

CP/M Box 1.2 ß

Emulador de Amstrad PCW.

Contenido

Rollo legal:	1
Introducción:	1
Instalación y uso:	1
Los menús:	2
La barra:	3
Los discos:	3
El teclado:	3
Fallos conocidos:	4
Tareas pendientes:	4
Más información:	4
Fin:	4

Rollo legal:

- 1) Puedes hacer lo que quieras con este programa, pero yo mantengo el copyright.
- 2) A cambio, no me hago responsable de nada.

Introducción:

CP/M Box es un emulador de ordenadores Amstrad PCW, concretamente y de momento la serie 8xxx. Puede emular 256 o 512 Kb de memoria, 1 o 2 disqueteras, PAL o NTSC y ejecutar casi todo el software escrito para esos ordenadores.

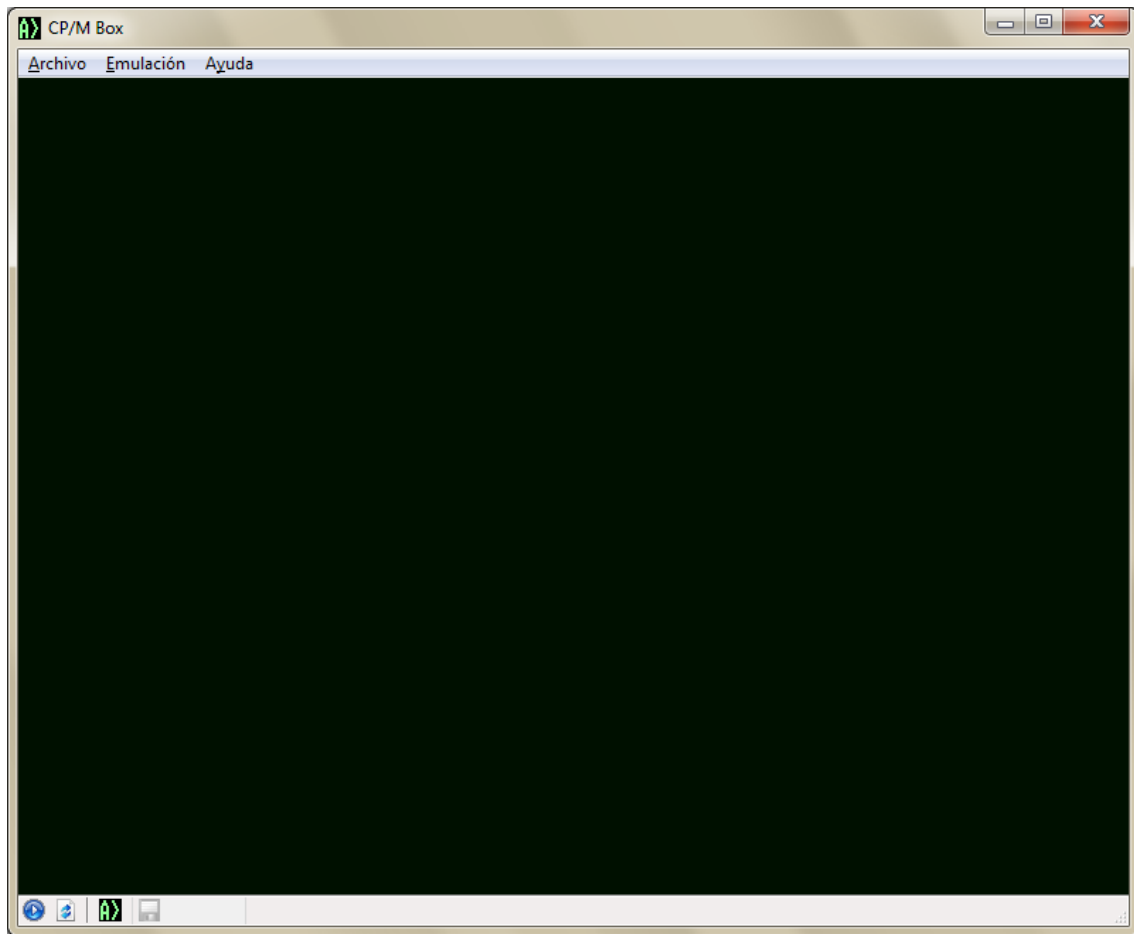
Mi idea es lograr una emulación lo más fiel posible, en vez de ampliar artificialmente las capacidades de las máquinas emuladas más allá de las especificaciones originales.

Instalación y uso:

Dentro del archivo ZIP vienen este documento (tanto en español como inglés), el ejecutable y el archivo de idioma español. Descomprímelo todo en una misma carpeta y ya puede usarse,

haciendo doble clic sobre el ejecutable, creando accesos directos o como prefieras. En un futuro haré un instalador.

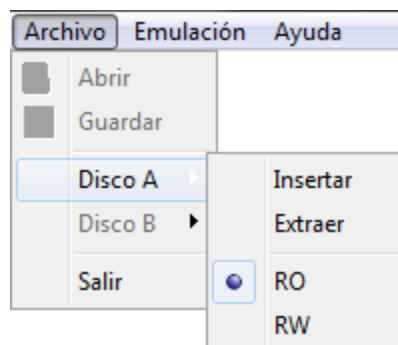
Una vez ejecutado el programa nos aparece una ventana como esta:



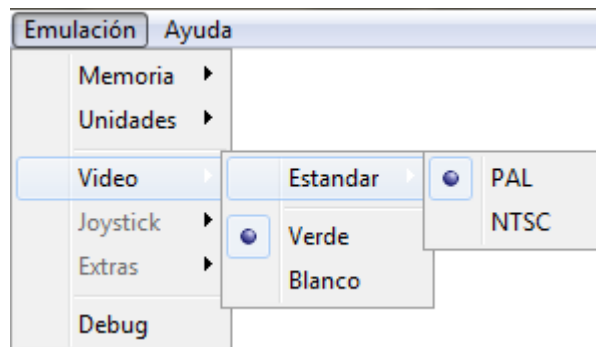
Los menús:

En la parte superior podemos apreciar los menús, donde se pueden configurar las diferentes opciones. Algunas opciones están en gris bien porque no se puede acceder a ellas con el hardware actual o bien porque no son estables todavía.

El primero es el de "Archivo". Ahí tenemos las opciones de carga y grabación de snapshots, el control de las unidades de disco del PCW emulado y la opción de salida.



El segundo es el de “Emulación”. Ahí podemos elegir opciones sobre el hardware, como cuánta memoria, discos, sistema de video (PAL o NTSC), color de la pantalla, etc. Además tenemos la opción de lanzar el debugger (no recomendado, pues está a medio hacer).



El menú de ayuda de momento sólo tiene la información “Acerca de”.

La barra:

En la parte inferior tenemos una barra de acciones y estado. Los primeros tres botones sirven para poner en marcha / detener la emulación, efectuar un reset y lanzar inmediatamente el CP/M (siempre y cuando hayamos lo puesto en la carpeta del emulador, con el nombre “CPM.dsk”). Simplemente es un atajo para una operación bastante común.

Por último hay un indicador de actividad de disco, que se enciende cuando el motor de las unidades de disco se enciende.

Los discos:

El emulador es capaz de cargar tanto discos en formato DSK del CPCEmu (normales y extendidos, con o sin protección) como imágenes crudas con extensión IMG.

El emulador trabaja con imágenes de disco en memoria, y de momento no las vuelve a montarlas. Por lo tanto, ignora la opción RO / RW de momento también.

Hay un error conocido, donde el controlador de disco no comunica bien los cambios de geometría al CP/M. Por eso juegos como “The pawn” o “Los templos sagrados” deben ser ejecutados desde B (real o emulada de CP/M).

El teclado:

El teclado es un tema complicado, pues el teclado del PCW es un tanto distinto al del PC. Aunque internamente cambiar la asignación de teclas es algo trivial, de momento no ofrezco esa funcionalidad al usuario, ya que el emulador no guarda configuración de momento.

Actualmente, si suponemos que tenemos un teclado en español tanto en el PC como el PCW, la asignación de teclas es:

[0]-[9], [A]-[Z], [Ñ], [,], [.), [Mays], [F1], [F3], [F5], [F7], [Keypad 0]-[Keypad 9], [Tab], [Return], [Intro], [Borr->], [Borr<-], [Espacio] van a las correspondientes del PC.

[Stop], [-], [=], [Ç], [@], [\$], [#], [/], [Alt], [Extra], [Impr], [Sal] van a las correspondientes por posición; esto es: [º], [´], [i], [´], [+], [´], [ç], [-], [Ctrl I], [Alt I], [Alt D], [Ctrl D] respectivamente.

Por último nos quedan [[+]], [[-]], [;], [Can], [Cort], [Copia], [Ins], [Num .], las cuales van a [Keypad +], [Keypad -], [<], [Re Pg], [Inicio], [Fin], [Insert], [Flecha abajo] respectivamente.

Además, los cursores del PC van de nuevo a las teclas correspondientes del teclado numérico del PCW.

Fallos conocidos:

Como ya se ha comentado en su sección, la emulación de disco no informa de los cambios de geometría al CP/M. Será corregido antes de la 2.0 ß.

Tareas pendientes:

Soporte de Snapshots.

Migrar GUI + MMA a DirectX.

Añadir los distintos tipos de joystick, controlados mediante joystick / pad de PC.

Añadir impresora, sonido DK'tronics, más hardware.

Mejorar todo.

Corregir bugs.

Más información:

Web: <http://www.habisoft.com/pcw>

Correo: pcw@habisoft.com

Estoy abierto a cualquier tipo de sugerencia, duda, donación de material de PCW o lo que sea. Pero verifica antes que no sea un tema tratado en este manual o el FAQ de la web.

Fin:

¡Que lo disfrutéis!