

EXTENDED MACHINE SET I.

DOPLŇKY PRO DTP EDITOR >TEXT MACHINE 2.8<

(C) 1990,91 CYBEXLAB & MS-CID SOFTWARE



MS-CID SOFTWARE

Ondřej MIHULA

✉ Jurkovičova 9, 638 00 BRNO



(05)-622-298

FRAMES

Utilita FRAMES je velmi výkonnou grafickou pomůckou pro zpracování textů v programu TEXT MACHINE. Obsahuje dvě funkce: první umožňuje velmi pohodlné automatické rámečkování nadpisů atd., druhá umožňuje rychle a pohodlně vytvářet tabulky nebo jednoduchou čárovou grafiku. Díky těmto funkcím možnosti programu Tm výrazně vzrostly. K utilitě FRAMES je dodáván rovněž soubor FRAMES.FNT, který obsahuje vlastní grafické prvky rámečků a typů čar pro tabulky. Obsahuje celkem deset různých typů rámečků a čtyři typy čar pro tvorbu tabulek. Každý rámeček se skládá z osmi prvků a pro tabulky obsahuje každý typ čáry jedenáct prvků. Struktura a rozmístění jednotlivých prvků bude jasné při zobrazení FRAMES.FNT v utilitě FE nebo SMGCA. Tyto předdefinované prvky lze pohodlně editovat nebo tvořit nové. Funkce "Lines" utility FRAMES pro tvorbu rámečků obsahuje vlastní inteligenci, která zajišťuje při pohybu kurzoru kreslení čáry, napojování na existující čáru nebo odbočení a vytvoření nové větve.

0 NAHRÁNÍ UTILITY FRAMES

Utilita FRAMES se do programu Tm nahrává stejným způsobem jako utility FE, SMGCA atd. Klávesami CAPSSHIFT+SYMBOLSHIFT (EXTEND MODE) vyvolejte režim funkcí. V menu Misc. pak vyberte inverzním rádkem funkci Load utility a vyvolejte tuto funkci klávesou ENTER. Nyní zadejte název utility "FRAMES" a ENTER, nebo jen bez názvu a ENTER, pokud máte na kazetě nachystaný začátek správné utility. Spusťte magnetofon, utilita se nahraje, hodnota Ramtop v menu Misc se sníží a u značky % se objeví název utility, tedy %-FRAMES. Tím je utilita připravena.

0 NASTAVENÍ VSTUPNÍCH PARAMETRŮ

Aby byla utilita co nejkratší, využívá možnost přenesení parametrů z editoru TEXT MACHINE. Pro správnou funkci utility FRAMES je nutné nahrát do libovolného ze čtyř typů písma vlastní grafiku rámečků a čar, které jsou obsaženy v souboru FRAMES.FNT. Před spuštěním utility FRAMES je nutné nastavit funkcemi "Next font" a "Last font" v menu Style jako aktuální právě FRAMES.FNT. Pokud by se utilita FRAMES spustila bez nastavení na FRAMES.FNT, bude vše fungovat normálně, ale místo grafiky rámečků a čar se budou zobrazovat písmena odpovídajícího stylu, který byl navolen před spuštěním utility. Tento způsob je velmi výhodný z důvodu, že není pevně předepsané, kde bude FRAMES.FNT umístěn.

0 SPUŠTĚNÍ UTILITY FRAMES

Nahranou utilitu FRAMES lze spustit buď z menu Misc, kde je již její název vypsán v nabídce funkcí, nebo jen v režimu funkcí znakem % (SYMBOLSHIFT+4). Na obrazovce se objeví malé menu s nápisem "ArtFrames" a možností výběru jedné ze dvou funkcí obsažených v této utilitě: "Boxes" pro tvorbu rámečků nebo "Lines" pro tvorbu tabulek. Výběr se provádí jako v Tm.

Po výběru a spuštění této funkce se editor Tm automaticky přepne do režimu 32 znaků (grafického) a na první pohled to vypadá, že se jinak nic nestalo. Ve skutečnosti má ovládání pod kontrolou stále utilita FRAMES. Význam mají následující klávesy:

- kurzorové pro pohyb kurzoru jako v editoru Tm
- ENTER vloží nový řádek
- BREAK (CAPSSHIFT+SPACE) ukočí funkci a provede návrat do Tm
- SPACE pro potvrzení levého horního rohu rámečku a mazání
- 1,2,3,...,0 pro potvrzení pravého dolního rohu a výběr rámečku

Postup při tvorbě nebo mazání rámečků je následující:

1. Kurzor nastavte na pozici v textu, kde se bude nacházet levý horní roh rámečku a stisknete klávesu SPACE. Pokud je vše v pořádku, změní okraj obrazovky (BORDER) svou barvu a tu si ponechá až do stisku další klávesy. Tím bylo signalizováno přijetí pozice pro umístění levého horního rohu rámečku.

2. Kurzor nastavte na pozici v textu, kde bude dolní pravý roh rámečku a vyberte jeden z deseti typů rámečků klávesou 1-0. Tím se jednak předá pozice pro umístění dolního pravého rohu a zároveň výběr typu rámečku. Pokud byla velikost rámečku nastavena na nepřijatelnou hodnotu, bude signalizována chyba zvukovým signálem a řízení se předá editoru Tm. Minimální přijatelná velikost rámečku je 3x3 znaky, maximální je omezena výškou 255 znaků. Logicky tedy chybové hlášení vyvolá každý pokus, kdy bude pravý dolní roh nad nebo vlevo od levého horního rohu.

3. Pokud byla velikost rámečku nastavena na přípustnou velikost, utilita FRAMES vytvoří automaticky rámeček v definovaném rozsahu. Obsah uvnitř rámečku zůstane nezměněn.

4. Mazání již vytvořeného rámečku se provádí stejně jako tvorba. Kurzor na levý horní roh, klávesu SPACE, kurzor na pravý dolní roh, opět klávesu "SPACE". Utilita vytvoří rámeček ze znaků MEZEŘA a tím existující rámeček smaže.

5. Tvorbu a mazání rámečku (body 1-4) lze stále opakovat a návrat do Tm se provede klávesou BREAK (CAPSSHIFT+SPACE).

Po výběru a spuštění této funkce se editor Tm automaticky přepne do režimu 32 znaků (grafického) a na první pohled to vypadá, že se jinak nic nestalo. Ve skutečnosti má ovládání pod kontrolou stále utilita FRAMES. Význam mají následující klávesy:

- kurzorové pro pohyb kurzoru jako v editoru Tm
- ENTER vloží nový řádek
- BREAK (CAPSSHIFT+SPACE) ukočí funkci a provede návrat do Tm
- EDIT (CAPSSHIFT+1) vypne kreslení (režim po spuštění funkce)
- 1,2,3,4 zapne jeden z typů čar pro kreslení
- DELETE (CAPSSHIFT+0) zapne režim mazání
- SPACE smaže znak pod kurzorem

Postup při tvorbě nebo mazání tabulek je následující:

1. Nastavte kurzor na místo, kde se bude nacházet tabulka
2. Klávesou 1,2,3 nebo 4 vyberte typ čáry (viz příloha)
3. Pohybuje kurzorem a ten za sebou zanechává čáru. Funkce Vám zajišťuje možnost odbočení nebo napojení na jinou čáru.
4. Při potřebě přesunout kurzor bez kreslení čáry vypnete režim kreslení klávesou EDIT (CAPSSHIFT+1).

5. Pro rušení existujících tabulek nebo rámečků lze využít režimu mazání. Ten se zapíná klávesou DELETE (CAPSSHIFT+0) a kurzor při pohybu maže znaky za sebou.

6. Smazání jen jednoho znaku pod kurzorem bez jeho pohybu proveďte klávesou SPACE. Tato funkce je velmi důležitá, když omylem vytvoříte další větev tabulky a nepotřebnou odbočku je nutné vymazat. Vypněte kreslení klávesou EDIT, přesuňte kurzor na znak s přebytečnou odbočkou a stiskněte klávesu SPACE. Dolpnění tabulky za smazaný prvek proveďte v režimu kreslení se stejným typem čáry. POZOR, před zapnutím kreslení musí být poslední pohyb kurzoru po linkách tabulky !!!!(viz. dále).

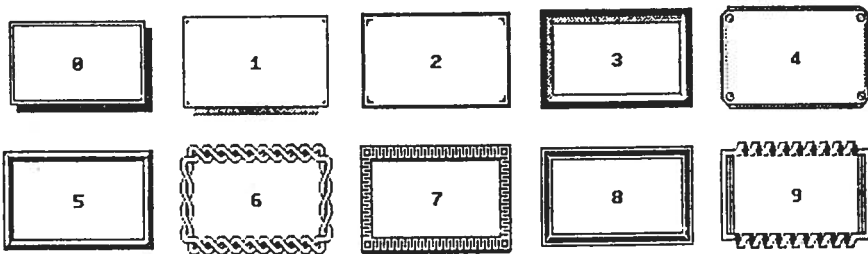
7. Vlastní kreslení tabulek a návrat do editoru Tm proveďte klávesou BREAK (CAPSSHIFT+SPACE).

Pozn.:

Při kreslení tabulek se výběr odpovídajícího prvku provádí na základě vyhodnocení současné a minulé pozice kurzoru, tedy odkud se na danou pozici kurzor přemístil a podle znaku pod kurzorem. Když budete chtít např. nakreslit jen vodorovnou čáru, musí být před zapnutím kreslení poslední pohyb kurzoru rovněž po linii budoucí čáry. Na princip výběru odpovídajícího prvku si po chvíli kreslení s funkcí "Lines" utility FRAMES jistě zvyknete.

▣ UKÁZKY POUŽITÍ UTILITY FRAMES

Přehled deseti typů rámečků v souboru FRAMES.FNT:



Přehled čtyř typů čar pro tabulky v souboru FRAMES.FMT:

TABULKA TYP 1.			TABULKA TYP 2.			TABULKA TYP 3.			TABULKA TYP 4.		
modrá	12.3	--	modrá			modrá			modrá		
bílá	12.2	--	bílá			bílá			bílá		
zelená	11.9	30	zelená			zelená			zelená		
šedá	12.7	12	šedá			šedá			šedá		
odstín	49.1	--	odstín			odstín			odstín		

SORT

Utilita SORT slouží k abecednímu seřazení části nebo celého textu. Tím lze program TEXT MACHINE (dále jen Tm) používat i jako jednoduchou databanku. Aby mohlo být v Tm dlouhý text a tím i hodně jednořádkových záznamů, byl při tvorbě utility SORT kladen velký důraz na její minimální délku. Setřídít lze text podle vyznačeného sloupce, lze jej setřídít podle znaků i podle číselných hodnot. Text lze setřídít vzestupně i sestupně. Program Tm ukládá text v komprimované podobě, aby kapacita byla co největší. Tato výhoda editoru se však částečně negativně projevila právě u utility SORT. Pro třídění byl vzhledem k proměnné délce jednotlivých položek použit klasický BUBLESORT princip. Tento princip si však vyžaduje dekomprimaci porovnávaných položek a tím dochází k spomalení třídění. Třídící rutina však porovnává jen vyznačenou část řádky, tedy jen místo pro daný typ položky. Čím je tato položka (tzn. vyhraničený sloupec) širší, tím je třídění časově náročnější. Proto se znažte vždy vyznačit jen nejnútnejší sloupec pro třídění, čímž zrychlíte třídění. Během třídění je informace o práci utility přenášena na BORDER obrazovky. Dokud utilita třídí text, budou na okraji obrazovky barevné pruhy. Až bude text setříděn, bude BORDER trvale bílý. Poté se stisknutím libovolné klávesy vrátíte do editoru Tm.

□ NAHRÁNÍ UTILITY SORT

Utilita SORT se do programu Tm nahrává stejným způsobem jako utility FE, SMGCA atd. Klávesami CAPS SHIFT+SYMBOL SHIFT (EXTEND MODE) vyvolejte režim funkcí. V menu Misc. pak vyberte inverzním řádkem funkci "Load utility" a vyvolejte tuto funkci klávesou ENTER. Nyní zadejte název utility a ENTER, nebo jen bez názvu ENTER, pokud máte na kazetě nachystaný začátek správné utility. Spustě magnetofon a utilita se nahraje, hodnota Ramtop v menu Misc. se sníží a u značky % se objeví název utility, tedy %-SORT. Tím je utilita připravena k práci.

□ NASTAVENÍ VSTUPNÍCH PARAMETRŮ

Aby byla utilita co nejkratší, využívá možnost přenesení některých parametrů pro třídění přímo z editoru Tm. Jedná se o vyznačení oblasti řádků pro třídění, které je totožné s nastavením bloku v textu. Pokud není blok nastaven, utilita se nespustí a bude oznámena chyba "Block not defined!". Pokud se má třídít celý text, pak je nutné nastavit blok rovněž přes celý text. Nastavování bloku v textu je popsáno v manuálu k programu Tm. Druhý parametr pro třídění je vyhraničení oblasti na řádku, podle které se bude blok třídít. Toto vymezení se nastavuje funkcemi Left margin a Right margin v menu Misc. Nastavte kurzor v řádce na první písmeno položky, podle které se má třídít a na tuto pozici nastavte levý okraj funkcí "Left margin". Pak nastavte kurzor v řádce na poslední písmeno této položky a nastavte pravý okraj funkcí "Right margin". Klávesou EDIT (CAPS SHIFT+1) se nyní můžete pohybovat pouze v rozsahu dané položky na řádku. Funkce Left margin a Right margin jsou podrobněji popsány v návodu k programu Tm. Pokud se má třídít od začátku řádku, nenechávejte celý řádek, ale nastavte pravý okraj na poslední znak první položky.

0 SPUŠTĚNÍ UTILITY SORT

Nahranou utilitu SORT lze spustit buď z menu Misc., kde je již její název vypsán v nabídce funkcí, nebo jen v režimu funkci znakem % (SYMBOLSHIFT+4). Před spuštěním se přesvedčte, zda jsou správně nastaveny parametry bloku pro třídění a vymezení položky. Je-li vše v pořádku, můžete utilitu SORT spustit. Na obrazovce se objeví malé menu s možností výběru typu třídění. "Sorting Up" - pro třídění vzestupně, tedy od A-Z nebo 0-9, "Sorting Down" - pro třídění sestupně, tedy Z-A nebo 9-0. Výběr se provádí stejně jako v menu editoru Tm, tedy klávesami "h" a "o", nebo kurzor nahoru a dolů. Potvrzení vybraného inverzního typu a odstartování třídění se provede klávesou "ENTER". Na okraji obrazovky se objevují během třídění různé barvy, jako informace o chodu utility. Třídění je kdykoliv možné zastavit klávesou BREAK (CAPSSHIFT+SPACE). Po ukončení třídění je okraj obrazovky bílý. Po stisku libovolné klávesy se vrátíte do editoru Tm. Pokud by se vám třídění zdálo příliš dlouhé, lze jej zastavit (BREAK), podívat se na částečně seřazený text a utilitu spustit znovu se stejnými vstupními parametry. Časová ztráta pro vlastní třídění tímto přerušením nebude moc výrazná. Po seřazení a návratu do Tm zrušte nastavení bloku a nastavte levý a pravý okraj na standardní pracovní hodnoty, nebo na další položku pro třídění.

0 UKÁZKY TYPŮ ZÁZNAMU

Ukázka typu záznamu pro diář v editoru Tm.

jméno	ulice	PSČ město ..	telefon
NOVÁK J., Ing	Sekaninova 12	140 00 Praha 4	(02)123456
BARÁK V.	Sídlíště 123/568	600 01 Brno	(05)654321
JUREČKOVÁ E.	V závětří 8	731 00 Olomouc	- nemá -
atd.			

Ukázka typu záznamu pro seznam programů v editoru Tm.

název	firma	rok	typ	poznámka
KNIGHT LORE	ULTIMATE	1982	HRA	3D-Bludiště
BATMAN	OCEAN	1989	HRA	5-dílů, podle comics
RYCHLÉ ŠÍPY 1	MS-CID	1989	HRA	podle knihy J.Foglara
RYCHLÉ ŠÍPY 2	MS-CID	1990	HRA	podle knihy J.Foglara
M.R.S.	URK Bratislava	1988	SYS	Z80 assembler, debugger
Edit Sampler	MS-CID	1990	SYS	Digitalizace zvuku
BS-COPY	BUSYSOFT	1990	SYS	128k kopírka, kompr.
atd.				

Důležité při vytváření rozložení položek v záznamu je, aby ty položky, podle nichž se bude někdy třídít, byly v jednom sloupci. U prvního příkladu diáře lze obsah třídít podle příjmení, proto jsou jména psána v pořadí příjmení, jméno, titul. Záznamy lze seřadit podle adresy a to jak podle ulice, tak i podle města, nebo podle telefonního čísla. Název města sice není od počátku položky, ale vzhledem k tomu, že PSČ má vždy stejnou délku, budou jména měst začínat vždy ve stejném sloupci. Druhý typ seznamu pro programy lze třídít podle názvu programu, firmy, roku vzniku a typu.

SHADER

Utilita SHADER rozšiřuje možnosti programu Tm o tisk i takových ilustrací, kde plochy jsou tvořeny barvou papíru a ne bodovou kresbou. Takovéto obrázky byly po vytištění v Tm bez utility SHADER zcela jiné, než original. To bylo způsobeno tím, že plně plochy tvořené barvou papíru nebyly vytištěny. Utilita SHADER tuto nepříjemnou skutečnost odstraňuje. Další využití nalezne utilita při tisku ilustrací, kde je použito různých barev a po jejich odstranění by obrázek nebyl tak hezký. Utilita Shader nahradí jednotlivé barvy ilustrace v textu různou hustotou bodů, které po vytištění působí dojem odstínů šedi. Obrázek tedy bude vypadat, jako by byl zobrazen na černobílém televizoru. Majitelé našeho programu Screen MACHINE již tento princip tisku obrázků znají z funkce DCOPY. Některé obrázky je však výhodnější tisknout klasickým způsobem, pouze zobrazujícím bodovou kresbu. Proto lze v utilitě SHADER vybirat jak klasický, tak i stínový (rastrový) tisk.

0 NAHRÁNÍ UTILITY SHADER

Utilita SHADER se do programu Tm nahrává stejným způsobem jako utility FE, SMGCA atd. Klávesami CAPS SHIFT+SYMBOL SHIFT (EXTEND MODE) vyvolejte režim funkcí. V menu Misc. pak vyberte inverzním řádkem funkci "Load utility" a vyvolejte tuto funkci klávesou ENTER. Nyní zadejte název utility "SHADER" a ENTER, nebo jen bez názvu ENTER, pokud máte na kazetě nachystaný začátek správné utility. Spustíte magnetofon a utilita se nahraje, hodnota Ramtop v menu Misc. se sníží a u značky % se objeví název utility, tedy X-SHADER. Tím je utilita připravena k práci.

0 PRINCIP ČINNOSTI UTILITY SHADER

Rozšíření možnosti programu Text MACHINE, které umožňuje právě utilita SHADER, je z technického hlediska složitější. Utilita musí totiž rozpoznat správný typ souboru, tedy obrázek, a před jeho tiskem ho podle vybraného režimu zpracovat do rastrové podoby. Protože je v programu Tm společná rutina pro nahrávání souborů, využívá utilita SHADER vstupního bodu do této nahrávací rutiny a veškeré soubory nahrávané do programu Tm testuje. V případě, že se jedná o soubor typu "jméno.SCR", utilita si ponechá kontrolu pod nahráváním a poté obrázek dále zpracuje. Pokud je utilita ve vypnutém stavu (MODE:OFF), vše probíhá ve standardním postupu a i obrázek bude vytištěn standardním způsobem. Proto je velmi důležité dodržet pravidlo, že utilitu SHADER lze smazat funkcí "Update Ramtop", nebo nahrát jinou utilitu, pouze v případě, že utilita SHADER bude vypnutá a bude ve stavu MODE:OFF. Pokud by toto pravidlo nebylo dodrženo, mohlo by to vést ke zhroucení počítače. Kdyby byla utilita smazána nebo přehrána ve stavu zapnutém MODE: ON, zůstane vstupní bod rutiny Tm pro nahrávání souborů přesměrován do utility SHADER a skok do neexistující utility by vedl k již dříve zmíněnému zhroucení systému. Proto vždy před smazáním nebo přehráním utility SHADER zkontrolujte, aby byla utilita ve vypnutém stavu (MODE:OFF), popřípadě ji do tohoto stavu přepněte!

□ SPUŠTĚNÍ UTILITY SHADER

Nahranou utilitu SHADER lze spustit buď v menu Misc., kde je již její název vypsaán v nabídce funkcí, nebo jen v režimu funkcí znakem % (SYMBOLSHIFT+5). Na obrazovce se objeví malé menu s možností výběru změny stavu utility (On/Off), nebo návratu do editoru Tm (Return). Výběrem a potvrzením funkce pro změnu stavu se v dolní části mění aktuální stav utility. Pokud je ve stavu **MODE:ON**, je utilita zapnutá a obrázky budou tištěny rastrovou metodou. Pokud je v dolní části okna napsáno **MODE:OFF**, je utilita ve vypnutém stavu a obrázky se budou tisknout klasickým standardním způsobem. Do tohoto stavu **MODE:OFF** uveďte utilitu vždy před jejím smazáním !!!!! (viz.výše). Pokud jste utilitu přepnuli do potřebného stavu (**MODE:ON** nebo **MODE:OFF**), proveďte návrat do editoru Tm výběrem a potvrzením funkce Return. Stav utility **ON** nebo **OFF** zůstává zachován i po návratu do editoru Tm. Pokud byl před návratem do Tm funkcí Return stav **MODE:ON** bude obrázek při tisku nahrán do obrazovky a těsně před tiskem zpracován do rastrové podoby. Pokud byl návrat do Tm proveden ve stavu **MODE:OFF**, budou obrázky tištěny standardním způsobem. V tomto stavu lze utilitu smazat.

- Ukázka ilustrace tištěné standardním způsobem bez utility SHADER nebo v jejím vypnutém stavu **MODE:OFF**



Ukázka ilustrace tištěné s utilitou SHADER ve stavu **MODE:ON**



EXPANDER

Utilita EXPANDER roztahuje text v editoru Text MACHINE na řádkování 2. Takto zpracovaný a vytištěný text je připraven pro pozdější korekturu nebo publikování. Vzhledem k tomu, že celý systém MACHINE pracuje v grafické formě tisku, neboť jinak by nebylo možné kombinovat texty a ilustrace, nelze v tiskových rutinách měnit velikost řádkování, které by zajistila sama tiskárna. Proto je nutné text pro řádkování 2 již v této formě připravit. K tomuto právě slouží utilita EXPANDER. Je velmi jednoduchá pro obsluhu a ušetří mnoho času. Pokud opravdu Váš text vyžaduje řádkování 2, zajistí utilita EXPANDER potřebné vložení prázdných řádků do textu. Protože se však tyto prázdné řádky musí vložit jen do vlastních odstavců a ne mezi velké písmo nadpisů atd., pracuje utilita EXPANDER ve stanoveném bloku. Pokud je již text naformátován, což ve většině případů bude, stačí nastavit blok pro prokládání prázdnými řádky jako odstavec funkcí "Paragraph" v menu Block. Popis této funkce je v manuálu k programu Text MACHINE.

0 NAHRÁNÍ UTILITY EXPANDER

Utilita EXPANDER se do programu Tm nahrává stejným způsobem jako utility FE, SM3CA atd. Klávesami CAPSSHIFT +SYMBOLSHIFT (EXTEND MODE) vyvolejte režim funkcí. V menu Misc. pak vyberte inverzním řádkem funkci Load utility a vyvolejte tuto funkci klávesou ENTER. Nyní zadejte název utility "EXPANDER" a ENTER, nebo jen bez názvu a ENTER, pokud máte na kazetě nachystaný začátek správné utility. Spustě magnetofon a utilita se nahraje, hodnota Ramtop v menu Misc. se sníží a u značky * se objeví název utility, tedy %-EXPANDER. Tím je utilita připravena k práci.

0 NASTAVENÍ VSTUPNÍCH PARAMETRŮ

Aby byla utilita co nejkratší, využívá možnost přenesení parametrů z editoru TEXT MACHINE. Jedná se o vyznačení oblasti textu, kam se budou vkládat prázdné řádky. Nastavení této oblasti je totožné s nastavováním bloku v textu. Kurzor umístíte na první řádek za kterým následuje text, který bude utilita EXPANDER roztahovat a tento řádek nastavte jako začátek bloku funkcí "Begin" v menu Block, nebo přímo v režimu funkcí klávesou "3". Poté nastavte kurzor na poslední řádek oblasti, která se bude roztahovat a tento řádek nastavte jako konec bloku funkcí "End" v menu Block, nebo přímo v režimu funkcí klávesou "0". Tím je blok textu, který bude prokládán prázdnými řádky, vymezen a utilita EXPANDER se může spustit. Druhá možnost, jak nastavit oblast pro roztažení textu, je funkcí "Paragraph". V tomto případě je ale podmínkou naformátovaný text do odstavců. Definice odstavce je uvedena v manuálu k programu Text MACHINE. Pokud je tedy text naformátován do odstavců, lze jednoduše roztáhnout tento odstavec tak, že do jeho těla nastavíte kurzor, odstavec definujete jako blok funkcí "Paragraph" v menu Block nebo přímo v režimu funkcí klávesou "p", a spustíte utilitu EXPANDER.

0 SPUŠTĚNÍ UTILITY EXPANDER

Nahranou utilitu EXPANDER lze spustit buď z menu Misc, kde je již její název vypsaný v nabídce funkcí, nebo jen v režimu funkci znakem % (SYMBOLSHIFT+4). Před spuštěním se přesvědčte, zda je správně nastaven Blok pro prokládání prázdnými řádky. Při pokusu spustit utilitu EXPANDER bez nastavení oblasti pro prokládání bude vypsané chybové hlášení blok není definován "Blok not defined !" a řízení se předá zpět editoru Tm. Je-li vše v pořádku, můžete utilitu EXPANDER spustit. Utilita začne počínaje prvním řádkem nastaveného bloku vkládat prázdné řádky za každý již vytvořený a tím bude text roztahovat. Celková velikost textu se díky komprimovanému ukládání zvětší jenom nepatrně, neboť každý proložený prázdný řádek bude zabírat jen jeden byt paměti. Po vložení posledního prázdného řádku se kurzor automaticky nastaví na následující řádek a utilita předá řízení zpět editoru Tm. Toto má obrovskou výhodu při roztahování dlouhého textu, který je již naformátován do odstavců. Po roztážení jednoho odstavce se stačí jen minimálně přesunout kurzorem do dalšího odstavce, pohodlně ho nastavit jako blok funkcí "Paragraph" a roztáhnot utilitou EXPANDER.

0 UKÁZKA POUŽITÍ UTILITY EXPANDER

Ukázka standardního řádkování (hustý odstavec):

Utilita EXPANDER roztahuje text v editoru Text MACHINE na řádkování 2. Neboť celý systém MACHINE pracuje v grafické formě tisku, neboť jinak by nebylo možné kombinovat texty a ilustrace, nelze v tiskových rutinách měnit velikost řádkování, které by zajistila sama tiskárna. Proto je nutné text pro řádkování 2 již v této formě připravit. K tomuto právě slouží utilita EXPANDER.

Ukázka řádkování 2 vytvořeného utilitou EXPANDER:

Utilita EXPANDER roztahuje text v editoru Text MACHINE na řádkování 2. Neboť celý systém MACHINE pracuje v grafické formě tisku, neboť jinak by nebylo možné kombinovat texty a ilustrace, nelze v tiskových rutinách měnit velikost řádkování, které by zajistila sama tiskárna. Proto je nutné text pro řádkování 2 již v této formě připravit. K tomuto právě slouží utilita EXPANDER.