

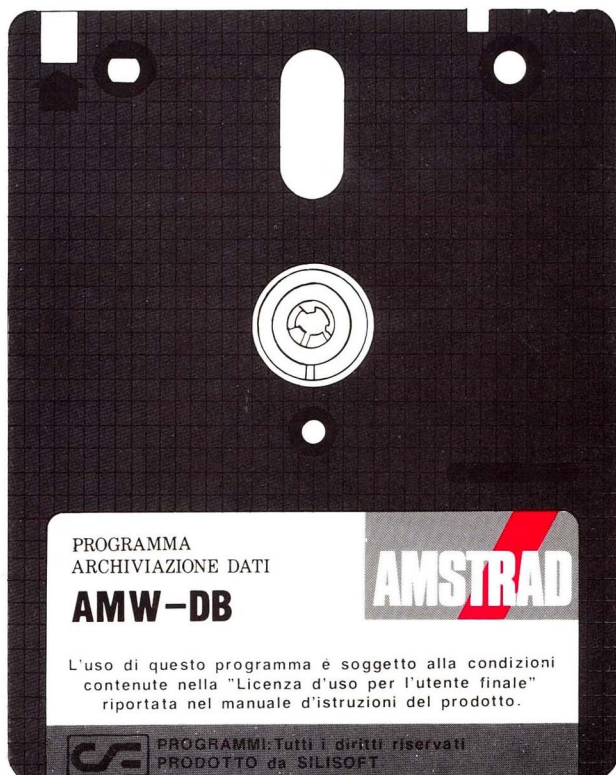
AMSTRAD

PCW SOFTWARE

AMW-DB

Programma di archiviazione dati
per PCW 8256/9512

È un programma in italiano che consente in maniera semplice ed immediata di memorizzare, ricercare, stampare ed ordinare qualunque tipo di informazione, grazie anche ai particolari menu a discendenti ed agli aiuti sempre disponibili sullo schermo. Gestisce fino a 10 campi per ogni riga, le ricerche possono essere richieste su più campi contemporaneamente.



PROGRAMMA
ARCHIVIAZIONE DATI

AMW-DB

AMSTRAD

L'uso di questo programma è soggetto alle condizioni
contenute nella "Licenza d'uso per l'utente finale"
riportata nel manuale d'istruzioni del prodotto.



PROGRAMMI: Tutti i diritti riservati
PRODOTTO da SILISOFT

Guida all'uso del programma

AMW-DB

Programma di archiviazione dati

Prodotto da Silisoft - Tutti i diritti riservati

Le informazioni contenute in questo manuale ed il programma descritto non possono venire riprodotti, interamente o in parte, se non con il preventivo permesso scritto della Silisoft Sdf. La Silisoft si riserva il diritto di modificare il programma senza preavviso. Tutte le informazioni sul prodotto vengono fornite in buona fede dalla Silisoft; tuttavia si riconosce che in questo manuale potrebbero essere presenti errori od omissioni.

Amstrad, PCW8256, PCW9512 e CPS8256 sono marchi della Amstrad plc.
CP/M e CP/M Plus sono marchi della Digital Research Inc.

Silisoft - V.le Tricesimo 101/13 - 33100 Udine - Tel. 0432/480209

Indice

1. Presentazione	pag. 5
2. Per cominciare	pag. 7
3. La fase di COSTRUZIONE	pag. 10
4. La fase di UTILIZZO	pag. 15
5. La fase di STAMPA	pag. 21
6. Le operazioni ausiliarie: il sottomenu OPZIONI	pag. 23
7. Modalità d'uso della funzione ORDINAMENTO	pag. 24
8. Come trasferire una maschera su un altro disco	pag. 25

Appendici

I. Avvertenze	pag. 27
II. La tastiera degli elaboratori PCW 8256/ 9152	pag. 28
III. Garanzia e licenza d'uso per l'utente finale ..	pag. 29

1. Presentazione

AMW-DB è un programma che rientra nella categoria dei cosiddetti **Data base strutturabili**.

Un Data base non è altro che un archivio nel quale i dati possono essere introdotti, richiamati e cancellati con opportune procedure. Come nel caso degli archivi cartacei, anche gli archivi costruiti su computer lavorano a schede.

I dati vanno a riempire delle particolari zone dello schermo chiamate **CAMPI** che possono essere **DENOMINATE** per rendere la compilazione più agevole. All'atto dell'archiviazione, solo i dati verranno salvati sul disco; la scheda (che chiameremo **MASCHERA**) serve solo come falsariga in fase di compilazione e viene creata una sola volta.

Un esempio di archivio, in questo caso di tipo Anagrafico, può assumere questa forma:

- Archivio anagrafico -

<i>Nome:</i>		<i>Cognome:</i>
<i>Indirizzo:</i>	<i>Città:</i>	<i>Prov.:</i>
<i>C.A.P.:</i>	<i>Telefono:</i>	

Questa maschera è composta da sette campi e da una riga che descrive il tipo di archivio. La dicitura **- Archivio Anagrafico -** è stata inserita nella maschera al solo scopo descrittivo, una maschera può contenere un nu-

mero illimitato di diciture.

Nome, Cognome, Città, ecc. sono le descrizioni dei campi presenti sulla maschera. Esse sono riconoscibili dal fatto che devono necessariamente terminare con il simbolo ":" (due punti).

La lunghezza di ogni campo inizia dalla posizione successiva ai due punti ":" e termina all'inizio della denominazione del campo successivo sulla stessa riga, se esiste, altrimenti alla fine della riga.

Tutto ciò che non termina con il simbolo ":" (due punti), viene interpretato come descrizione generica all'interno della maschera e non ha peso nei confronti dei dati.

Ad esempio:

Nome: (In Maiuscolo)

Nome è il campo ed (**In Maiuscolo**) è un messaggio all'interno della scheda ad uso dell'operatore.

Ecco cos'è un Data base e quindi **AMW-DB**. La maschera (la falsariga nella quale inserire i dati) viene dapprima **COSTRUITA** quindi **SALVATA** e poi **UTILIZZATA**. In fase di utilizzo si possono **INSERIRE** o **RICERCARE** delle schede che possono essere **STAMPATE** dopo un'eventuale selezione.

L'uso di **AMW-DB** è reso semplice dai numerosi messaggi che compaiono lungo tutto il cammino che una maschera compie dal momento della sua creazione al momento della stampa dei risultati finali.

2. Per cominciare

AMW-DB è stato sviluppato in **CP/M Plus** per permettere l'utilizzo di linguaggi ad alto livello che consentono la gestione random dei file dati incrementando così la velocità nelle fasi di ricerca ed introduzione.

Per lanciare il programma, si carichi prima il **CP/M Plus** usando il dischetto di sistema in dotazione alla macchina. All'apparire del prompt **A>** si inserisca il dischetto contenente **AMW-DB** e si digiti **DB** seguito dal tasto [RETURN] (vedi appendice 1).

A questo punto apparirà sullo schermo la presentazione del programma, e quindi la richiesta di inserimento del **DISCO DATI**.

NOTA 1: il programma è in grado di riconoscere da solo il tipo di sistema posseduto (PCW 8256 o PCW 9512), e quante unità disco (disk drive) siano ad esso collegate, regolando di conseguenza i messaggi di servizio. Qualora si possedessero due unità disco, il programma utilizzerà la seconda (chiamata **B:**) per il disco dati. Se si possiede il sistema in configurazione base (una sola unità disco), si sostituisca il disco programma con il disco dati e si prema un tasto qualunque per continuare.

NOTA 2: per **DISCO DATI** si intende un dischetto vergine precedentemente formattato. Per formattare un dischetto si utilizzi il programma **DISCKIT** fornito in dotazione al dischetto di sistema.

Qualora, in un PCW 8256, si utilizzi la seconda unità disco (**B:**), deve essere selezionata per la formattazione la modalità **CF2DD**. Attenzione a non confondere i dischetti formattati nei due diversi modi. Si ricorda inoltre che un dischetto formattato come **CF2DD** deve essere inserito nell'unità disco solamente dallo stesso lato utilizzato durante la formattazione.

A questo punto verrà visualizzato sullo schermo il menu principale dal quale si ha accesso ai vari sottomenu.

Per selezionare un sottomenu si usino i tasti contrassegnati dalle frecce orizzontali.

Per selezionare una particolare scelta presente in un sottomenu si usino i tasti contrassegnati dalle frecce verticali.

Per dare il via alla procedura selezionata si batta il tasto [RETURN].

Si consiglia vivamente di **studiare** lo schermo con attenzione perché, normalmente, vi sono sempre presenti le informazioni necessarie a procedere. È stata particolare cura dei programmatori inserire più informazioni possibili in ciascuna schermata per evitare all'operatore l'uso di pesanti manuali a volte di difficile comprensione.

Siamo ora pronti ad utilizzare **AMW-DB** per gestire un archivio sotto forma di schede.

Di seguito cercheremo di spiegare, in maniera semplice e sintetica, tutte le procedure che vengono messe a disposizione dell'utente durante l'uso del programma.

La prima fase che analizzeremo sarà quella che ci consentirà di preparare la scheda all'interno della quale archiveremo i nostri dati. Questa sarà la base dalla quale potremo in seguito utilizzare tutte le possibilità che prevede **AMW-DB**.

3. La fase di **COSTRUZIONE**

Il sottomenu **COSTRUZIONE** è suddiviso in tre voci:

Costruzione: consente la preparazione di una nuova maschera.

Questa funzione non può essere usata per modificare una maschera già creata in precedenza.

L'utente, se lo desidera, ha la possibilità di dotare la maschera di una bordatura, scegliendola tra cinque diversi modelli precostruiti che consentono di dividere lo schermo fino a tre parti uguali.

La scelta della bordatura si ottiene premendo il tasto [ALT] [Q]. È possibile ottenere sullo schermo, per rendere il lavoro di costruzione più preciso, una retinatura costituita da puntini che hanno la funzione di segnalare la posizione dei caratteri. La retinatura serve esclusivamente in fase di preparazione della maschera: non verrà infatti memorizzata sul disco dati, né comparirà sullo schermo in fase di utilizzo della maschera stessa.

Fatto questo, si potrà cominciare a preparare la scheda (maschera) che verrà utilizzata per l'archivio.

Tutto ciò che verrà scritto sullo schermo sarà memorizzato come facente parte della maschera. Le parole terminanti con il simbolo ":" (due punti) sono definite come descrizione dei **CAMPI** della maschera. Di seguito a questi, nella fase di utilizzo, verranno introdotti i dati.

Ad esempio:

Nome:

Cognome:

definiscono due campi.

ATTENZIONE: ogni singola riga può contenere al massimo dieci campi.

Nelle successive fasi di introduzione e ricerca i dati verranno scritti di seguito ai due punti e solo questi verranno memorizzati nell'archivio sul disco dati.

La lunghezza di un campo è quella compresa tra i due punti (":") ed il campo successivo, se esiste, altrimenti la fine della riga, meno due caratteri.

Per determinare la lunghezza di un campo si usi la barra spaziatrice.

Per evitare spreco di spazio sul disco, qualora un campo risultasse di lunghezza eccessiva, lo si tronchi ponendo un simbolo qualsiasi al termine dello spazio considerato utile per il campo stesso.

Ad esempio:

Nome:

il simbolo "-" determina la fine del campo.

Per spostarsi all'interno dello schermo si usino i comandi riportati nell'aiuto richiamabile mediante la pressione del tasto [TAB].

Premendo invece il tasto [COPIA] si potranno richiamare sullo schermo eventuali informazioni riguardanti una o più fasi del programma.

Con il tasto [ESCI] si potrà ritornare al menu principale.

Modifica: questa opzione deve essere utilizzata solo per correggere una maschera già memorizzata su disco.

Non è possibile cambiare il tipo di bordo o la retinatura mantenendo la compatibilità con eventuali dati già archiviati in precedenza, lo stesso dicasi per eventuali altre variazioni che si volessero apportare (dimensioni e posizione dei campi, numero dei campi ecc.). L'opzione Modifica consente di generare a tutti gli effetti una nuova maschera, diversa da quella iniziale e con essa incompatibile. Si consiglia quindi, qualora la maschera precedentemente creata fosse già stata utilizzata per l'archiviazione di dati, di salvare la maschera modificata utilizzando un nome diverso.

Questo consentirà di mantenere entrambe le maschere sul disco dati e quindi, dal momento che eventuali dati memorizzati con la vecchia maschera saranno incompatibili con la maschera modificata, potremo sempre avere a disposizione il vecchio archivio.

In pratica la possibilità di Modifica si rivela molto utile se utilizzata nella fase di realizzazione della maschera che si intende adottare, prima comunque che si cominci l'introduzione vera e propria dei dati nell'archivio.

Se l'operatore tenterà di ricercare o memorizzare un dato utilizzando il vecchio archivio con la nuova maschera, verrà segnalato un errore. Le modalità di movimento del cursore sono analoghe a quelle disponibili nella fase di Costruzione.

Salvataggio: consente di archiviare in maniera permanente sul dischetto (**DISCO DATI**) la maschera precedentemente creata.

È previsto un controllo automatico sugli eventuali errori commessi accidentalmente in fase di costruzione. Se la maschera creata risulta priva di errori, verrà richiesto il nome da attribuire alla stessa.

Nel caso fosse presente qualche errore di costruzione, essa verrà riproposta sullo schermo ed il cursore si posizionerà in prossimità dell'errore commesso, facilitando la correzione.

Dopo aver apportato le eventuali correzioni, si dovrà richiedere nuovamente il salvataggio della maschera.

Il nome che attribuirete alla maschera servirà logicamente per identificare il tipo di archivio che andrete ad utilizzare in seguito.

Tale nome dovrà essere inserito senza alcun tipo di estensione. Il programma provvederà ad attribuire ad ogni maschera l'estensione **.FOR**. Se per esempio si desidera salvare una maschera con il nome **CLIENTI**, alla richiesta del programma di introdurre il nome, digitare solamente la parola **CLIENTI**.

Esistono alcuni caratteri che non si possono utilizzare nella composizione del nome da attribuire alla maschera. Qualora se ne facesse erroneamente uso, il programma visualizzerà sullo schermo il messaggio:

Nome non utilizzabile

Con **AMW-DB** si potrà creare qualunque tipo di archivio. Si consiglia però di non memorizzare più di una maschera per ogni disco dati. Questo consentirà di sfruttare al massimo lo spazio a disposizione sul dischetto, garantendo quindi la possibilità di memorizzare un numero maggiore di schede.

Nel caso poi che il dischetto si danneggiasse o comunque non fosse più utilizzabile, e non si disponesse di una copia di sicurezza (cosa assai sconsigliata), si perderebbe al massimo un solo archivio.

4. La fase di UTILIZZO

Anche questo sottomenu è suddiviso in tre voci:

Inserimento: questa scelta consente l'introduzione dei dati nell'archivio, utilizzando la maschera precedentemente costruita mediante la fase di Costruzione.

Inizialmente, se nel disco dati è presente un'unica maschera, questa verrà caricata automaticamente in memoria, viceversa verrà richiesto quale maschera si desidera utilizzare.

A questo punto, introdurre il nome e confermare con [RETURN].

Se viene premuto il tasto [RETURN] senza introdurre alcun carattere, si ritornerà al menu principale. Se il nome della maschera è stato inserito in maniera inesatta, verrà richiesto nuovamente.

Apparirà ora sullo schermo la maschera vuota; inizialmente il cursore sarà posizionato all'inizio del primo campo.

Le informazioni verranno scritte di seguito ai due punti (":") che delimitano l'identificatore di ogni campo.

Al termine della compilazione di ogni campo, si preme il tasto [RETURN] per confermare i dati inseriti. Ciò sposterà automaticamente il cursore all'inizio del campo successivo.

Qualora l'operatore desiderasse spostarsi velocemente all'interno della maschera, può utilizzare i tasti contras-

segnati dalle frecce verticali.

Premendo il tasto [TAB] verranno visualizzati sullo schermo i comandi che sono a disposizione dell'utente in questa fase, compreso il numero massimo di schede che possono essere archiviate su di un dischetto vergine, con riferimento all'archivio al momento in uso. Verrà inoltre evidenziato il numero di schede presenti nell'archivio.

I dati verranno memorizzati esattamente come sono stati scritti dall'operatore. Eventuali spazi posti davanti o dietro le parole saranno significativi durante la fase di ricerca.

Troverete sempre indicato sullo schermo, in basso a sinistra, il nome dell'archivio al momento in uso, e in basso a destra la fase che state utilizzando.

Dopo aver terminato l'inserimento dei dati nella scheda, si preme il tasto [ALT] [D]: questo consentirà la memorizzazione permanente dei dati sul dischetto. Verrà quindi riproposta sullo schermo la scheda vuota per consentire un nuovo inserimento.

Premendo il tasto [ESCI] si potrà ritornare al menu principale.

Premendo il tasto [ALT] [Z] si richiamerà sullo schermo una calcolatrice con possibilità di gestione delle quattro operazioni e della memoria. I tasti da utilizzare per le quattro operazioni sono rispettivamente: [+] (addizione), [-] (sottrazione), [*] (moltiplicazione), [/] (divisione).

Per accedere alle funzioni di memoria, si preme prima il tasto [M] e poi l'iniziale della funzione scelta: [C]=cancella, [R]=richiama, [+]=positivo, [-]=negativo.

Anche dall'opzione di inserimento è possibile ottenere sullo schermo le informazioni che più interessano premendo il tasto [COPIA].

Ricerca: la fase di ricerca dei dati si ottiene fornendo al programma una scheda di riferimento che verrà usata per confrontare i dati presenti nell'archivio. Nei campi utilizzati per la ricerca possono essere scritte parole sia in maiuscolo che in minuscolo indifferentemente; il programma le riconoscerà indipendentemente da come sono state scritte; solo utilizzando i simboli maggiore (>) o minore (<) le parole verranno esaminate facendo riferimento alla tabella ASCII.

Inizialmente, se nel disco dati è presente un'unica maschera, questa verrà caricata automaticamente in memoria, viceversa verrà richiesto quale maschera si desidera utilizzare.

A questo punto, introdurre il nome e confermare con [RETURN].

Se viene premuto il tasto [RETURN] senza introdurre alcun carattere, si ritornerà al menu principale. Se il nome della maschera è stato inserito in maniera inesatta, verrà richiesto nuovamente.

Apparirà ora sullo schermo la maschera vuota.

L'utente potrà posizionare il cursore sul campo da utiliz-

zare per la ricerca e quindi introdurre la chiave desiderata. Nel caso fosse necessaria una ricerca su più campi, l'utente potrà utilizzarne fino a cinque contemporaneamente; si ricorda che in tal caso la ricerca diverrà circa il 30% più lenta.

Nell'elenco a seguito riportato, vengono indicati i simboli ausiliari messi a disposizione in abbinamento alla chiave di ricerca.

L'uso di tali simboli rallenta la fase di ricerca, ma si può rivelare estremamente utile in alcune particolari occasioni.

Tali simboli possono essere utilizzati contemporaneamente su tutti e cinque i campi messi a disposizione per questa fase.

SIMBOLI DISPONIBILI PER LA SELEZIONE

<i>#(stringa)</i>	<i>Contiene...</i>
<i>!(stringa)</i>	<i>Non contiene...</i>
<i>*(stringa)</i>	<i>Finisce con...</i>
<i>!(stringa)</i>	<i>Non finisce con...</i>
<i>(stringa)*</i>	<i>Comincia con...</i>
<i>(stringa)!*</i>	<i>Non comincia con...</i>
<i>>(stringa)</i>	<i>Maggiore di...</i>
<i><(stringa)</i>	<i>Minore di...</i>
<i>!(stringa)</i>	<i>Diverso (negazione)</i>

Qualora NON venisse utilizzato alcun simbolo, verrà ricercato un valore (chiave) uguale a quello introdotto.
Ad esempio:

*NOME:Pier**

La parola **NOME** è il campo della scheda, **Pier** è la chiave di ricerca, **"*"** è il simbolo utilizzato in questo esempio. Attivando ora la ricerca, il programma visualizzerà sullo schermo tutte le schede che contengono, nel campo **NOME**, un dato che **COMINCIA CON** la parola **Pier**: PierPaolo, Piero ecc. sono nomi che verrebbero riconosciuti, se precedentemente inseriti nell'archivio. Ciò comporta la visualizzazione di tutte le schede precedentemente archiviate che rispondono al requisito richiesto, dando all'utente la possibilità di consultarle ed effettuare all'occorrenza le modifiche o gli aggiornamenti desiderati.

Per attivare la procedura di ricerca si digiti [ALT] [R] dopo aver inserito la chiave di ricerca. Eventuali modifiche effettuate dopo la ricerca di una scheda, verranno aggiornate anche sull'archivio presente sul disco dati. È possibile che ad una chiave inserita vi siano corrispondenze su più di una scheda. Nel tal caso, dopo aver effettuato la prima ricerca, per controllare le schede successive, si preme nuovamente [ALT] [R]. Verranno visualizzate eventualmente le altre schede che rispondono alla chiave introdotta. Per interrompere questa procedura, si preme il tasto [ESCI].

Nel caso si voglia eliminare a tutti gli effetti una scheda dall'archivio (sul disco dati), la si richiami sullo schermo e quindi si prema il tasto [ALT] [C].

Se viene data conferma, la scheda verrà cancellata definitivamente dall'archivio e la posizione rimasta libera nello stesso verrà occupata dall'ultima scheda precedentemente inserita.

Premendo [ALT] [R] senza inserire alcun simbolo o dato, il programma visualizzerà in successione tutte le schede presenti nell'archivio.

Anche da questa fase è possibile avere delle informazioni generali premendo il tasto [COPIA] oppure specifiche premendo il tasto [TAB].

Premendo il tasto [ESCI] si potrà ritornare al menu principale.

Sostituzione disco dati: ogni qualvolta esista la necessità di sostituire il disco dati per accedere ad un altro archivio, **È NECESSARIO** utilizzare questa scelta. Se questa operazione verrà omessa, durante l'uso delle fasi di ricerca ed inserimento, o in generale selezionando qualunque opzione, si potrà verificare un errore di sistema che verrà visualizzato sullo schermo e provocherà l'interruzione del programma.

Alla richiesta di inserimento del nuovo disco dati, sarà sufficiente sostituire il dischetto nel disk drive e premere un tasto.

Si consiglia di utilizzare sempre questa opzione, onde evitare spiacevoli inconvenienti.

5. La fase di STAMPA

Stampa con selezione: selezionando questa opzione si ha la possibilità di ottenere la stampa delle schede presenti nell'archivio desiderato.

Inizialmente, se nel disco dati è presente un'unica maschera, questa verrà caricata automaticamente in memoria, viceversa verrà richiesto quale maschera si desidera utilizzare. A questo punto, introdurre il nome e confermare con [RETURN]. Se viene premuto il tasto [RETURN] senza introdurre alcun carattere, si ritornerà al menu principale.

Se il nome della maschera è stato inserito in maniera inesatta, verrà richiesto nuovamente.

Apparirà ora sullo schermo la maschera vuota. È possibile effettuare una selezione: le modalità di questa scelta sono identiche a quelle applicate per la **RICERCA**. Le operazioni da eseguire sono le medesime, l'unica differenza è che le schede non verranno visualizzate sul monitor ma stampate.

La stampa si otterrà premendo il tasto [ALT] [S] dopo aver effettuato l'eventuale selezione. La pressione del tasto [ALT] [O] consente l'ordinamento Crescente o Decrescente delle schede in archivio che rispondono ai criteri di selezione richiesti. Premendo [ALT] [O] il campo sul quale il cursore era posizionato verrà visualizzato in inverso per indicare che tale campo sarà usato come

termine di ordinamento. Solo i primi 25 caratteri dei dati inseriti nel campo prescelto sono significativi ai fini dell'ordinamento. Sono sempre disponibili i tasti [COPIA] per informazioni e [TAB] per un aiuto immediato sui comandi della fase in uso.

NOTA: prima di attivare la procedura, assicurarsi che la stampante sia in linea e che sia stata caricata la carta. Per ottenere un salto pagina esatto si consiglia di utilizzare carta in modulo continuo formato **24×11**. Per verificare lo stato della stampante si può utilizzare il tasto [STAMP].

Stampa maschera: questa scelta rende possibile la stampa della maschera la quale deve essere stata precedentemente caricata **IN MEMORIA**. Per ottenere questo, si usi l'opzione **Modifica** del menu **COSTRUZIONE**.

Valgono le raccomandazioni sopracitate riguardanti il formato della carta da usare e lo stato della stampante.

6. Le operazioni ausiliarie: il sottomenu **OPZIONI**

Cursore: questa opzione rende possibile la scelta del tipo di cursore che verrà utilizzato durante tutte le fasi che riguardano l'uso della maschera. Il tipo di cursore dovrà essere scelto prima di iniziare la costruzione della maschera. Esso verrà memorizzato automaticamente nella fase di **SALVATAGGIO** della maschera.

ATTENZIONE!: non è possibile sostituire il cursore scelto una volta memorizzata la maschera. Per fare questo sarebbe necessario utilizzare l'opzione **Modifica** della fase di **COSTRUZIONE**, ma ciò comporterebbe la perdita dei dati nell'archivio eventualmente presente sul disco riguardanti la maschera precedente.

Catalogo: l'opzione consente la visualizzazione della lista dei file presenti sul **DISCO DATI**. Le maschere eventualmente presenti, sono messe in evidenza da una freccia e dall'estensione **".FOR"** visualizzata in inverso.

Eliminazione: l'opzione consente di eliminare definitivamente dal **DISCO DATI** una maschera e il relativo file dati, non più necessari. Si raccomanda di usare la massima cautela, in quanto i dati cancellati non potranno in alcun modo essere recuperati in seguito.

INFO: consente di richiamare direttamente dal menu principale una serie di informazioni relative ai vari sottomenu, e alle loro opzioni, evitando una frequente consultazione di questo manuale.

7. Modalità d'uso della funzione **ORDINAMENTO**

L'ordinamento dei dati archiviati con **AMW-DB** viene eseguito ottimizzando i tempi necessari alla ricerca ed all'ordinamento vero e proprio. Nel caso in cui l'archivio contenesse un numero di schede inferiore a cento, l'ordinamento verrà eseguito senza far uso del disco dati come luogo di immagazzinamento temporaneo dei dati selezionati. Questi verranno caricati nella memoria interna del calcolatore e manipolati dal programma di ordinamento. In caso contrario, se le schede archiviate fossero più di cento, verrà aperto sullo stesso disco dati un archivio temporaneo dove verranno scaricati i dati e sul quale verrà eseguito l'ordinamento.

Questo tipo di operazione, in determinati casi, può dar adito ad alcuni inconvenienti: se il disco contiene più di un archivio, può venirsi a creare un conflitto tra le dimensioni degli archivi stessi che può degenerare in un messaggio di errore **DISCO PIENO**. Questo naturalmente non comporta nessuna perdita di dati.

In generale, volendo ordinare un archivio, è necessario che sul disco dati vi sia spazio a sufficienza, altrimenti l'operazione sarà interrotta e non sarà possibile ottenere la stampa desiderata. Per cercare di evitare questi possibili inconvenienti, la soluzione migliore è quella di utilizzare un'unica maschera per ogni disco dati: ciò consente inoltre di ottenere nelle varie fasi una maggior velocità di elaborazione.

8. Come trasferire una maschera su un altro disco

Qualora un **DISCO DATI** fosse riempito completamente, può nascere l'esigenza di generarne un secondo avente lo stesso tipo di maschera, per consentire, in fase di utilizzo, la compatibilità con l'archivio precedente.

Per creare questo nuovo **DISCO DATI** si eseguano le seguenti operazioni: la descrizione che segue vale per sistemi con una unità disco, più avanti verrà esaminato il caso di elaboratori con due unità.

– Accendere l'elaboratore e caricare il **CP/M Plus** usando il dischetto di sistema in dotazione alla macchina.

– Alla comparsa del prompt **A>** digitare:

PIP

confermando con [RETURN].

– Alla comparsa del prompt * del programma **PIP** sostituire il dischetto di sistema con il vecchio **DISCO DATI** e digitare:

M:=A:<nome archivio>.FOR

sempre confermando con [RETURN]. Al posto di <nome archivio> occorre scrivere il nome della maschera. Ad esempio: se la maschera si chiama **CLIENTI**, il comando da dare è:

M:=A:CLIENTI.FOR

– Sostituire il **DISCO DATI** con un disco vergine precedentemente formattato con **DISCKIT** e digitare:

A:=M:<nome archivio>.FOR

confermando con [RETURN].

– Alla ricomparsa del prompt * premere solo [RETURN] per ritornare al sistema operativo.

A questo punto la procedura di creazione è terminata, il nuovo **DISCO DATI** è pronto per essere utilizzato: esso conterrà una maschera con lo stesso nome dell'archivio precedente, ma priva di tutti i dati memorizzati, e quindi con spazio disponibile per introdurne di nuovi.

I possessori di elaboratori con due unità disco dovranno seguire la stessa procedura sopra descritta, con le seguenti differenze:

– Il **DISCO DATI** e il nuovo dischetto devono essere sempre inseriti nel drive **B:**.

– In tutti i comandi deve essere specificato il drive **B:** invece che **A:**, è quindi necessario digitare:

M:=B:<nome archivio>.FOR

B:=M:<nome archivio>.FOR

Appendice I: Avvertenze

Il disco programma:

ATTENZIONE: il disco programma è protetto. NON tentate di ottenerne una copia, rischiereste la distruzione del programma originale.

NON scrivete sul disco programma: anche in questo caso ne richiereste il malfunzionamento. A questo scopo proteggete il dischetto dalla scrittura spostando l'apposito indicatore in plastica situato in alto a sinistra in modo da scoprire il foro o la fessura corrispondente. Il disco programma deve essere utilizzato **SOLO** per caricare **AMW-DB**.

Il disco dati:

È ASSOLUTAMENTE NECESSARIO effettuare periodicamente la copia di sicurezza del disco dati, utilizzando il programma **DISCKIT** presente nel dischetto **CP/M** fornito con il computer. Se per qualsiasi motivo un disco venisse danneggiato o comunque reso inutilizzabile, sarebbe possibile recuperare la copia ed utilizzare quella, perdendo solo i dati registrati dopo l'ultima duplicazione. Per questo motivo è consigliabile copiare il dischetto molto spesso, al limite dopo ogni sessione d'uso del programma.

Appendice II: la tastiera degli elaboratori PCW 8256/9512

Il programma utilizza alcuni dei tasti funzione della macchina, le cui diciture possono variare a seconda del modello di elaboratore posseduto e della nazionalità della tastiera. Vengono qui fornite le corrispondenze fra le diciture della tastiera inglese e quelle delle tastiere italiane:

PCW 8256 Tastiera Inglese	PCW 8256 Tastiera Italiana	PCW 9512 Tastiera Italiana
[RETURN]	[RETURN]	[A CAPO]
[ENTER]	[ENTER]	[INVIO]
[SHIFT]	[MAIUSCOLE]	[MAIU.]
[SHIFT LOCK]	[FISSA MAIUSCOLE]	[FISSA MAIU.]
[DEL->]	[CAN->]	[CAN->]
[<-DEL]	[<-CAN]	[<-CAN]
[PTR]	[STAMP]	[STAMP]
[EXIT]	[ESCI]	[ESCI]
[CAN]	[ANN]	[ANN]
[CUT]	[TAGLIA]	[TAGLI.]
[PASTE]	[INS]	[INS]
[COPY]	[COPIA]	[COPIA]
[EXCH]	[SOST]	[SOST]
[FIND]	[TROVA]	[TROVA]
[DOC]	[DOC]	[DOC]
[PAGE]	[PAG]	[PAG]
[UNIT]	[UNITA]	[UNITA]
[PARA]	[PARA]	[PARA]
[LINE]	[LINEA]	[LINEA]
[EOL]	[FDL]	[FDL]
[WORD]	[PAROL]	[PAROL]
[CHAR]	[CARAT]	[CARAT]
[RELAY]	[GIUST]	[GIUST]

Appendice III. Garanzia e licenza d'uso per l'utente finale.

I programmi contenuti nella confezione sono forniti nei termini ed alle condizioni indicate di seguito. L'uso del programma costituisce implicita accettazione delle norme e dei termini sottoindicati.

In questo avviso: "Silisoft" significa Silisoft Sdf, "Amstrad" significa Amstrad S.p.a., "il programma" si intende uno dei programmi di produzione della Silisoft.

- 1) Il materiale contenuto nel programma è di proprietà della Silisoft, la quale lo concede all'utente in licenza d'uso illimitata non esclusiva, alle seguenti condizioni:
- 2) Il programma può essere utilizzato solo su un elaboratore alla volta. È vietato l'uso contemporaneo del programma su più macchine.
- 3) All'interno del programma sono contenute informazioni riservate di proprietà della Silisoft: l'utente non può disassemblare, alterare e soprattutto non può duplicare, interamente o in parte, il programma.
- 4) Il programma può essere trasferito a terzi a condizione che venga accompagnata dall'intera documentazione allegata, nonché dalla suddetta licenza.
- 5) In caso di trasgressione a una di queste norme, la licenza d'uso è da intendersi conclusa, nel qual caso la Silisoft sarà autorizzata ad intraprendere le azioni consentite per la tutela della stessa, a rifusione dei danni subiti.
- 6) Il programma viene venduto così com'è: nessuna garanzia viene fornita, da parte della Silisoft, della Amstrad o del Rivenditore, che esso sia esente da vizi nascosti o che soddisfi nel tempo le esigenze dell'utente, il quale rimane, a tutti gli effetti, l'unico responsabile della scelta e dell'utilizzo di questo programma. In nessun caso la Silisoft, la Amstrad o il Rivenditore saranno responsabili per eventuali danni o perdite, dirette, indirette o consequenziali, nè per altri reclami presentati da terzi, comprese perdite di profitto d'affari, tempo di lavoro od altro, derivanti dall'uso o dall'impossibilità di utilizzare il programma o il disco che lo contiene, anche se la possibilità del danno fosse stata precedentemente notificata. Nessuna responsabilità verrà accettata per casi di morte o lesioni a persone, cose o animali, causate da negligenza da parte dell'utente.

Riassumendo: Il cliente è responsabile della verifica dell'idoneità dei programmi al fine del raggiungimento dei risultati dallo stesso voluti nonché dell'uso di tali programmi e dei relativi risultati. La Silisoft non garantisce che le funzioni dei programmi saranno in grado di essere utilizzate in tutte le condizioni operative che possono essere adottate dal cliente, né che soddisferanno le sue esigenze.

- 7) Unica responsabilità accettata è quella notificata nella **garanzia limitata**.

Garanzia limitata

Silisoft garantisce che il dischetto su cui è registrato il programma è privo di difetti materiali e che, se utilizzato correttamente, rimarrà in tali condizioni per un periodo di 90 giorni dalla data d'acquisto. In caso di infrazione di questa garanzia le responsabilità di Silisoft saranno limitate alla sostituzione del programma, previa restituzione del dischetto risultato eventualmente difettoso, accompagnato da una copia della ricevuta d'acquisto. Tutti i costi di spedizione saranno comunque a carico dell'utente.

Silisoft si riserva comunque di addebitare all'utente eventuali costi derivati dalla sostituzione di un prodotto risultante manomesso o comunque non funzionante per motivi diversi da quelli sopra citati.

