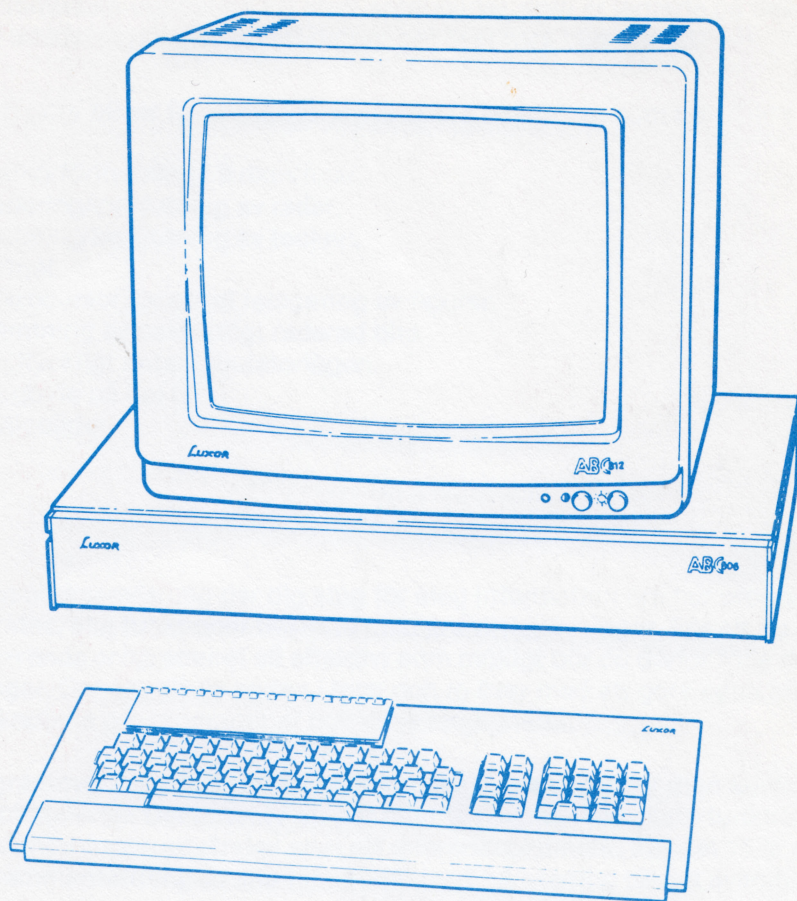


LUXOR

Datorer



TELEDATAINMATNING 800/806

Detta dokument får inte utan vårt medgivande kopieras eller på annat sätt mångfaldigas. Överträdelse kan komma att beivras.

Luxor Datorer AB

Luxor Datorer AB ansvarar ej för att denna bruksanvisning till alla delar överensstämmer med andra programversioner än den till vilken bruksanvisningen levererats.

Förord

TELEDAINMATNING 800/806 är ett program som används för att lägga in information i teledatasystem (videotextsystem). Med programmet kan man bl a:

- Söka information i de flesta europeiska teledatasystem.
- Lägga in information i dessa system.
- Göra teledatainformation lokalt.
- Lagra och hämta information på flexskiva.
- Skriva ut teledatabilder på skrivare med eller utan grafik.
- Kommunicera med alla hastigheter mellan 75 och 9600 baud.
- Lagra bilder temporärt i datorns RAM-minne.
- Automatiskt uppdatera ett stort antal bilder, som är lagrade på flexskiva, till teledatasystem utan att datorn behöver vara bemannad.

För att göra bilder finns många användbara funktioner som t ex:

- Markörflyttning i 9 riktningar.
- Radering/inskjutning av rader.
- Radering/inskjutning av tecken.
- Rutnät.
- Mikrocursor för enkel redigering av figurer.
- Hämtning av oavsiktligt raderad bild.
- Godtyckligt antal tabulatorlägen.
- Färgbyte på hel bild.
- Hjälpbilder.

Denna bruksanvisning ger dig steg för steg information om hur programmet kan användas, alla funktioner beskrivs med praktiska övningar. För att du ska lära dig använda programmet så effektivt som möjligt bör du därför följa dessa övningar. Genom att du sedan i lugn och ro övar med att göra egna bilder ökar kunskaperna om programmet och dess möjligheter.

I programmet finns hjälpbilder som kortfattat beskriver hur man använder de olika funktionerna. Det innebär att när man lärt sig de vanligaste funktionerna kan bruksanvisningen användas som ett referensdokument. Kapitel 15 är en alfabetisk sammanfattning av alla funktioner med hänvisning till det avsnitt där funktionen beskrivs.

TELEDAINMATNING 800/806 kan användas på ABC 800C, ABC 800M med specialtangentbord och på ABC 806. På grund av olikheter mellan dessa datorer får programmet något olika egenskaper beroende på vilken dator som används. Dessa skillnader framgår dock av den fortsatta texten.

Med programmets hjälp kan datorn också användas för att:

- Göra bilder som endast används lokalt t ex i undervisning.
- Göra overheadbilder med grafiska symboler.

När olika knappsekvenser beskrivs har följande konvention använts:

CTRL + A betyder att tangenten A ska tryckas ner medan CTRL-tangenten hålls nertryckt.

PF1 — M betyder att först ska man göra en tryckning på tangenten PF1 och därefter en tryckning på tangenten M.

Markören är den lysande rektangeln på skärmen som talar om var nästa grafiska eller alfanumeriska tecken kommer att skrivas.

Kommunikationen med olika databaser görs efter lite olika regler varför bruksanvisningen för aktuell databas måste studeras.

© Copyright 1984, Luxor Datorer AB, Motala

Innehåll

1	Vilken utrustning behövs	1
2	Start	2
3	Stopp	2
4	Kommunikation med databas	3
4.1	Uppringning	3
4.2	Automatisk inloggning	3
4.3	Terminalstandard	3
4.4	Insändning av bild	4
4.5	Speciella egenskaper för ABC 806	4
5	Bildframställning	5
5.1	Omkoppling linje — lokal	5
5.2	Hjälpbilder	5
5.3	Radering av skärm	6
5.4	Markörförflyttning	6
5.5	Tabulatorer	7
5.6	Radering	8
5.7	Grafik	9
5.8	Styrtecken	9
5.9	Grafikuppbyggnad	10
5.10	Mikrocursor	12
5.11	Tillfällig minneslagring	13
5.12	Radkopiering	13
5.13	Färgbyte	14
5.14	Övriga styrtecken	15
6	Bildhantering	16
6.1	Lagring av bild	16
6.2	Framtagning av bild	16
6.3	Radering av bild	16
6.4	Sändning av bild direkt från flexskiva	17
6.5	Utskrift	17
6.6	Föregående bild	18
6.7	Egna hjälpbilder	18
7	Automatisk uppdatering	19

8	Parameterlista	20
9	Bibliotekslista	21
10	Standard/specialtangentbord	21
11	Joblista	22
12	Automat	23
12.1	Funktion	23
12.2	Förberedelser	23
12.3	Start av automatisk uppdatering	24
12.4	Feltext	25
13	Slinga	26
13.1	Funktion	26
13.2	Definiera en slinga	26
13.3	Starta visning av slinga	27
14	Bilagor	
1	Tangenter	28
2	Funktionstangenter för ABC 806 och ABC 800C med specialtangentbord	29
3	Attribut	30
4	Kommandon	31
5	Tangentfunktioner för standardtangentbord	32
6	Mikrocursor för standardtangentbord	33
7	Tangentkoder för grafiktecken	34
15	Sammanfattning av funktioner	35

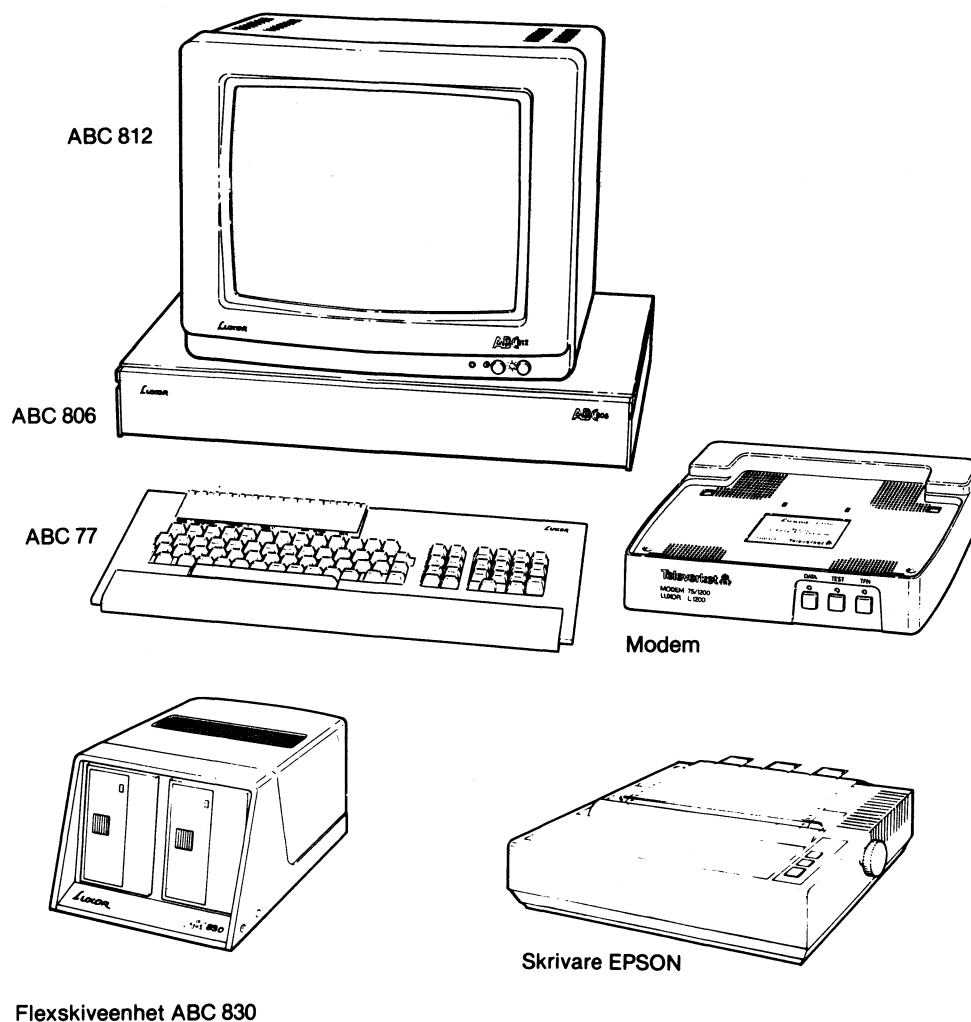
1 Vilken utrustning behövs

Följande utrustning måste alltid finnas:

- Dator ABC 800C, eller ABC 806.
Datorn skall vara inställd för split-speed, se respektive bruksanvisning.
- Flexskiveenhet.
- Modem med V.24 gränssnitt. Antingen 75/1200, t ex Luxor L1200, eller Datel 2 x 1200 FD som båda beställs från televerket.
- Modemkabel. Ansluts mellan CH.B på baksidan av datorn och modemet.

Dessutom kan man ansluta:

- Skrivare Epson MX80, Epson RX80 med PROM för teledata, alternativt Olivetti JP 101 med PROM för teledata. Skrivaren ska vara inställd för hastigheten 2400 baud. Skrivaren ansluts till datorns utgång CH.A.



2 Start

Slå till strömmen till datorn, flexskiveenheten och eventuell skrivare. Kontrollera att inga flexskivor sitter i när du slår på eller av strömmen.

Sätt i programskivan i valfri drivenhet och stäng luckan. Vid tveksamhet om åt vilket håll flexskivan ska vändas, se dokumentation för respektive flexskiveenhet.

Tryck in RESET-knappen.

När inladdningen av programmet är klar visas en menybild på skärmen med aktuell datahastighet och programversion på översta raden. Kontrollera att datahastigheten stämmer med det modem som är anslutet. Om inte, se avsnitt PARAMETERLISTA.

Nu befinner sig programmet i linjeläge, vilket innebär att man kan ringa upp någon databas.

Vissa kommandon kräver att programskivan sitter kvar i flexskiveenheten. Låt därför skivan sitta kvar medan programmet används men ta ut den innan strömmen stängs av.

Observera att programmet endast kan startas med RESET-knappen (autostart). Om det sitter en flexskiva med autostartfunktion i någon annan drivenhet där datorn först söker efter ett program, kommer programmet inte att starta.

Sätt en dataskiva i den lediga drivenheten.

3 Stopp

När programmet ska stängas av ger man kommandot.

CTRL + A — STOP — RETURN

4 Kommunikation med databas

4.1 Uppringning

Beroende på vilket modem man använder kan proceduren tillgå på olika sätt men det vanligaste är följande:

- Se till att programmet är i linjeläge. Om inte tryck en gång på PF2. Rätt läge indikeras med att det skrivs LINJE i övre högra hörnet på bildskärmen.
- Lyft på telefonluren och slå det aktuella numret till databasen.
- Vänta tills det hörs en ton som är högre än den normala svarstonen i telefonen. På vissa modem ska man trycka på en Data/tal-knapp. Andra modem gör automatisk omkoppling till dataläge när den hör svarstonen från modemmet vid databasen.
- Lägg på luren när det börjar komma upp tecken på bildskärmen.

4.2 Automatisk inloggning

Programmet innehåller möjlighet till automatisk inloggning. Man ska för att utnyttja denna funktion lägga in sitt abonnentnummer och lösenord enligt avsnittet PARAMETERLISTA. Om den automatiska inloggningen utnyttjas kommer man direkt till startbilden, såvida man inte har lagt in extra lösenord.

4.3 Terminalstandard

Programmet innehåller de funktioner som benämns terminaltyp 1 i datavision. Jämfört med terminaltyp 0 innebär detta att det finns funktioner för direktadressering av markören, vilket ger färre störningar när man fyller i bilder med formulär. Om flera lika tecken förekommer finns en repetitionsfunktion som förkortar sändningstiden.

Programmet klarar att ta emot s k kompositionskod, vilket innebär att accenterade tecken kodas som en kombination av accenten och ett grundtecken. Om tecknet inte finns i repertoaren visas endast grundtecknet utan accent. Denna funktion är inlagd som en förberedelse för den kommande s k CEPT-standard.

Med programmet kan man välja om man vill sända in bilder enligt terminaltyp 0 eller 1. Fördelen med typ 1 är att bilden normalt komprimeras mellan 30—50%, vilket sparar lagringskostnad och sändningstid. Dessa bilder kan tas emot av alla videotextterminaler från Luxor. På vissa andra fabrikat som ännu ej fått dessa funktioner blir bilden förvanskad. Vill man vara säker på att nå alla terminaler, lagrar man enligt typ 0.

4.4 Insändning av bild

Det finns två olika sätt att sända in en bild till databasen.

När man sänder in en bild till datavisionssystemet sker en automatisk handskakning mellan databasen och programmet när man har skrivit kommandot för uppdatering, t ex ! — U — #. Att sändning pågår syns i skärmens övre högra hörn.

För databaser med sk on-line editor måste användaren starta insändning av den lokalt editerade bilden med kommandot:

CTRL + A — SÄND — RETURN

4.5 Speciella egenskaper för ABC 806

Vissa bilder som mottas kan få ett underligt utseende, beroende på olika orsaker. På bilder där man använder dubbel höjd och bakgrundsfärg blir det ibland ett svart band på den undre av de rader som dubbel-höjd tecknen upptar. Detta beror på att äldre terminaler inte följer standard, och att informationslämnarna inte har haft möjlighet att kontrollera att bilden blivit rätt. Korrigera dessa bilder, antingen genom att lägga in bakgrund på den undre raden, eller genom att lägga styrtecknet för dubbel höjd före styrtecknet för ny bakgrund.

ABC 806 klarar av understrykning, vilket äldre terminaler inte gör. Eftersom det enligt standarden är samma kod för separerad grafik som för understrykning, finns det många äldre bilder där texten har blivit understruken om den ligger på samma rad som figurer med separerad grafik. Korrigera dessa bilder genom att lägga in styrtecknet för slut på understrykning (PF1-Y).

5 Bildframställning

5.1 Omkoppling linje — lokal

Tryck ner tangenten PF2.

Datorn kopplas om till lokal mod. Detta innebär att det går att skapa olika bilder på skärmen för lagring på flexskiva eller i datorns RAM-minne. Bilderna kan sedan i linjeläge överföras till önskad videotexdatabas. Mer om detta nedan.

Den närmast följande texten är att betrakta som en knappövning för att du som användare ska få en känsla för de olika tangenternas funktion. För att riktigt kunna utnyttja systemets möjligheter återstår sedan inget annat än egna övningar framför skärmen.

PF2 kopplar om mellan linje och lokal.

5.2 Hjälpbilder

Tryck ner tangenten PF8.

På skärmen skrivs nu en hjälpmeny. Denna meny kommer alltid fram på skärmen när PF8 trycks ner.

0 — Återgå till editering.

Tryck ner tangenten 0 varvid föregående bild återkommer. Tryck åter på PF8.

1 — Lista över kommandon.

Tryck ner tangent 1. Hjälpbild 1 skrivs nu på skärmen. Denna bild förklarar en del av de kommandon som kan ges.

2 — Funktionstangenter.

Tryck ner tangent 2. På skärmen skrivs då Hjälpbild 2 som beskriver de olika funktionstangenterna. Tryck på tangent 0.

PF8 ger hjälpmeny

5.3 Radering av skärm

Tryck samtidigt ner tangenterna CTRL och L. All text försvinner då från skärmen och kvar finns endast den vita markören.

Detta händer alltid när dessa tangenter trycks ner och datorn är i lokal mod.

CTRL + L raderar skärm

5.4 Markörflyttning

Siffergruppen längst till höger på tangentbordet används för att flytta markören.

↖	↑	↗	*
←	↖	→	#
↙	↓	↘	*↑*
← DEL	CE	LINJE	↓
INS →			

De tangenter som är märkta med pilar används för att styra markören i önskad riktning.

Tryck en gång på tangenten →. Markören flyttar sig då ett steg åt höger. Tryck ner tangenten och håll den nertryckt. Markören åker då över skärmen från vänster till höger.

Tryck på tangenten ↖. Markören flyttar sig nu snett upp på vänster.

Tryck på tangenten i mitten. Detta medför att markören hamnar i lägre Home, d v s uppe i vänstra hörnet.

Ovanstående gäller inte om du har en ABC 800C med standardtangentbord. Se i stället bilaga 5.

Skriv någonting på skärmen med de alfanumeriska tangenterna. När raden är full, hoppar markören automatiskt till nästa rad. Retur tangenten kan också användas. Tryck ner tangenten PF3. Ett rött rutnät tänds på skärmen om datorn är utrustad med HR-kort för grafisk högupplösning. Gäller alltid för ABC 806.

Tryck på tangenten PF4. Rutnätet blir nu grönt i stället. Rutnätet anger den bildyta som kan användas på skärmen så när som på första och sista raden. Dessa båda rader är reserverade av systemet för diverse information som t ex tabulatorplacering.

Tryck återigen på PF4, vilket medför att rutnätet försvinner. Rutnäten kan alltid tas fram för att underlätta arbetet eller för kontroll av bildytan.

Styrtangenterna förflyttar markören PF3 ger rött rutnät PF4 ger grönt rutnät
--

5.5 Tabulatorer

Radera skärmen med CTRL och L.

Tryck ner PF5. Förflytta markören ca 10 steg åt höger med styrtangenten →.

Tryck återigen på PF5.

TVå stycken tabulatorer är nu satta på skärmen.

Fram- → och backstegningstangenten ← kan användas för att förflytta markören mellan tabulatorerna. Returrtangenten backar markören till nästa tabulator och ny rad.

Skriv någonting och prova med att hoppa mellan tabulatorerna.

Använd någon av fram- eller backstegningstangenterna och placera markören på en rad rakt under en tabulator. Tryck ner CTRL och PF5 samtidigt.

Tabulatorn rakt över markören raderas.

Ta bort även de andra tabulatorerna och radera skärmen.

Tabulatorerna raderas inte vid radering av skärmen.

PF5 sätter tabulator CTRL + PF5 raderar tabulator
--

5.6 Radering

Skriv "felsrift" på skärmen.

Använd styrtangenterna och positionerna markören rakt över r i "felsrift".

Tryck ner tangenten PF7, varvid ett blanktecken skjuts in mellan s och r. Skriv k och ändringen är klar. I stället för PF7 kan SHIFT + styrtangenten \rightarrow användas.

Vid samtidig nertryckning av CTRL + PF7 raderas tecknet under markören. Nedtryckning av styrtangenten \leftarrow ger samma funktion.

Prova med att radera och skriva in nya tecken.

Om PF7 eller SHIFT + \rightarrow hålls nertryckta åker alla tecken till höger om markören åt höger. När tecknen kommer till högra kanten händer följande vid:

PF7 tecknet försvinner men återkommer längst till vänster på nästa rad.

SHIFT + \rightarrow tecknet raderas.

Sätt några tabulatorer på skärmen och skriv text mellan dessa.

Flytta markören till vänstra kanten på en rad med text. Tryck ner PF7 och håll den nertryckt. Texten fram till nästa tabulator åker då åt höger och återkommer på nästa rad.

Tryck på CTRL + PF7 så flyttas texten tillbaka.

Tryck nu en gång på SHIFT + \rightarrow . Hela raden på skärmen flyttas då ett steg åt höger, alltså inte bara mellan tabulatorerna.

Tryck på styrtangenten CE. Hela raden till höger om markören raderas då.

Radera hela skärmen och ta bort tabulatorerna.

PF7	Skjuter in ett blanktecken och flyttar texten fram till nästföljande tabulator ett steg åt höger.
CTRL + PF7	Raderar tecknet under markören och flyttar texten från nästföljande tabulator ett steg åt vänster.
SHIFT + \rightarrow	Skjuter in ett blanktecken och flyttar hela raden ett steg åt höger. Tecknet i sista positionen på raden går förlorat.
\leftarrow	Raderar tecknet under markören och flyttar hela raden ett steg åt vänster.
CE	Raderar hela raden till höger om markören.

OBS! PF7 och CTRL + PF7 påverkar även efterföljande rader.

5.7 Grafik

Tryck samtidigt ner tangenterna CTRL + A.

Skriv därefter GRAF (gemena bokstäver går också bra) och tryck på RETURN.

På skärmen visas de olika färgalternativen.

Tryck t ex på tangent 3, vilket är detsamma som gult.

Vad som nu har hänt är att på skärmen finns ett antal styrtecken, som anger att i stället för bokstäver ska det bildas ett grafiskt mönster vid skrift.

CTRL + A — graf — RETURN ger grafisk mod på hela skärmen

5.8 Styrtecken

Tryck samtidigt på tangenterna CTRL + PF1.

Datorn kopplas då om till styrtecken mod och på skärmen visas de styrtecken som för tillfället finns. I detta fall finns i vänstra kanten styrtecknet för gul grafik, dvs S, se även bilaga 3. Bilagan visar vilka tecken som erhålls på skärmen för de olika tangenterna när datorn är i grafisk mod.

Styrtecknet tar en position på skärmen och påverkar alla efterföljande tecken till radens slut, eller till första motsägande styrtecken. Grön grafik är t ex motsä- gande till gul grafik men inte till dubbel höjd.

Att ett tecken ska tolkas som styrtecken anges med koden ESCAPE följt av det aktuella tecknet. Koden ESCAPE anges genom att tangenten PF1 trycks ner. Mer om detta i texten nedan.

Tryck ner tangenten PF2 så att datorn återgår till lokal mod.

CTRL + PF1 kopplar om datorn till styrteckenmod.

5.9 Grafikuppbyggnad

Tryck ner några godtyckliga tangenter t ex q w e r t. På skärmen bildas nu ett grafiskt mönster. Jämför detta mönster med de tecken som visas i bilaga 7 för respektive tangent.

Tryck på någon av tangenterna PF3 eller PF4 (rutnät) så att skärmens skrivbara område visas. Fortsätt att trycka på valfria tangenter tills markören hoppar till första positionen på nästa rad.

OBS! För varje ny rad gäller: Vitt-alfanumeriskt tecken, synliga tecken, svart bakgrund, normal höjd, fasta tecken, normal grafik, styrtecken under blanktecken.

Tryck på tangenten G. I stället för det grafiska tecknet skrevs nu g, eftersom styrtecknet försvann enligt OBS ovan.

Tryck på CTRL + PF1 och kontrollera. Återgå till lokalläge med PF2.

Backa markören med styrtangenten ← så att den står rakt över g.

Tryck på PF1, vilket är detsamma som kod ESCAPE enligt 5.8 ovan.

Tryck därefter samtidigt på SHIFT + 3 (gul). Styrtecknet för gul grafik är nu åter satt.

Koppla om till styrteckenmod och kontrollera (CTRL + PF1). Återgå till lokal mod (PF2).

Tryck ner några valfria tangenter och därefter RETURN.

Tryck ner styrtangenten → en gång och därefter några valfria tangenter.

Styrtecknet för denna rad ligger nu kvar, eftersom markören flyttas till position två med styrtangenten. Mellanslagstangenten kan inte användas för dessa hopp, eftersom denna tangent raderar underliggande tecken.

Ett annat sätt att undvika radering är att sätta en tabulator i position 2 och därefter återföra markören till vänsterkanten med tangenten RETURN.

Prova. Hur en tabulator sattes framgick ju av texten under 5.5.

Radera skärmen (CTRL + L).

Flytta ner markören ett steg (första och sista raden är reserverade för systemet). När kommandot GRAF ges enligt ovan hamnar markören automatiskt på rad två position två.

Tryck på PF1 och därefter SHIFT + 1 (röd). Skriv några tecken. Tryck återigen på PF1 samt SHIFT + valfri färg. På skärmen finns nu styrtecken för olika färger på de grafiska tecknen.

Tryck på PF1 och därefter någon av färgtangenterna. Skriv några bokstäver. Detta var styrtecknet för färg på de alfanumeriska tecknen.

Tabulatorer och raderingar kan göras precis likadant som enligt 5.5 och 5.6 ovan.

När datorn är i grafisk mod kan hela markörens plats fyllas med ett färgtecken genom samtidig nertryckning av CTRL + >, se kod 127 i bilaga 7. Prova enligt följande knappsekvens.

RETURN — PF1 — SHIFT + 2 — CTRL + > (5—6 gånger).

På skärmen bildas nu en grön linje.

Tryck på PF1 — SHIFT + 3 — CTRL + > så att linjen byter färg till gul.

Mellan färgerna blev det ett blanktecken, vilket är helt riktigt enligt 5.8 ovan. Styrtecknet tar ju en position på skärmen.

Ett sätt att undvika detta är att göra enligt följande knappsekvens.

RETURN — PF1 — ü (tyskt y) — PF1 — SHIFT + 1 — CTRL + > (5—6 gånger)
— PF1 — SHIFT + 2 — CTRL + >.

Skillnaden mot föregående är att styrtecknet ü har satts. Detta innebär att grafiska tecken kan byggas över styrtecken. Tecknet kan sättas var som helst på en rad och gäller raden ut.

Gå över i styrmod och kontrollera hur tecknen ligger.

OBS! Om markören placeras över ett styrtecken i styrmod försvinner tecknet vid återgång till lokal mod. Ett nytt styrtecken måste då sättas.

PF1 — SHIFT + valfri färg ger grafiska tecken tills nytt styrtecken ges.

PF1 — valfri färg ger färg på de alfanumeriska tecknen.

CTRL + > i grafisk mod ger fyllda tecken.

PF1 — ü möjliggör grafiskt tecken över styrtecken.

5.10 Mikrocursor

Sätt skärmen i grafisk mod.

CTRL + L (radera skärmen) — CTRL + A — GRAF — RETURN — 3.

Tryck samtidigt ner tangenterna CTRL + PF2.

På skärmen börjar nu en mikrocursor att blinka. Mikrocursorn förflyttas med hjälp av styrtangenterna.

Prova.

Tryck ner CTRL och någon av styrtangenterna. Mikrocursorn kommer då att rita en linje.

Tryck ner SHIFT och backa utmed samma linje.

Linjen raderas då.

Styrtecken raderas inte av mikrocursorn.

Tryck på styrtangenten Home (knappen i mitten). Över mikrocursorn tänds då markören och visar var någonstans mikrocursorn befinner sig. Återgå genom att trycka på valfri tangent.

Ett annat sätt är att trycka ner PF2 samt någon av PF3 eller PF4 och därefter återgå till mikromod (CTRL + PF2).

För att ta bort rutnätet måste återgång till lokal mod göras.

CTRL + PF2 tänds mikrocursorn.

CTRL + styrtangent ritat linje.

SHIFT + styrtangent raderar linje.

HOME tänds markören.

PF2 — PF3/PF4 — CTRL + PF2 ger rutnät.

5.11 Tillfällig minneslagring

Sätt datorn i mikro mod.

Rita en enkel figur och tryck på PF2.

Tryck ner CTRL + PF3.

Bilden har nu lagrats undan i ett lokalt läs- och skrivminne. Återgå till mikro mod.

Fortsätt och rita på bilden. Gå över i lokal mod.

Tryck ner CTRL + PF4.

Den tidigare undanlagrade bilden kommer då tillbaka.

Detta är ett sätt att under arbetets gång successivt lagra undan en bild alltefter-
som den blir färdig. Om t ex en felaktig tangent skulle tryckas ner som förstör
bilden kan då den lagrade bilden enkelt tas fram för fortsatt arbete.

Prova.

CTRL + PF3 lagrar undan aktuell bild.

CTRL + PF4 tar fram lagrad bild.

5.12 Radkopiering

Radera skärmen och sätt datorn i grafisk mod.

Flytta in markören en bit på skärmen.

Tryck ner några valfria tangenter.

Tryck ner styrtangenten LINJE.

Raden kommer då att kopieras så länge tangenten hålls nertryckt.

Tryck ner tangenterna SHIFT + LINJE.

Detta innebär att raden som markören står på raderas.

LINJE raderar den rad som markören står på.

SHIFT + LINJE kopierar raden som markören står på.

5.13 Färgbyte

Behåll den bild som du just gjort i samband med radkopiering.

Tryck ner CTRL + PF8.

Längst ner på skärmen ställer nu datorn frågan

TEXT ELLER GRAFIK?

Besvara frågan med tangent 1 för text och tangent 2 för grafik.

Datorn frågar då vilken färg du vill byta

VILKEN FÄRG SKA BYTAS?

Besvara frågan genom att trycka ner den färgtangent som svarar mot den färg som ska bytas. Nästa fråga blir då vilken den nya färgen ska vara

ÖNSKAD FÄRG?

Tryck ner önskad tangent och färgen ändras på skärmen.

Skriv in några texter på skärmen men använd olika färger. Prova därefter med att byta färger enligt texten ovan.

Tryck på CTRL + PF8.

Svara 1 på frågan text eller grafik.

Svara 0 på frågan vilken färg skall bytas.

Svara 1 på önskad färg.

I första positionen på varje rad har styrtecknet för röd text lagts in. Kontrollera genom att skriva några bokstäver på bildskärmen.

Tryck på CTRL + PF8.

Svara 1 på frågan text eller grafik.

Svara 1 på frågan vilken färg som skall bytas.

Svara 0 på frågan önskad färg.

Alla styrtecken för röd text har nu tagits bort från bildskärmen.

CTRL + PF8 byter färg på text eller grafik som finns på skärmen.
--

5.14 Övriga styrtecken

Sätt datorn i grafisk mod och välj gul grafik.

Tryck ner PF1 — Å. Hela raden från styrtecknet får färgstyrtecknets färg, d v s gul.

Tryck ner PF1 — M varvid även nästa rad blir gul.

Tryck ner PF1 — 4 (blå) och skriv två—tre bokstäver.

Tryck ner PF1 — H och skriv två—tre bokstäver.

Tryck ner PF1 — I och skriv ytterligare några bokstäver.

Tryck ner PF1 — SHIFT + 2 (grön) och tryck på några valfria tangenter.

Använd styrtangenterna och positionera markören en bit in på en ny rad.

Tryck ner PF1 — Z samt några valfria tangenter. På skärmen bildas då grafiken separerad. På ABC 806 blir det understrykning.

Tryck på PF1 — M och några valfria tangenter.

Den separerade grafiken visas nu med dubbel höjd.

Tryck på PF1 — Y — PF1 — L samt tryck ner några valfria tangenter. Normal grafik med normal höjd bildas nu.

Tryck ner PF1 — 4 (blå) — PF1 — Å. Resten av raden blir då blå.

Gå över i styr mod och titta på vilka styrtecken som finns på skärmen.

Återgå till lokal mod och radera skärmen.

PF1 — Å ger ny bakgrundsfärg.
PF1 — Ö ger svart bakgrundsfärg.

PF1 — M ger dubbel höjd.
PF1 — L ger normal höjd.

PF1 — H ger blinkande tecken.
PF1 — I ger fasta tecken.

PF1 — Z ger separerad grafik eller understruken text
PF1 — Y ger normal grafik.

6 Bildhantering

6.1 Lagring av bild

Återstarta programmet med RESET-knappen på datorns baksida. Gå över i lokal mod (PF2) och sätt datorn i grafisk mod (CTRL + A — graf — RETURN — valfri färg).

Bygg en egen bild med grafik och text.

När bilden är klar tryck på CTRL + A och skriv SAVE samt dina egna initialer och tryck på RETURN.

Bilden på skärmen lagras nu undan på dataskivan i flexskiveenheten.

CTRL + A — SAVE — NAMN — RETURN lagrar den bild som finns på skärmen.

6.2 Framtagning av bild

Radera skärmen.

Tryck på CTRL + A och skriv LOAD samt dina egna initialer och tryck på RETURN.

På skärmen byggs då den tidigare undanlagrade bilden.

CTRL + A — LOAD — NAMN — RETURN hämtar fram bilden med aktuellt namn.

6.3 Radering av bild

Med kommandot UNSAVE samt ett namn raderas bilden på flexskivan med det namnet.

CTRL + A — UNSAVE — NAMN — RETURN raderar bilden på flexskivan.

6.4 Sändning av bild direkt från flexskiva

När en bild är klar kan den sändas till lämplig databas, se punkt 4.4 och bruksanvisningen för aktuell databas.

I stället för att sända bilden när den är framme på skärmen kan den hämtas och överföras direkt från flexskivan, lagrad enligt 6.1 ovan.

Kommandot för att sända en bild på detta sätt är CTRL + A — OPEN — NAMN — RETURN. Gå därefter över i linjeläge med PF2 och ge kommandot för uppdatering (framgår av beskrivningen för respektive videotextdatabas). Bilden hämtas nu från flexskivan i stället för från skärmen.

Observera att bilden sänds på det sätt som den är lagrad på flexskivan, d v s enligt terminaltyp 1 (komprimerad form) om denna är vald.

CTRL + A — OPEN — NAMN — RETURN hämtar önskad bild direkt från flexskivan vid sändning till videotextdatabas.

6.5 Utskrift

Med tangenten PF6 skrivs aktuell bild ut på den skrivare som är ansluten. Innan detta görs bör alla dolda tecken/grafik tas bort från skärmen. Det kan vara t ex text som ligger lagrad under bakgrundsfärg och som skrivs ut om den inte rensas bort.

Gör enligt följande:

CTRL + A — RENSA — RETURN när datorn anger klar tryck på PF6.

När CTRL + PF6 trycks ner görs utskriften med fet stil.

Vid utskrift av bildinnehålet är datorn upptagen endast under den tid det står PRINT i övre högra hörnet på skärmen. Därefter kan man fortsätta att arbeta, t ex mot databas eller med editering, trots att utskrift pågår. Vill man stänga av printern för att byta papper, så fortsätter utskriften när man slår på den igen.

PF6 ger utskrift på ansluten printer.

CTRL + PF6 ger utskrift med fet stil.

CTRL + A — RENSA — RETURN — rensar skärmen från dolda tecken/grafik.
--

6.6 Föregående bild

Den närmast föregående bilden kan tas fram med kommando

CTRL + A — * — # — RETURN.

Denna funktion är till för att man ska kunna få tillbaka en bild som man har råkat radera oavsiktligt.

CTRL + A — * — # — RETURN tar tillbaka föregående bild

6.7 Egna hjälpbilder

Man kan om man vill lägga in egna hjälpbilder. Dessa kan då innehålla de kommandon som gäller för den databas som man normalt använder.

VARNING

De hjälpbilder som följer med vid leverans är inte speciellt skyddade, utan kan förstöras om man är ovarsam vid inläggning av egna hjälpbilder. Detta beror på att man ska kunna ändra även dessa bilder om man vill.

Radera bildskärmen med CTRL + L.

Skriv några av de kommandon som används av din databas, och en förklaring till dessa.

Tag bort skrivskyddet på programskivan.

Spara bilden med kommandot CTRL + A — SAVE — HJÄLP9 — RETURN.

Radera bildskärmen med CTRL + L.

Hämta hjälpmenyn med kommandot CTRL + A — LOAD — HJÄLP0 — RETURN.

Komplettera bilden med t ex texten: **9 — Kommandon i datavision.**

Spara bilden med kommandot CTRL + A — SAVE — HJÄLP0 — RETURN.

Glöm inte att sätta tillbaka skrivskyddet på programskivan.

Radera bildskärmen.

Prova funktionen genom att trycka på PF8. Den bild som du nyss lagrade ska komma upp på bildskärmen.

Tryck på 9. Den hjälpbild som du editerade ska komma upp.

Tryck på 0.

7 Automatisk uppdatering

Denna funktion kan endast användas mot datavisionssystemet och system som arbetar efter samma standard, samt mistelsystem.

Starta programmet på vanligt sätt. Sätt in en formaterad flexskiva i den lediga drivenheten.

Editera en godtycklig bild. Spara den på flexskivan med kommandot:

CTRL + A — SAVE — BILD1 — RETURN

Editera ytterligare två bilder och spara dem på flexskivan med namnen BILD2 och BILD3.

Ge kommandot:

CTRL + A — JOBLISTA — RETURN

Vänta tills programmet laddats in. Programmet frågar nu efter namnet på jobblistan. Skriv KALLE — RETURN.

Markören flyttas nu ner till den första lediga raden på bildskärmen.

Den fortsatta dialogen gäller för en informationslämnare som förfogar över bilderna 12345, 12348A och 12349. Byt ut dessa mot bildnummer som du disponerar.

Skriv:

BILD1 12345 RETURN
BILD2 12348A RETURN
BILD3 12349 RETURN

Tryck därefter på CTRL + A

Ring upp teledatasystemet, och logga in som informationslämnare på vanligt sätt.

Ge kommandot:

CTRL + A — AUTOMAT — RETURN

Vänta tills programmet laddats in. Programmet frågar nu efter namnet på jobblistan. Skriv KALLE — RETURN.

Programmet frågar om resultatlistan ska skrivas ut på bildskärmen eller skrivaren. Välj skrivaren om det finns en sådan, genom att trycka på 1.

Programmet frågar därefter vilken databas som används. Välj t ex datavision genom att trycka på 0.

Programmet arbetar nu helt automatiskt. Man kan om man vill följa med vad som händer på bildskärmen. Detta kan vara lämpligt de första gångerna när man är osäker på handhavandet. Det är en god regel att kontrollera att programmet kommer igång.

När programmet har arbetat färdigt hörs en signal. Tryck på valfri tangent annars kopplar programmet ner förbindelsen själv.

Titta på de inlagda bilderna och kontrollera att de har blivit korrekt införda genom att i linjeläge använda kommandona *12345# *12348A# och *12349#.

Skulle något problem uppstå, läs de utförligare beskrivningarna i kapitlen JOBLISTA och AUTOMAT.

CTRL + A — SAVE — BILDNAMN — RETURN sparar bilder på flexskivan.

CTRL + A — JOBLISTA — RETURN redigerar en joblista.

CTRL + A — AUTOMAT — RETURN startar automatisk uppdatering.

8 Parameterlista

På programskivan finns det lagrat en parameterlista. I denna lista kan ett antal parametrar sättas som t ex överföringshastighet och identitet-lösen.

Ge följande kommando:

CTRL + A — PARAM — RETURN

Tryck på önskat nummer och RETURN.

Tryck på knappen för önskad parameter och därefter RETURN.

Tryck två gånger på RETURN när alla parametrar är satta. Parametrarna överförs nu och lagras på flexskivan. När texten LOKAL tänds i övre högra hörnet på skärmen är datorn klar för nya kommandon.

CTRL + A — PARAM — RETURN tar fram parameterlistan som är lagrad på programskivan.

Välj önskad parameter eller RETURN.

9 Bibliotekslista

Ge följande kommando:

CTRL + A — LIB — RETURN

Med LIB kan du hitta namnen på de bilder som du själv har lagrat undan.

När LOKAL eller LINJE tänds i övre högra hörnet är datorn klar för nya kommandon.

CTRL + A — LIB — RETURN visar bibliotekslistan.

10 Standard/specialtangentbord

ABC 800C förekommer i två olika varianter beträffande tangentbordet. Den ena versionen som har en siffergrupp längst till höger kallas standardtangentbord. Den andra versionen som har kompletterats med en ROM-krets och tangenter med pilar i 9 riktningar, samt färgade tangenter på siffrorna 1—7, kallas specialtangentbord.

Bäst utbyte av TELEDATAINMATNING 800/806 får man med specialtangentbordet, men man kan även använda standardtangentbordet.

I bilaga 5 och 6 framgår vilka tangenter man använder för editering resp mikrocursor om man har standardtangentbord. Med ABC 806 följer man alltid anvisningarna för specialtangentbord.

I programmet PARAM anger man vilken typ av tangentbord som datorn är utrustad med, se kapitel 8.

11 Joblista

En jobblista är en lista som lagras på flexskivan, och som används för att räkna upp de bilder som skall uppdateras automatiskt med programmet AUTOMAT.

För att editera en jobblista används kommandot

CTRL + A — JOBLISTA — RETURN

Svara först på vilket namn jobblistan skall ha. Namnet får bestå av högst 8 tecken, varav det första måste vara en bokstav. Det gör ingenting om man väljer ett namn som man redan har gett till en bild. Programmet kan skilja dem åt ändå. Avsluta namnet med RETURN.

Om det redan finns en jobblista med det namnet kommer den upp på bildskärmen, och man kan ändra i den. Om inte får man upp tomma fält.

Hur varje rad i jobblistan ska se ut bestäms av det program som sedan kommer att använda den. Se kapitlen 12 Automat och 13 Slinga.

När man har fyllt i en rad avslutar man med RETURN. Markören flyttar sig då till nästa rad om inget fel upptäcks. Om det finns något fel på raden skrivs felorsaken ut till höger och man kan skriva den korrekta raden.

Det finns några editeringshjälpmedel:

RETURN i första positionen på raden raderar raden och flyttar upp underliggande rader.

← tangenten kan användas för att radera felaktiga tecken innan raden avslutats.

← tangenten i första positionen på raden flyttar markören till föregående rad.

→ tangenten i första positionen på raden flyttar markören till nästa rad.

CTRL + D kopierar den rad som markören står på. För att skjuta in en rad, kopiera först med CTRL + D, och skriv sedan den önskade raden.

Editeringen av jobblistan avslutas med CTRL + A, varvid jobblistan sparas på flexskivan, och återgång sker till linjeläge eller lokal mod.

CTRL + A — JOBLISTA — RETURN startar editering av joblista
RETURN avslutar rad.
RETURN i första position, raderar rad
← raderar tecken
← i första position, gå till föregående rad
→ i första position, gå till nästa rad
CTRL + D kopierar rad
CTRL + A avslutar editering av joblista

12 Automat

12.1 Funktion

AUTOMAT är ett program som automatiskt sänder in ett antal bilder till ett videotextsystem. Programmet som är gjort för datavision och system som använder samma standard för uppdatering, eller mistel, arbetar på samma sätt som en operatör gör vid vanlig manuell uppdatering.

12.2 Förberedelser

De bilder som man vill sända in ska vara färdiga och ligga lagrade på en flexskiva i flexskiveenheten. En joblista med en förteckning över de bilder som ska läggas in, och på vilka bildnummer de ska placeras, ska också vara lagrad på flexskivan. I avsnittet JOBLISTA framgår generellt hur man editerar en joblista. Om joblistan ska användas för programmet AUTOMAT ska varje rad ha utseendet

BILDNAMN BILDNUMMER

Bildnamn är det namn man gav bilden när den sparades på flexskivan med kommandot SAVE BILDNAMN. Bildnummer är den plats i databasen där bilden ska läggas.

Exempel:

INRIKES 12345
UTRIKES 123468B

När jobblistan editeras får man direkt besked om något fel upptäcks.
Om bildnummer saknas upptäcks detta först då programmet AUTOMAT körs.

12.3 Start av automatisk uppdatering

Sätt programskivan i flexskiveenheten och starta editeringsprogrammet genom att trycka på RESET. Ring upp databasen och logga in på vanligt sätt. OBS! med behörighet som informationslämnare.

Starta programmet AUTOMAT med kommandot

CTRL + A — AUTOMAT — RETURN

Skriv det namn som du tidigare gav jobblistan.

När insändning av bilderna pågår kan det ibland hända att uppdateringen inte lyckas t ex om man får upprepade störningar på linjen, om behörighet saknas, om bild som anges i jobblistan inte finns lagrad på flexskivan eller liknande.

Det finns därför behov av att efteråt kunna kontrollera hur uppdateringen förlöpt. Detta kan man göra i en resultatlista som programmet producerar. Ange om den ska skrivas ut på bildskärmen eller skrivaren. Längre listor är 10 uppdateringar bör alltid tas ut på skrivaren genom att man trycker på 1.

Man kan hela tiden se hur programmet arbetar på bildskärmen, men ingen person behöver vara närvarande. När uppdateringen enligt jobblistan är klar, ger datorn ifrån sig en signal och resultatlistan skrivs ut.

Genom att inom en viss tid trycka på RETURN kommer man över till linjeläge och kan fortsätta arbetet manuellt. I annat fall sänder programmet kommandot *09 och går därefter automatiskt över till linjeläge. Nedkoppling från datavision sker på detta sätt en kort stund efter det att uppdateringen är klar, vilket gör att man kan lämna datorn helt oövakad.

12.4 Feltext

Programmet AUTOMAT behöver kännedom om vilka meddelanden som datavision sänder ut vid lyckad låsning av bild. Programmet FELTEXT lägger in de texter på flexskivan som sedan programmet AUTOMAT jämför med de meddelanden som datavision sänder ut, och kan på så sätt avgöra om låsning resp uppdatering blev lyckad.

Vid leverans är de texter som för närvarande gäller redan inlagda, varför detta program endast ska användas om meddelandena i datavision skulle komma att ändras, eller om man vill köra mot något annat kompatibelt system som har andra meddelanden.

Programmet TELEDATAINMATNING 800/806 ska vara startat på vanligt sätt. Starta därefter programmet FELTEXT med kommandot

CTRL + A — FELTEXT — RETURN

Skriv början på den text som erhålls på rad 24 då man ger kommandot ! — L — #, men endast de tecken som alltid är lika. Ex: Om meddelandet är

Bild 1234 är låst för uppdatering

så ska bara Bild skrivas. Avsluta med RETURN. Om man inte vill ändra den befintliga texten, trycker man enbart på RETURN.

Skriv början på den text som erhålls på rad 24 efter lyckad uppdatering, men endast de tecken som alltid är lika på samma sätt som ovan, och avsluta med RETURN. Om man inte vill ändra den befintliga texten, trycker man enbart på RETURN.

Se till att skrivskyddet är borttaget från flexskivan.

När texterna är lagrade på flexskivan återgår programmet till linjeläge eller lokal mod.

VARNING

Om man med programmet FELTEXT lägger in felaktiga texter, kommer AUTOMAT att sluta fungera helt tills rätt texter läggs in. Ett sådant fel yppar sig genom att alla rader på resultatlistan markerats med FEL VID LÅSNING om det är texten för låsning som är felaktig, eller MISSLYCKAD UPPDATERING om det är texten för uppdatering som är felaktig. Använd detta program endast om det är absolut nödvändigt. Skulle programmet startas av misstag, så tryck på RETURN två gånger, varvid återgång sker till editering.

13 Slinga

13.1 Funktion

Med programmet SLINGA kan man kontinuerligt visa en slinga av bilder som lagrats på flexskiva. Vilka bilder som ska visas, och hur länge varje bild ska visas, definieras enkelt av dig som användare.

13.2 Definiera en slinga

De bilder som skall ingå i slingan lagras på flexskivan. En joblista ska vara lagrad på samma flexskiva, innehållande en lista över de bilder som ska ingå i slingan och hur lång tid var och en ska visas. I avsnittet JOBLISTA framgår generellt hur man editerar en joblista.

Om joblistan ska användas för programmet SLINGA, ska varje rad ha utseende

BILDNAMN VISNINGSTID

Bildnamn är det namn man gav bilden när den sparades på flexskivan med kommandot CTRL + A — SAVE — BILDNAMN — RETURN. Visningstid anges i sekunder. Om man skriver / direkt före bildnamnet så raderas inte bildskärmen innan bilden skrivs ut, vilket kan användas för att sammanlagra bilder.

Exempel:

```
DEMO 10  
NYHETER 15  
VÄDER1 12  
/VÄDER2 17  
ANNONS
```

Detta är en slinga med 5 bilder, där DEMO visas i 10 sekunder, därefter bilden NYHETER i 15 sekunder. Sedan visas bilden VÄDER1 i 12 sekunder, varefter bilden VÄDER2 skrivs ut utan att bildskärmen raderas. Bilden ANNONS skrivs ut men bilden DEMO skrivs ut omedelbart därefter, eftersom ingen visningstid är angiven.

Om det inte finns någon bild med det namn som angetts, hoppas denna bild bara över. Den väntetid som angivits för den bilden hoppas också över. Dock utförs radering av bildskärmen om inte namnet föregåtts av /.

13.3 Starta visning av bildslinga

Programmet TELEDATAMATNING 800/806 skall vara startat på vanligt sätt. Starta programmet SLINGA med kommandot

CTRL + A — SLINGA — RETURN

Skriv det namn som du tidigare gav på jobblistan. Programmet SLINGA börjar nu med automatisk bildväxling. Man kan skynda på bildväxlingen genom att trycka på valfri tangent.

För att återgå till TELEDATAMATNING 800/806, tryck på CTRL + A.

14 Bilagor

Bilaga 1. Tangenter

Markörförflyttningar

→	Flytta markör till nästa tabulatorläge åt höger
←	Flytta markör till nästa tabulatorläge åt vänster
RETURN	Flytta markör till nästa tabulatorläge åt vänster på nästa rad
↖	Flytta markör till övre vänstra hörnet

Piltangenter i siffergruppen flyttar markören i önskad riktning.

Flytta text och grafik

← DEL	Radera ett tecken. Flytta efterföljande tecken på raden åt vänster
INS →	Insätt blanktecken. Flytta efterföljande tecken åt höger
CTRL + PF7	Radera ett tecken. Flytta efterföljande tecken inom tabulatorfält åt vänster. Kan användas för att flytta delar av bilden åt vänster.
PF7	Insätt blanktecken. Flytta efterföljande tecken inom tabulatorfält åt höger. Kan användas för att flytta delar av bilden åt höger.
SHIFT + LINJE	Radera den rad markören står på. Flytta upp underliggande rader ett steg
LINJE	Kopiera den rad markören står på. Flytta ner underliggande rader ett steg

Radera

CTRL + L	Radera hela bildskärmen. Om radering sker av misstag kan man återställa bilden med kommandot CTRL — A — * — # — RETURN
CE	Radera alla tecken till radslut
Mellanslagstangent	Radera styrtecken i markörens position.

Tabulator

PF5	Sätt tabulator i markörens position
CTRL + PF5	Tag bort tabulator i markörens position

Diverse

CTRL + A	Kommando
CTRL + Q	Tänd markör
CTRL + T	Släck markör
CTRL + R	Repetera föregående tecken. Antal gånger bestäms av nästa tecken Exempel: A — CTRL + R — l ger 10 st A:n A — CTRL + R — g ger 40 st A:n Antalet gånger är tangentens ASCII kod enligt bilaga 7 minus 63.
CTRL + Ä	Escape

Bilaga 2.
 Funktionstangenter för ABC 806 och ABC 800C specialtangentbord

Siffergruppen

↖	↑	↗	*
←	↙	→	#
↘	↓	↘	*↓*
∅← DEL INS ∅→	CE		LINJE ↓

PF-tangenter

Styrtecken	Lokal/linje
Rött rutnät	Grönt rutnät
Sätt tabulator	Utskrift
Insätt blanktecken	Hjälpbild

CTRL + PF-tangenter

Visa styrtecken	Mikrocursor
Bild till RAM-minne	Bild från RAM-minne
Tag bort tabulator	Fet utskrift
Radera tecken	Byt färg

Bilaga 3
Attribut

PF1 + tangent nedan	Funktion	Styrtecken
SHIFT + 1	Röd grafik	Q
SHIFT + 2	Grön grafik	R
SHIFT + 3	Gul grafik	S
SHIFT + 4	Blå grafik	T
SHIFT + 5	Magenta grafik	U
SHIFT + 6	Cyan grafik	V
SHIFT + 7	Vit grafik	W
1	Röd alfa	A
2	Grön alfa	B
3	Gul alfa	C
4	Blå alfa	D
5	Magenta alfa	E
6	Cyan alfa	F
7	Vit alfa	G
H	Blinkande tecken	H
I	Fast tecken	I
L	Normal höjd	L
M	Dubbel höjd	M
Y	Normal grafik	Y
Z	Separerad grafik	Z
Å	Ny bakgrund	Å
Ö	Svart bakgrund	Ö
ü	Styrtecken under grafik	Ü

Bilaga 4 Kommandon

Ett kommando inleds med CTRL + A och avslutas med RETURN

Kommando	Funktion
GRAF	Sätter bildskärmen i grafisk mod
RENSA	Rensar bilden från dolda tecken/grafik
SAVE — NAMN	Sparar bilden på flexskivan
LOAD — NAMN	Hämtar bilden från flexskivan
UNSAVE — NAMN	Raderar bilden på flexskivan
OPEN — NAMN	Förbereder sändning av bild direkt från flexskivan
PARAM	Tar fram parameterlistan
LIB	Visar innehållet på flexskivan med bl a lista över lagrade bilder
STOP	Avslutar programmet
JOBLISTA	Editerar en joblista
AUTOMAT	Startar automatisk uppdatering
TYP 0	Bilder sänds fortsättningsvis in enligt terminaltyp 0
TYP 1	Bilder sänds fortsättningsvis in enligt terminaltyp 1
SLINGA	Visar en bildslinga

Bilaga 5.

Tangentfunktioner för standardtangentbord

Följande gäller endast för ABC 800C med standardtangentbord.

Markörförflyttningar

→	Flytta markör åt höger
←	Flytta markör åt vänster
PF5	Flytta markör uppåt
PF7	Flytta markör nedåt
CTRL + Ü	Flytta markör till övre vänstra hörnet
CTRL + Z	Flytta markör till nästa tabulatorläge åt höger
CTRL + Ö	Flytta markör till nästa tabulatorläge åt vänster

Flytta text och grafik

CTRL + F	Radera ett tecken. Flytta efterföljande tecken på raden åt vänster
CTRL + U	Insätt blanktecken. Flytta efterföljande tecken åt höger
CTRL + P	Radera ett tecken. Flytta efterföljande tecken inom tabulatorfält åt vänster. Kan användas för att flytta delar av bilden åt vänster.
CTRL + V	Insätt blanktecken. Flytta efterföljande tecken inom tabulatorfält åt höger. Kan användas för att flytta delar av bilden åt höger.
CTRL + PF5	Radera den rad markören står på. Flytta upp under liggande rader ett steg.
CTRL + PF7	Kopiera den rad markören står på. Flytta ner underliggande rader ett steg

Radera

CTRL + L	Radera hela bildskärmen. Om radering sker av misstag kan man återställa bilden med kommandot CTRL — A — * — # — RETURN
CTRL + X Mellanslagstangent	Radera alla tecken till radslut Radera styrtecken i markörens position.

Tabulator

CTRL + B	Sätt tabulator i markörens position
CTRL + C	Tag bort tabulator i markörens position

Diverse

CTRL + Q	Tänd markör
CTRL + T	Släck markör
CTRL + R	Repetera föregående tecken. Antal gånger bestäms av nästa tecken Exempel: A — CTRL + R — l ger 10 st A:n A — CTRL + R — g ger 40 st A:n Antalet gånger är tangentens ASCII kod enligt bilaga 7 minus 63.

Bilaga 6.
Mikrocursor för standardtangentsbord

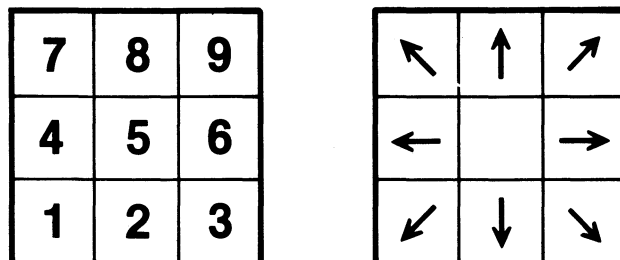
Med ABC 800C och standardtangentsbord används mikrocursor på följande sätt:

Lägg in styrtecken för grafik så att de verkar på den del av skärmen där figuren ska ritas.

Tryck på CTRL — PF2 så att du kommer i MIKRO-läge. Vilket läge man befinner sig i syns i övre högra hörnet på bildskärmen.

Siffergruppen till höger används för att flytta den blinkande fyrkanten (mikro-cursorn).

Betydelsen av siffrorna är logisk, se figur nedan:



När du vill skriva, tryck på S och flytta mikrocursorn i den riktning som du vill dra linjen.

Om du vill radera, tryck på R och flytta mikrocursorn i önskad riktning.

Om du bara vill flytta mikrocursorn, tryck på vilken annan tangent som helst (dock ej 5 eller PF2)

Om man trycker på tangent 5, tänds markören så att man kan se hur mikro-cursorn ligger i förhållande till textrader.

Om man flyttar mikrocursorn till positioner på bildskärmen som ej påverkas av styrtecken för grafik, uppträder blinkande tecken i stället.

CTRL + PF2	tänder mikrocursor
1—4, 6—9	flyttar mikrocursor
5	tänder markör
S	skriver med mikrocursor
R	raderar med mikrocursor
övr	flyttar mikrocursor
PF2	till lokal mod eller linjeläge

Bilaga 7.
Tangentkoder för grafiktecken

A	T	G	A	T	G	A	T	G	A	T	G
32	Blank		56	8		80	P	P	104	h	
33	!		57	9		81	Q	Q	105	i	
34	"		58	:		82	R	R	106	j	
35	#		59	;		83	S	S	107	k	
36	⌘		60	<		84	T	T	108	l	
37	%		61	=		85	U	U	109	m	
38	&		62	>		86	V	V	110	n	
39	'		63	?		87	W	W	111	o	
40	(64	É	É	88	X	X	112	p	
41)		65	A	A	89	Y	Y	113	q	
42	*		66	B	B	90	Z	Z	114	r	
43	+		67	C	C	91	Ä	Ä	115	s	
44	,		68	D	D	92	Ö	Ö	116	t	
45	-		69	E	E	93	Å	Å	117	u	
46	.		70	F	F	94	Ü	Ü	118	v	
47	/		71	G	G	95	-	-	119	w	
48	0		72	H	H	96	é		120	x	
49	1		73	I	I	97	a		121	y	
50	2		74	J	J	98	b		122	z	
51	3		75	K	K	99	c		123	ä	
52	4		76	L	L	100	d		124	ö	
53	5		77	M	M	101	e		125	å	
54	6		78	N	N	102	f		126	ü	
55	7		79	O	O	103	g		127		

ASCII-koder (A) tolkade i teckenmod (T) och grafikmod (G).

15 Sammanfattning av funktioner

Funktion	Kommando	Avsnitt
Attribut		Bilaga 3
Automatisk inloggning, lagra lösenord	CTRL + A — PARAM — RETURN	4.2
Automatisk uppdatering	CTRL + A — AUTOMAT — RETURN	7
Bibliotekslista	CTRL + A — LIB — RETURN	9
Bildslinga	CTRL + A — SLINGA — RETURN	13
Blinkande tecken	PF1 — H	5.14
Blink slut	PF1 — I	5.14
Blå text	PF1 — 4	5.14
Blå grafik	PF1 — SHIFT + 4	5.14
Byt färg	CTRL + PF8	5.13
Cyan text	PF1 — 6	5.14
Cyan grafik	PF1 — SHIFT + 6	5.14
Datahastighet, ändra	CTRL + A — PARAM — RETURN	8
Dubbel höjd	PF1 — M	5.14
Definiera bildslinga		13
Editera jobblista	CTRL + A — JOBLISTA — RETURN	11
Escape i linjeläge	CTRL + Å	Bilaga 1
Escape i lokalläge	PF1	5.8
Flytta markör	Piltangenter	5.4
Funktionstangenter		Bilaga 2
Färgbyte	CTRL + PF8	5.13
Föregående bild	CTRL + A — * — # — RETURN	6.6
Grafik på hela bildskärmen	CTRL + A — GRAF — RETURN	5.7
Grafik, styrtecken		5.9
Grafiktecken, koder		Bilaga 7
Grafiskt tecken över styrtecken	PF1 — ü	5.9
Grön text	PF1 — 2	5.14
Grön grafik	PF1 — SHIFT + 2	5.14
Gul text	PF1 — 3	5.14
Gul grafik	PF1 — SHIFT + 3	5.14
Hjälp	PF8	5.2
Hjälpbild, editera		6.7
Hämta bild från RAM-minne	CTRL + PF4	5.11
Hämta bild från flexskiva	CTRL + A — LOAD — BILDNAMN — RETURN	6.2
Inskjut blanktecken	INS → eller PF7	5.6
Jobblista	CTRL + A — JOBLISTA — RETURN	11

Kommando	CTRL + A	Bilaga 1
Kommandoöversikt		Bilaga 4
Kopiera rad	LINJE	5.12
Lagra bild i RAM-minne	CTRL + PF3	5.11
Lagra bild på flexskiva	CTRL + A — SAVE — BILDNAMN — RETURN	6.1
Linjeläge	PF2	5.1
Lista över bilder	CTRL + A — LIB — RETURN	9
Lokal mod	PF2	5.1
Magenta text	PF1 — 5	5.14
Magenta grafik	PF1 — SHIFT + 5	5.14
Markörförflyttning		Bilaga 1, 2
Mikrocursör	CTRL + PF2	5.10
Normal grafik	PF1 — Y	5.14
Normal höjd	PF1 — L	5.14
Ny bakgrund	PF1 — Å	5.14
Parameterlista	CTRL + A — PARAM — RETURN	8
Paritet, ändra	CTRL + A — PARAM — RETURN	8
PF-tangenter		Bilaga 2
Positionering på skrivare	CTRL + A — PARAM — RETURN	8
Radera bild på flexskivan	CTRL + A — UNSAVE — BILDNAMN — RETURN	6.3
Radera bildskärm	CTRL + L	5.3
Radera hel rad	SHIFT + LINJE	5.12
Radera resten av rad	CE	5.6
Radera tecken	← DEL eller CTRL + PF7	5.6
Rensa dolda tecken	CTRL + A — RENSA — RETURN	6.5
Repetera föregående tecken	CTRL + R — ANTAL	Bilaga 1
Rutnät, rött	PF3	5.4
Rutnät, grönt	PF4	5.4
Röd text	PF1 — 1	5.14
Röd grafik	PF1 — SHIFT + 1	5.14
Separerad grafik	PF1 — Z	5.14
Siffergruppen		Bilaga 2
Slinga	CTRL + A — SLINGA — RETURN	13
Släck markör	CTRL + T	Bilaga 1
Spara bild på flexskivan	CTRL + A — SAVE — BILDNAMN — RETURN	6.1
Specialtangentbord		10
Standardtangentbord		10
Starta programmet	Tryck på RESET	2
Stoppa programmet	CTRL + A — STOP — RETURN	3
Styrtecken, visa	CTRL + PF1	5.8
Svart bakgrund	PF1 — Ö	5.14
Sänd bild direkt från flexskivan	CTRL + A — OPEN — BILDNAMN — RETURN	6.4
Sänd bild från bildskärm	CTRL + A — SÄND — RETURN	4.4

Tabulering	← eller →	5.5
Tangentbordstyp		10
Tangentbordstyp,	CTRL + A PARAM — RETURN	8
Terminaltyp 0	CTRL + A — TYP 0 — RETURN eller CTRL + A — PARAM — RETURN	Bilaga 4 8
Terminaltyp 1	CTRL + A — TYP 1 — RETURN eller CTRL + A — PARAM — RETURN	Bilaga 4 8
Tänd markör	CTRL + Q	Bilaga 1
Understrykning	PF1 — Z	5.14
Utskrift på skrivare	PF6 eller CTRL + PF6	6.5
Vit text	PF1 — 7	5.14
Vit grafik	PF1 — SHIFT + 7	5.14
Ändra automatisk inloggning	CTRL + A — PARAM — RETURN	8
Ändra datahastighet	CTRL + A — PARAM — RETURN	8
Ändra paritet	CTRL + A — PARAM — RETURN	8
Ändra tangentbordstyp	CTRL + A — PARAM — RETURN	8

FÖRSÄLJNINGSVILLKOR FÖR LUXOR-PROGRAM

Med "Luxor-program" avses nedan ett program bestående av en serie instruktioner i maskinläsbar form jämte tillhörande material såsom flödesplaner, programbeskrivningar, programlistor, bruksanvisningar etc. avsett att användas tillsammans med Luxors mikrodataor.

I och med köpet förbinder sig köparen av Luxor-program att ej i något avseende mångfaldiga och/eller distribuera Luxor-program eller eljest förfoga över dessa genom att framställa exemplar därav eller genom att göra det tillgängligt för andra, i ursprungligt eller ändrat skick eller i annan teknik.

Luxor-programmen är copyright-skyddade enligt upphovsrättslagen.

Köparen ansvarar själv för val av Luxor-program och att valet uppnår av köparen önskat resultat såvitt avser installation, nyttjande samt vid nyttjandet uppnått resultat av varje annat program, utrustning eller service som nyttjas tillsammans med detta Luxor-program.

Köparen förbinder sig också att tillse att andra personer som använder dennes Luxor-program följer de allmänna försäljningsvillkoren.

Vid fel i försåld vara skall Luxor-programmet återsändas till Luxor eller till av Luxor godkänd återförsäljare med angivande av felorsak eller symptom.

Med fel avses i detta sammanhang endast sådan omständighet som omöjliggör ett meningsfullt utnyttjande av programmet i avsett sammanhang.

Undantaget härifrån är således fel som uppstår vid programexekvering på grund av att orealistiska data inmatas, överskridande av i programmet företagna dimensioneringar samt annan liknande av köparen företagen handling utanför Luxors kontroll.

Luxor förbinder sig att i mesta möjliga mån försöka avhjälpa fel eller leverera fel-fritt program under förutsättning att fel ej uppkommit genom felaktigt utnyttjande eller hanterande eller genom köparen företagen handling stridande mot utfärdade anvisningar för Luxor-programmets användning.

Vid felaktighet som inverkar menligt på köparens användande av Luxor-programmet har köparen rätt att återfå köpeskillingen under förutsättning att programkassetter eller disketter återsänts till Luxor. Felaktighet i vara skall reklameras genast och varan skall återsändas till Luxor inom 30 dagar från felets uppdagande. Någon ersättning utöver återfående av köpeskillingen skall ej i något fall utgå liksom ej heller ersättning för indirekt skada. Luxor lämnar ett års garanti i avseende å levererad vara.

I övrigt gäller som allmänna försäljningsvillkor radiobranschens samarbetsråds allmänna bestämmelser, RR 74. För den händelse bestämmelserna i dessa tilläggsförsäljningsvillkor avviker från RR 74 har tilläggsvillkoren företräde.

LUXOR
Datorer

Luxor Datorer AB · Box 923 · 591 29 Motala · Tel. 0141-162 00

REGIONKONTOR:

Stockholm, tel. 08-84 04 60 · Göteborg, tel. 031-42 07 20 · Malmö, tel. 040-18 10 20 · Örnköldsvik, tel. 0660-150 44

Art. nr 66 22915-14