

Autor programu: Charles Brannon
Tłumaczenie i opracowanie: Witold Trenkler

Program SpeedScript przeznaczony jest dla użytkowników komputerów Atari 400, 800, 600XL, 800XL, 1200XL oraz komputerów z serii XT. Zaletą programu SpeedScript, w porównaniu z innymi edytorami tekstów, jest to, że nie ma konieczności współpracy z drukarką ściśle określonego typu. SpeedScript "lubi" najbardziej drukarkę o możliwie prostej konstrukcji. Jako pamięć zewnętrzna można stosować zarówno dysk, jak i taśmę. W tym ostatnim przypadku pozostaje do wykorzystania dla użytkownika nieco większy obszar pamięci RAM.

Pisanie tekstu.

Po wprowadzeniu programu do pamięci komputera, u góry ekranu ukazują się czarna linia, która będzie nazywana linią komunikatów. Linia ta przeznaczona jest do wyświetlania komunikatów, jakie komputer ma do przekazania użytkownikowi. Pozostała część ekranu jest biała /papier/, zaś pisany tekst wyświetlany jest w kolorze czarnym. Kursor - dla ułatwienia jego odnalezienia - jest migający. Wskazuje on miejsce, w którym zostanie postawiony następnym wpisywany znak. SpeedScript umożliwia przesuwanie kursora w dowolne miejsce przetwarzanego tekstu /dokumentu/, o czym będzie mowa niżej.

Natychmiast po wprowadzeniu programu do pamięci można rozpocząć pisanie. Kursor, po osiągnięciu prawego skraju ekranu, przeniesie się automatycznie na początek kolejnej linii, "zabierając" ze sobą początek wpisywanego właśnie słowa; jeśli nie zmieściło się ono w całości w linii poprzedniej. Taki sposób wyświetlania tekstu /bez przeniesień/ znacznie ułatwia późniejszą pracę nad ewentualnymi poprawkami.

Po zakończeniu pisania ostatniej linii na ekranie, SpeedScript przesuwa "papier" w górę, podobnie, jak w edytorze BASIC-a. Program umożliwia zapisanie do 27994 znaków dla komputerów o pojemności pamięci co najmniej 48 KB, bądź do 3328 znaków przy 24 KB. Niewątpliwie, nie ma możliwości wykorzystania pozostałej /ponad 48 KB/ pamięci w dysponujących nią maszynach. W każdej chwili można sprawdzić, ile jeszcze pamięci pozostało do wykorzystania na tekst, a to przez wcześniejsze CTRL-U /unused/. Liczba, jaka ukaże się na linii komunikatów, będzie równa ilości znaków, jakie może wpisać użytkownik do momentu całkowitego zapełnienia pamięci.

Jeśli użytkownik przewyższający jest do maszyny do pisania, powinien przywołać sobie nieco wiadomości na temat specyficznych właściwości edytorów tekstów. I tak, szerokość ekranu wynosi 40 kolumn, zaś wysokość drukarek ma możliwość pisania w 80-ciu kolumnach. Nie ma więc sensu używanie klawisza RETURN po napisaniu każdej linii, jak to się dzieje w maszynach do pisania. SpeedScript dostosuje pisany tekst do warunków pracy drukarki automatycznie. RETURN należy przyciskać dopiero wówczas, jeśli zamierza się zakończyć akapit, lub też z innego powodu pragnie się ograniczyć długość linii. Znak RETURN ukazuje się na ekranie w postaci łukowato wygiętej strzałki.

Większość rozkazów dla programu zakodowana jest z pośrednictwem klawisza CONTROL /CTRL/. Dla użycia danego rozkazu należy wcisnąć klawisz CTRL i, nie zwalniając nacisku, wcisnąć klawisz odpowiadający danemu rozkazowi, np.

opisany wyżej rozkaz CTRL-U. Część klawiszy pełni przy tym swoje typowe dla BASIC-a funkcje, jak DELETE-BACK-S dla skasowania błędnie wpisanego znaku, czy CTRL-CLEAR dla uzyskania pustego miejsca na ekranie. Także przesuwania kursora z pomocą CTRL-+ i CTRL-X zachodzi identycznie, jak w BASIC-u. Można jednak przerwać kursor nie tylko o jeden znak, ale także co słowo, zdanie lub akapit /paragraf/. Oto odpowiednie rozkazy:

CTRL- minus /CTRL-=/ przesuwa kursor na początek poprzedniego /następnego/ zdania.

SHIFT- +/SHIFT-*/ przesuwa kursor na początek poprzedniego /następnego/ słowa.

SHIFT- minus /SHIFT-=/ przesuwa kursor na początek poprzedniego /następnego/ akapitu. Akapit kończy się znakiem RETURN, zdanie-kropką, zaś słowo-spacją.

Rozkazy te łatwo zapamiętać, gdyż kierunek przesuwania się kursora oznaczony jest na klawiszach strzałkami, skierowanymi w odpowiednią stronę.

START, wciśnięty raz, przesuwa kursor na początek ekranu, niczego nie kasując. Wciśnięty dwukrotnie, przesuwa kursor na sam początek dokumentu.

CTRL-Z przesuwa kursor na koniec tekstu, co łatwo zapamiętać /litera Z kończy alfabet, CTRL-Z - dokument/.

Dla zastosowań specjalnych wykorzystuje się niekiedy klawisz ESCAPE /ESC/. Dla uzyskania znaku ESC /CHR(27)/ na ekranie, należy wcisnąć klawisz ESC dwukrotnie.

Niekiedy trzeba wpisać brakujący znak między znaki wpisane wcześniej. Do tego celu używa się, tak, jak w BASIC-u, klawiszy CTRL-INSERT. Gdyby jednak zaczęła potrzebna uzyskania miejsca na całe zdanie lub akapit, metoda ta byłaby bardzo uciążliwa. W związku z tym SpeedScript wyposażony jest w specjalny tryb pracy, przesuwanie automatycznie pozostałą część tekstu w miarę wpisywania dodatkowego. W czasie używania tego trybu nie można pisać na miejscu innych znaków - wszystkie litery wpisywane są w tym miejscu, w którym znajduje się kursor. Aby otworzyć ten tryb pracy, należy wcisnąć CTRL-I /insert/. Aby powrócić do trybu zwykłego, należy wcisnąć CTRL-I ponownie. SpeedScript informuje użytkownika o pozostawieniu w trybie insert przez zmianę barwy linii komunikatów na niebieską.

Tryb insert jest najprostszym sposobem wpisywania dodatkowego tekstu pomiędzy wcześniej napisany, ale sposób ten może okazać się zbyt powolnym przy uzupełnianiu tekstu w pobliżu początku bardzo długiego dokumentu, ponieważ po wpisaniu każdego znaku program musi przemieścić w pamięci cały znajdujący się za kursorem tekst. Dla przyspieszenia operacji uzupełniania, SpeedScript posiada dodatkowe możliwości.

Jedną z dróg jest użycie klawisza TAB. Klawisz ten jest zaprogramowany na przesuwanie marginesu o 5 znaków. Najczęściej TAB używany jest przy rozpoczynaniu nowego akapitu, podobnie, jak w maszynie do pisania. Równocześnie jednak, użycie klawisza TAB wewnątrz pisanego tekstu powoduje przesunięcie się całego tekstu położonego na prawo od kursora o 5 miejsc. Dla użycia tego sposobu nie trzeba otwierać trybu insert. TAB przygotowuje od razu miejsce dla 5-ciu znaków, toteż efekt w postaci uzyskanego miejsca otrzymuje się pięć razy szybciej, niż przez pięciokrotne przyciskanie CTRL-INSERT. Niestety, nie ma możliwości zmiany skoku kursora przy użyciu klawisza TAB na inną ilość znaków, niż 5. Jest jeszcze inna niewygodna, wynikająca z głównego przeznaczenia klawisza TAB - kursor jest przesuwany na koniec pustego miejsca. Dlatego też zalecany jest sposób drugi:

Przez użycie klawiszy SHIFT-INSERT otrzymuje się miejsce dla 255 znaków /nie zaś, jak w BASIC-u, na jedną linię/, przy czym kursor pozostaje na początku otwartego miejsca. Sposób ten działa najszybciej i również nie wymaga uruchamiania trybu insert.

DELETE-BACK-S także charakteryzuje się stosunkowo wolnym działaniem przy pracy nad obszernymi tekstami. Dla przesunięcia kursora w lewo o 1 znak leżący użyć CTRL- - i wpisać poprawny znak na miejsce błędne.

Po zakończeniu wpisywania dodatkowego tekstu za pomocą tego ostatniego sposobu najczęściej pozostają zbędne spacje, które należałoby usunąć. Do tego celu służą klawisze SHIFT-DELETE-BACK-S. Jednorazowe przyciśnięcie kombinacji tych klawiszy usuwa wszystkie spacje między kursorem a najbliższymi słowem na prawo od kursora.

Kasowanie tekstu.

DELETE-BACK-S usuwa znak leżący na lewo od kursora, przesuując równocześnie pozostałą część tekstu o jedno miejsce w lewo dla wypełnienia powstałej luki.

CTRL-DELETE-BACK-S usuwa znak leżący w miejscu kursora, również przesuując dalszy tekst o jedno miejsce w lewo.

Jeśli zachodzi potrzeba zmiany napisanego błędnie znaku na inny, zaleca się raczej stosowanie klawisza CTRL w kombinacji z odpowiednią strzałką i wpisanie właściwego znaku na miejsce błędne.

Omówione wyżej klawisze służą dokonywaniu drobnych poprawek. Przy kasowaniu większych bloków wygodniej używać następujących rozkazów:

CTRL-E /erase/ - kasuje tekst na prawo od kursora.

CTRL-D /delete/ - kasuje tekst na lewo od kursora.

Użycie rozkazu CTRL-E powoduje ekok do trybu erase. Po uruchomieniu tego trybu następuje zmiana barwy linii komunikatów na czerwoną. Na tejże linii ukazuje się napis: "ERASE /S,W,P/:RETURN to exit". Należy wówczas wcisnąć S /sentence-zdanie/, W /word-słowo/ lub P /paragraph-paragraf, akapit/ celem skasowania odpowiedniego bloku znaków. Każdorazowo po naciśnięciu jednego z w/w klawiszy nastąpi skasowanie kolejnego słowa, zdania lub akapitu. Jeśli już skasowaliśmy wszystko, co trzymaliśmy, opuściliśmy tryb erase, wciskając RETURN.

Rozkaz CTRL-D działa podobnie. Również w tym wypadku linia komunikatów zmienia barwę na czerwoną i także pada zapytanie o rodzaj przeznaczanego do skasowania bloku znaków, identycznie się nie to pytanie odpowiada. CTRL-D jest wygodny w użyciu wówczas, jeśli chcemy skasować zdanie, słowo czy akapit, który napisaliśmy przed chwilą. Należy pamiętać przy tym, że skasowaniu ulegnie jedynie odpowiedni blok znaków, znajdujący się na lewo od kursora. Rozkaz CTRL-D nie przenosi nas jednak do innego trybu pracy, powoduje jednorazowe skasowanie żdanego bloku znaków. Jeśli chcemy tym sposobem skasować kolejny blok, musimy ponownie wcisnąć CTRL-D.

Jeszcze jedna uwaga ogólna: Jeśli użytkownik znajdzie się w jakimś trybie pracy przez pomyłkę lub zmieni zdanie, powinien użyć klawisza RETURN celem powrotu do normalnego trybu pracy. Wyjątkiem od tej zasady jest tryb insert, który opuścić można jedynie przez ponowne wciśnięcie CTRL-I.

Bufor.

Jeśli użytkownik kasuje tekst przy pomocy CTRL-E lub CTRL-D, nie traci skasowanego tekstu bezpowrotnie. Użycie w/w rozkazów powoduje, poza zmniejszeniem danego bloku znaków z ekranu, równoczesne wpisanie kasowanego właśnie tekstu do wydzielonego obszaru pamięci, zwanego buforem, o pojemności ok. 6 kB przy korzystaniu z pamięci magnetycznej, bądź ok. 2 kB dla dysku. Bufor przechowuje wyłącznie ostatnio skasowany blok /słowo, akapit lub zdanie/. Jeśli użytkownik kasuje przez pomyłkę zbyt dużo, może wcisnąć CTRL-R /restore/, a tekst znajdujący się w buforze powróci na ekran w tym miejscu, w którym znajduje się kursor.

Bufor może służyć do powielania części tekstu w różnych miejscach opracowywanego dokumentu lub przedstawiania kolejności nawet różnych akapitów. W tym celu zdanie, które chcemy powielić, włączamy do bufora za pomocą skasowania /!/ przez CTRL-E lub CTRL-D. Następnie przywracamy to zdanie na poprzednie miejsce, wciskając CTRL-R /lub nie, zależnie od systemu/. Kolejnym krokiem jest ustawienie kursora w takim miejscu tekstu, w którym przechowywane w buforze zdanie ma pojawić się na ekranie. Po dotknięciu odpowiednio-

M6
M7

go położenia kursora wciskamy CTRL-R, a zdanie to natychmiast zostanie wpisane na ekran. Czynności te można powtarzać wielokrotnie, przy czym dane zdanie przechowywane będzie w buforze aż do chwili skasowania innego tekstu przez CTRL-D lub CTRL-E, albo też do chwili użycia rozkazu kasującego bufor /CTRL-K/. Jeśli tych działań nie podejmujemy, zawartość bufora jest w każdej chwili do naszej dyspozycji /CTRL-R/.

Jeśli zachodzi konieczność skasowania całego zawartego w pamięci RAM tekstu, na przykład wówczas, gdy chcemy rozpocząć pracę nad zupełnie nowym dokumentem, musimy użyć kombinacji klawiszy OPTION-SHIFT-CLEAR. SpeedScript zapyta wówczas: "ERASE ALL TEXT: Are you sure? /Y/N/:". Jest to pytanie ostatecznej szansy dla użytkownika. Jeśli wcisnąć klawisz Y, cały tekst ulegnie natychmiastowemu skasowaniu, bez możliwości jego ponownego wywołania. Jeśli jednak się rozmyślił, powinniśmy wcisnąć jakikolwiek inny niż Y klawisz, np. K lub RETURN.

Poszukiwanie i zamiana.

SpeedScript, podobnie do innych edytorów tekstu, posiada możliwość poszukiwania słów lub znaków w sposób automatyczny. Do tego celu służy procedura find /szukać/. Uruchomienie tej procedury następuje przez przytrzymanie klawisza OPTION wraz z CTRL-T, OPTION-CTRL-C /change-zamiana/ pozwala na selektywne poszukiwanie i dokonywanie zmian, zaś CTRL-G /global/ na automatyczne dokonanie zmian w całym tekście.

Poszukiwanie jest procesem dwustopowym. Najpierw należy "powiadomić" SpeedScript, czego właściwie ma poszukiwać. Wciskamy więc kombinację klawiszy OPTION-CTRL-F. Na linii komunikatów ukazuje się wówczas napis: "Find:". Należy wtedy wpisać znak, słowo lub zdanie, które program ma odnaleźć, po czym trzeba wcisnąć RETURN. Od tej chwili program gotów jest do poszukiwania. Jeśli chcemy, aby poszukiwanie się rozpoczęło, wciskamy CTRL-F. SpeedScript ustawi kursor na początku żadanego słowa lub zdania, rozpoczynając poszukiwania od miejsca, w którym znajduje się kursor. Jeśli życzymy sobie, aby poszukiwanie rozpoczęło się od samego początku tekstu, musimy dwukrotnie przycisnąć START i dopiero CTRL-F. Za każdym razem, gdy przyciśniemy CTRL-F, kursor zatrzyma się w miejscu kolejnego użycia danego słowa /zdania/. Jeśli słowa tego nie ma /nie zostanie znalezione/, ukazuje się komunikat: "Not found".

Rozkaz CTRL-C pracuje razem z CTRL-F. Kiedy użytkownik wpisze przy użyciu OPTION-CTRL-F poszukiwane zdanie lub słowo, należy wcisnąć OPTION-CTRL-C, a ukazuje się napis: "Change to:" /zmiiana na:/. Należy wówczas wpisać nowe słowo lub zdanie, jakie powinno być wpisane zamiast tego, które podaliśmy wcześniej /po OPTION-CTRL-F/. Wpisywanie kodujemy znakiem RETURN. Można nie wpisywać nic /a wcisnąć RETURN/, wówczas program skasuje /na tymczenie/ poprzednie słowo lub zdanie. Do ręcznego poszukiwania stosujemy CTRL-F. Gdy kursor zatrzyma się na początku poszukiwanego słowa, wciskamy CTRL-C dla zmiany tego słowa na nowe. Jeśli zmiany tej nie chcemy, wciskamy CTRL-F, a wówczas kursor zatrzyma się na kolejnym poszukiwanym przez nas słowie.

Wpisywane zdanie /po OPTION-CTRL-F i OPTION-CTRL-C, jak też w wypadku użycia CTRL-S, o czym niżej/, nie może być dowolnie długie - powinno zmieścić się na linii komunikatów.

Należy podkreślić, że procedura poszukiwania i zamiany nie jest jakimś specjalnym trybem, w związku z czym nie ma potrzeby jej "oprzeczania": w każdej chwili można zaprzestąć poszukiwanie i pisać dalej.

Klawisze CTRL-S łączą procedury CTRL-T i CTRL-C razem. Najpierw pada pytanie "Find:", potem "Change to:", podobnie, jak poprzednio. Odpowiedzi nie ma nie również w ten sam sposób. Kiedy jednak przyciśniemy RETURN, SpeedScript automatycznie zamieni wyszczególnione słowa, również zaczynając od miejsca, w którym znajduje się kursor. Procesu takiego nie można już zatrzymać w pół

drogi, co najwyżej można potem przejrzeć tekst i dokonać przez CTRL-F niezbędnych poprawek. Jeśli zorientujemy się, że po "Find" wpisaliśmy coś niewłaściwego, a właśnie mamy napis "Change to:", nie wciskamy RETURN, ponieważ spowoduje to skasowanie wybranego przez nas słowa w całym dokumencie. Należy wówczas wpisać po "Change to:" dokładnie to samo, co było wpisane po "Find:". W ten sposób uchronimy się przed sporą pracą nad ręcznym poprawianiem wyrządzonych ewentualnie szkód.

Oto jeszcze kilka uwag dla użytkownika:

1. Jeśli życzymy sobie poszukiwania np. słowa "woda", program odnajdzie je pod warunkiem, że rzeczownik ten będzie użyty w tym samym przypadku, tu - w mianowniku. Jeśli chcemy odnaleźć "wodę" w pozostałych przypadkach, lepiej poszukiwać tylko rdzenia wyrazu, w tym przypadku "wod". SpeedScript, podobnie jak inne programy, nie wie, co to odmiana.
2. Identycznie wygląda problem w odniesieniu do wielkich i małych liter. "woda" i "Woda" to dwa różne wyrazy.
3. Jeśli zamieniamy przez CTRL-G np. słowo "kot" na "koń", program zamieni również słowo "koskot" na "koskoń", a także "kottlet" na "kottlet". Proszę o tym pamiętać w czasie używania w/w rozkazu.

Nagrywanie tekstu na dysk i taśmę.

Do tego celu wystarczy wcisnąć CTRL-S. Ukazuje się wówczas komunikat: "Save:/Device-Filename/> ". Należy wpisać "C:" /przy użyciu klawiszy / lub "D:" oraz legalną dla Atari nazwę pliku. Jeśli przez nieuwagę użyjemy dla dysku tej samej nazwy, pod którą znajduje się na tymże dysku jakiś zbiór, stary plik zostanie skasowany, a na jego miejsce będzie wpisany nowy.

Przy nagrywaniu tekstu na taśmę lub dysk pozycja kursora jest nieistotna - nagra się cały dokument.

Wczytanie uprzednio nagranych dokumentu następuje przez CTRL-L /load/. Należy pamiętać o rodzaju nośnika /dysk, taśma/. Odpowiedzi należy wpisywać jak wyżej.

Po zakończeniu czytania, jak i nagrywania, ukazuje się komunikat dotyczący ewentualnych błędów, lub "No errors" - jeśli błędów nie ma.

Pozycja kursora nabiera przy czytaniu dokumentu istotnego znaczenia, bowiem czytanie zaczyna się od miejsca, w którym znajduje się kursor. Jeśli dokument ma być wczytany od samego początku pamięci tekstu, należy wcisnąć dwukrotnie START lub - jeden raz - OPTION-SHIFT-CLEAR., rzecz jasna, gdy chcemy uniknąć połączenia dwóch dokumentów w jeden. Jeśli zaś pragniemy połączyć dwa lub więcej dokumentów w całość, w zakończeniu czytania każdej części wciskamy CTRL-Z, przez co kursor ustawi się na końcu wczytanego przed chwilą tekstu. Należy wówczas wcisnąć ponownie CTRL-L celem wczytania kolejnego tekstu.

UWAGA: Jeśli po wcisnięciu CTRL-L linia komunikatów ma barwę zieloną, jest to przypomnienie, że kursor nie jest ustawiony na początku tekstu.

Proszę pamiętać, że niemożliwe jest wczytanie tekstu z taśmy lub dysku pomiędzy dwie części tekstu będącego w pamięci. Wczytywany dokument zostanie nałożony zamiast tekstu znajdującego się na prawo od kursora. Ostatni znak wczytanego dokumentu zostanie także uznany za ostatni znak tekstu w ogóle, przez co nie będzie możliwe wykorzystanie tej części tekstu, która - być może - nie uległa jeszcze skasowaniu przez nowo wczytany blok.

SpeedScript pracuje w kodzie ASCII, co pozwala na wczytanie z kasety lub dysku plików nagranych w tym kodzie, ale nie będących "produktami" programu SpeedScript. Istnieje też możliwość pisania programów w BASIC-u za pomocą programu SpeedScript, zabezpieczenia ich przy użyciu CTRL-S na kasetę lub dysk, a następnie używania ich przez wczytanie do pamięci rozkazem "ENTER "C:" /"ENTER "D:"". Przy pomocy programu SpeedScript można również pisać programy fradkowe dla Atari Assembler/Editor, MAC/65 i większości innych assemblerów na Atari. Pliki te /programy lub teksty/ mogą być przeczy-

M6
M6

żane za pośrednictwem modemu i sieci telefonicznej do wszystkich odbiorców, mogących przyjmować zbiory w kodzie ASCII.

Rozkazy dotyczące dysków.

Zdarza się, że użytkownik zapomni nazwy pliku lub potrzebuje skasować zbiór względnie zmienić jego nazwę. SpeedScript posiada coś w rodzaju mini-DOS dla wygody użytkownika. Wystarczy wcisnąć CTRL-M /menu/. SpeedScript czyta menu i wyświetla je na ekranie w trzech blokach. Duży kursor wskazuje, który plik jest aktualnie wybrany i ma podlegać ewentualnemu rozkazowi. Należy użyć klawiszy poruszających kursor /CTRL w kombinacji z odpowiednimi skrótami/, aby przesunąć kursor do pożądanej nazwy pliku. W dół ekranu ukazuje się komentarz, jakie klawisze należy wcisnąć dla wybrania odpowiedniego rozkazu. Cio te kombinacje: CTRL-D /delete/ - dla skasowania pliku, R /rename/ - dla zmiany nazwy, L /lock/ dla zamknięcia pliku, U /unlock/ dla otwarcia, F /format/ dla formatowania dysku. Wczytanie konkretnego pliku następuje przez CTRL-L. Położenie kursora wewnątrz tekstu będącego w tym czasie w pamięci komputera jest bez znaczenia podczas wczytywania pliku z menu, gdyż SpeedScript skanuje automatycznie poprzedni zbiór.

Żądane zmiany, jakich dokona użytkownik poprzez menu, nie ukazy się na ekranie do czasu ponownego wcisnięcia CTRL-M. Należy używać klawiszy 1-4 w celu otrzymania danych dotyczących stacji 1-4. Ten sposób pozwala na sprawnie kierowanie enterem stacjami. Powrót do pisania następuje przez przyciśnięcie klawisza RETURN lub ESC.

Dodatkowe możliwości programu.

SpeedScript posiada kilka dodatkowych możliwości, które może nie wnoszą zbyt wiele, ale czasami się przydają. Oto one:

CTRL-X zamienia miejscami znak znajdujący się w miejscu kursora ze znakiem na prawo od kursora. Jednym ruchem można więc likwidować błędy polegające na przestawieniu liter.

CTRL-A zamienia literę znajdującą się w miejscu kursora z wielkiej na małą lub odwrotnie.

CTRL-B zmienia kolor "papieru", to jest tła ekranu. Każde kolejne naciśnięcie CTRL-B wybiera następną w kolejności ze 128 kolorów.

CTRL-T /text/ zmienia cyklicznie jasność liter /R możliwości/.

Jeśli monitor użytkownika charakteryzuje się zjawiskiem zwanym over-scanning /nadmierne rozciągnięcie szerokości obrazu/, wówczas znaki wpisywane w lewej lub prawej skrajnej kolumnie ekranu pozostają niewidoczne. W takim przypadku, zamiast pożądanego wezwania fachowca, możemy użyć OPTION-CTRL-+ dla zmniejszenia szerokości obrazu. Każde kolejne wcisnięcie kombinacji tych klawiszy zmniejsza tekst o 1 znak tak z prawej, jak z lewej strony. Jeśli zdarzy się, że popadliśmy w zawężaniu w przesadę, możemy rozszerzyć obraz /aż do powrotu do normalnego stanu/ przez OPTION-CTRL-X.

Świątkowość nie jest jasna, ile niewykorzystanych spacji znajduje się na końcu linii na ekranie, gdyż wyraz, jeśli nie niekiedy się do końca danej linii, zostaje w całości przeniesiony do linii następnej. Rzecz jasna, spacje te nie są częścią pisanego tekstu i nie zostaną przeniesione przez drukarkę na papier. Jeśli jednak użytkownik łączy sobie odróżnienia spacji prawdziwych od fałszywych, może wcisnąć CTRL-O /on-off/. Spacje fałszywe oznaczone będą drobnymi punktami. Można - no włączeniu tej opcji - pisać nadal, albo też - przez ponowne wcisnięcie CTRL-O - spowodować zniknięcie opisanych wyżej punktów.

SpeedScript blokuje klawisze BREAK oraz INVERSE VIDEO. Są one w czasie pisania nieczynne. Jeśli chcemy napisać coś w Inverse Video, musimy podczas

papieru. Jeśli chcemy przerwać drukowanie, przytrzymujemy klawisz BREAK aż do chwili zatrzymania się drukarki. Jeśli przerwa ma być tylko chwilowa, należy użyć CTRL-I. Ponowne wcisnięcie CTRL-I spowoduje kontynuację drukowania.

Jeśli chcemy drukować do interfejsu RS-232, należy najpierw "wydrukować" tekst na dysk, następnie odnaleźć DOS-master i użyć programu kopiującego na urządzenie oznaczone jako R1. Również programy w BASICU można "drukować" na dysku, pamiętając, że rozkaz PRINT "D:" to nie to samo, co "SAVE D:".

Formatowanie druku.

Wszystkie znaki w tekście, dotyczące formatowania druku, muszą być wpisywane z pełną cechą wyróżniającą, gdyż są znakami rozkazów i nie podlegają drukowaniu jako znaki graficzne. Cechą tą jest inverse video. Ponieważ klawisz INVERSE VIDEO jest, jak już zostało powiedziane, nieczynny, należy w czasie wpisywania rozkazów formatujących przytrzymywać wcisnięty klawisz SELECT. Niżej opisano rozkazy formatujące muszą być wpisane wyłącznie małymi literami.

SpeedScript posiada dwie grupy rozkazów formatujących, które nazywamy: Grupa I i Grupa II. Grupa I dotyczy głównie regulacji takich, jak np. lewy i prawy margines. Po większości rozkazów tej grupy musi być wpisana liczba, określająca parametr. Posiędzy tą liczbą a kodem rozkazu nie może być wpisana spacja, gdyż wówczas rozkaz nie zostanie wykonany. Rozkazy Grupy I podlegają wykonaniu w chwili poprzedzającej drukowanie danej linii.

Rozkazy Grupy II, takie, jak centrowanie i podkręślanie, są wykonywane podczas drukowania danej linii. Zwykle rozkazy grupy I muszą być umieszczone w osobnej linii, poprzedzającej tę, której dotyczą. Niekiedy jednak można połączyć rozkazy tej grupy na wspólnej linii z tekstem. Rozkazy Grupy II są z natury rzeczy umieszczane wewnątrz linii tekstu. Przywołania się o konieczności wcisnięcia klawisza SELECT przy wpisywaniu rozkazów formatujących.

Grupa I.

l- lewy margines. Po znaku "l" musi być wpisana liczba od 0 do 255. Jeśli rozkazu brak, lewy margines ustawiony będzie na 5 znaków /sytuacja identyczna z tą, jakby był podany rozkaz "l5".

r- prawy margines. Liczba od 0 do 255. Brak rozkazu- automatyczne wykonanie rozkazu r75./prawy margines- w 75-ty kolumnie, patrz rozkaz z/.

t- górny margines /top/, w odniesieniu do początku strony. Brak rozkazu- wykonana się rozkaz t5 /górny margines- 5 linii/.

b- dolny margines /bottom/. Linia, na której drukowanie zostaje przerwane przed przejściem do następnej strony. Standardowy papier amerykański mieści 60 linii, program - przy braku rozkazu zmieniającego- zakończy druk na 50-ty linii /rozkaz: b50/. Nie należy żądać większego dolnego marginesu, niż długość strony /rozkaz p/.

p- długość strony. Ustawiona programowo na 60. Jeśli drukarka ma inny standard, niż 60 linii na cal, należy podać inną liczbę linii na cal danej drukarki przez ll, aby w wyniku otrzymać długość strony. Papier europejski jest nieco dłuższy od amerykańskiego. Należy spróbować rozmiarów p69 lub nawet p72.

l- spacje między wyrazami. Normalnie są one pojedyncze, są oznacza spacje podwójną, są potrójną itd.

e- rozpoczęcie numerowania stron od numeru podanego bezpośrednio po znaku rozkazu. Wzrostnie numerowanie rozpoczyna się od 1.

7- wyłączenie drukowania do czasu osiągnięcia strony o wystarczającoym numerze. Np 23 oznacza rozpoczęcie drukowania od 3-ciej strony dokumentu. Normalnie druk rozpoczyna się od strony 1.

MS

wciśnięcia odpowiedniego klawisza przytrzymać równocześnie SELECT w pozycji wciśniętej. Opcja ta zarezerwowana jest w zasadzie do formatowania druku /patrz niżej/.

SpeedScript po uruchomieniu na "na klawiaturze" może litery, tak, jak maszyna do pisania. Wielkie litery uzyskuje się poprzez przytrzymanie klawisza SHIFT. Można też użyć klawisza CAPS jako tzw. trzymacz, tj. do uzyskania wielkich liter bez potrzeby ciągłego przyciskania klawisza SHIFT. Ponowne wciśnięcie CAPS powoduje - rzecz jasna - powrót do małych liter. Użycie CTRL-CAPS nie daje żadnego efektu.

Użycie SYSTEM RESET w zasadzie nie jest w stanie niczego skasować, jeżeli używany jest Atari DOS. Jedynie przy użyciu systemu OS/A-DOS, RESET spowoduje skok do systemu DOS. Wystarczy jednak napisać wówczas rozkaz RUX, aby powrócić do programu SpeedScript bez utraty wpisanego wcześniej tekstu. Jeżeli używany magnetofon, RESET również niczego nie skasuje, o ile nie wcisnął się wcześniej przez pomyłkę CTRL-M /zakłada się, że do menu sięgają jedynie posiadacze stacji dysków/.

Druk.

Dla drukarek SpeedScript posiada szereg/linie bogatą ofertę rozkazów, której wykorzystania trzeba się jednak nauczyć. Można założyć sobie np. automatyczne ustawianie lewego i prawego marginesu o pożądanym rozmiarze. Można centrować linię tekstu względem prawego marginesu. Można używać rolki papieru, bądź też pojedynczych arkuszy. Można wreszcie na każdej stronie drukowanego tekstu umieszczać raz zdefiniowany nagłówek /header/ lub stopkę /footer/, włączając w to numerowanie stron, poczynając od podanego przez użytkownika numeru.

SpeedScript umożliwia druk na papierze o różnych rozmiarach tak co do długości, jak i szerokości, wykonywanie spacji między wierszami pojedynczych, podwójnych i praktycznie dowolnych. Można "drukować" na ekranie, zamiast na drukarce. Można drukować dokument tak duży, jaki tylko zmieści się na dysku lub taśmie, a to przez łączenie kolejnych bloków w czasie drukowania. Inne rozkazy umożliwiają dodatkowo wysyłanie specjalnych kodów, zrozumiałych dla drukarki, jak rozkaz podkreślenie, druk wytłuszczony, druk tzw. skupiony itp. /w zależności od możliwości drukarki/.

Normalnie SpeedScript przyjmuje następujący standard: lewy margines-5, prawy-75, brak nagłówka i stopki, pojedyncze spacje między wierszami oraz papier ze zwoju /nie arkusze/. Dane te można oczywiście zmienić, o czym niżej.

Przed rozpoczęciem drukowania należy upewnić się, że papier jest odpowiednio ustawiony. I tu uwaga: niektóre drukarki posiadają automat, który samoczynnie przesuwa papier z rolki na początek nowej strony, gdy zostanie rozpoznana perforacja. Automat ten musi być wyłączony, gdyż o rozpoczęciu nowej strony decyduje SpeedScript na podstawie rozkazu użytkownika. W przeciwnym razie nastąpi zderzenie rozkazów wydawanych przez program i automat drukarki, co skończy się normalnie zniszczeniem papieru.

Aby rozpocząć druk, należy wcisnąć CTRL-P /print/. SpeedScript zapyta "Print:Device:Filename/>". Można "drukować" do większości urządzeń, włączając dysk /wpisać D: i nazwę pliku/ i kasetę /C:/. Jeśli wcisnięty "E" /editor/, druk rozpocznie się na ekranie. Jest to dość wygodny sposób sprawdzania, czy użyte rozkazy formatujące zostały poprawnie wpisane. Trzeba tu jednak dodać, że niektórych z tych rozkazów edytor wykonać nie może. Jeśli po CTRL-P wpiszemy D: /printer/, zaraz po wciśnięciu klawisza RETURN zaczną pracować drukarka. Przedtem jednak musimy się upewnić co do podłączenia drukarki do dysku i do komputera, włączenia zasilania drukarki oraz połączenia

x- ustawianie ilości kolumn /szerokości papieru/. Normalnie - 80. Prawy margines /r/ musi być mniejszy, niż szerokość papieru. Zmiana parametru x jest konieczna przy korzystaniu z rozkazów centrujących, o ile używa się druku skupionego lub o podwójnej szerokości znaku, bądź szerokości papieru jest nietypowa.

n- rozkaz ten współpracuje z tzw. stopką /footer/. W typowych warunkach przejście do drukowania kolejnej strony uzależnione jest zakończeniem drukowania ostatniej linii na danej stronie /rozkaz b/. Stopka zaś rozpoczyna się trzy linie wcześniej, niż podaje rozkaz n. Jeśli stopka jest sformatowana w taki sposób, że mieści się w jednej lub w dwóch liniach tekstu, SpeedScript domniemuje, że ostatnia linia na stronie nie została wydrukowana, w związku z czym nie może przejść do drukowania następnej strony. Użycie rozkazu n' powoduje odblokowanie tej sytuacji - mimo braku ostatniej linii na stronie, przejście do drukowania następnej strony dokonuje się. Rozkaz ten nie wymaga żadnych parametrów liczbowych.

m- zwalniacz marginesu. Blokując rozkaz ustawiający lewy margines w odniesieniu do następnej drukowanej linii. Proszę pamiętać, że rozkaz ten wykonywany jest przed wydrukowaniem linii, a zatem musi być umieszczony na końcu linii poprzedzającej tę, której dotyczy. Rozkaz ten używany jest przy zmianie marginesu.

w- /wait/- oczekiwanie na włożenie do drukarki kolejnego arkusza. Użycie tego rozkazu jest konieczne, jeśli drukować mamy na arkuszach. Powoduje, że drukarka zatrzyma się po wydrukowaniu każdej strony, na ekranie ukazuje się komunikat: "Insert next sheet, press RETURN". Należy wówczas włożyć nowy arkusz do drukarki, wcisnąć RETURN, a rozpocznie się druk kolejnej strony. Rozkaz w "w" jest ignorowany w przypadku "drukowania" do innych niż drukarki urządzeń, w tym - do edytora "w" należy umieścić tę opcję początku dokumentu.

j- wybór automatycznego skoku do kolejnej linii tekstu po powrocie wózka drukarki na lewą stronę. Ponadto i ten rozkaz musi być umieszczony na samym początku dokumentu, przed jakimkolwiek tekstem. Rozkaz ten bynajmniej nie wykonuje podwójnych spacji między wierszami, ale drukuje drugą linię po raz drugi i w tym samym miejscu, raz podczas ruchu karетки w prawo, drugi raz - w lewo.

i- informacja. Działa podobnie, jak FEN w BASIC-u. Po rozkazie "i" można wpisać informację o długości do 254 znaków, która zakończyć należy znakiem RETURN. Informacja ta /od "i" do RETURN/ nie zostanie wydrukowana, służy jedynie jako rodzaj notatki na marginesie.

h- definiowanie i likwidowanie nagłówka /header/. Długość nagłówka nie może przekroczyć 8 254 znaków. Zakończeniem definicji jest znak RETURN. Nagłówek jest drukowany jako pierwsza linia danej strony /je uwzględnicimy różnego marginesu/. Można też korzystać także z rozkazów grupy II, takich, jak centrowanie i numerowanie stron, dla sformatowania nagłówka. Można użyć tylko nagłówka, tylko stopki lub obu opcji równocześnie. Nagłówek, tak, jak i stopka, musi być zdefiniowany przed jakimkolwiek tekstem, na samym początku dokumentu. Jeśli nagłówek ma nie być drukowany na 1-szej stronie, a jedynie na następnych, należy przed znakiem "h" postawić znak RETURN.

f- stopka /footer/, definiowanie i likwidowanie. Zastrzeżenia co do długości i innych cech identyczne, jak w przypadku nagłówka. Stopka zajmuje trzy ostatnie linie każdej strony, włączając się w długość strony /fałszywy - stopka zajmuje trzy ostatnie linie przed osiągnięciem dolnego marginesu/. Ponadto i tu można użyć rozkazów Grupy II. Jeśli pragniemy, aby od pewnego miejsca stopka nie była więcej drukowana, stawiamy w tekście znak "f" /dotyczy to także nagłówka, rzecz jasna postawić należy wówczas znak "h"/.

g- jeśli po tym rozkazie umieścimy D: i nazwę pliku, po zakończeniu drukowania całego zawartego w parafce tekstu samoczynnie rozpocznie się wczytywanie z dysku następnego przeznaczonego do drukowania tekstu. Można w ten sposób jednym ciągiem wydrukować bardzo obszerny tekst, wielokrotnie przekraczający pojemność pamięci komputera, np. książkę czy pracę naukową. Rozkaz "g" /foto/ powinien być umieszczony na końcu tekstu zawartego w parafce, jako ostatnia

linia, podobnie w kolejnych wyzwytywanych z dysku częściach. Ostatni blok nie powinien jednak tego rozkazu zawierać, o ile pragniemy, aby po zakończeniu drukowania pozostał on w pamięci RAM. Przed rozpoczęciem drukowania należy się upewnić, czy pierwszy blok znajduje się już w pamięci. Jeżeli tak nie jest, musimy go najpierw wczytać, a dopiero potem rozpoczynać drukowanie. Podobną operację można przeprowadzić przy użyciu klawisza przez wpisanie po rozkazie "g" symbolu "C:". Musimy wówczas pozostawić klawisz PLAY wciśnięty aż do całkowitego zakończenia drukowania, co jest szkodliwe dla taśmy i magnetofonu. Dlatego też zaleca się unikanie - o ile to możliwe - stosowania tego sposobu.

Grupa II.

Rozkazy tej Grupy mogą zarówno porządkować linię tekstu, bądź mogą być użyte wewnątrz linii.

c - centrowanie. Jeśli uciśnięty "c" na początku linii, centrowaniu ulegnie cała linia /do znaku RETURN/. Jeśli chcemy centrować kolejne linie, przed każdą z nich musimy również postawić znak "c". Centrowania odbywa się względem ilości kolumn tekstu, ustawianych rozkazem "x" z Grupy I /nie zaś względem prawego i lewego marginesów/. Dla centrowania linii o druku skłupionym lub o półwęższej szerokości znaku można bądź zmienić rozmiar strony, bądź też wypełnić pozostałe miejsca w linii odpowiednią ilością spacji. Należy tu pamiętać, że spacje również zmieniają swoją szerokość, wraz ze znakami.

e - /edge right/ - rozkaz, którego użycie powoduje, że drukowany tekst zostanie umieszczony z prawej strony. Po symbolu "e" należy uciśnąć każdy tekst i zakończyć znakami RETURN. Rozkaz ten jest wygodny w użyciu przy formatowaniu nagłówka, stopki itp.. Dla przykładu: Zdefiniowany nagłówek, przy braku dodatkowych rozkazów, zostanie uciśnięty po lewej stronie, z rozkazem "c" - pośrodku, zaś przy użyciu rozkazu "e" - po stronie prawej.

- rozkaz ten powoduje wpisanie w danym miejscu nazwy strony, co zwykle ma miejsce w nagłówku lub stopce.

u - prosty sposób podkreślenia. Rozkaz ten ma zastosowanie dla drukarek rozpoznających CTRL /B/ jako spację watecz i CTRL /G/ jako znak podkreślenia. Podkreślenia ulegną również spacje. Pierwszy rozkaz "u" oznacza rozpoczęcie podkreślenia, drugi - zakończenie.

Większość drukarek entry-level posiada możliwość drukowania nie tylko standardowo 14 znaków na cal. Niektóre mają nadto znaki charakterystyczne dla alfabetu danego języka, np. polskiego /P/. Większość może drukować znaki o podwójnej szerokości, bądź pisać w sposób skłupiony /132 znaki w linii/, a także używać "czcionki" typu kursywa itp.. Część drukarek posiada możliwość programowania własnych znaków, zdefiniowanych przez użytkownika, duże możliwości ustawienia tzw. tab-ateów oraz niekiedy możliwe jest korektowanie bryłek graficznych. ScreenScript może współpracować z różnymi drukarkami / w odróżnieniu od innych dyktorów tekstów /, toteż nie byłoby dziwaczką celowym wiodącym w program rozkazów, które mogłyby mieć różne znaczenia dla różnych typów drukarek. Nie istnieją bowiem uniwersalne kody dla wszystkich drukarek. Zmiana ScreenScript pozwala użytkownikowi na zdefiniowanie własnych rozkazów Grupy II.

Zdefiniowanie każdego rozkazu polega na określeniu, jaki numer kodowy /w kodzie ASCII/ ma wysłać program do drukarki, jeśli spotka w tekście dany znak. Proszę pamiętać, że zdefiniować można wyłącznie znaki, wpisywane podczas przytrzymywania klawisza SELECT w pozycji wciśniętej, choćby nawet nie było to wystarczająco wyraźne znaczenie w opisie. Klawisz SELECT jest wyróżnikiem rozkazów dotyczących drukarki - zarówno zdefiniowanych jak przez autora programu, jak i przez użytkownika. Oto przykład takiej definicji:

Zauważ, że drukarka ma możliwość drukowania polskich znaków graficznych, takich, jak litera "ą". Sprawdzamy w instrukcji drukarki, jaki numer kodowy jest rozpoznawany jako rozkaz wydrukowania tego znaku. Przyjmijmy, iż jest to CTRL /125/. Wskazujemy więc SELECT, SHIFT oraz A. Znak "ą" jest

uzacją litery "a", którą dla łatwości zapamiętania- użyjemy klawisze A na zakodowanie litery "ą". Na ekranie ukaze się wielka litera A w inwersji video. Następnie zwalniamy klawisze SELECT i SHIFT, wpisujemy znak równości /=/, po czym piszemy numer kodowy /tu:125/. Będzie to na ekranie wyglądało następująco:

☐=125

Definicja jest już gotowa. Jeśli teraz użyjemy w tekście znaku /SELECT-SHIFT-A/, program wyśle do drukarki kod 125, co spowoduje wydrukowanie litery "ą". Zaleca się używanie wielkich liter do kodowania rozkazów własnych, gdyż małe litery w większości są już zastosowane do zdefiniowania rozkazów formatujących. Użycie np. małej litery "c" do zdefiniowania znaku "ó" spowoduje zderzenie tej definicji z rozkazem centrowania, przez co program nie będzie mógł działać poprawnie. Bezpieczniej użyć więc wielkiej litery, gdyż wówczas tego rodzaju kolizja jest wykluczona.

Po tak przygotowanej definicji możemy pisać: "mąka", co spowoduje wydrukowanie słowa "mąka".

W identyczny sposób definiujemy pozostałe polskie znaki graficzne. Dobrze jest, po zdefiniowaniu kompletu tych znaków, nagrać te definicje na taśmę lub dysk, a potem wczytywać je każdorazowo przed rozpoczęciem pisania. Oszczędzimy sobie w ten sposób sporo pracy, a ponadto, w razie zmiany typu używanej drukarki, wystarczy zmienić jedynie definicje, tekst zaś można pozostawić bez żadnych zmian.

Do definiowania własnych rozkazów grupy II /nie tylko znaków graficznych, ale i innych, zrozumiałych dla drukarki rozkazów/ można użyć też klawiszy bardzo rzadko używanych w tekstach, np. ">", czy "4". Powność klawisze liter w kombinacji z CTRL nadają się do tego celu. W tym ostatnim przypadku należy pamiętać o wcześniejszym wciśnięciu klawisza ESCAPE, gdyż w przeciwnym razie, zamiast pojawienia się na ekranie znaku graficznego, zostanie wykonany rozkaz programu. Na przykład: ESC-CTRL-G ukazuje się na ekranie w postaci nieco "zaciemnionej" litery "G", ale CTRL-G jest rozkazem globalnej zmiany!

Należy również pamiętać o tym, że wszystkie definicje przygotowane przez użytkownika muszą być bezwzględnie umieszczone na początku dokumentu, przed jakimkolwiek tekstem. Nie jest także możliwa zmiana takiej definicji wewnątrz tekstu.

Kilka słów należy poświęcić klawiszowi ESCAPE /ESC/. Niezadko drukarki posiadają pewne możliwości, których wykonanie zależy od kodu ESC, tj. CTRL /27/, jak to na miejsce np. w drukarce EPSON FX-85. Użycie klawisza ESC jednorazowo nie załatwia sprawy, gdyż w tym wypadku inferowany jest jedynie komputer, że chodzi o wpisanie znaku graficznego, nie zaś o rozkaz. Aby kod /27/ został wysłany do drukarki, klawisz ESC musi być wciśnięty dwukrotnie, co spowoduje również pojawienie się na ekranie znaku ESC. Po znaku ESC należy uciśnąć znak rozkazu dla drukarki /z reguły jest to cyfra/. Znaki te nie zostaną wydrukowane na papierze, ale ScreenScript wliczy je do długości linii tekstu. Rezultatem będzie skrócenie danej linii. Jeśli tego rodzaju znaków użyjemy w jednej linii kilkakrotnie, nastąpi dalsze skrócenie tego wiersza. Należy więc to sprawę uważać, gdyż bardzo zależy nam na efektownym wyglądzie wydruku.

Dla wygody użytkownika, kilka definicji zostało już wcześniej zaprogramowanych. Są to klawisze /SELECT/ 1,2,3 i 4. Mają one następujące znaczenia: 1- CTRL /27/ - kod ESCAPE; 2- CTRL /15/ - rozpoczęcie druku o podwójnej szerokości znaku; 3- CTRL /18/ - rozpoczęcie wydrukowania druku podwójnej wielkości /jeśli był wcześniej włączony/, jak i rozpoczęcie druku skłupionego; 4- CTRL /18/ - wyłączenie druku skłupionego. A zatem, zamiast dwukrotnego wciśnięcia klawisza ESC wystarczy wcisnąć SELECT-1, a kod /27/ zostanie wysłany do drukarki.

Dla użytkownika być może byłoby wygodniej, gdyby zamiast jedynki w inwersyjnym wideo pojawił się znak ESC, tym niemniej użycie SELECT-1 powoduje identyczny efekt, ale bez wliczenia tego znaku do długości linii.

Z pewnością sporo czasu zajęło użytkownikowi zapoznanie się z bogatą ofertą różnego rodzaju możliwości programu. Oto jeszcze jedna możliwość - w stosunkowo prosty sposób można sformułować tzw. TAB-STOP dla celów takich, jak pisanie tablic czy zestawień. Należy w tym celu napisać tyle spacji w jednej linii, o ile znaków ma się przesuwać definiowany przez nas TAB-STOP, po czym wcisnąć RETURN. Następnie należy skomandować tę linię przez CTRL-E lub CTRL-D, po czym wywołać ją ponownie /i wielokrotnie/ przez CTRL-R. Następnie, w czasie pisania tablicy, wystarczy użyć rozkazów przesuujących kursor na początek następnego słowa. Istnieje jeszcze niewątpliwie wiele podobnych "sztuczek", których odkrycie i zastosowanie zależy od inwencji użytkownika.

SpeedScript w sumie oferuje użytkownikowi bardzo szerokie możliwości, biorąc pod uwagę długość programu /ok. 8 KB/. O tym, że jest to program poważny, niech świadczy choćby fakt, że jego autor, Mr. Charles Brennon, podaje adres, pod który użytkownicy zgłaszają mogą swoje uwagi i ewentualne problemy. Odpowiedzi - co zastrzeżono - nadchodzić będą w zależności od ilości nadchodzącej korespondencji, zaś wszelkie uwagi wykorzystane zostaną przy opracowywaniu następnej wersji programu. Oto podany adres:

COMPUTER Publications, Inc.
P.O. Box 5758
Greensboro, NC 27403 USA

Warto pamiętać, że praca przy użyciu edytora tekstu można uważać za pisanie programu dla drukarki. Ani komputer, ani drukarka nie potrafią zrozumieć intencji użytkownika, wykonują tylko podane rozkazy, w tym również rozkazy bezsensowne. Proszę jednak nie zrażać się początkowymi niepowodzeniami czy błędami. Każdy program obfitujący w różnego rodzaju możliwości wymaga pewnego okresu czasu na naukę ich wykorzystania.

Na zakończenie kilka uwag natury technicznej. Program startuje od adresu 11F00. Ponadto tego adresu użytkownik jest bufor, zaś powyżej zakończenia programu - obszar pamięci tekstu. Generator znaków rozpoczyna się pod adresem 12000. Obraz tworzony jest w trybie "3" ANTIC-u. Możliwe jest wbudowanie w program w zasadzie dowolnego zestawu znaków graficznych, np. liter polskiego alfabetu, co zostało praktycznie sprawdzane przez autora niniejszego opracowania. Nie jest to jednak rozwiązanie dobre, gdyż traci się wówczas bardzo istotną część programu - możliwość współpracy z drukarkami różnych typów.