

SUPERDOS 2.9

Krótko o obsłudze

```
1: S 2: D 3: 4: 5+5
SUPERDOS V2.9 (C) 1986 PAUL NICHOLLS
A.DIRECTORY | F.LOCK FILE | K.BIN. SAVE
B.CARTRIDGE | G.UNLOCK   | L.BIN. LOAD
C.COPY FILE  | H.WRITE DOS  | M.GO ADDRESS
D.DELETE     | I.FORMAT     | N.RESTORE
E.RENAME     | J.COPY DISK  | O.VERIFY=OFF
SELECT ITEM OR RETURN
█
```

```
1: S 2: D 3: 4: 5+5
SUPERDOS V2.9 (C) 1986 PAUL NICHOLLS
A.DIRECTORY | F.LOCK FILE | K.BIN. SAVE
B.CARTRIDGE | G.UNLOCK   | L.BIN. LOAD
C.COPY FILE  | H.WRITE DOS  | M.GO ADDRESS
D.DELETE     | I.FORMAT     | N.RESTORE
E.RENAME     | J.COPY DISK  | O.VERIFY=OFF
SELECT ITEM OR RETURN
DIRECTORY- SEARCH SPEC, LIST FILE?
2:*,*
DOS          5Y5 019      5DUP          5Y5 018
* 5DOM2010BA5 051 * 5TARCIE  BA5 031
* NE55IE  BA5 013 * 0DWRACAMBA5 023
* RUBICOM BA5 021 * WR10NA5  BA5 021
* ZGADYWANBA5 025 - PWC2  BA5 015
AUTORUN 5Y5 001  AUTORUN BA5 014
470 FREE SECTORS
SELECT ITEM OR RETURN
█
```

Na zdjęciach (na stronie tytułowej) w linii stanu, czyli kolorowej linii na górze, mamy informacje o podłączonych napędach (1÷5), przy czym napęd nr 5 to RAM-dysk. SUPERDOS po wykryciu dodatkowej pamięci (ponad 64kB - np. w 130XE) automatycznie zakłada RAM-dysk pod numerem 5. To, co będzie widoczne w linii stanu zależy od posiadanej konfiguracji sprzętowej. Na zdjęciach prócz RAM-dysku widać podłączony napęd 1:S, czyli *single density* (pojedyncza gęstość - 90kB) i 2:D, czyli *double density* (podwójna gęstość - 180kB). Istnieje jeszcze format „E” - *enhanced density* (zwiększona gęstość - 130kB), a także nietypowy „X”, nazwany *extended density* (rozszerzona gęstość - 1024 sektory po 256 bajtów).

Wybór polecenia z menu następuje poprzez naciśnięcie odpowiedniego klawisza literowego.

A. DIRECTORY

Odczyt katalogu dyskietki. Po naciśnięciu „A” należy podać numer napędu i nazwę szukanego pliku, na przykład:

1:*.BAS - wyszukaj pliki w napędzie nr 1 o dowolnej nazwie i rozszerzeniu BAS.

*.BAS - to samo co wyżej. Jeśli nie zostanie podany numer napędu, wówczas SUPERDOS domyślnie przyjmuje, że chodzi o napęd numer 1.

5:*. * - wyszukaj wszystkie pliki w napędzie nr 5.

W ten sposób zostaną wyświetlone istniejące pliki oraz te, które wcześniej zostały skasowane. Dzięki temu, pod pewnymi warunkami, możliwe jest odzyskanie tych plików - patrz opcja „N.RESTORE”.

Istnieje prostszy sposób wyświetlania katalogu dysku i to z pominięciem plików skasowanych. Wystarczy nacisnąć odpowiedni klawisz cyfrowy 1 - dla napędu nr

1, 2 - dla napędu nr 2 i tak dalej do 5. Również naciskając spację uzyskamy dostęp do katalogu dysku nr 1.

B. CARTRIDGE

Włącza lub wyłącza (w zależności od aktualnego stanu) kartridż. Opcja ta szczególnie przydatna jest do włączania/wyłączania Atari BASIC-a, który, jak wiadomo, funkcjonuje na prawach kartridża.

"Y" TO RUN BASIC OR **RETURN** - naciśnięcie „Y” spowoduje włączenie BASIC-a i przejście do edytora BASIC-a („READY”).

"Y" TO DELETE BASIC OR **RETURN** - naciśnięcie „Y” wyłączy BASIC.

W obu przypadkach naciśnięcie klawisza RETURN lub innego niż „Y” spowoduje opuszczenie tej opcji bez wprowadzania zmian. Jeżeli BASIC był włączony, nastąpi przejście do edytora BASIC-a.

C. COPY FILE

Umożliwia kopiowanie pliku lub plików. Jeśli używamy napędu nr 1, to możemy pominąć specyfikację urządzenia, na przykład:

.COM,5:*. - kopiuje wszystkie pliki o dowolnej nazwie i rozszerzeniu COM z napędu nr 1 do napędu 5. Można to zapisać też tak:

1:*.COM,5:*.*

Pliki można także kopiować z wykorzystaniem jednego napędu. Jeśli SUPERDOS wykryje, że napęd źródłowy i docelowy mają ten sam numer, wówczas w odpowiednim momencie będzie czekał na wymianę dyskietki. Oto przykład takiej sytuacji:

NOWAGRA.BAS,*.* - źródłowy i docelowy napęd ma numer 1;

2:NOWAGRA.BAS,2:*.* - źródłowy i docelowy napęd ma numer 2.

D.DELETE

Kasuje wskazany plik, na przykład:

***.COM**

2:NOWAGRA.BAS

W pierwszym przykładzie zostaną skasowane wszystkie pliki o rozszerzeniu COM i znajdujące się na dysku w napędzie numer 1. W drugim przykładzie zostanie skasowany plik o nazwie NOWAGRA.BAS znajdujący się na dysku w napędzie numer 2.

E.RENAME

Umożliwia zmianę nazwy pliku:

NOWAGRA.SAV,GRA.BAS

2:NOWAGRA.SAV,GRA.BAS

W pierwszym przykładzie w napędzie nr 1, w drugim – w napędzie nr 2.

F.LOCK FILE

Zabezpiecza plik lub pliki przed przypadkowym skasowaniem. W przykładzie będą to wszystkie pliki o rozszerzeniu BAS znajdujące się na dyskietce w napędzie nr 1:

***.BAS**

Takie pliki oznaczone są gwiazdką z lewej strony nazwy (patrz dolne zdjęcie na stronie tytułowej).

G.UNLOCK

Funkcja odwrotna do F.LOCK FILE. Jeśli chcemy usunąć plik zabezpieczony lub zmienić jego nazwę, najpierw musimy go odbezpieczyć. Do tego służy opcja „G”.

H.WRITE DOS

Zapisuje DOS na wybranym dysku.

DRIVE TO WRITE DOS FILES TO?

Wybierz numer stacji dysków na której chcesz zapisać DOS (w przykładzie to numer 1).

"Y" TO WRITE DOS TO DRIVE 1.

Naciskając „Y” potwierdzamy chęć zapisu pliku DOS.SYS w napędzie nr 1.

"Y" TO WRITE DUP TO DRIVE 1.

Ostatnia decyzja dotyczy zapisu pliku SDUP.SYS. Zwykle odpowiadamy „tak” naciskając klawisz „Y”. Czasami jednak ten plik nie jest konieczny. Naciskając „N” (lub inny klawisz niż „Y”) powodujemy, że SDUP.SYS nie zostanie zapisany.

I.FORMAT

Formatowanie dysku. Uwaga: operacja ta bezpowrotnie niszczy wszystkie dane znajdujące się na dyskietce łącznie z plikami zabezpieczonymi opcją „F”. Zanim jednak nastąpi formatowanie, trzeba podjąć kilka decyzji:

WHICH DRIVE TO FORMAT?

Wybierz numer napędu (1÷5).

WHICH DENSITY (S,E,D,X)?

Wybierz gęstość z jaką ma być sformatowany dysk, mamy do wyboru:

S – pojedyncza (90kB);

E – zwiększona, nazywana niekiedy rozszerzoną (130kB);

D – podwójna (180kB).

X – rozszerzona, 1024 sektory po 256 bajtów (SuperRAM 130XE & Peterson ramdisks).

"Y" TO FORMAT SKEWED SECTORS?

Tu pojawia się pytanie czy formatować ze specjalnym przeplotem sektorów.

Jeśli stacja dysków jest wyposażona SuperMax lub US Doubler, dla przyspieszenia transmisji naciskamy „Y”. Jednak większość napędów nie akceptuje tego typu formatowania, więc zwykle w tym miejscu naciskamy „N” - czyli nie.

"Y" TO FORMAT DRIVE 1

Teraz pozostaje tylko potwierdzić - „Y” lub zrezygnować (inny klawisz) z formatowania wybranego napędu - w przykładzie to napęd numer 1.

J.COPY DISK

Kopiuje dysk sektor po sektorze. Parametry, które należy podać, to numer napędu źródłowego i docelowego, na przykład:

GIVE- SOURCE, DEST (,START,END)?

1,2

Można dodatkowo uzupełnić powyższe parametry o numer sektora początkowego i końcowego (START, END), wówczas zamiast całego dysku skopiowane zostaną tylko sektory znajdujące się w podanym przedziale. Numery można wpisać szesnastkowo lub dziesiętnie - w tym drugim przypadku poprzedzając znakiem „#”. Oto przykład:

GIVE- SOURCE, DEST (,START,END)?

1,2,#144,#160

K.BIN. SAVE

Zapisuje na dysk wskazany obszar pamięci.

SAVE- FILE,START,END (,INIT, RUN)?

Kolejno wpisujemy: nazwę pod jaką mają zostać zapisane dane (FILE), adres początkowy (START) i

adres końcowy (END). Jeśli dane tworzą plik binarny (program) można dodatkowo uzupełnić zapis o wektor inicjacji (INIT) i wektor startu (RUN).

Jak w poprzednim poleceniu („J”) można użyć liczb szesnastkowych lub dziesiętnych.

L.BIN. LOAD

Wczytuje plik binarny (program).

WHICH FILE TO LOAD?

Jeśli plik zawiera wektor inicjacji i startu, to w czasie wczytywania zostaną aktywowane wszystkie procedury inicjujące, a na koniec program zostanie automatycznie uruchomiony.

M.GO ADDRESS

Pozwala na uruchomienie programu znajdującego się w pamięci od wskazanego adresu. Na przykład tu zostanie wykonany skok pod adres 2000 (hex):

RUN AT WHICH ADDRESS?

2000

N.RESTORE

Przywraca usunięte pliki. Takie pliki zaznaczone są znakiem „-” (minus) przed nazwą. Aby je wyświetlić użyj polecenia „A”. Spójrz na dolne zdjęcie na str. 1 - jest tam taki plik o nazwie „PWC2.BAS”.

Przywrócenie powiedzie się tylko wtedy, gdy w sektorach, w których znajdował się odzyskiwany plik, niczego w międzyczasie nie zapisano.

O.VERIFY=OFF

Weryfikacja zapisu wyłączona.

O.VERIFY=ON

Weryfikacja zapisu włączona.

Jeśli weryfikacja podczas zapisu jest wyłączona, sprawdzana jest tylko suma kontrolna. Zwykle jest to wystarczające, aby mieć pewność, że plik zostanie prawidłowo zapisany, dlatego należy ten tryb pracy traktować jako standardowy.

Włączenie weryfikacji powoduje, że porównywana jest zawartość właśnie zapisanego sektora z danymi przesłanymi przez komputer. Mamy więc całkowitą pewność, że plik zapisze się bez błędów. Jednak nie za darmo. Cały proces zapisu przebiega ok. 3 razy wolniej niż bez weryfikacji. Dlatego wskazane jest dokonywać zapisu z weryfikacją w wyjątkowych przypadkach.

Uwagi.

- 1) SUPERDOS 2.9 umożliwia poruszanie się między edytorem BASIC-a a menu DOS-a bez zniszczenia znajdującego się w pamięci RAM programu w Atari BASIC-u. Przejście do DOS-a z poziomu BASIC-a uzyskuje się poleceniem „DOS”, a powrót do edytora poleceniem „B” SUPERDOS-a.
- 2) Niektóre operacje DOS-a (np. kopiowanie) dla szybkiego działania potrzebują znacznej ilości pamięci RAM. W takiej sytuacji zostaniesz poproszony o zgodę, gdyż ewentualnie znajdujący się w pamięci program zostanie zniszczony.
"Y" IF OK TO DESTROY PROGRAM AREA
Naciśnięcie innego niż „Y” klawisza spowoduje, iż SUPERDOS będzie korzystał tylko z bufora danych, co znacznie spowolni proces.
- 3) Autorem SUPERDOS-a 2.9 oraz właścicielem praw autorskich jest Paul Nicholls.