

TECLAS PRINCIPAIS DO MODO EDITA

<ENTER>, MOVE O SHAPE EM "ED:" EDIÇÃO
PARA A AREA DE ANIMAÇÃO.

"<, >", SELECIONAM O SHAPE EM "ED:"

<SETAS DIRECIONAIS>, POSICIONAM O
SHAPE NA AREA DE ANIMAÇÃO.

TECLAS PRINCIPAIS DO MODO EXEC


<SETAS DIRECIONAIS> E <ESPAÇO>, PARA
EXECUÇÃO DA ANIMAÇÃO.

2 LIMPA

APAGA AREA DE ANIMAÇÃO

⌘: <R> - ROTACIONA CHARACTER
<E> - ESPELHA CHARACTER
<I> - INVERTE CHARACTER COM FUNDO
<SETAS> - MOVIMENTOS PELA MATRIZ

PERFIL

: ENTRADA DE DADOS VIA TECLADO PARA
FORMAÇÃO DE SHAPES.
HEXADECIMAL (EX:FFFF)
DECIMAL (EX:10)
BINARIO (EX:11110101)

: IMPRESSÃO DE SHAPES

- 1 IMPRESSORA
SOMENTE MATRIZ
SOMENTE DADOS
MATRIZ + DADOS
- 2 VIDEO
IMPRIME NO VIDEO OS DADOS
NUMERICOS DOS SHAPES EM "ED:"

: MODO DE LEITURA E GRAVAÇÃO.

- 1 GRAV ARQ -GRAVA BANCO DE
CARACTERES
- 2 LEIA ARQ -CARREGA BLOCO
DE CARACTERES
- 3 GRAV PROGRAMA -GRAVA PROGRAMA
BASIC
- 4 LEIA MSX SET -CARREGA BANCO
DE CARACTERES
DA ROM MSX
- 5 DIRETORIO -MOSTRA DIRETORIO
DO DISCO
- 6 SAIR -VOLTA AO MENU DE
FIGURAS

PERFIL

6.0 - EDITOR DE TEXTOS

MODULO RESPONSÁVEL PELA EDIÇÃO DE TEXTOS. SEU DOMÍNIO É PONTO NOBRE PARA QUE O USUÁRIO POSSA APROVEITAR AO MÁXIMO TODO POTENCIAL DE Perfil.

6.1 - TELA DO EDITOR

TELA PARA EDIÇÃO DOS TEXTOS

```
=====
C:000 60  EDITA  001
L:000 100 M:    000 M:
TACO SOFTWARE - PERFIL  1.2
```

C: NÚMERO DA COLUNA (60)
L: NÚMERO DA LINHA (100)
EDITA/DIRETO: MODO DE EDIÇÃO
M: <CURSOR> DIREÇÃO DO CURSOR
DE ESCRITA
001: CARACTER CONTIDO NA
MEMÓRIA
M: MARCAÇÃO DE BLOCO

PERFIL

6.1 - MODO DIRETO

- <F1 >-SAI DO MODO DIRETO E VAI PARA O MODO DE EDIÇÃO**
- <F2 >-LIMPE ,LIMPA O TEXTO**
- <F3 >-CLIC ,LIGA/DESLIGA O SOM DO TECLADO**
- <F4 >-LEIAM ,CARREGA PAGINA .PPG**
- <F5 >-GRAVM ,GRAVA PAGINA .PPG**
- <F6 >-LEIAF ,CARREGA BANCO DE DE CARACTERES .PAL**
- <F7 >-PAGINA ,DIMENSIONA TAMANHO DA PAGINA**
- <F8 >-INPRIMA ,IMPRESSÃO DE PAGINA VIA IMPRESSORA**

6.2 - MODO DE EDIÇÃO - EDITA

- <F1 >-SAI DO MODO DE EDIÇÃO E
VAI PARA O MODO DIRETO**
- <F2 >-MODIFICA A COR USADA
<ESPAÇO>,TROCA
<ENTER >,FIXA**
- <F3 >-SELECIONA DIREÇÃO DO
CURSOR,FIXO OU SOLTO**
- <F4 >-RETROCEDE CARACTERE**
- <F5 >-AVANCA CARACATERE**
- <F6 >-COPIA BLOCO MARCADO
PARA A POSIÇÃO DO CURSOR**
- <F7 >-MOVE O BLOCO MARCADO PARA
A POSIÇÃO DO CURSOR**
- <F8 >-CENTRALIZA O BLOCO
MARCADO NA LINHA**

PERFIL

- <F9 >-DELETA O BLOCO MARCADO
NA LINHA O MODO DIRETO**
- <F10>-AJUSTA A MARGEM PARA A
COLUNA DO CURSOR**
- <INSERT>-INSERE CARACTERE
SELECIONADO POR <F4>
E <F5>**
- <SELECT>-SELECIONA MODO 8X8 OU
16X16**
- <HOME >-APAGA NA DIREÇÃO DO
CURSOR**
- <ESC >-MARCA INICIO E FIM DE
BLOCO.**
- <TAB >-TABULAÇÃO NA DIREÇÃO
DO CURSOR.**

PERFIL

7.0 - BANCO DE ALFABETOS E TIPOS
OS ALFABETOS DE PERFIL SÃO
NA EXTENSÃO:
NOME (MAX DE 8 CARACTERES).PAL

COMANDOS:

<LEIAF_>+NOME (SEM EXTENSÃO)

<GRAVM_>+NOME (SEM EXTENSÃO)

TAMANHO DO ARQUIVO:

DECIMAL/HEXADECIMAL

2.325 0915

ENDEREÇO DE ARMAZENAMENTO:

DECIMAL/HEXADECIMAL

53.500 D0FC

SETORES OCUPADOS:

06

7.1 - OBSERVAÇÕES IMPORTANTES
DEVE-SE SEGUIR A RISCA OS
ENDEREÇOS DO PADRÃO ASCII.
VEJA CAPITULO 11

PERFIL

8.0 - PAGINAS GRAFICAS

AS PAGINAS GRAFICAS DE Perfil,
SAO GRAVADAS NA EXTENÇÃO:

NOME(MAX DE 8 CARACTERES).PPG

COMANDOS:

<LEIAM_>+NOME (SEM EXTENÇÃO)

<GRAVM_>+NOME (SEM EXTENÇÃO)

TAMANHO DO ARQUIVO:

DECIMAL/HEXADECIMAL

8.325 2085

ENDEREÇO DE ARMAZENAMENTO:

DECIMAL/HEXADECIMAL

47.500

SETORES OCUPADOS:

18

PERFIL

9.0 - COMANDOS

NOME	FUNÇÃO	SINTAXE
LIMPE	LIMPEZA DA TELA DE EDIÇÃO	LIMPE
CLIC	LIGA/DESLIGA O SOM DO TECLADO	CLIC
LEIAM	CARREGA PAGINA GRAVADA (.PPG)	LEIAM_XXXXXXXX (SEM EXTENÇÃO)
LEIAF	CARREGA BANCO DE CARACTERES (.PAL)	LEIAF_XXXXXXXX (SEM EXTENÇÃO)
GRAVM	GRAVA PAGINA (.PPG)	GRAVM_XXXXXXXX (SEM EXTENÇÃO)
IMPRIMA	IMPRESSÃO ATRAVES DA IMPRESSORA	IMPRIMA
DIRETORIO	EXIBE DIRETORIO DO DISCO	DIRETORIO

9.1 - TECLAS - EDITOR DE ALFABETOS

TECLA	FUNÇÃO
"E"	EDITA MATRIZ PARA CRIAÇÃO DE ALFABETOS E TIPOS
"C"	EDITA MENU DE CORES
"M"	EDITA MENU DE FIGURAS

PERFIL

10.0 - MENSAGENS DE ERRO

ERRO *** NOTIVO *******

**ARQ INEXISTENTE NOME DE ARQ NAO EXISTE
NO DISCO CHAMADO**

**DISCO CHEIO NAO EXISTE MAIS ESPACO
LIVRE PARA SER GRAVADO
NO DISCO**

**DISCO PROTEGIDO DISCO COM PROTECAO
INTERNA OU EXTERNA**

ERRO DE E/S ERRO DE ENTRADA E SAIDA

**INTERRUPCAO PARADA ANTES DO FINAL
FORCADA DE UMA INSTRUCAO DO
PROGRAMA**

**ERRO OPERACIONAL ERRO EM EXTENCAO, NOME
NAO DEFINIDO**

**ERRO DE SINTAXE COMANDO OU FUNCAO COM
SINTAXE ERRADA**

**SEM ARQUIVO NAO EXISTE ARQUIVO
SOLICITADO**

**PAGINA GRANDE NUMERO DE PAGINA FORA
DE LIMITE**

**NUMERO EXCEDE NUMERO FORA DA FAIXA
LIMITE DE 0 A 255**

PERFIL

ERRO	MOTIVO
ACESSO INCORRETO	COMANDO OU FUNÇÃO
	INADEQUADO
BLOCO EXTENSO	TENTATIVA DE MARCAR OU
	TRANSFERIR UM BLOCO
	FORA DE LIMITE DE 255
	CARACTERES
MARQUE BLOCO ?	TENTATIVA DE COPIAR,
	CENTRALIZAR, APAGAR UM
	BLOCO NAO MARCADO
DISCO VAZIO	DISCO NAO CONTEM
	ARQUIVOS

PERFIL

11.0 - DEFINIÇÃO DE CARACTERES

NORMALMENTE USADA EM COMPUTAÇÃO A TABELA ASCII FOI AMPLIADA PARA QUE MSX POSSUA FLEXIBILIDADE MESMO TRABALHANDO EM MODO TEXTO.

ASCII PADRÃO LIMITA-SE A 96 SIMBOLOS GRAFICOS E 32 CODIGOS HABILITA A MANIPULAR O VIDEO DE MESMA FORMA QUE O DATILOGRAFO TABULA, CENTRALIZA OU POSICIONA SUA MAQUINA ONDE DESEJA EXIBIR SEU TEXTO.

EM MSX, TAIS CODIGOS EXISTEM, POREM, SIMULTANEAMENTE DEFINEM GRAFICOS DE ACORDO COM O GOSTO DO USUARIO.

AMPLIANDO TAL CONCEITO, MSX POSSUI 256 CARACTERES OS QUAIS PODEM SER DE TODO ALTERADOS, POREM TORNA-SE INCOVENIENTE O RE-DESENHO DOS TIPOS DOS TIPOS PRE-DEFINIDOS EM SEU TECLADO, HAJA VISTO A DISCREPANCIA ENTRE TECLADO E CODIGOS ASCII.

PERFIL

**11.1 - ORGANIZAÇÃO TABELA ASCII
EM PADRÃO MSX, ASCII ASSUME
NOVAS DIMENSÕES;**

EM Perfil, OS CÓDIGOS ENTRE
001 A 031 POSSUEM VARIAS
DEFINIÇÕES PADRÃO, TRAZIDAS DE
DISQUETE OU PROVENIENTES DO
CONJUNTO ORIGINAL MSX.

ENTRE OS CÓDIGOS 032 A 127
ALOJA-SE OS SIMBOLOS
CORRESPONDENTES AO TECLADO.

A PARTIR DO CÓDIGO 128,
CARACTERES PODEM SER REDEFINIDOS
A GOSTO DO USUARIO, POREM TAIS
CÓDIGOS NAO PERTENCEM A ASCII
PADRÃO, SENDO OS TAIS
PRE-DEFINIDOS DADA A PARTIDA DO
PROGRAMA.

11.2 - TABELA ASCII Perfil

CARACTERES:

001 A 031-CARACTERES ESPECIAIS MSX
(REDEFINIVEIS)

*032 A 127-PASSIVEIS DE REDEFINIÇÃO
128 A 253-CARACTERES REDEFINIVEIS

OBS.: NAO PODERAO SER USADOS OS CÓDIGOS
000, 254 E 255

PERFIL

- * ALTERAR TAL GRUPO IMPLICA EM PROVAVEL DISCREPANCIA ENTRE OS TIPOS IMPRESSOS NO TECLADO E OS TIPOS IMPRESSOS NO TECLADO E OS RESPECTIVOS CARACTERES.

NAO HA BLOQUEIOS, POIS O USUARIO EXPERIENTE DEVE TER ACESSO A TODO O POTENCIAL DISPONIVEL, TANTO MENTAL QUANTO ELETRONICO.