

# INSTRUCCIONES DE USO DE GENE CAR

## CONTENIDO

A / CARGA DE GENE CAR

B / USANDO GENE CAR

- 1 - ARCHIVOS
- 2 - UTILIDADES
- 3 - DEFINICIÓN DE CARACTERES

C / USO DE JUEGO DE CARACTERES REDEFINIDOS

**ANEXO 1:** DESCRIPCIÓN DEL ARCHIVO DE JUEGO DE CARACTERES

**ANEXO 2:** DESCRIPCIÓN DE LA GUÍA

**ANEXO 3:** UTILIZACIÓN DE CARACTERES PARA OTROS ORDENADORES

Y finalmente COBRA soft habla...

## A / CARGA DE GENE CAR

- Arranque el PCW con el disco de sistema nº2 y cargue Mallard Basic.
- Introduzca el disco de GENE CAR en la unidad A y escriba: RUN"GENE CAR"

## B / UTILIZACIÓN DE GENE CAR

A lo largo del uso de GENE CAR tendrás en la parte superior de la pantalla una línea con información, esta línea que llamaremos "línea guía" te indicará qué está haciendo el programa (cargando archivos), en qué parte del programa estás y qué teclas tienes que pulsar.

Cada una de estas líneas guía está numerada (son los dos números de la izquierda).

Con este número puede buscar rápidamente información adicional en la documentación.

Lo único que no se indica en estas directrices es la forma de salir del programa: basta con pulsar la tecla EXIT.

En cuanto se inicia GENE CAR, le ofrece la posibilidad de elegir entre tres opciones:

- Archivo     **f1** (Pulse la tecla f1)
- Utilidades   **f3**
- Definir       **f5**

A continuación veremos cada uno de ellos en detalle.

## 1. ARCHIVO

Esta opción le permite gestionar sus archivos de juegos de caracteres. Estos siempre tienen la extensión .CAR. GENE CAR se entrega con tres juegos de caracteres:

- Standard.car (juego de caracteres estándar del PCW)
- Gras.car (juego de caracteres gras)
- Fin.car (juego de caracteres fin)

ARCHIVO le ofrece 3 opciones: catalogar, cargar y guardar.

### 1.1 CATALOGO: f1

Permite obtener el catálogo del disco actual. Sólo se muestran los archivos del juego de caracteres.

### 1.2 GUARDAR: f3

Le permite guardar el conjunto de caracteres que acaba de modificar o crear. Se le pide el nombre con el que se guardará el juego de caracteres, introdúzcalo escribiéndolo en minúsculas o en mayúsculas. Si quieres guardar en otro disco que no sea el **a**: sólo tienes que teclear DEL cuando se pregunte el nombre del archivo y luego introducir el nombre del nuevo disco que será **b**: o **m**:. Este disco se convierte entonces en el disco actual. Cualquier otro disco que no sea a:, b: o m: es rechazado

Si ya existe un archivo con el mismo nombre, GENE CAR le pide permiso para sobrescribirlo.

Si ha elegido la función de guardar por error, puede salir simplemente tecleando EXIT.

Guardar el juego de caracteres lleva un tiempo variable dependiendo del disco en el que se guarde (a: o m:) y de lo lleno que esté ese disco.

### 1.3 CARGAR: f5

Permite leer un juego de caracteres previamente guardado y modificarlo. El nombre se introduce de la misma manera que en 1.2. Puedes leer un archivo desde otro disco. Si el archivo no existe, el programa se lo indicará. (Esto puede ser una forma de cambiar el disco actual).

## **2. UTILIDADES:**

### *2.1 IMPRIMIR EL JUEGO: f1*

Imprime todo el conjunto de caracteres, carácter por carácter. Cada línea contiene el número de caracteres en decimal y hexadecimal. Los bytes que componen el carácter se emiten en el orden de byte alto a byte bajo.

Es bueno completar este documento con una captura de pantalla del juego. Cuando éste aparece, basta con pulsar simultáneamente sobre EXTRA y PTR.

### *2.2 TRANSFERENCIA DEL JUEGO: f3*

Le permite transferir el juego que ha definido o cargado en el juego PCW. Cuidado, si has sustituido los caracteres de texto por caracteres gráficos, no verás nada.

### *2.3 FRASE DE PRUEBA: f5*

Le permite sustituir la frase de prueba propuesta por GENE CAR por otra de su elección. Basta con introducirlo en el teclado. Esto le permitirá, por ejemplo, probar ciertas combinaciones de caracteres.

## **3. DEFINIR: f5**

Esta función le permitirá intervenir sobre el conjunto de caracteres en memoria.

### *3.1 INTERVENCIÓN SOBRE LOS CARACTERES PÍXEL A PÍXEL*

Es posible modificar cada píxel del personaje actual. Para ello, basta con seleccionar el píxel en cuestión con las flechas del pad direccional y, a continuación, pulsar la barra espaciadora o RETORNO, lo que invertirá el píxel.

El trabajo píxel a píxel sólo es posible cuando se muestra la línea guía número 04.

### *3.2 ELECCIÓN DEL CARÁCTER A REDEFINIR: f1*

Esto puede hacerse de 3 maneras. Escribiendo f1, en cuyo caso GENE CAR le pedirá que elija el carácter en el conjunto completo con las teclas de flecha o introduciendo su código ASCII directamente en el teclado.

Las otras dos formas permiten pasar rápidamente al carácter siguiente o anterior utilizando las teclas + o - respectivamente, que flanquean la barra espaciadora del teclado.

### 3.3 COPIA DE CARACTERES: f3

Permite buscar en el juego de caracteres un carácter para copiarlo en el carácter actual (la elección se hace con las flechas o introduciendo el código ASCII como en 3.2).

### 3.4 BORRAR CARACTERES: f5

Borra completamente el carácter actual.

### 3.5 ACTUALIZAR : CUT

Por razones de velocidad del programa, la frase de prueba no se muestra de nuevo cada vez que se cambia el carácter actual. Si quieres ver el efecto de tu trabajo en el personaje que estás editando, pulsa CUT.

### 3.6 EFECTOS ESPECIALES: F7

Se trata de tratamientos especiales que afectan a todo el carácter actual.

#### 3.6.1 INVERSION

Todos los píxeles iluminados están apagados y todos los píxeles apagados están encendidos.

#### 3.6.2 ESPEJO

Actúa sobre el personaje como si se viera en un espejo. GENE CAR le pide que elija entre un efecto de espejo vertical u horizontal.

#### 3.6.3 DESPLAZAMIENTO HORIZONTAL

Todo el carácter se mueve una columna a la izquierda. Los píxeles que salen por la izquierda entran por la derecha. Después de 8 desplazamientos horizontales, se encuentra el carácter original.

### 3.6 4 DESPLAZAMIENTO VERTICAL

Todo el carácter se desplaza una fila hacia arriba. Los píxeles que salen por arriba entran por abajo.

#### C / UTILIZACION DE JUEGOS DE CARACTERES REDEFINIDOS:

El programa denominado "**example.bas**" ilustra cómo cargar y utilizar un juego de caracteres previamente definido.

Para más detalles: cargue EXAMPLE.BAS y USER.BAS y listelos en la impresora.

Tenga en cuenta que el RUN pone a cero todas las variables. Si no se toma la precaución de reejecutar USER.BAS después del RUN, llamar a las rutinas ECHANGE.JEU, ECHANGE.CAR y TRANSFER.JEU es suicida; de hecho estas variables contienen el valor 0 y hacer CALL 0 en un sistema basado en Z80 no queda sin consecuencias...

Si desea crear sus propios disquetes con programas que utilicen nuevos juegos de caracteres, deberá transferir los archivos USER.BAS y CODE.TXT a su nuevo disco. Para esto último, utilice la utilidad CP/M PIP.

PIP m:=a:code.txt            poner en el nuevo disco y luego hacer  
PIP a:=m:code.txt

GENECAR se utilizó para crear los gráficos de los juegos de COBRA SOFT para PCW en particular AMSTRA-DAMES, CHALLENGER y MISSION DETECTOR.

## ANEXO 1

### *FORMATO DE ARCHIVO DEL JUEGO DE CARACTERES*

Los archivos de conjuntos de caracteres son archivos aleatorios de 2048 registros (8 por 256). Cada registro contiene un byte (hay 8 bytes por carácter).

- 1er registro            byte 0 de carácter 0
- 2º registro            byte 1 de carácter 0
  
- 9º registro            byte 0 de carácter 1
  
- 2048º registro        byte 8 de carácter 255

Puedes utilizar estos archivos de conjuntos de caracteres desde tus propios programas para mezclarlos, obtener datos de ellos, tener varios en memoria simultáneamente, etc...

Para ver cómo cargar uno de estos juegos, inspírate en la rutina 63110 a 63160 del programa USER.BAS, de hecho, en lugar de POKERizar el byte en memoria, puedes almacenarlo en un array para explotarlo después.

## ANEXO 2

### *SIGNIFICADO DE LAS LÍNEAS GUÍA*

- 01 Menú principal de GENE CAR: Ver capítulo B  
(EXIT para salir)
- 02 Menú de gestión de archivos: Ver capítulo B.1  
(EXIT para volver al menú principal)
- 04 Menú de definición de caracteres: Ver capítulo B.3
- 05 Menú de efectos especiales: Ver capítulo B.3.6
- 06 Salir de GENE CAR: Si desea salir de GENE CAR, pulse O para sí o N para no. Tenga cuidado de guardar su juego de caracteres antes de salir de GENE CAR.
- 07 Introduzca el número de carácter en ASCII (por ejemplo, 65 para la A). Cualquier entrada no numérica será rechazada (utilice SHIFT y EXTRA).
- 08 Véase el capítulo 3.6.2. EXIT para volver al menú anterior.
- 09 La elección del personaje se hace con las flechas. Cuando el cursor parpadeante esté en el carácter deseado, confirme con RETURN o ESPACIO. La entrada también puede ser numérica si se pulsa f1 (véase 07)
- 10 Igual que la línea guía 09, pero para copiar
- 11 Igual que la línea guía 07, pero para copiar.
- 12 Menú de utilidades: EXIT para salir. Véase el capítulo B.2
- 13 Mensaje que aparece durante la impresión del juego de caracteres.
- 14 Mensaje que indica que el conjunto de caracteres ha sido transferido al conjunto de caracteres PCW.
- 15 Indica que se está guardando el juego de caracteres. Ten cuidado, este puede durar varias decenas de segundos.



16 Indica que se está leyendo el conjunto de caracteres. La misma observación que para el 15.

17 Introduzca el nombre del archivo a guardar:

Escriba el nombre y confirme con RETURN a menos que llene todo el espacio. DEL borra el último carácter y CAN cancela todo. EXIT le permite salir sin hacer nada. Es posible cambiar el disco de destino pulsando DEL dos veces al principio y escribiendo el nuevo como "x:"

18 Introduzca el nombre del archivo a leer: Igual que 17.

19 El nombre elegido para la grabación ya ha sido utilizado en este disco. Si todavía quieres guardar tu partida con este nombre, pulsa O para que sí, o bien pulsa N para que no.

20 El archivo que desea reproducir no existe en este disco. Introduce otro nombre, cataloga o cambia el disco.

21 Escriba la frase que desee en el teclado. Valídelo con RETURN.

### ANEXO 3

#### *UTILIZAR CARACTERES REDEFINIDOS EN OTROS ORDENADORES*

Si desea utilizar caracteres creados en otros ordenadores (por ejemplo, CPC 464 y 6128), es posible, siempre que se hayan definido en una cuadrícula de 8 por 8.

- 1ª Solución:

Volver a dibujar los caracteres con GENECAR para obtener los mismos ocho bytes para cada carácter.

- 2ª Solución:

Establecer los bytes de caracteres en DATA.

Léelos con READ, pásalos al juego y luego transfírelos al juego PCW:

```
100 CHAIN MERGE "a:user.bas",110
110 GOSUB 63000
120 DATA 251,24,60,126,24,24,24,24,0
130 READ CAR:
140 FOR I=0 TO 7
150 READ J: POKE ad.jeu +8*car+i,j
160 NEXT I
170 POKE carad,car:call echange.car
180 PRINT CHR$(car)
```

Esto se puede hacer con tantos caracteres como se quiera.

## COBRA soft habla...

Es posible utilizar las rutinas USER.BAS y CODE.TXT en programas destinados a la comercialización con la condición de que nos lo comunique por escrito y nos envíe una muestra de su software.

Si desea obtener el listado de fuentes de GENECA, le rogamos que nos envíe la suma de 70 francos por cheque bancario y un sobre franqueado con su dirección.

**Si has desarrollado un programa informático que crees que es digno de interés, no dudes en proponérselo, quizá podamos editarlo (ya sea profesional, educativo, de utilidad o de juego).**