

u

I. General

SIGNUM 2

El Procesador de Documentos

Derechos Reservados
F. Schmerbeck

II. Introducción

Publicado por
Applications Systems GmbH
6900 Heidelberg
West Germany

III. El Procesador de Documentos

Traducido por
Carlos Garay Alvarez

Escrito usando Signum 2
impreso con una impresora Star NL10 de 9 agujas

ATARI FORCE
Bda. Torresoto c/.Trilana, 4
Teléfono (956) 32 12 34
11401 Jerez de la Frontera (Cádiz)

4.	Funciones de Teclado	
4.1.	Alfabeto de Caracteres	30
4.2.	Alfabeto de Teclado	32
5.	Inserciones y Borrados	
5.1.	Inserción y Borrado de Caracteres en Línea	33
5.2.	Inserción y Borrado de Líneas de Texto	39
6.	Imágenes	
6.1.	General	40
6.2.	Vistas de Pantalla	46
6.3.	Secciones	48
6.4.	Creación de Recursos de Datos de Variables de Pantalla	71
7.	Bloques de Texto	
7.1.	Secciones de Texto	76
7.2.	Áreas de Texto	83
7.3.	El Automático	86
8.	Formato de Línea y de Página	
8.1.	Formato de Línea	87
8.2.	Formato de Página	92
9.	Edición de Texto	
9.1.	General	98
9.2.	Alfabeto de Letras y Justificación	109
9.3.	Soñado, Espacio entre Caracteres, entre Líneas y Aberturas	104
9.4.	Alfabeto y Formateo	108
9.5.	Reemplazar Fuentes	113
10.	Organización de la Página	
10.1.	Notas al Pie	115
10.2.	Creación y Borrado de Páginas	120
10.3.	Formato de Página y Paginación	120
11.	Demarcación de Páginas	125
12.	El Menú	131
13.	Cargar/Salvar/Salir	
13.1.	Abandonar el Sistema	137
13.2.	Cargar/Salvar Documentos	138
13.3.	Salvar/Revertir Recursos ASCII	143
13.4.	Cargar/Salvar de otros Programas	143

I. General		
1.	De Signo	2
1.1.	Laudatio	2
1.2.	El Manual	3
2.	Los Discos Master	4
3.	Requerimientos de Hardware	5
4.	Compatibilidad con Signum 1	6

II. Introducción a Signum		
1.	El Concepto Signum	7
2.	Preparaciones Finales	10
3.	Creación de Documentos	13
4.	Impresión	17
5.	Trabajo con Ordenadores	19

III. El Procesador de Documentos		
1.	General	21
1.1.	Distribución de la Pantalla	22
1.2.	Construcción del Documento	25
1.3.	División de Línea y Columna	27
1.4.	Comienzo con Signum 2	30
2.	Fuentes	31
2.1.	General	32
2.2.	Cargar y Quitar Fuentes	34
2.3.	Disposición del Teclado	37
3.	Posicionamiento del Cursor	39
3.1.	Posicionamiento en Áreas de Texto	40
3.2.	Abandonar el Área de Texto	44
3.3.	Tabuladores y Marcas	46

4. Funciones de Teclar	
4.1 Atributos de Carácter	50
4.2 Modos de Teclar	52
5. Inserciones y Borrados	
5.1 Inserción y Borrado de Caracteres en Blanco	55
5.2 Inserción y Borrado de Líneas en Blanco	60
6. Imágenes	
6.1 General	63
6.2 Volcados de Pantalla	66
6.3 Secciones	69
6.4 Creación de Ficheros de Datos de Volcados de Pantalla	75
7. Bloques de Texto	
7.1 Secciones de Texto	78
7.2 Áreas de Texto	93
7.3 El Acumulador	86
8. Formato de Línea y de Página	
8.1 Formato de Línea	89
8.2 Formatos de Página	92
9. Edición de Texto	
9.1 General	98
9.2 Finales de Líneas y Justificación	100
9.3 Sangrado, Espacio entre Caracteres, entre Líneas y Atributos	106
9.4 Buscar y Reemplazar	108
9.5 Reemplazar Fuentes	112
10. Organización de la Página	
10.1 Notas al Pie	115
10.2 Creación y Borrado de Páginas	119
10.3 Formato de Página y Paginación	120
11. Composición de Página	125
12. El Macro	131
13. Cargar/Salvar/Salir	
13.1 Abandono del Sistema	137
13.2 Cargar/Salvar Documentos	139
13.3 Salvar/Insertar Ficheros ASCII	143
13.4 Carga/Salvado de otros Parámetros	145

14. Informes	163
14.1 Opciones del Sistema	150
14.2 Info.	152
14.3 Informes de Error/Avisos	156

IV. Las Rutinas de Impresión

1. General	163
2. Selección de Parámetros	165
3. Impresión	169
4. Impresión Consecutiva	172
5. Datos Técnicos	175
5. Informes de Error	181

V. El Editor de Fuentes

1. General	184
1.1 Generalidades	185
1.2 La Pantalla del Editor de Fuentes	187
1.3 Comienzo/Finalización del Programa	190
2. Creación/Manipulación de Fuentes	192
2.1 Cargar/Salvar	193
2.2 Selección/Manipulación de Caracteres	194
2.3 Funciones Útiles para Diseño de Caracteres	197
2.4 Funciones de Movimiento	198B
2.5 Manipulación de Caracteres	200
3. Reportes de Información/Error	202
3.1 Información	203
3.2 Informes de Error	204

... de la vida de ventas y por supuesto por ser ya está formada en un todo conjunta con el... de la vida de que se está dando ejemplo de impresión con impresoras de puntos de 24 o de... impresoras. Dependiendo de la calidad de impresión que genere Signum se pueden a cualquiera de... las impresoras hoy en el mercado.

Signum le permite controlar completamente cualquier elemento que crea. En un documento... pueden haber hasta diez líneas de caracteres, que con varias líneas por líneas. También... permite de un Editor de Caracteres, que le capacita para modificar las fuentes existentes... para establecer sus propios retorcidos y construir fuentes completamente nuevas. Signum... puede adaptarse a muchas formas tales como creación de documentos... gráficos, gráficos rápidos y hasta escritura con letra personalizada.

Signum le da el control sobre un documento que necesita. Tal vez está más limitado por la... resolución de líneas que puede estar ya listo, o sea parte de él en casi cualquier... punto de la página. Por ejemplo, se puede... los caracteres pueden mostrar cambios rápidamente... por encima o por debajo de otros. Asimismo, está la construcción de líneas.

Signum ofrece una gran variedad de posibilidades en la construcción de documentos (justificación... izquierda, centrado, derecha total, justificación a derecha, trabajo con líneas, bloques, párrafos, páginas y caracteres). La numeración de páginas también es posible con diferentes estilos... y alineación y posición de página. Todas las fuentes están especializadas proporcionalmente... como un caso concreto individual tanto en peso y única anchura. Usando el editor de fuentes... puede crear un número personalizado de modo de proporcionar que desea. Si justificación total y... espaciado proporcional se consiguen fácilmente con la pantalla de que el resultado entre... en la página.

Con Signum 2 puede importar gráficos que hayan sido creados dentro de programas de... gráficos para áreas que permiten el uso de Acciones de Punto. A partir del momento de... según muestra importada, se pueden cortar secciones. Diferentes partes de la imagen original... se pueden usar una y otra vez. Su tamaño y posición se pueden cambiar fácilmente.

También es posible organizar su trabajo en columnas múltiples e imprimirlos... como tales. La posibilidad de pagos es fácil tanto de usar como de cambiar cuando desea alterar... la disposición existente.

Signum está basado en el concepto de WYSIWYG. Debas you see is what you get - lo que se... ve es lo que se obtiene. En otros, lo que se ve en pantalla no corresponde con lo que se... obtiene en el momento de la impresión y se requiere un corrector en pantalla. Como Signum... incorpora gráficos, las imágenes también se muestran en pantalla.

CAPITULO I.

General

1.1	De Signo	2
1.2	Los Discos Maestros	4
1.3	Requerimientos del Sistema	5
1.4	Compatibilidad con Signum 1	6

1.1.2 El Manual
El manual ha sido escrito para usted, el usuario. Aunque usted primero consultará... y adaptará en el uso diario. Se comprenderá así que puede alcanzar cuando Signum... En cualquier caso, si decide ignorar el manual se comprenderá de todas las cosas que Signum... hará con su texto.

El manual está dividido en cinco secciones... el primer capítulo del uso está previsto esencial en la introducción. Después le será... especialmente los comentarios recomendados de Signum de la sección 1.3.

El segundo capítulo es una carta de introducción a Signum en la que se explica el... concepto del sistema. En él se dice cómo utilizar Signum correctamente, dando... también una guía rápida de la operación básica del programa.

Los tres capítulos restantes son explicaciones detalladas del procesador de... documentos (Cap. III), los programas de impresión (Cap. IV) y el editor de fuentes... (Cap. V).

1.1 De Signo

(1.1) Presentación

Signum es algo especial. Sin embargo, creemos que debe estar ya enterado de esto a causa de su éxito de ventas y, por supuesto porque ya está tomando un estrecho contacto con él. No hay duda de que ha visto algún ejemplo de impresión con impresoras de puntos de 24 o de 9 agujas. Pensamos que la calidad de impresión que genera Signum es superior a cualquiera de las disponibles hoy en el mercado.

Signum le permite controlar completamente cualquier documento que cree. En un documento pueden haber hasta siete juegos de caracteres, que son visibles mientras son usados. También dispone de un Editor de Caracteres, que le capacita para modificar las fuentes existentes para satisfacer sus propias necesidades o construir fuentes completamente nuevas. Signum por tanto puede adaptarse a muchas tareas tales como creación de documentos científicos, reportes exactos y hasta escritura con letra personalizada.

Signum le da el control sobre un documento que necesite. Ya no está más limitado por la imposición de líneas fijas, sino que puede situar su texto, o una parte de él en casi cualquier sitio de la página. Por ejemplo, hacia arriba. Los caracteres pueden situarse también exactamente por encima o por debajo de otros, haciendo fácil así la construcción de fórmulas.

Signum ofrece muy diferentes posibilidades en la concerniente al formateado (justificación izquierda, centrado, llenado total, justificación a derecha, trabajo con líneas, bloques, párrafos, páginas y caracteres). La numeración de páginas también es posible con diferentes estilos de presentación y opciones de posición. Todas las fuentes están espaciadas proporcionalmente de modo que cada carácter individual tiene su propia y única anchura. Usando el editor de fuentes puede crear las fuentes espaciadas de modo no proporcional que desee. El justificado total y el espaciado proporcional se consiguen fácilmente con la garantía de que el espaciado entre 1/90 de pulgada.

Con Signum 2 Puede importar gráficos que hayan sido creados dentro de programas de gráficos para Atari que permitan el uso de Accesorios de Panel. A partir del volcado de imagen maestra importada, se pueden cortar secciones (diferentes partes de la imagen original) para ser usadas una y otra vez. Su tamaño y posición se pueden cambiar fácilmente.

También es posible organizar su trabajo en columnas múltiples e imprimirlas como tales. La disposición de página es fácil tanto de usar como de cambiar cuando desee alterar una disposición existente.

Signum está basado en el concepto de WYSIWYG (What you see is what you get -Lo que se ve es lo que se obtiene). Es decir, lo que se ve en pantalla se corresponde con la impresión - incluso los espaciados de líneas y de palabras son mostrados correctamente en pantalla. Como Signum incorpora gráficos, las imágenes también se muestran en pantalla.

Signum consiste en varios elementos de software - un editor de documentos, con configuradores de impresora y editores de fuentes tanto para impresoras de 9 como de 24 agujas. El editor de documentos se usa para editar y crear documentos - el configurador de impresora toma entonces los documentos y los envía a la impresora mientras que el editor de fuentes le permite la modificación de las fuentes existentes o la creación de otras completamente nuevas.

Signum usa el GEM (Manejador de Entorno Gráfico), el sistema operativo proporcionado con su ordenador Atari ST. Generalmente hablando, todas las funciones se activan usando menús. Esto tiende a hacer al sistema de uso agradable. Sin embargo, Signum es un sistema tan potente y completo que, familiarizarse con el producto le llevará un poco más que con un simple editor de texto o procesador, pero cuando vea lo que Signum puede hacer por usted, le compensará el tiempo extra que le lleve aprenderlo. Por supuesto este manual está aquí también para ayudarle.

(1.2) El Manual

El manual ha sido escrito para usted, el usuario. Acepte unos primeros consejos y adéntrese en él con detalle. Se sorprenderá del nivel que puede alcanzar usando Signum. Sin embargo, si decide ignorar el manual se sorprenderá de todas las cosas que Signum hará con su texto!!

El manual está dividido en cinco capítulos:

el primer capítulo (el que está leyendo ahora) es la introducción. Merece leerlo, especialmente los comentarios: requerimientos de hardware de la sección 1.3 -

el segundo capítulo es una corta introducción a Signum en la que se explica el concepto del sistema. En él se dice cómo instalar Signum correctamente, dándole también una guía rápida de la operación básica del programa.

Los tres capítulos restantes son explicaciones detalladas del procesador de documentos (Cap. III), los programas de impresión (Cap. IV) y el editor de fuentes (Cap. V).

Signum se suministra en dos discos de simple cara (A y B). Para su propia seguridad asegúrese de que las ventanas de protección contra escritura de los discos, están abiertas. Esto evitará el borrado inintencionado de su contenido. Su primera tarea será hacer copias de seguridad de ambos discos maestros. Para ello formatee dos discos virgenes de simple cara y copie aquí los dos discos maestros.

Estas copias de seguridad son exclusivamente para el uso de usted. Usted ha aceptado los términos de la licencia y por tanto será ilegal hacer más copias. No le interesa pasar copias a otros ya que Signum ha tomado muchos hombres-años de desarrollo para llegar a lo que es. El programa sólo podrá ser mantenido y posteriormente mejorado si todos sus usuarios lo adquieren legalmente.

Contenido de los Discos Maestros:

INSTAL.PRG	Programa de instalación del Signum
SIGNUM2.PRG	Programa Procesador de Documentos de Signum
SIGNUM2.RSC	Fichero de recursos para el anterior
SIGNUM.PAR	Fichero de parámetros de Signum 2
SIGSEP.DAT	Tabla de excepción de Hifenación
PR24N.PRG	Programa para la impresora de 24 puntos
PR24N.RSC	Fichero de recursos para el anterior
PR24N.PAR	Fichero de parámetros para el programa de la impresora de 24 agujas
PR9N.PRG	Programa para la impresora de 9 puntos
PR9N.RSC	Fichero de recursos para el anterior
PR9N.PAR	Fichero de parámetros para el programa de la impresora de 9 agujas
DC24N.PRG	Programa editor de fuentes de 24 agujas
DC24N.RSC	Fichero de recursos para el anterior
DC9N.PRG	Programa editor de fuentes de 9 agujas
DC9N.RSC	Fichero de recursos para el anterior
SCRCOP.ACC	Accesorio de panel para generar copias de pantalla
SCRCOP.RSC	Fichero de recursos para el anterior
FUENTES	Carpeta conteniendo los juegos de fuentes

1.3 Requerimientos de Hardware

El juego mínimo de hardware recomendado para el uso de Signum es:

- Ordenador * Atari ST con un mínimo de 1 Mbyte de memoria interna, un monitor monocromo y un lector de doble cara o dos de simple cara.
- Impresora * cualquier impresora de matriz de puntos de 9 o 24 agujas que sea compatible con Epson y conectados a través de la puerta de interface paralelo (Centronics).

Si tiene alguna duda si su impresora es o no compatible con cualquiera de los estamentos anteriores compruebe el capítulo IV (5.1.5) y (5.2.5). Allí hayará los códigos de control que Signum envía a la impresora. Una rápida comprobación de estos códigos y los del manual de su impresora lo haría todo más claro.

Hay también otros programas de impresoras (laser) disponibles directamente en Signa Publishing. Para más información contacte con nosotros por carta e incluya su "Número Signum" (que se encuentran en el reverso de cada uno de los discos master).

1.4 Compatibilidad con Signum 1

Como usuario ya de Signum 1, no encontrará dificultad alguna al moverse a través de Signum 2 en lo referente a documentos ya existentes. Tanto los textos como las fuentes y parámetros creados y usados bajo Signum 1, son directamente leídos por Signum 2 (compatibilidad hacia arriba). También existe la compatibilidad hacia abajo (hasta cierto límite) haciendo que los documentos creados con Signum 2 puedan también ser leídos con Signum 1. Los límites se aplican así:

- un máximo de 182 caracteres por línea (Signum 2 = 250 caract/línea y como Signum 1 no dispone de capacidad gráfica, no puede procesar ningún gráfico insertado en un documento Signum 2. Aparte de no que Signum 1 no reconozca los gráficos de un documento, la presencia de los mismos no causará otras dificultades a Signum 1.

CAPITULO II

Introducción a Signum

II.1	El Concepto Signum	8
II.2	Preparaciones Finales	10
II.3	Creación de Documentos	13
II.4	Impresión	17
II.5	Trabajo con Ordenadores	19

II.1 El Concepto Signum

El concepto Signum no es difícil de comprender si se comprende cómo trabaja un procesador de textos simple y los siguientes fundamentos son ciertos para cualquier programa que produzca texto:

Cada carácter de cada línea de un documento está representado por un código llamado ASCII. Este código ha venido usándose durante muchos años y es aceptado por muchos sistemas para la transferencia de texto entre ordenadores y otras máquinas. Cada carácter alfa y numérico tiene su propio código único (o número). El rango de estos números va del 32 al 127. Bajo ciertas circunstancias es posible subir hasta el 255, con lo que se añaden bastantes más caracteres al repertorio. Los atributos de los caracteres (*negra*, *itálica*, subrayada, etc) y las diferentes fuentes (estilos de caracteres) son identificados por diferentes códigos de control para cada atributo diferente o estilo (secuencias de escape).

Estos caracteres se guardan en el orden en que aparecen en el texto. Para los finales de línea y de página existen caracteres de control especiales. Cada carácter tiene localización de "celda fija" (cierto lugar en cierta línea de cierta página). Sin embargo, no se conoce ni se necesita más información de su posición.

Quando se imprime tal texto, el programa de impresión del procesador de texto envía el código ASCII de todos y cada uno de los caracteres a la impresora. Los códigos ASCII son reconocidos por la impresora generalmente como un lugar donde la impresora tiene depositado el carácter actual en forma de un simple punto. Luego esto es sacado de la ROM e impreso. Este procedimiento se repite para cada carácter del documento. La impresora comprende también los códigos de control de los subrayados etc, actuando por tanto sobre aquellos comandos cuando son recibidos.

El concepto de Signum es bastante diferente, pero sigue los mismos principios básicos en lo que concierne al almacenamiento de los caracteres en formato ASCII. Pero, hay tres piezas de información adicional guardadas con cada valor ASCII:

- la precisa localización del carácter
- el aspecto del carácter
- a qué número de juego de caracteres (fuente) pertenece.

El hecho de que Signum tenga la habilidad de almacenar la posición de los caracteres significa que podemos colocar ese carácter en cualquier lugar deseado de la pantalla; por tanto ya no estamos más limitados a colocar los caracteres sólo sobre las líneas de teclado, sino que ahora podemos colocar los caracteres entre líneas. Esto es indispensable para los científicos. Es también tan fácil colocar los caracteres inmediatamente sobre o bajo otros caracteres, que se lo hace fácil a los lingüistas (acentos, etc).

Lo decisivo, sin embargo, es que Signum maneja hasta siete fuentes por documento, que es la razón por la cual se asigna un número de fuente a cada carácter salvado. De modo que entonces ¿qué es una fuente? .

Una fuente de caracteres se puede comparar a una cabeza de impresión de una máquina de escribir. Todos los caracteres del teclado han de encontrarse en la cabeza de impresión, los cuales aparecerán sobre el papel mientras teclea en el teclado. Una fuente Signum puede asimilarse a una cabeza de impresión en que cada fuente es de un estilo determinado con cada carácter de esa fuente adoptando el mismo estilo. La circunstancia de que Signum pueda manejar hasta siete fuentes por documento significa que se pueden usar siete "cabezas de impresión" diferentes en un documento.

En principio, el método de imprimir un documento Signum se efectúa en modo gráfico. Esto significa que no son enviados a la impresora los caracteres ASCII, sino que en su lugar Signum mira cada carácter en particular para comprobar su valor, su fuente y su posición. Adicionalmente, como la impresora será operada por Signum en modo gráfico, Signum tiene que calcular donde emplazar cada punto en la impresora para confeccionar el texto. Una vez hechos los cálculos, la información gráfica es enviada a la impresora.

Como consecuencia de este método de trabajo, Signum es totalmente independiente de las fuentes residentes dentro de la impresora. Por tanto puede sacar impreso en cualquier estilo de su elección.

Las fuentes (información del aspecto del carácter) se llenan con los datos respectivos. Con el uso de editor de fuentes incorporado, pueden modificarse las fuentes existentes y hasta crear unas completamente nuevas. Es usted quien determina la confección punto a punto de cada carácter, tanto para la pantalla como para la impresora.

Conjugando la presentación en pantalla con la salida por impresora, Signum se adhiere estrictamente al principio WYSIWYG (What You See Is What You Get). Esto es especialmente cierto aún con el espaciado de líneas, y todo se imprime tal como se ve (con unas poquitas excepciones).

II.2 Preparaciones Finales

Nunca, Jamás modifique los Discos Master

Haga copias de seguridad de los masters. Formatee dos discos nuevos de simple cara y copie ambos discos master en estos discos nuevos usando las funciones de copia de Atari (pique sobre el dibujo del lector A y "arrástrelo" sobre el dibujo del lector B; véase el manual de Atari). No deberá nunca, bajo ninguna circunstancia modificar los contenidos de los discos master. No cierre la ventana de protección contra escritura del disco y no añada nunca datos a los discos master. Ponga éstos en sitio seguro y seco donde nunca pueda olvidar donde los guardó.

Instalación del Sistema

Antes de efectuar la carga de Signum (o del programa de impresión o del editor de fuentes) debe estar instalado el sistema. Para esto cargue el `INSTAL.PRG`. Esto debe hacerse cada vez que conecte el ordenador y desee usar Signum. `INSTAL.PRG` se suma al sistema operativo y contiene ciertos elementos necesarios para correr el procesador de documentos, los programas de impresión y el editor de fuentes.

Si trabaja con Signum regularmente, es una buena idea poner `INSTAL.PRG` dentro de una carpeta `AUTO`, de su disco inicializador, de modo que las rutinas sean cargadas automáticamente cada vez que conecte el ordenador.

Si ya está impaciente, cargue Signum 2. Aparecerá ahora la disposición de la pantalla (descrita en el Cap. III.1.1). En este momento podrían ocurrir alguno de los siguientes errores:

- Una fila de bombas: no ha instalado correctamente (ver lo anterior). Deberá cargar primero `INSTAL.PRG`.
- Mensaje de Error: `Fich de Recursos SIGNUM2.RSC no hayado`. El fichero indicado no se encuentra en el disco desde el que intenta cargar Signum 2.
- Mensaje de Error: `Memoria Insuficiente`. La memoria interna principal tiene insuficiente espacio para cargar Signum. Se requiere aproximadamente 500 Kbytes de memoria para correr. Quite los Accesorios de Panel (si los está usando) o reduzca la dimensión del disco RAM e inicialice de nuevo.

Ahora se hayará en el procesador de textos y listo para crear su primer documento (véase párrafo 3).

Cuando vaya a imprimir, cargue `PR9N.PRG` o `PR24N.PRG` según que posea una impresora de matriz de puntos de 9 o de 24 agujas.

Disco(s) de Trabajo

Cuando trabaje regularmente con Signum, le recomendamos encarecidamente que use dos lectores de disco, especialmente si su lector actual tiene 500 Kb de capacidad. Esto le hará la vida bastante más fácil y le animará a hacer copias de seguridad de su trabajo regularmente. Asimismo no hay necesidad de tener todos los ficheros en sus discos de seguridad. Si dispone de una impresora de 24 agujas, no tendrá necesidad del configurador de 9 agujas y viceversa.

Habrán de copiarse los siguientes ficheros en sus discos de trabajo:

- 1) Ficheros para el procesador de documentos de Signum 2 :
 - `SIGNUM2.PRG` - el procesador de documentos
 - `SIGNUM2.RSC` - fichero de recursos para Signum 2
 - `SIGNUM.PAR` - fichero de parámetros de Signum 2
 - `SIGSEP.DAT` - tabla de excepción de hifenación
- 2) Para usuarios de impresoras de 24 agujas:
 - `PR24N.PRG` - programa de impresión de la impresora de 24 agujas
 - `PR24N.RSC` - fichero de recursos para el anterior
 - `PR24N.PAR` - fichero de parámetros para el anterior
- 3) Para usuarios de impresoras de 9 agujas:
 - `PR9N.PRG` - programa de impresión de la impresora de 9 agujas
 - `PR9N.RSC` - fichero de recursos para el anterior
 - `PR9N.PAR` - fichero de parámetros para el anterior
- 4) Fuentes
 - Carpeta de Fuentes de la cuales debería copiar lo siguiente:
 - todos los ficheros que acaben con la extensión `.E24`,
 - todos los ficheros que acaben con la extensión `.P9` (sólo 9 agujas)
 - todos los ficheros que acaben con la extensión `.P24` (sólo 24 agujas)

Si su impresora es de 24 agujas, no necesitará los ficheros que acaben en `.P9`. Similarmente, si está usando una de 9 agujas, no necesitará los que acaben en `.P24`.

Asegúrese de que sus fuentes estén siempre dentro de una carpeta. Use como nombre de la carpeta de fuentes los de `FONTS` o `CHSETS`. Por supuesto puede elegir el que guste.

Si tuviera un solo lector, necesitará dos discos de trabajo. Si es este el caso, copie los elementos 1) y 2) o 3) en un disco y el 4) en el otro.

De otro modo, si su disco es de doble cara, puede copiar todos los ficheros Signum en un disco de doble cara.

El punto final de la preparación es que se puede ir directamente al programa de impresión del Signum sin pasar por el Desktop. Para hacer esto, ha de cambiar el nombre del programa de impresión (PR9N.PRG o PR24N.PRG, dependiendo del tipo de impresora que posea) a SPRINT.PRG. Para esto seleccione Ver Info. del menú Fichero, cambie el nombre aquí y pique OK.

11.3 Creación de Documentos

Ponga la copia de contiene SIGNUM.PRG en el lector A y cárguelo. Pasados unos segundos aparecerá la pantalla de trabajo (como se muestra en la sección 1.1 del Cap. III). Si trabajase con dos discos de simple cara, ponga el disco con las Fuentes en el lector B.

Siempre Cargue Primero una Fuente

Intente teclear texto y - ¡no sucede nada! Recuerde que comparamos las fuentes de Signum con cabezales de impresión - ver (2.1). Cuando se acaba de cargar Signum, aún no hay fuentes cargadas - en otras palabras, aún no hemos instalado ninguna cabeza de impresión.

Por tanto, la primera tarea será cargar una fuente (ver sección 2, Cap. III). Seleccione **Elejr Fuentes** en el menú Parámetros. Aparecerá una caja de diálogo tal como en 2.1.3.

Ahora necesita comprobar que el directorio de entrada de este diálogo es el correcto. Esto le dirá al programa dónde encontrar la carpeta de FONTS por lector y la localización dentro de ese lector. Generalmente, cuando se trabaja con lectores de doble cara debería definirse a A:\FONTS\ y cuando se usen dos lectores de simple cara debería usarse el lector B para contener las fuentes. En este caso, la entrada sería B:\FONTS\. Si tiene las fuentes en un disco duro, se debe cambiar el directorio de entrada para reflejar esto. Adicionalmente, si alguna vez cambia el lugar de la carpeta FONT en un disco, el paso del directorio se debe modificar para informar al programa de la ubicación de la carpeta de FONTS. Cargue ahora el paso que satisfaga sus necesidades.

Los nombres de las fuentes ya cargadas (las que puede usar en cualquier momento) se muestran bajo Fuentes - campo . Como puede ver, el listado se encuentra actualmente vacío. Si la primera localización no se muestra en video inverso (seleccionado) pique en la posición 1 con lo que queda seleccionado. Pique ahora el botón Cargar. El selector de elementos aparece ahora mostrando todas las fuentes que se pueden cargar y usar. Para su primer intento cargue la fuente ANTIKRO2 (la primera de la lista del Selector de Elementos).

Tan pronto como pique OK, la fuente se copia en la memoria del ordenador. Ahora, mientras aún se encuentra en la caja de diálogo, pique **Mostrar**. La fuente ANTIKRO2 es mostrada junto con las señales en las teclas que tengan macros asignados. Verá que se muestran tanto las mayúsculas como las minúsculas. Así es exactamente como se muestran los caracteres en la pantalla.

Por ahora es todo lo que discutiremos sobre Fuentes. Se puede hayar más información en la Sección 2, Cap. III. Abandone la caja de diálogo picando OK o pulsando Return.

Comprobación de la Instalación

Ahora, antes de teclear hay varias cosas que debería comprobar para estar seguros que está en el modo adecuado de procesamiento de texto. Vaya al menú Funciones y verifique que las siguientes opciones tienen una marca junto a ellas - esto indica que están activas.:

- Auto. Insertar
- Auto. Avance de Línea
- Auto. Insertar Línea
- Retorno Carro Duro

Las otras opciones no deberían estar activadas. Para que pueda ver lo fácil que resulta conmutar estas opciones, sólo pique cualquiera de ellas - no olvide dejar la opción en el modo correcto antes de continuar. Pueden hallarse explicaciones más extensas de esto en la Sección 4.2, Cap. III.

Los atributos de las líneas donde se tecléa también son controladas por el operador. Como nos hayamos en modo de procesador de texto, también deberían activarse las opciones TEXTO y LINEA PRIN. Si no lo están, pique sobre ellas para activarlas - se verán en inverso. Una vez activada LINEA PRIN verá una delgada línea horizontal en la barra vertical que está situada al lado izquierdo de la pantalla. Esto indica que se ha definido una línea principal y que lo tecléado comenzará aquí. Más explicaciones sobre esto en la Sección 1.3, Cap. III.

Teclear Texto

Ahora está a punto para teclear texto. Teclee el contenido del párrafo anterior ("Los atributos de las líneas de teclear..."). El cursor (posición actual del marcador) aparece como un rectángulo negro.

Compruebe que siempre se encuentren activados los atributos TEXTO y LINEA PRIN cuando vaya a escribir texto normal. Esto es extremadamente importante ya que estos atributos son usados por Signum durante el formateo (paginación, espaciado de líneas, espaciado de caracteres, buscar/reemplazar, etc) . Más información en la Sección 1.3, Cap. III.

Mientras que esté activado AUTO. AVANCE LINEA, el cursor irá automáticamente al margen izquierdo, bajando la distancia de una línea, cuando se llegue al margen derecho (el margen derecho viene señalado por una "]" en la línea regla de la parte superior de la pantalla, bajo la cabecera del menú). Si necesita forzar un avance de línea (al final de un párrafo por ejemplo), pulse Return.

Como ya habrá descubierto, no es inusual cometer errores al teclear. Los caracteres erróneos pueden borrarse usando la tecla Backspace. Esta hace retroceder el cursor la anchura de un carácter y borra el carácter sobre el que se mueve. No deberá usarse la tecla Delete. Se discute con más amplitud en 5.1.2 del Cap. III. Pueden insertarse espacios pulsando la barra espaciadora, como en cualquier sistema convencional. Si pulsa la barra espaciadora en medio

de una línea que contenga texto, todo el que esté a la derecha del cursor se moverá, mientras que esté en modo TEXTO y tenga activado Auto. Insertar.

Reposicionar el Cursor

Como se ha discutido el modo mejor y más frecuente de corregir errores es usando la tecla Backspace. Esto es especialmente cierto en el caso de corrección de error "al vuelo" - en otras palabras, corregir los errores al percibirlos. Sin embargo, cuando se desea corregir un error que no está donde se encuentra el cursor en ese momento, se apunta al carácter que se desea borrar picando el botón derecho del ratón. Esto coloca el cursor justo al final del carácter implicado. Para borrarlo, pulse Backspace. Para añadir texto, teclee simplemente.

Si, por otro lado, pulsa el botón izquierdo del ratón, el cursor se situará precisamente sobre el carácter, como lo opuesto al final del mismo. Existen muchas posibilidades y excepciones en lo concerniente a la posición del cursor, por lo que le hemos dedicado una sección completa (Sección 3 del Cap. III).

Salvar Documentos

Todo lo que vaya tecléando es almacenado en la memoria del ordenador, pero aún no en el disco. Salvar es un buen hábito. No es mala cosa salvar cada varios minutos si el trabajo es particularmente importante. Sobre todo, siempre debería salvar un documento antes de abandonar Signum. Salvar se consigue yendo al menú Fichero y seleccionando una de las opciones de salvar - Salvar o Salvar Como...

Seleccione Salvar Como... y teclee el nombre del documento que está en pantalla, bajo el área Selección. El nombre de un documento puede consistir en hasta 8 caracteres y debe tener la extensión .SDO (Signum DOcumento). Una vez picado OK, el nombre del documento es enviado al disco y el documento mismo es guardado en la memoria principal. Aparecerá ahora la pregunta "Continúa editando el documento actual con Salvar Como?". De momento diga "Si".

Se presenta este mensaje porque, si usó la opción Salvar, el documento que está ahora en memoria sobrescribiría a un documento en el disco con el mismo nombre. Más detalles en la Sección 13, Cap. III.

Sería muy desagradable echar al traste horas de valioso trabajo por no salvar en disco de vez en cuando. Los fallos operacionales son accidentales e inevitables. Alguien desconecta la unidad, o falla la corriente ...

En la siguiente sección se comenta brevemente la impresión de documentos. Como en las demás capacidades del sistema, hay disponible una explicación más extensa, en este caso en el Capítulo IV.

ATARI FORCE
Bda. Torresoto c/.Trilana, 4
Teléfono (956) 32 12 34
11401 Jerez de la Frontera (Cádiz)

Carga de un Documento

Un documento ya existente se llama desde el disco a través de la opción Cargar en el menú Fichero, con lo que el documento seleccionado se convierte en el documento actual. Al cargar un documento, las fuentes usadas con ese documento son también cargadas. Si las fuentes no pueden ser hayadas, aparecerá un mensaje advirtiéndole de esto. La razón más común es que la(s) fuente(s) no está(n) en la carpeta FONTS, o más comúnmente, que la carpeta FONTS no está donde el directorio dice. Para corregir la dirección del directorio de la carpeta de fuentes, modifique el paso en Elejir Fuentes del menú Parámetros a la correcta localización y sávelo luego bajo Salvar Parámetros.

Debe observar que al cargar un documento nuevo, el documento que se muestra ahora, será sobrescrito en lo que a la pantalla respecta. En otras palabras, la parte de memoria del ordenador que se encarga de almacenar el documento será sobrescrita por el contenido del documento recién cargado. Por tanto, no olvide salvar el documento mostrado anteriormente (si desea conservarlo) antes de cargar otro documento del disco.

- al Sistema de recursos locales - en tal caso, copie el fichero RSC correcto...
al memoria principal independiente - en este caso copie los archivos o registre el tamaño de disco RAM.

Una vez cargado el programa, compruebe que el paso del directorio de fuentes es correcto seleccionando Directorio Fuentes en el menú Fichero del programa de impresión. Si es incorrecto, cambie el mismo desde que se cambió el directorio de fuentes del procesador de documentos, recordando que el (*) indica un nivel de carpeta. Una vez cargado el programa, seleccione Salvar Parámetros en el menú Parámetros.

Para abrir el documento que desea imprimir. Pique Cargar Documento en el menú Fichero. El Director de Documentos mostrará un listado de todos los documentos actualmente disponibles. Pique el nombre deseado dos veces su nombre o píquelo sólo una vez seguido de OK o de Return. Una vez cargado el documento, el sistema carga las fuentes necesarias, segundas del directorio local en la memoria principal. Esto para la impresión.

El programa carga automáticamente las fuentes necesarias en la carpeta FONTS. Las impresoras de 24 agujas usan fuentes con la extensión P24, mientras que las de 9 agujas requieren fuentes con la extensión P9. Más detalles en el Capítulo IV.

Después de haber cargado y salvado ciertos parámetros de impresión. Estos parámetros incluyen la habilidad de seleccionar el tipo de mecanismo de alimentación de papel que se va a utilizar. A diferencia en otros casos al principio de cada hoja de papel, el documento puede

ser "cortado" a lo largo del papel, longitud del papel determinada hasta en 1/720 de pulgada y la alteración de la resolución de impresión. Hay que recordar en lo que concierne al sistema de que sólo hay una familia de impresoras en el mercado que permite 360 por 360 puntos por pulgada cuadrada y es la familia NEC de impresoras de 24 agujas P2400, 3, 4, 7 y 8. La resolución está en la resolución vertical - en otras impresoras de 24 agujas está limitada a 180 puntos por pulgada vertical.

Para comenzar la impresión del documento, pique Comenzar Impresión en el menú Fichero y verá una caja de diálogo, figura de momento en pantalla - pulse sobre OK y la impresora arrancará. Si no es así, consulte lo siguiente:

- ¿ está conectada la impresora?
¿ tiene papel, y colocado?
¿ está conectado correctamente el cable de la impresora?

Si la impresora imprime pero el resultado muestra un incorrecto alineamiento horizontal de los caracteres, probablemente el papel no tiene el correcto espesor. Más información en las secciones 5.17 y 5.2.6 del Capítulo IV.

II.4 Impresión

Hay dos programas de impresión en el disco Master A, para impresoras de matriz de puntos:

- PR9N.PRG para impresoras de 9 agujas
- PR24N.PRG para impresoras de 24 agujas

También hay disponibles programas para impresoras laser, incluyendo la impresora laser de Atari. Se pueden obtener directamente en Signa Publishing Ltd. Contacte con nosotros para más información.

Partimos de la base que ha hecho las copias de seguridad comentadas en la Sección II.2. Ponga el disco en el lector A y seleccione el programa de impresión requerido.

Si ve una fila de bombas es que ha olvidado cargar el INSTAL.PRG. Otros posibles errores son:

- a) *fichero de recursos ausente* - en tal caso, copie el fichero .RSC correcto que empareje con el programa de impresión que trata de usar o
- b) *memoria principal insuficiente* - en este caso quite los accesorios o reduzca el tamaño de disco RAM.

Una vez cargado el programa, compruebe que el paso del directorio de fuentes es correcto seleccionando Directorio Fuentes en el menú Fichero del programa de impresión. Si es incorrecto, cámbielo del mismo modo que se cambió el directorio de fuentes del procesador de documentos. Recuerde que un (\) indica un nivel de carpeta. Una vez entrado el paso correcto, seleccione *Salvar Parámetros* en el menú Parámetros.

Cargue ahora el documento que desea imprimir. Pique *Cargar Documento* en el menú Fichero. Un Selector de Elementos muestra un listado de todos los documentos actualmente disponibles. Elija el que desee picando dos veces su nombre o picando éste una vez seguido de OK o de Return. Una vez seleccionado el documento, el sistema carga las fuentes necesarias, seguidas del documento mismo en la memoria principal, listo para la impresión.

El programa espera encontrar todas las fuentes necesarias en la carpeta FONTS. Las impresoras de 24 agujas usan fuentes con la extensión .P24, mientras que las de 9 agujas requieren fuentes con la extensión .P9. Más detalles en el Capítulo IV.

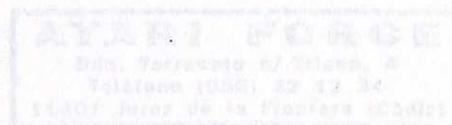
Puede que desee cambiar y salvar ciertos parámetros de impresión. Estos parámetros incluyen - la habilidad de seleccionar el tipo de mecanismo de alimentación de papel que se va a emplear, la distancia en blanco hasta el principio de cada hoja de papel, el documento puede

ser "corrído" a lo largo del papel, longitud del papel determinada hasta en 1/100 de pulgada y la alteración de la resolución de impresión. Hay que recordar en lo que concierne al último punto que sólo hay una familia de impresoras en el mercado que permite 360 por 360 puntos por pulgada cuadrada y es la familia NEC de impresoras de 24 agujas P2200, 5, 6, 7 y 9. La limitación está en la resolución vertical - en otras impresoras de 24 agujas está limitada a 180 puntos por pulgada vertical.

Para comenzar la impresión del documento, pique *Comenzar Impresión* en el menú Fichero y verá una caja de diálogo. Ignore de momento su contenido - pique sólo OK y la impresora arrancará. Si no es así, compruebe lo siguiente:

- ¿ esta conectada la impresora?
- ¿ tiene papel, y colocado?
- ¿ está conectado correctamente el cable de la impresora?

Si la impresora imprime pero no se obtiene el correcto alineamiento horizontal de los caracteres, probablemente el posicionamiento lógico sea incorrecto. Más información en las secciones 5.1.7 y 5.2.6 del Capítulo IV.



II.5 Trabajo con Ordenadores

Hay tres reglas muy importantes y básicas cuando se trabaja con ordenadores:

- 1 - haga copias de seguridad a intervalos regulares
- 2 - haga copias de seguridad a intervalos regulares
- 3 - haga copias de seguridad a intervalos regulares

Probablemente ya está enterado que su ordenador Atari puede realizar unos 3 millones de instrucciones de ordenador en una hora. Esto es sin errores y acontece con absoluta precisión. Signum contiene unos diez mil comandos de ordenador que han sido programados con el mayor cuidado. Pero aún no es tecnológicamente perfecto.

Las mayores fuentes de error son generadas por los humanos. Cualquiera puede borrar un fichero de datos que puede ser de importancia extrema. Pero también los fallos de corriente pueden conducir a un ordenador a reinicializarse, lo que significa que se han perdido los datos.

Por tanto, si está trabajando en un documento de importancia o haciendo nuevas fuentes etc., save su trabajo a intervalos regulares en un disco floppy o en uno duro, y no sólo en un disco RAM.

Incluso el medio de almacenamiento no es fiable. Un solo error en 720 Kbytes puede inutilizar un disco. Aunque sólo ocurra una vez al año, la ley de Murphy destruirá su disco más importante.

Por eso, haga copias de seguridad a intervalos regulares para salvaguardar su más preciado valor - su tiempo. No borre nunca viejas copias de seguridad. Es mejor tener tres generaciones de copias - hija, padre y abuelo y úselas en el modo de "rueda de Robin" para hacer las copias.

Mientras que siga los tres conjuntos de reglas del comienzo de esta sección, podrá obtener el máximo disfrute de su ordenador y no menos de Signum.

CAPITULO III

El Procesador de Documentos

	III.1 General	21
III.2	Fuentes	31
III.3	Posicionado del Cursor	39
III.4	Funciones de Teclado	49
III.5	Inserciones y Borrados	55
III.6	Imágenes	63
III.7	Bloques de Texto	79
III.8	Formateo de Líneas y Páginas	91
III.9	Edición de Texto	101
III.10	Disposición de la Página	121
III.11	Construcción de la Página	135
III.12	Los Macros	143
III.13	Cargar/Salvar/Salir	149
III.14	Reportes	161

ATARI FORCE
 Bda. Torresoto c/ Yriana, 4
 Teléfono (956) 32 12 34
 11401 Jerez de la Frontera (Cádiz)

III.1 Disposición de la Pantalla

La Pantalla del Procesador de Documentos Signum consta de cinco áreas:

- el menú de comandos
- la línea regla
- la barra de atributos
- la traza de funciones y
- la ventana de texto

Menú Fichs Fichs Inicial Formato Funciones Parámetros Help

• el cursor

• la flecha del ratón

Comando	Descripción	Teclas
...

El menú de comandos contiene los comandos de "directiva" Signum que se operan en modo usual del GEM.

La línea regla muestra los márgenes izquierdo y derecho y los tabuladores activos actualmente. Todas las tabulaciones se muestran en pulgadas, con cada pulgada subdividida en dieciséis. Los corcheteros izquierdo y derecho indican la posición actual de los márgenes izquierdo y derecho respectivamente. Las posiciones de los márgenes se pueden cambiar rápidamente en cualquier momento con el uso de las opciones Insertar Página o Márgenes Activos del menú Formato (véase 8.2). Los parámetros "V" muestran las posiciones de los tabuladores activos en la actualidad.

Traducción: Carlos Garay Alvarez

III.1.1 General

Menú Fichs Fichs Inicial Formato Funciones Parámetros Help

III.1 General

La traza de funciones muestra el estado de todas y cada una de las líneas...

1.1	Disposición de la Pantalla	22
1.2	Construcción del Documento	25
1.3	División de Línea y Columna	27
1.4	Comenzando con Signum 2	30

1.1.1 General

La traza de funciones corre a lo largo de la base de la pantalla. Contiene instrucciones...



Estado de la línea y página actuales, esta es el número (línea) línea principal, estado del cursor y del ratón y una acción o posición actual del cursor.

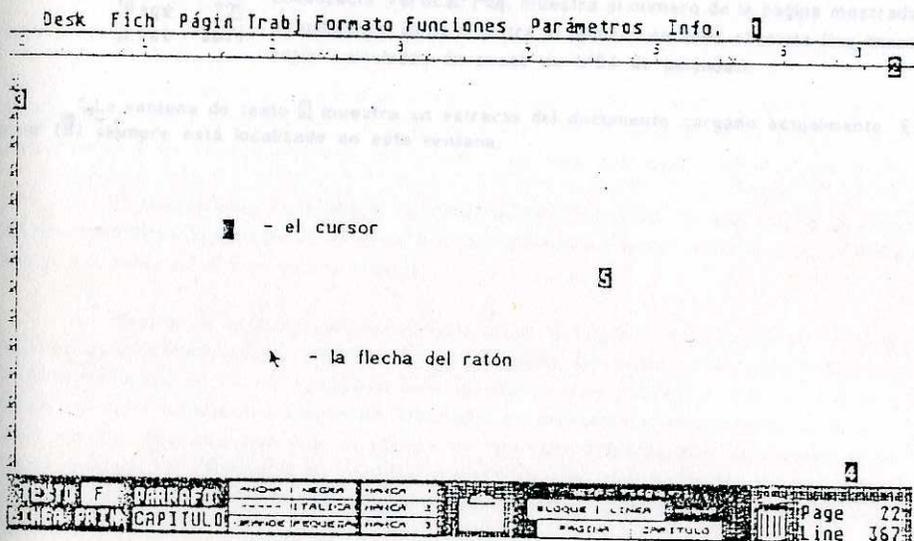


Atributos del texto: ancho, negro, subrayado, etc. Un atributo está perfectamente encendido...

1.1 Distribución de la Pantalla

La Pantalla del Procesador de documentos Signum consta de cinco áreas:

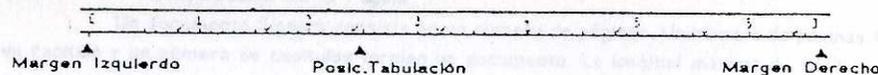
- 1 el menú de cabecera
- 2 la línea regla
- 3 la barra de atributos
- 4 la franja de funciones y
- 5 la ventana de texto.



El menú de cabecera 1 contiene los comandos de "cascada" Signum que se operan del modo usual del GEM.

La línea regla 2 muestra los márgenes izquierdo y derecho y los tabuladores activos actualmente. Todas las calibraciones se muestran en pulgadas, con cada pulgada subdividida en décimos. Los corchetes izquierdo y derecho señalan la posición actual de los márgenes izquierdo y derecho respectivamente. Las posiciones de los márgenes se pueden cambiar rápidamente en cualquier momento con el uso de las opciones *Instalar Página* o *Márgenes Actuales* del menú *Parámetros* (véase 8.2). Las pequeñas "V" muestran las posiciones de los tabuladores activos en la actualidad.

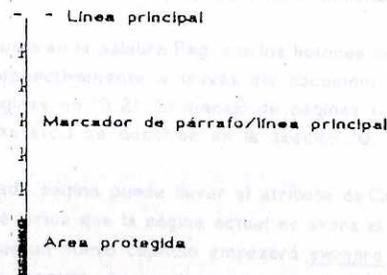
Instalación típica de la línea regla:



La barra de atributos 3 muestra el estatus de todas y cada una de las líneas como sigue:

- línea principal
- ↳ marcador de párrafo
- █ área protegida

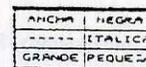
Una barra de atributos puede ser como sigue:



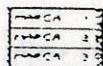
La franja de funciones 4 corre a lo largo de la base de la pantalla. Contiene instrucciones etc. que pueden activarse o desactivarse con el ratón y, dependiendo de ciertas circunstancias, afectarán a ciertas funciones del programa:



Estatus de la línea y página actuales: Si está o no protegido (texto), línea-principal, estatus del párrafo y del capítulo (línea actual = posición actual del cursor).



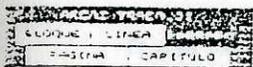
Atributos del texto: Ancho, negro, subrayado (---), itálico, grande y pequeño. Un atributo está seleccionado cuando aparece en video inverso (caracteres blancos sobre fondo negro).



Marcadores: para marcar áreas de texto y para el posicionamiento rápido del cursor. Activos cuando están en video inverso, pero sólo después de haber situado un marcador en el texto.



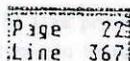
Tablilla: la tablilla puede alojar una imagen, un área de texto y una sección de una imagen en el texto - todo simultáneamente.



Áreas de trabajo: hay cinco áreas, cualquiera de las cuales puede ser activada de modo que el formateo subsiguiente etc. se aplicará a esa área sola - bloque, línea, párrafo, página o capítulo.



Cubo de basura: Esto es un triturador tal que todo lo situado dentro de él será irremediamente perdido.



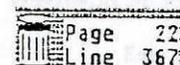
Localizador Vertical: Pag. muestra el número de la página mostrada actualmente; Línea muestra el número de línea absoluta (las líneas están calculadas en pasos de 1/54 de pulgada.).

La ventana de texto  muestra un extracto del documento cargado actualmente. El cursor  siempre está localizado en esta ventana.

1.2 Construcción del Documento

(1.2.1) Construcción de la Página

Un documento Signum consiste en un número de páginas. Un número de páginas forman un capítulo y un número de capítulos forman un documento. La longitud máxima de un documento es aproximadamente de 100 páginas.



Un par de líneas a todo lo ancho de la pantalla indican el comienzo y el fin de las páginas. El número de la página mostrada en la actualidad se muestra en el extremo inferior derecho de la pantalla (en el ejemplo anterior se muestra la página 22). El contador muestra el número de la página actual. Por ejemplo, aunque la página mostrada actualmente puede ser la primera del documento actual, puede que usted haya decidido comenzar la numeración de esta página del documento en particular con el 50, en cuyo caso se mostraría el 50 en lugar del 1. Para más información ver (8.2.3.).

Picando en la palabra **Pag.** con los botones derecho o izquierdo del ratón, podrá avanzar o retroceder respectivamente a través del documento, una página cada vez. Más información sobre pasar páginas en (3.2). El manejo de páginas (creación de nuevas páginas/alteración de finales de página etc.) se describe en la sección 10.



Cada página puede llevar el atributo de **Capítulo**. Al picar en él para seleccionarlo, se indica que la página actual es ahora el comienzo de un capítulo. Esto asegurará que un nuevo capítulo empezará siempre sobre una página nueva, tal como sería de esperar. Por ejemplo, en un documento de 10 páginas suponga que el Atributo Capítulo se picó para la página 1 y luego otra vez para la página 7. El documento entonces contendrá dos capítulos - el primero desde la página 1 a la 6 inclusive, y el segundo desde la página 7 a la 10. Por lo tanto también puede considerarse como una rotura dura de página.

Como ya se mencionó, la longitud máxima de un documento es de 100 páginas. Sin embargo, no es recomendable la creación de un documento de ese tamaño, primeramente por razones de seguridad en los datos. De modo general, una página Signum sin gráficos ocupará aproximadamente 4 Kb de la memoria principal.

Recomendamos la división de un documento largo en varios documentos más cortos que podrían contener probablemente un capítulo por documento. Esto no entraña ninguna dificultad con la numeración de las páginas (ver 8.2.3) o con la impresión, ya que hay una lista de impresión en la que un número de documentos pueden guardar cola para ser impresos sin la intervención del operador.

(1.2.2) *Áreas de una Página*

Cada página está dividida en tres áreas:

- Cabecera
- Texto
- Pie

El área de la cabecera está reservada para elementos tales como información/cabecera/numeración de página del capítulo etc. El tamaño de la cabecera puede ser cambiado por el usuario en cualquier momento seleccionando la opción *Instalar Página* en el menú *Parámetros* y cambiar el valor de la cabecera, o cambiar el valor en la opción *Márgenes Actuales* del mismo menú. Para más información sobre cabeceras en (8.2).

El área principal de la página es obviamente el área de texto donde se introduce y edita un documento textual. Al pasar las páginas el cursor siempre se situará en el área textual.

El área del pie se reserva para aquellos elementos como notas al pie/Información del capítulo/numeración de página etc. Al igual que la cabecera, el tamaño del pie puede cambiarse - accediendo a las mismas opciones del mismo menú. Más información sobre el pie en (10.1).

El tamaño total de la página es determinado en la opción *Instalar Página* en el menú *Parámetros*. Estas longitudes se emplean muy estrictamente cuando entran a usarse tanto en paginación como en el formateo de página.

Cuando se está entrando o borrando texto, la longitud de la página se expandirá o reducirá automáticamente. La máxima longitud de página permisible es de unas 9.000 líneas. Generalmente, una vez creado y paginado un documento, pueden añadirse o quitarse unas cuantas líneas durante la subsiguiente edición. En este caso, generalmente no es necesario repaginar todo el documento, sino más bien usar la técnica de reformatear las páginas individuales donde se hayan realizado los cambios. Esto consigue el efecto de reajustar la longitud de la página para cumplir con los parámetros de página entrados, bien reduciendo o bien añadiendo líneas en blanco. (ver 10.3).

1.3 División de Línea y Columna

(1.3.1) *Tamaños de Línea y Columna*

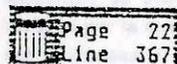
Una de las características necesarias en un procesador de documentos es su habilidad para ser muy precisos en la colocación de caracteres en cualquier lugar de la pantalla. El movimiento vertical más pequeño en pantalla es de 1/54 de pulgada, mientras que la unidad horizontal más pequeña es un destacable 1/90 de pulgada.

Esto se traduce en que una línea de 8 pulgadas en horizontal tiene 720 posiciones diferentes (8 x 90 columnas)ii que están situadas a su disposición!! Similarmente, una longitud de página de 10 pulgadas contiene 540 líneas (10 x 54) y de nuevo aquí puede tener acceso y usar cualquiera de esas líneas. Así una página de las dimensiones descritas contiene una matriz de 388.800 posiciones finitas y el cursor puede moverse a cualquiera de esas posiciones.(3.1).

Ejemplo:

En ^a las tres a están separadas horizontalmente 1/90 pulgadas mientras que arriba abajo muestra el movimiento vertical de 1/54 pulgadas.

La representación visual de la posición del carácter en pantalla es absolutamente veraz. Sin embargo, hay cierta cantidad de estiramiento de caracteres en pantalla con objeto de incrementar su legibilidad. El espaciado horizontal de 1/90 pulgadas corresponde exactamente a un pixel (punto de dibujo) Sin embargo, el espaciado vertical de 1/54 corresponde a dos pixeles. Esto es por lo que las tanto las imágenes como los textos se muestran ligeramente alargadas.



La posición actual del cursor se muestra por el número de líneas indicados en *Línea*. Línea 367 por ejemplo, significa que el cursor está sobre la 367ava línea del área de texto de la página actual (contando desde el desktop). Esto significa que está a 6 y 11/58 de pulgada hacia abajo de la página. Un conteo de 108 significaría que el cursor está exactamente a 2" del comienzo de la página de texto.

Las ventajas del control fino sobre la pantalla y por tanto de los documentos es tanto necesario como obvio. El espaciado proporcional (cada caracter tiene su propio y único ancho) puede alcanzarse ahora. El espaciado entre líneas se puede seleccionar para alcanzar la máxima legibilidad y la posición de las líneas de índice (sub y superíndice) puede seleccionarse de acuerdo a sus necesidades. Todas estas capacidades se pueden ver en pantalla mientras hace las elecciones e introduce el texto (ver. 1.1)

(1.3.2) *Línea de Atributos*

Con objeto de simplificar la organización de líneas, cada una debe llevar alguno de los atributos o su combinación:

- * texto
- * línea principal
- * párrafo



La línea de atributos se muestra en la esquina inferior izquierda de la pantalla y puede seleccionarse y deseleccionarse con el ratón. Estos atributos son también visibles en la barra de atributos que cae por el borde izquierdo de la pantalla. Esto proporciona al usuario una evidencia visual del estatus de cada línea principal. Estos atributos entran en uso cuando tiene lugar el formateo.

Un atributo de línea principal muestra que la línea actual es una línea de texto, del mismo modo que la línea de una máquina de escribir. Obviamente, el botón de atributo LINEA PRINC deberia estar activado cuando esté escribiendo texto normal, tal como este.

También el botón TEXTO debería estar activado cuando esté escribiendo texto ordinario de modo que su texto no esté protegido y no sea ignorado cuando vaya a reformar. Si LINEA PRINC está desactivado, cada línea será considerada como una línea de pantalla - ej., cada línea (54 por pulgada) es tratada como una línea principal.

Cuando el botón PARRAFO está activo y está sobre una línea principal, se considera a esa línea como la primera de un párrafo. Si se activa el botón PARRAFO del AREA DE TRABAJO (ver parte inferior derecha de la pantalla), entonces el formateo se interrumpirá cuando el sistema vea el próximo marcador de párrafo.

(1.3.3) *Conmutación de los Atributos del Texto sobre varias Líneas*

- * Sitúe el cursor sobre la primera línea cuyo estatus desee variar.
- * Conmute si/no el botón TEXTO de acuerdo a sus necesidades,
- * ahora pique el botón 'F' (junto al botón TEXTO) sino está activo,
- * mueva el cursor arriba o abajo según el área que desee cambiar (puede usar las teclas SHIF o CONTROL junto con las teclas de desplazamiento para cubrir áreas muy pequeñas) hasta alcanzar el final del área requerida
- * y ahora pique el símbolo 'F' para deseleccionarlo

Mientras que el botón F (Fijar) está activo, el estatus del botón TEXTO permanece congelado. Así que cuando el cursor se desplaza arriba y/o abajo de la pantalla, las condiciones de congelación del botón TEXTO serán aplicadas a las áreas por las que pase el cursor.

Para trabajar con seguridad, cualquier otra operación será reseteada automáticamente la condición del botón F.

Puede cambiarse la condición de una sola línea situando el cursor sobre esa línea y picando el botón TEXTO.

(1.3.4) *Área de influencia de una Línea Principal*

Si una línea principal lleva el atributo TEXTO, la esfera de influencia de esa línea principal cubre todas las líneas de la pantalla (cada 1/54avo de pulgada) que son iguales que o menores que la distancia de la línea índice. La distancia de la línea índice (para situar las sub- y superíndice) se determina en la opción *Espaciado Líneas* del menú *Parámetros* y es la distancia entre una línea principal y su línea índice asociada.

Si una línea principal no lleva el atributo TEXTO, no tiene influencia sobre ninguna otra línea.

El área de influencia de una línea principal es importante cuando se considera el movimiento horizontal del texto. Sea el caso de una fórmula tal como H_2O o x^2 por ejemplo, en la que todos los elementos de ella deben mantenerse juntos si ocurriesen modificaciones posteriores. Esta es la razón por la que las líneas principales y sus líneas índice (encima y debajo de cada línea principal) son enlazadas efectivamente juntas.

1.4 Comenzando con Signum 2

Después de llamar a SIGNUM2.PRG el fichero de recursos asociado SIGNUM.RSC será llamado automáticamente. Este fichero contiene todo el texto de los menús y por tanto es indispensable. En cualquier momento en que sea cargado SIGNUM2.PRG, este fichero deberá estar presente en el disco a cargar.

Si el fichero de datos con los nombres SIGNUM.PAR y SIGSEP.DAT están presentes también serán cargados automáticamente. Sin embargo, estos ficheros no son esenciales para cargar Signum.

SIGNUM.PAR contiene parámetros tales como márgenes etc., también contiene el fichero de macro suministrado. Más sobre esto en (13.4.2).

SIGSEP.DAT es el fichero de datos que contiene la tabla de excepción de hifenación. Signum usa este fichero cuando es solicitada la hifenación automática. Más sobre este asunto en (9.2.5).

Por ejemplo, para los caracteres de control de la fuente ANTIKONM se utiliza ANTIKONM124. De modo similar, los ficheros de datos ANTIKONM111 y ANTIKONM112 contienen las fuentes ANTIKONM para las impresoras de 24 y de 36 puntos respectivamente (véanse los capítulos 10 y 11). Por supuesto, los ficheros de impresión se han instalado dentro del procesador de documentos. Son llamados por el programa de impresión cuando es necesario formatear una impresión.

Para evitar al máximo errores e inconvenientes al cargar un carácter cada vez que necesitamos uno, se ha de cargar al menos una fuente antes de teclear un documento nuevo. Si se carga un documento existente, las fuentes contenidas en ese documento se cargarán automáticamente (véase 13.2.3). Así en cualquier caso, cuando se selecciona una fuente (ver 13.2.1) para un documento del procesador de documentos, aparecerá el fichero 124 de las fuentes cargadas en la pantalla principal.

Los nombres de las fuentes son guardados con los documentos asociados.

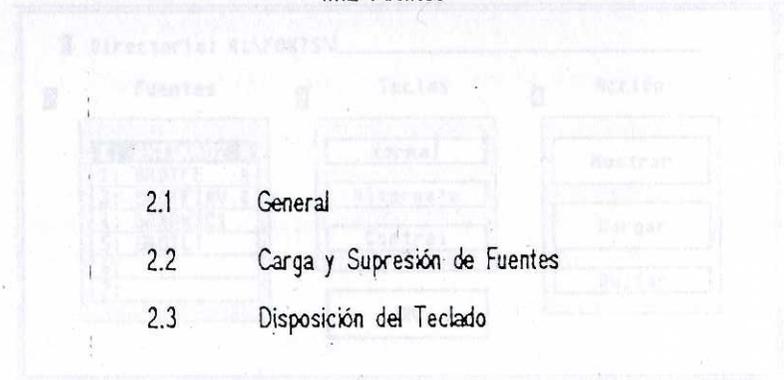
13.2.1 Atributos de las Fuentes

Todos los caracteres de cada fuente pueden tener atributos asociados modos diferentes de ser utilizados, se puede hacer cambiar de apariencia. Los atributos son directiva, negro, rojo, verde, azul, blanco o cualquier de sus combinaciones. Cuando se selecciona una combinación de estos atributos, el carácter será mostrado correctamente en pantalla y en otros cuadros, en su caso existe. Los botones de atributos pueden seleccionarse en el menú inferior izquierdo de la pantalla y pueden seleccionarse con el ratón. Más sobre esto en 13.2.2.

13.2.2 Fuentes - Fuentes - Caja de Dialogo

Al hacer clic en la opción Fuentes del menú Principal se abre la siguiente caja de dialogo:

III.2 Fuentes



Esta es realmente la tabla "referencia" para la selección de las características de la fuente y contiene las siguientes opciones:

- 1 Paso del Directorio Fuente
- 2 Estado de Fuentes
- 3 Selección de Teclas
- 4 Teclas de Atributo

El paso del directorio de fuentes le dice al programa dónde encontrar la carpeta FONTS con objeto de cargar las fuentes para un documento nuevo, para una sustitución o al imprimir los documentos; más sobre esto en (13.2.3).

El estado de fuentes contiene los botones y las posiciones de carga de las fuentes actualmente en uso. El estado está numerado del 1 al 7 de modo que a cada fuente cargada le es asignado un número tal como su nombre. A las fuentes se accede por su número de posición durante la carga.

Las Teclas de Selección le facilita para elegir instantáneamente diferentes fuentes al teclado mientras pisa las teclas especiales (Normal, Atributo o Control). Más en 13.2.3.

Las Teclas de Acción facilitan el cargar, aceptar y quitar las fuentes. Más en 13.2.3.

2.1 General

(2.1.1) Información del Concepto/Fuente

Se pueden usar y ser mostradas hasta un total de siete fuentes en cualquier documento. Cada fuente puede comprender un juego de teclado completo (incluyendo los numerales) con un total de 127 caracteres por fuente. Todos los caracteres proporcionados con Signum están espaciados proporcionalmente. Se puede crear todas las fuentes que desee, tanto con espaciado proporcional como no proporcional, con la libertad de situar al carácter que desee en la tecla que guste. Se suministran dos editores de fuentes - uno para impresoras de 9 agujas y otro para las de 24 agujas.

Cada fuente está contenida en su propio fichero de datos y los caracteres que son mostrados en pantalla se dibujan a partir de estos ficheros fuente. Las fuentes de pantalla son las que terminan con una extensión .E24. Hallará las fuentes estándar suministradas en el Disco Maestro B en la carpeta FONTS.

Por ejemplo, todos los caracteres de pantalla de la fuente ANTIQROM se titulan ANTIQROM.E24. De modo similar, los ficheros de datos ANTIQROM.P 24 (o .P9) contienen las fuentes ANTIQROM para las impresoras de 24 y de 9 agujas respectivamente (véanse los capítulos IV y V). Por supuesto, los ficheros de impresión no son usados dentro del procesador de documentos. Son llamados por el programa de impresión como y cuando son necesarios durante una impresión.

Para evitar el continuo acceso a disco para cargar un carácter cada vez que necesitemos uno, se ha de cargar al menos una fuente antes de teclear un documento nuevo. Si se carga un documento existente, las fuentes contenidas en ese documento se cargarán automáticamente (véase 13.2.3). Así en cualquier caso, cuando se selecciona una fuente (ver 2.2.1) para su uso dentro del procesador de documentos, dispondrá del fichero .E24 de esa fuente cargado en la memoria principal.

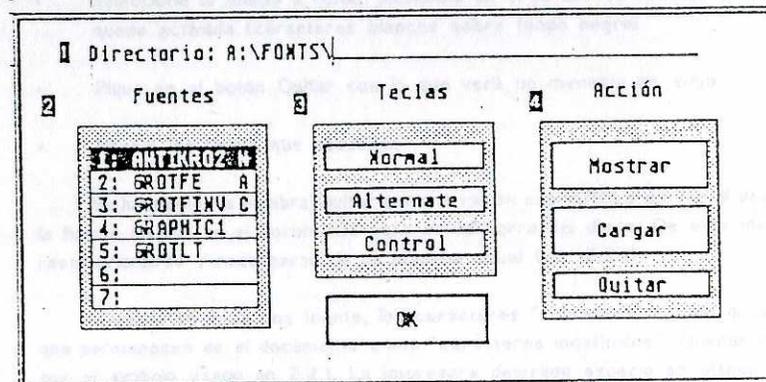
Los nombres de las fuentes son guardados con sus documentos asociados.

(2.1.2) Atributos de las Fuentes

Todos los caracteres de cada fuente pueden tener atributos de varios modos diferentes - en otras palabras, se puede hacer cambiar su apariencia. Los atributos son *ancha*, *negra*, *subrayada*, *itálica*, *grande* o *pequeña* o cualquiera de sus combinaciones. Cuando se selecciona uno o la combinación de estos atributos, el carácter será mostrado correctamente en pantalla - en otras palabras, en su nuevo estilo. Los botones de atributos pueden encontrarse en el área inferior izquierda de la pantalla y pueden de/seleccionarse con el ratón. Más sobre esto en (4.1).

(2.1.3) Fuentes - Elecciones - Caja de Diálogo

Al llamar a la opción Opción Fuentes del menú Parámetros aparece la siguiente caja de diálogo:



Esta es realmente la tabla "redonda" para la mayoría de las operaciones con la fuente y contiene los siguientes elementos:

- 1 Paso del Directorio Fuente
- 2 Listado de Fuentes
- 3 Selección de Teclas
- 4 Teclas de Acción

El paso del directorio de fuentes le dice al programa dónde encontrar la carpeta FONTS con objeto de cargar las fuentes para un documento nuevo, para uno existente o al imprimir los documentos. Más sobre esto en (13.2.3).

El listado de fuentes contiene los nombres y las posiciones de carga de las fuentes actualmente en uso. El listado está numerado del 1 al 7 de modo que a cada fuente cargada le es asignado un número así como su nombre. A las fuentes se accede por su número de posición durante la carga.

Las Teclas de Selección le facultan para cargar instantáneamente diferentes fuentes al teclado mientras pulsa las teclas especiales (Normal, Alternate o Control). Más en (2.3).

Las Teclas de Acción facilitan el cargar, mostrar y quitar las fuentes. Más en (2.2).

2.2 Carga y Supresión de Fuentes

(2.2.1) *Carga de una Fuente*

- Llame a la opción **Opciones Fuente** del menú **Parámetros** si aún no lo ha hecho. Aparece ahora la caja de diálogo de **Opciones de Fuente** como se muestra en (2.1.3).
- Seleccione la posición deseada en el listado de fuentes picando el botón del ratón en el lugar deseado si éste no está aún activo.
- Pique la tecla de acción **Cargar** .
- Aparece un **Selector de Elementos** mostrándole las fuentes disponibles. Pique la fuente elegida y la parte .E24 de la fuente es cargada dentro del listado de fuentes y dentro de la memoria principal.

Si tratara de cargar una fuente en una posición ya ocupada previamente en el listado del directorio aparecería un mensaje de aviso. Si continua y permite que tenga lugar la carga, la fuente original será reemplazada por la recién seleccionada. Si vuelve entonces al documento principal, se encontrará con que todos los caracteres de la antigua fuente habrán sido reemplazados por la nueva fuente y ocurrirán los efectos siguientes:

- 1) si el espaciado proporcional de la nueva fuente es diferente que el de la antigua el espaciado de caracteres no será corregido, sino que el posicionado de los caracteres permanece inafectado y
 - 2) si los caracteres de las dos fuentes no son idénticos en su contenido, ser añadidos o perdidos algunos caracteres. En los perdidos, aparece en pantalla el símbolo indicado más abajo mientras que la impresora lo imprime en blanco.
- Símbolo para un carácter perdido que no está presente en una fuente.

Reemplazar una fuente del modo descrito arriba no es realmente recomendable.

Si usa este método hágalo con extrema precaución.

Recomendamos que las fuentes usadas más frecuentemente se situen en el listado en orden descendente de importancia - ej., la más comúnmente usada, en la posición 1 etc.,. Esto le ahorrará espacio en disco e incrementará la eficacia, mientras que los atributos de caracteres (negra, etc.) no estén permanentemente activados.

(2.2.2)

Quitar una Fuente

- Llame la opción **Opciones Fuente** del menú **Parámetros** con lo que aparece caja de diálogo (2.1.3).
- Seleccione la fuente a quitar picandola en el listado de fuentes de modo que quede activada (caracteres blancos sobre fondo negro).
- Pique en el botón **Quitar** con lo que verá un mensaje de aviso.
- Hágalo las veces que necesite.

Se ha elegido la palabra **Quitar** por una razón específica y es que al usarla, quita la fuente elegida en el documento pero no la borra del disco. De este modo puede reelegirse y recargarse de la manera usual (ver 2.2.1).

Cuando se quita una fuente, los caracteres "sobrantes" no son quitados, sino que permanecen en el documento como "caracteres indefinidos". Quedan mostrados por el símbolo usado en 2.2.1. La impresora dejará un espacio en blanco por cada uno de estos caracteres indefinidos.

Como conclusión entonces, sólo deberían quitarse del listado las fuentes que no vayan a ser necesitadas más en un documento.

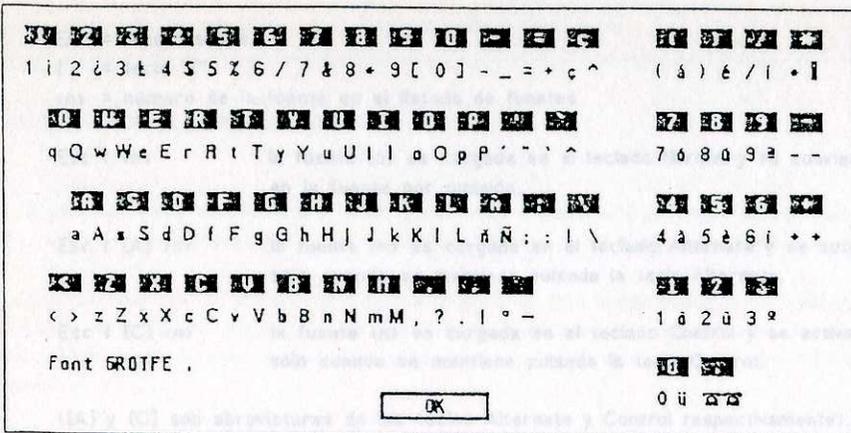
Ahora ya ha aprendido los "pro" y los "contras" de quitar las fuentes de los documentos. Para regresar al estado original, simplemente recargue de nuevo la fuente quitada en su posición original y el documento volverá a su forma original.

(2.2.3)

Mostrar una Fuente

- Llame a las opciones **Opciones Fuente** del menú **Parámetros**, apareciendo el, ahora familiar, diálogo (2.1.3).
- Seleccione la fuente a ser mostrada picando sobre ella en el listado .
- Pique el botón **Mostrar** en el área de **Teclas Acción** y será mostrada una disposición completa de teclado enseñando la fuente que seleccionó y a qué teclas está asignado cada carácter, como se muestra a continuación. El ejemplo usado es la fuente "Grotte".

ATARI FORCE
Bda. Torresoto c/.Trilana, 4
Teléfono (956) 32 12 34
11401 Jerez de la Frontera (Cádiz)



Los caracteres en video inverso representan las teclas. Bajo cada una puede ver dos caracteres. El situado más a la izquierda de cada par es el correspondiente a las minúsculas, mientras que el más a la derecha corresponde a las mayúsculas.

El signo inverso de interrogación indica que la tecla no tiene asignado actualmente ningún carácter.

Las teclas que portan un macro son identificadas por una pequeña "p" sobre ella.

Donde haya dos "p" en una tecla, la de la izquierda indica que hay asignado un macro minúscula de esa tecla, mientras que la derecha significa que la tecla tiene otro macro sobre pero asignado a la mayúscula. Mas sobre macros en la sección 12.

Mostrar las Fuentes

2.3 Disposición del Teclado

(2.3.1) Tres niveles (Normal - Alternate - Control)

El listado de fuentes de (2.1.3) puede albergar hasta siete fuentes. Una de estas fuentes se identifica por la letra N. Esto significa que la fuente asignada a la [N] estará en juego cuando teclee normalmente en el teclado (Disposición Normal). Aquí es donde se clarifica el uso de [A] y de [C]. Al pulsar, bien la tecla Alternate o Control y mantenerlas pulsadas mientras teclea, la fuente mostrada cambiará a aquella fuente asignada a la tecla que pulsó. Mirando el listado de fuentes, puede ver a qué fuentes se aplican actualmente estas reglas.

Por ejemplo, si mira la imagen de la caja de diálogo Opciones Fuente de 2.1.3. verá que en la tecla [N] está cargada ANTIKRO2, en la [A] GROTFE y en la [C] GROFTINV. Esto significa que si teclea la palabra "Michael" sobre el teclado, aparece "Michael". Ahora si mantiene pulsada la tecla Alternate y teclea de nuevo la palabra, aparece ahora "Michäel" y finalmente, manteniendo pulsada la tcla Control mientras teclea, aparecerá "Michael".

(2.3.2.) Cambio del orden de las Teclas de Comandos usando el Ratón

- Llame a la opción Opciones Fuente del menú Parámetros. Apareciendo la caja de diálogo (2.1.3).
- Seleccione la fuente deseada en el listado de fuentes picando el botón izquierdo del ratón sobre su nombre.
- Pique ahora sobre cualquiera de los botones N, A o C y verá como cambia el orden de acuerdo al lugar donde picó.

Por ejemplo, suponga que deseamos cambiar el orden de la tecla de comandos en 2.1.3, y suponga que deseamos cargar la fuente GROTFE en la tecla Control. En primer lugar, pique GROTFE en el listado de fuentes para que se ponga activo. Pique ahora en la palabra Control bajo la cabecera "Teclas" y vuelva a la pantalla de teclear picando OK. La fuente GROTFE es accesible ahora pulsando la tecla Control (manteniéndola pulsada) y tecleando.

(2.3.3) Carga de Fuentes al Teclado usando las Secuencias de la Tecla Escape

El método discutido con anterioridad es adecuado para caracteres sueltos, pero es pesado si necesita teclear una línea o un párrafo. La tecla Escape (Esc) se usa para poner poner las fuentes en uso más fácilmente. La tabla siguiente lo explica:

Esc = tecla Escape

f = tecla "f"

<n> = número de la fuente en el listado de fuentes

Esc f <n> la fuente <n> es cargada en el teclado Normal y se convierte en la fuente por omisión.

Esc f [A] <n> la fuente <n> es cargada en el teclado Alternate y se activa sólo cuando se mantiene pulsada la tecla Alternate.

Esc f [C] <n> la fuente <n> es cargada en el teclado Control y se activa sólo cuando se mantiene pulsada la tecla Control.

[A] y [C] son abreviaturas de las teclas Alternate y Control respectivamente).

Las secuencias de escape listadas anteriormente hacen mucho más fácil y efectivo el cambio de fuentes para los usuarios con más experiencia, realizándolo mucho más rápidamente sin necesidad de usar el ratón. La idea de todo esto sigue la del uso del ratón muy de cerca.

Por ejemplo, usando el diagrama de (2.1.3) después del uso de Esc f 3 se cargará la fuente GROFTINV en el teclado Normal hasta que sea cambiado.

(2.3.4) *Uso de Caracteres Individuales desde Fuentes Diferentes*

Esc <n> <z> : entrará un carácter <z> de la fuente <n> en el texto y después el sistema volverá a la fuente normal.

Este rasgo es muy útil para la entrada de caracteres simples de otras fuentes para luego volver a la fuente estándar. Es especialmente útil para la creación de fórmulas. Con ello se intenta que no se interrumpa el flujo de su trabajo al no tener que reordenarse las fuentes.

(2.3.5) *Mostrar las Fuentes*

Llamar Fuente Actual del menú Info., con lo que será mostrada la fuente cargada actualmente en el teclado Normal. Lo mostrado presenta el mismo formato que en (2.2.3) Manteniendo pulsadas las teclas Alternate o Control mientras se solicita este comando, hará que se muestren las fuentes que están actualmente cargadas en esas teclas

III.3 Posicionamiento del Cursor

III.1 Posicionamiento en Areas de Texto 40

III.2 Abandonar un Area de Texto 45

III.3 Tabuladores y Marcadores 47

3.1 Posicionamiento en Areas de Texto

(3.1.1) General

La posición actual donde teclear está fijada en la esquina inferior izquierda del cursor. Desde este punto son tomadas todas las medidas. Tome nota de los puntos siguientes:

Como se describió en (1.2.2), cada página dispone de tres áreas específicas -cabecera, área textual y pie de página. Ha sido tenido gran cuidado para asegurar que no se pueda entrar accidentalmente desde el área textual a la cabecera o al pie. El modo de ir a estos últimos se describe en (3.2).

Uno de los poderes de Signum es su habilidad de controlar el movimiento del cursor (y por tanto del texto) en incrementos muy pequeños. ¿Recuerda estos incrementos? - 1/90 de pulgada horizontalmente y 1/54 verticalmente - ver 1.3.1.

En primer lugar veremos las maneras en que se puede mover el cursor con el uso de las teclas de dirección. Las teclas (D), (▲), (▼) y (◀) corresponden a las teclas del cursor en el bloque de teclas de dirección del teclado. La distancia que le permite cubrir estas teclas viene definido por las teclas que se pulsen junto con ellas. Estas teclas son [S], [C], y [SC].

(3.1.2) Posicionamiento Horizontal (usando el Teclado)

El cursor se mueve la distancia de un espacio blanco a la derecha. La cantidad de espacio depende de la instalación de "Espacio" que se haya en la opción Espaciado Línea del menú Parámetros.

[C]/→

El cursor se mueve 3/90 de pulgada a la derecha.

[S]/→

El cursor se mueve 1/90 de pulgada a la derecha. Este es el movimiento mínimo.

[SC]/→

El cursor se mueve hasta el siguiente carácter a la derecha en el área de texto. Las líneas índice son ignoradas. Si no hay ningún carácter donde moverse el cursor, éste no se moverá.

←

El cursor se mueve un espacio a la izquierda, hasta el límite del margen izquierdo, pero no más allá de él. El tamaño del espacio es el mismo como se comentó antes.

[C]/←

El cursor se mueve 3/90 de pulg. a la izquierda, pero no más allá del margen izquierdo.

[S]/←

El cursor se mueve 1/90 de pulg. a la izquierda. Este método le permite ir más allá del margen izquierdo.

[SC]/←

El cursor se mueve hasta el carácter siguiente a la izquierda en la línea principal actual. Los caracteres fuera del margen izquierdo, así como las líneas índice son ignorados.

[S]/Home

El cursor se mueve al margen izquierdo o a la posición actual de sangrado, si está activado Sangrar al Cursor.

Home

El cursor se sitúa al final de la línea actual, o al final del último carácter de la línea. Se reconocen las líneas índice.

[C]/ Home

El cursor se sitúa al final de una palabra si aquél se encuentra en la vecindad de ésta. De nuevo se tienen en cuenta las líneas índice.

[SC]/Home

El cursor se sitúa al final de un carácter, siempre que aquél se encuentre en la vecindad de éste. Las líneas índice no se consideran.

Tab

El cursor se mueve al siguiente tabulador activo de la derecha. El cursor "salta" sobre el texto que haya.

[C]/Tab

El cursor se mueve al siguiente tabulador activo de la derecha. Cualquier texto existente también será movido a esta posición.

[S]/Tab

El cursor se mueve al siguiente tabulador de la izquierda. El texto existente no será movido.

El cursor sube a la siguiente línea principal (máximo) o a la distancia de una línea principal o a la parte superior del área de texto de una página. El espaciado de una línea principal se ajusta en la opción Espaciado Línea en el menú Parámetros.

[C]/ ↑

El cursor sube la distancia de una línea índice (máximo) o, hasta la primera línea del área de texto de una página. La distancia de la línea índice se determina con la opción Espaciado Línea del menú Parámetros.

[S]/ ↑

El cursor se mueve un máximo de 1/54 de pulgada o, no más allá de la primera línea de texto de una página. Este es el incremento vertical más pequeño.

[SC]/ ↑

El cursor sube hasta la siguiente línea ocupada, pero de nuevo, no más allá de la primera línea de texto de una página.

Esc [C]/ ↑

El cursor sube a un marcador de párrafo, de nuevo, no más allá de la primera línea del área de texto.

↓

El cursor baja la distancia de una línea principal (máximo), pero no más allá de la última línea del área de texto.

[C]/ ↓

El cursor baja la distancia de una línea índice (máximo), pero no más allá de la última línea de texto de una página.

[S]/ ↓

El cursor baja un máximo de 1/54 de pulgada, pero no más allá de la última línea de texto de una página. Este es el movimiento vertical más pequeño posible.

[SC]/ ↓

El cursor baja hasta la siguiente línea ocupada, pero no más allá de la última línea de texto de una página.

Esc [C]/ ↓

El cursor baja hasta el siguiente marcador de párrafo, pero no más allá de la última línea de un área de texto.

Como indudablemente habrá observado, existe un cierto sistema en todos estos movimientos. El movimiento de espacios blancos o de líneas principales se consigue usando sobre ellos las teclas de desplazamiento. Con el uso simultáneo de la tecla [S] y una de desplazamiento, el cursor se mueve una línea de pantalla o una columna en la dirección solicitada. Cuando se usa de modo simultáneo la tecla [C] con una tecla de desplazamiento, da un paso intermedio. Este modo de operar es aplicable a todas las funciones de movimiento de "espacio" - por ejemplo, la inserción y el borrado de líneas y/o espacios blancos de tamaños variables. Este método también trabaja en unión con las teclas Delete, Insert y Backspace así como con la propia barra espaciadora.

(3.1.4) Posicionamiento del Cursor con la ayuda del Ratón

Para situar el cursor sobre un carácter específico, se pueden usar las teclas de desplazamiento junto con [S] y [C]. Sin embargo esto puede resultar en cierto modo engorroso si el carácter que desea localizar no se encuentra próximo al cursor y por consiguiente existe un método más fácil de realizar esta operación, el cual hayará muy útil, especialmente cuando esté comprobando un documento en pantalla:

Situe el puntero en el área base del carácter al que desea acceder. Ahora, picando el botón izquierdo del ratón se situará el cursor exactamente sobre el carácter en cuestión. Si usa el botón derecho en lugar del izquierdo, el cursor se colocará justo al final del carácter. Si el puntero no está cerca de la línea base del carácter, el cursor se moverá a la línea principal más próxima. De otro modo el cursor se colocará directamente sobre el puntero.

Observe también que no hay necesidad de usar las teclas [S] ni [C] en este caso. Estas tienen otros usos cuando está siendo usado el ratón. Por ejemplo, se usan para mover y/o copiar áreas de texto.

(3.1.5) Enrollar en la Ventana de Texto

El cursor sigue los movimientos del ratón exactamente de la manera descrita, mientras que permanece pulsado uno de los dos botones del ratón. Hay otro uso del botón del ratón que se refiere al enrollado a través de una página. Si se mueve el puntero cerca del borde de la ventana de texto y pulsa a continuación cualquiera de los botones del ratón, el texto se enrollará muy rápidamente. La dirección de enrollado depende simplemente de a qué borde de la ventana de texto de acerque. Por ejemplo, si sitúa el puntero cerca del borde superior de la pantalla y pulsa cualquier botón del ratón, el texto se enrollará hacia arriba de la página.

Recordamos de nuevo que con este método no se puede acceder a la cabecera ni al pie.

3.2 Abandonar el Area de Texto

(3.2.1) *Moverse por el Area de Texto de una Página*

Cada página consiste en tres áreas distintas (cabecera, texto y pie). Como ya hemos comentado, no se puede abandonar el área de texto accidentalmente o con el uso "normal" del ratón o del cursor. Así que veamos las maneras de acceder a las diferentes áreas de una página completa, incluyendo cabeceras y pies. En el menú Página se hayan las siguientes instrucciones:

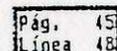
- Cabecera -** Se entra en esta área picando la opción Cabecera del menú Página. El cursor irá a la primera línea de la cabecera, donde puede meter el texto que necesite. En este área están disponibles todas las facilidades del procesamiento de textos.
- Pie -** De modo similar, se entra al área del pie picando Pie en el menú Página. También aquí se dispone de todas las utilidades del procesador de textos. El hecho de tener dos comandos uno al lado del otro en el menú es un buen ejemplo de utilización de espacio. Verá también esto en algunas de las otras áreas.
- Comienzo Texto -** el cursor irá a la primera línea textual de la página mostrada. Este es el modo en que se abandona la cabecera o el pie para volver al área de texto de la página. Por supuesto que se puede utilizar esto independientemente de estar o no en el área de cabecera.
- Final Texto -** esto es muy similar a lo anterior excepto que aquí se mueve el cursor a la última línea del área de texto de la página actual. Este es otro ejemplo de dos comandos en la misma línea.

También hay secuencias de Escape para las mismas tareas:

- Esc x - ir al área de cabecera
 Esc y - ir al área de pie
 Esc ↑ - ir a la primera línea de texto de la página actual
 Esc ↓ - ir a la última línea de texto de la página actual.

(3.2.2) *Cambiar/Moverse a través de las Páginas*

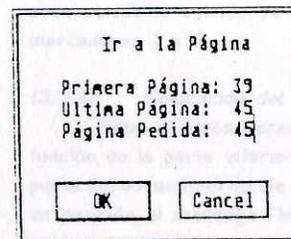
En realidad, el área textual forma el cuerpo principal de esa página a menos que tenga una gran cantidad de notas al pie. En un procesador de documentos es muy necesario poder pasar las páginas rápidamente y poder ir a cualquier página dentro de un documento, también con rapidez.



Picando en la palabra Pág. (extremo inferior derecho de la pantalla) con el botón derecho del ratón, se pasan las páginas hacia adelante a través del documento que está cargado, y el cursor se situará en la primera línea textual de esa página. Picando con el botón izquierdo se pasan las páginas hacia atrás y el cursor se pondrá sobre la última línea textual de esa página.

En el menú Página se encuentran los siguientes comandos:

- Ir a la Primera Página -** esto lleva a la primera página del documento actualmente cargado y sitúa el cursor sobre la última línea textual de esa página.
- Ir a la Última Página -** esto lleva a la última página del documento y coloca el cursor en la última línea textual de esa página.
- Ir a la Página -** para que pueda ir directamente a cualquier página de un documento sin pasar a través del mismo. Abajo se ve la caja de diálogo junto con la explicación:



- Primera Pág. -** número de la primera página del documento.
- Ultima Pág. -** número de la última página del documento.
- Pág. Pedida -** entre aquí el número de la página al que desea ir y pique OK o pulse Return. El cursor se pondrá en la primera línea textual de la página pedida.

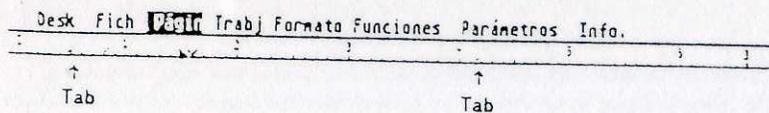
Hay también dos secuencias de Escape para pasar páginas.

- Esc + - cursor a la página siguiente
 Esc - - cursor a la página anterior.

1) Tabuladores y Marcadores

1.1) Instalar y Borrar Tabuladores

Los tabuladores se identifican sobre la línea regla con una pequeña 'v':



Para instalar nuevos tabuladores, coloque el puntero en la posición deseada sobre la regla, pique el botón izquierdo del ratón y manténgalo pulsado. Verá una línea vertical que baja a todo el largo de la pantalla. Manteniendo el botón pulsado y moviendo el ratón, se moverá el tabulador, moviendo así colocarlo precisamente donde desee. Una vez en su posición, suelte el botón.

Una vez el tabulador en su posición puede ser movido aún. Señálelo con el puntero y pulse de nuevo el botón izquierdo. Proceda ahora del mismo modo que en el párrafo anterior. Observe que si desliza un tabulador sobre otro existente, éste se borrará.

Para borrar un tabulador, señale el Tab en cuestión y pique el botón derecho del ratón. Si pulsa el botón mientras mueve el ratón, todos los tabuladores sobre los que pasa se borrarán.

1.2) Cursor a Tab. Adyacentes

Usando la tecla Tab junto con [C] y [S], se pueden localizar los tabuladores rápidamente en el modo siguiente:

- El cursor se sitúa en el tabulador siguiente a la derecha del cursor.
- Tab El cursor se coloca en el siguiente tabulador de la derecha, si ha sido instalado alguno. El texto que estaba bajo el cursor se moverá con éste a la siguiente posición Tab. Esto es contrario al último comando.
- Tab El cursor se mueve al siguiente tabulador a la izquierda del cursor, si hay un Tab. disponible. Sin embargo, el resto de la línea no se moverá con el cursor.

1.1) Colocar Marcadores

- Coloque el cursor en la posición deseada y
- pique el botón izquierdo del ratón sobre alguno de los tres marcadores.

(3.3.3) Colocación de Marcadores

- Coloque el cursor en la posición deseada y
- pique el botón izquierdo del ratón sobre uno de los tres marcadores.



Hay tres marcadores - cualquiera de los cuales puede situarse en cualquier lugar como se describió antes. Los marcadores se encuentran abajo en el centro de la pantalla. Cuando se coloca un marcador, se ve una delgada línea vertical con un 1, un 2 o un 3 bajo la línea, dependiendo del marcador que fue seleccionado. Cuando se selecciona un marcador, se pone en video inverso.

Los marcadores 1 y 2 se usan primariamente para definir el principio y el final de un área, conocida como un "bloque". Esto funciona obviamente con la facilidad BLOQUE de la derecha de la tablilla. Más información en (7.2).

Al colocar el marcador 3 en un documento, hará que el cursor salte inmediatamente a su ubicación cuando se pica en el botón del Marcador 3. Esto sucede también para los marcadores 1 y 2.

(3.3.4) Colocación del Cursor sobre un Marcador Situado

Pique el botón derecho del ratón sobre el simbolo del marcador deseado en la franja de función de la parte inferior de la pantalla, con lo que el cursor se moverá inmediatamente al punto del documento donde está situado el marcador. Si no está colocado el marcador, aparecerá en pantalla el mensaje "Marcador no Posicionado".

Atributos de Carácter

4.1.1 General

Antes de que se pueda teclear, debe cargarse y cargarse al menos una línea. Comenzará más sobre líneas en la sección 2.

Una vez cargada una línea, el teclado actúa como un teclado de teclado normal y los caracteres sobre el teclado aparecerán en pantalla en el estilo de la línea elegida. ¿Que parte del texto está?

4.1.2 Rango de Atributos de Carácter

Cada carácter dentro de una línea puede ser mostrado en pantalla de hasta 63 modos diferentes. Esto se define por varios atributos y puede activarse cualquier combinación de ellos para producir diferentes efectos. Los atributos son los siguientes:

- Ancho - el carácter es mostrado con doble anchura
- Subrayado - subraya palabras o uno caracteres individualmente
- Grande - incrementa la altura del carácter un 50%
- Pequeño - el carácter se muestra en segunda
- Itálica - el carácter es inclinado a 74° - grados, 18°
- Pequeña - la altura del carácter se reduce un 25%

4.1.3 Selección de Atributos de Carácter con el Ratón

Los atributos de carácter que se muestran en la línea de fondo de la parte inferior de la pantalla se pueden controlar con el ratón. Como otros botones, un atributo está activo cuando se muestra en video inverso. Como ya se dijo, para seleccionar se virtualmente cualquier combinación de atributos de cualquier momento. Hay una excepción a esto, ya que no pueden seleccionarse simultáneamente GRANDE y PEQUEÑA.

Todos los atributos de carácter pueden usarse "a posteriori", por una excepción que no se puede usar ANCHO para alterar el estilo del texto existente.

4.1.4 Acceso a los Atributos de Carácter de Teclado

Como podrá imaginar, a veces, antes de utilizarlos de entrada, todas las combinaciones son accesibles desde el teclado en forma con el ratón, y los atributos de carácter de los caracteres.

III.4 Funciones de Teclat

- Esc 4 - ancho (del)
- Esc (SI)/w - ancho (del)
- Esc 5 - carácter subrayado (del)
- Esc (SI)/u - carácter subrayado (del)
- Esc 6 - grande
- Esc (SI)/v - grande
- Esc 7 - pequeño (del)
- Esc (SI)/b - pequeño (del)
- Esc 8 - itálica (del)
- Esc (SI)/c - itálica (del)
- Esc 9 - ancho (del)
- Esc (SI)/x - ancho (del)
- Esc 0 - ancho (del)
- Esc (SI)/y - ancho (del)
- Esc 1 - ancho (del)
- Esc (SI)/z - ancho (del)

4.1	Atributos de Carácter	50
4.2	Modos de Teclat	52

Como se puede ver, los atributos se activan en forma de "del" y se desactivan con "del". Hay una buena razón para que estos atributos se desactiven de esta manera: la secuencia de comandos puede ser almacenada en un archivo y por tanto las secuencias de "del" y "del" serán las mismas, en términos de grupos de teclas, desde este momento si el usuario consultaría correctamente los atributos cuando fuera necesario la llamada consultando los grupos de teclas. Por que los atributos diferentes se activan esta dificultad adicional.

4.1 Atributos de Carácter

(4.1.1) General

Antes de que se pueda teclear, debe cargarse y activarse al menos una fuente. Encontrará más sobre fuentes en la sección 2.

Una vez cargada una fuente, el teclado actúa como una máquina de escribir normal y lo que teclee sobre el teclado aparecerá en pantalla en el estilo de la fuente elegida. ¿Que podría ser más fácil?

(4.1.2) Rango de Atributos de Carácter

Cada carácter dentro de cada fuente puede ser mostrado en pantalla de hasta 65 modos diferentes. Esto es porque hay varios atributos y puede activarse cualquier combinación de éstos para producir diferentes efectos. Los atributos son los siguientes:

- Ancho - el carácter es mostrado con doble anchura
- Subrayado - subraya palabras o solo caracteres individuales
- Grande - incrementa la altura del carácter un 50%
- Negra - el carácter se muestra en negrita
- Itálica - el carácter es inclinado a 1:4 - aprox. 14°
- Pequeña - la altura del carácter se reduce un 25%.

(4.1.3) Selección de Atributos de Carácter con el Ratón

Los atributos de carácter que se muestran en la banda de función de la parte inferior de la pantalla se pueden conmutar con el ratón. Como otros botones, un atributo está activo cuando se muestra en video inverso. Como ya se discutió, puede seleccionarse virtualmente cualquier combinación de atributos en cualquier momento. Hay una excepción obvia, ya que no pueden seleccionarse simultáneamente GRANDE y PEQUERA. Si no se selecciona ningún atributo, el texto se muestra en pantalla con su tamaño normal.

Todos los atributos de carácter pueden usarse "a posteriori", con una excepción y es que no se puede usar ANCHO para alterar el estilo del texto existente.

(4.1.4) Acceso a los Atributos de Carácter via Teclado

Como podría comenzar a esperar ahora, las utilidades de entrada usadas más frecuentemente son accesibles desde el teclado así como con el ratón, y los atributos de carácter no son excepción.

Esc w ancho (si)
Esc [S]/w ancho (no)

Esc u carácter subrayado (si)
Esc [S]/u carácter subrayado (no)

Esc ll grande (si)
Esc [S]/l grande (no)

Esc b negra (si)
Esc [S]/b negra (no)

Esc c itálica (si) (i se usó para sangrados)
Esc [S]/c itálica (no)

Esc s pequeña (si)
Esc [S]/s pequeña (no)

Nota:

Como se puede ver, los atributos se activan sin usar la tecla Shift [S], y se desactivan con ayuda de ella. Hay una buena razón para que estos atributos no tengan en la misma tecla la conmutación si/no. La secuencia de conmutación puede ser almacenada en un macro y por tanto las secuencias de "activar" y "desactivar" serían las mismas, en términos de grupos de teclas, nunca estaría seguro si el macro conmutaría correctamente los atributos cuando fuera solicitada la llamada conmutando los grupos de teclas. Con una secuencia diferente se elimina esta dificultad potencial.

4.2 Modos de Teclar

(4.2.1) Las distintas Funciones

Control Cursor
✓ Auto. Insertar
✓ Auto. Avance Línea
✓ Auto. Insertar Línea
✓ Retorno de Carro Duro
Sangrar al Cursor

Después de teclar un carácter del modo normal, el cursor se mueve, y la cantidad de movimiento entre los caracteres está determinada por la instalación de Distancia Caracteres, mientras que el espaciado de palabras queda decidido en la instalación del Espaciado. Estas dos instalaciones se hayan en la opción Espaciado de Líneas del menú Parámetros (ver 3.1).

Sin embargo, para darle a usted la máxima flexibilidad hay cierto número de opciones a su disposición como se muestra en el diagrama inferior. Estas son:

- Inserción Automática
- Avance de Línea Automático
- Inserción de Línea Automático
- Retorno de Carro Duro
- Sangrar al Cursor

Cada una de estas opciones están activas cuando se observa una marca junto a la opción apropiada. Pueden conmutarse en cualquier momento llamando al menú de Funciones y picando el botón izquierdo del ratón en la opción requerida. Sólo una de estas opciones puede ser conmutada por teclado:

Esc i Sangrar al Cursor (so)
 Esc [S] Sangrar al Cursor (no)

(4.2.2) Inserción Automática

a) Al conmutar teniendo el botón TEXTO activo, podrá colocar el cursor en cualquier de una línea que contenga texto y teclar. El texto existente será empujado a la derecha (una posición por cada carácter teclado). Las líneas Índice también son tenidas en cuenta y si hubiera algunos caracteres indexados, serán movidos con sus caracteres de la línea principal y por tanto permanecerán válidos (una ecuación, por ejemplo). Lo mismo es aplicable tanto cuando se usa la barra espaciadora como la tecla Backspace.

b) Si no está activada esta función, o la línea actual está protegida (el botón TEXTO desactivado) la línea existente no se moverá cuando teclee. Tenga cuidado, ya que si hay un texto previo bajo el cursor cuando teclee, éste no será sobrescrito por lo recién teclado, sino añadido. Lo crea o no, esto es útil si desea poner un 0 cruzado con un / , por ejemplo - así - Ø. Existe

una excepción a todo esto y es que, cuando se usa la barra espaciadora, se borrará un área que es la equivalente al valor Espacio tal como está instalado en la opción Espaciado de Líneas del menú Parámetros.

Así que, Auto Insert no trabaja cuando un área está protegida.

(4.2.3) Avance Línea Automático

Si está activo cuando esté trabajando en áreas de TEXTO (no protegidas) el sistema verifica la posición del cursor en cada pulsación de una tecla. Cuando detecta que el cursor está a la derecha del margen derecho, realiza un retorno de carro automático.

El sistema añade entonces a la línea actual la distancia de una línea principal y mueve el cursor abajo esta misma distancia situándolo en el margen izquierdo. Si está activada la función Sangrar al Cursor - ver 4.2.6, el cursor se colocará en el margen izquierdo temporal - Ej., la posición de sangrado. Cualquier texto más allá del margen derecho es también bajado a la línea siguiente junto con el cursor.

El Avance de Línea Automático le permite continuar tecleando sin preocuparse del margen derecho.

(4.2.4) Inserción Automático de Línea

Esto influencia la función de la tecla Return.

Normalmente la Inserción Automática de Línea debería estar activa, de modo que cuando pulse Return, tenga lugar la siguiente acción:

Se añade la distancia de una línea principal a la línea actual y el cursor se sitúa en esta nueva línea y en la posición del margen izquierdo, a menos que esté activo el Sangrado al Cursor, en cuyo caso el cursor se situará en la posición del sangrado.

Si está desactivada la Inserción Automática de Línea, no se calcularán ni insertarán líneas en blanco. De otro modo la secuencia de lo que suceda quedará como se describe arriba. Igualmente, cuando está desactivado, Signum desactiva (o más bien ignora) el Retorno de Carro Duro como si no tuviera valor en tal situación.

(4.2.5) Retorno de Carro Duro

Esto es útil para producir un marcador de párrafo cuando se pulsa la tecla Return. De modo adicional, ejecuta la operación descrita en (4.2.4) y la línea principal recién creada también llevará el atributo del marcador de párrafo.

Si se activa el Retorno de Carro Duro, Signum activa la Inserción Automática de Línea, ya que ambas son necesarias para ser totalmente efectivo.

2.6) Sangrar al Cursor

Tan pronto como se activa esta opción, se lleva a cabo una notación interna de la utilización actual del cursor. Mientras esta función permanezca activa, el cursor retornará siempre a posición sangrada, tanto cuando se alcance el margen derecho, como cuando se pulse la tecla Return. De modo adicional, al pulsar [S]Home se consigue el mismo efecto que cuando el cursor iba generalmente al margen izquierdo, pero ahora lo hará a la posición indentada.

Esta característica es útil para resaltar un trozo de texto usando márgenes temporales (sangrados). Naturalmente, el texto puede ser sangrado después de ser teclado - ver 9.3.1.

2.7) Otros

Al teclear texto "normal" recomendamos que active lo siguiente para hacer que el sistema se comporte como como un procesador de texto desde el punto de vista del control del cursor:

- Auto Insert
- Auto Avance Línea
- Auto Insertar Línea
- Retorno de Carro Duro

De este modo puede teclear adelante a toda velocidad sin tener que tener los ojos puestos en el margen derecho. Sólo necesitará usar la tecla Return para crear un marcador de párrafo. Los espacios entre palabras se crean usando la barra espaciadora y los caracteres borrarán con la tecla Backspace.

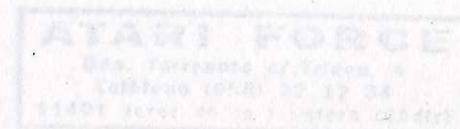
III.5 Inserciones y Borrados

5.1 Inserción y Borrado de Caracteres Blancos (Espacios)

56

5.2 Inserción y Borrado de Líneas en Blanco

60



5.1 Inserción y Borrado de Caracteres en Blanco (Espacios)

(5.1.1) Área de Trabajo

La línea actual determina el área que será afectada como sigue por la inserción/borrado horizontal:

a) la línea actual es una línea principal de texto (no protegida) y su distancia a la siguiente línea principal no es mayor que la distancia de la línea índice (denominada como <index> como se explica a continuación:

en el anterior a), el área controlada por la inserción/borrado horizontal será la línea principal actual y las líneas de pantalla <index> por encima y por debajo de la línea principal actual - en total por tanto $(2 \times \langle \text{index} \rangle + 1)$ líneas).

b) la línea principal considerada está protegida (no reúne las condiciones de a) arriba), en cuyo caso el área de inserción/borrado está limitada solamente a esta línea.

Ordinariamente siempre debería entrarse texto en las líneas principales con el botón TEXTO activado. En el caso a) anterior, cualquier texto de cualquiera de las líneas entre la principal y las líneas índice es afectado cuando se efectúan inserciones/borrados. Para más información sobre áreas de influencia ver (1.3.4).

Por ejemplo - teclee texto entre comillas así " donde el texto se eleva y cae de modo que cada carácter" se despalza de su vecino 1/54 pulg. (verticalmente) y compruebe que su instalación de línea índice esta a 4/54 pulg. Ahora ponga el cursor antes de la palabra "texto" y pulse la barra espaciadora. Verá que aunque el texto actualmente se eleva y baja en la pantalla, todo él se moverá y permanecerá junto al añadirle espacios o caracteres delante de él. También permanecerá junto cuando borre caracteres. Si el número de caracteres que se eleva y cae es mayor que la distancia de la línea índice, algunos caracteres por encima y por debajo de la línea índice pertenecen a la línea anterior o a la siguiente de la línea principal. Esto significa que si entonces añade o borra caracteres, aquellos caracteres por encima o por debajo de la distancia de la línea índice no se moverán, ya que no caen bajo la influencia de la línea principal actual como se muestra abajo:

Carlos ^{Garay} ahora con 6 espacios añadidos delante de la "C" s ^{Garay} Carlo

Observe que sólo se ha movido los 5 primeros caracteres. ¿Por qué? Porque el sistema está instalado para tener 5 líneas (Incluidas) desde la línea principal hasta la línea índice. Estos valores pueden cambiarse, por supuesto, para adaptarlos a sus necesidades particulares.

Si hubiera estado desactivado el botón del atributo TEXTO (como en b) en la página anterior, al intentar el ejercicio, sólo se hubiera movido el carácter de la línea principal.

(5.1.2) Métodos simples de Inserción/Borrado

Pueden realizarse Inserciones/Borrados simples, con el uso de las teclas Insert o Delete. Este método se describe como "fácil" a causa de su simplicidad para desplazar el cursor al lugar requerido y pulsar la tecla requerida. La cantidad de espacio en blanco creado dependerá de cómo esté instalado el Espaciado de Palabras. Lo mismo que la tecla Insert crea espacios en blanco hacia delante, la tecla Delete borra hacia atrás, ¿Puede recordar cómo el uso de las teclas [S] y [C], cuando se pulsaban simultáneamente con las teclas de dirección, cubrían distancias predeterminadas? - bien, estas teclas pueden usarse también con las teclas Insert y Delete como se muestra en la tabla inferior. Estas teclas cubren las mismas áreas de trabajo que fueron descritas en (5.1.1):

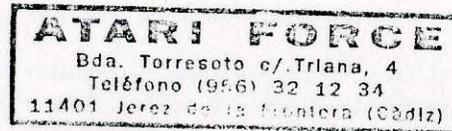
Insert inserta un espacio en blanco en la posición actual del cursor. El resto de la línea se mueve a la derecha consecuentemente. El cursor no se mueve. El valor del espacio entre palabras se introduce en la opción Espaciado de Líneas del menú Parámetros.

[C]/Insert inserta un espacio de 3/90 pulgada desde la posición del cursor. El resto de la línea se mueve a la derecha y el cursor no se mueve.

[S]/Insert Inserta un espacio de 1/90 pulgada (mínima cantidad horizontal). El resto de la línea se mueve a la derecha y el cursor no se mueve.

Delete se borra un espacio de palabra a la derecha del cursor. El resto de la línea se mueve hacia el cursor un espacio de palabra y el cursor no se mueve.

[C]/Delete Es borrada un área de 3/90 pulgada desde el punto del cursor. El resto de la línea se mueve a la izquierda y el cursor no se mueve.



[S] / Delete un área de 1/90 pulgada es borrada a partir del cursor. El resto de la línea se mueve a la izquierda y el cursor no se mueve.

Así que, puede verse que Insert y Delete son funciones complementarias.

Para borrar un carácter completo no debería usar la tecla Delete, y que ésta borra una cantidad fija de espacio que depende de qué otra tecla sea usada ([C] etc.). Esto es especialmente válido cuando se considera que las fuentes están espaciadas proporcionalmente y que cada carácter tiene su propia anchura. El borrado de un carácter es llevado a cabo mucho mejor usando la tecla Backspace (ver abajo):

Space a) Si está activado Auto insert y la línea actual lleva el atributo de TEXTO se introduce un espaciado de palabra, cuya anchura viene determinada por la instalación adecuada en la opción Espaciado de Líneas. El resto de la línea se moverá a la derecha. Si se pulsa la barra espaciadora cuando el cursor está más allá del margen derecho, se producirá una nueva línea y el cursor se moverá al margen izquierdo. Si está activado Sangrar al Cursor, el cursor se moverá a la posición de sangrado.

[C] / Space Si está activado Auto Insert, al teclear un espacio, éste borrará el carácter bajo el cursor. Excepción: si está activado el atributo ANCHO entonces se introducirá un espacio con doble ancho.

[C] / Space como el anterior, pero se introduce un espacio de 3/90 pulgada y no se producirá retorno de carro si el cursor está más allá del margen derecho.

[S] / Space Precisamente como el anterior, pero reduciendo el espacio a 1/90.

Backspace el cursor se mueve un espaciado de palabra a la izquierda. Si hay un carácter inmediatamente antes del cursor, será borrado totalmente prescindiendo de su anchura (las líneas índice se verán afectadas). Si está activo Auto Insert y puesto el atributo TEXTO, el texto se moverá a la izquierda.

[C] / Backspace El cursor se mueve 3/90 pulgada a la izquierda y se comporta como el anterior excepto en que con esto no se borrará el carácter inmediatamente antes del cursor hasta que el cursor alcance el comienzo de ese carácter.

[S] / Backspace Esta se comporta igual que la función anterior, excepto en que el cursor se mueve 1/90 pulgada en cada pulsación.

Como se mencionó anteriormente, el procesamiento de texto debería teclearse sobre líneas principales con el botón TEXTO activado. De este modo la inserción o el borrado de caracteres resulta fácil, especialmente debido a sus anchos espaciados proporcionalmente.

Por ejemplo, suponga que deseamos insertar un espaciado de palabra antes de la "l" en "Publishing". Situe el cursor en la "l" y pique el botón izquierdo. Ahora pulse la barra espaciadora. Alternativamente, señale a la "b" y pulse el botón derecho del ratón. Pulse ahora la barra espaciadora. Ambos métodos producen el mismo efecto.

Ahora tome la misma palabra, pero con error ortográfico - así - "Puxllshing". Necesitamos reemplazar la "x" con una "b". Pique el botón izquierdo del ratón sobre la "l", pulse Backspace y teclee "b". Alternativamente, señale con el puntero a la "x" y pulse el botón derecho del ratón. Ahora pulse Backspace y teclee una "b".

Ahora puede apreciar con agrado la diferencia al operar los botones derecho e izquierdo del ratón para la inserción y el borrado de texto. Estos ejemplos presuponen que el texto está sobre una línea principal y el botón TEXTO está activado.

5.2 Inserción y Borrados de Líneas Blancas

Esto se efectúa con el uso de las teclas de función de la F3 a la F5 inclusive. Las teclas [C] y [S] pueden usarse simultáneamente con las teclas de función para producir diferentes efectos. Para el área de influencia ver (5.1.1):

- F2 El resto de la página es bajado el espacio de una línea principal. Si la línea actual está dentro de la influencia de una línea principal, ese área será también movida hacia abajo. El espacio de la Línea Principal se determina en la opción Espaciado Línea del menú Parámetros.
- [C]/F2 El resto de la página se desplaza hacia abajo el espacio de una línea índice. Si la línea actual queda dentro de la influencia de una línea principal, también se desplazará abajo. Los espacios de la línea índice se establecen en la opción Espaciado Líneas.
- [S]/F2 El resto de la página se desplaza abajo el espacio de una línea de pantalla (1/54 de pulgada). No es necesario estar en una línea principal para obtener este movimiento. La distancia entre la línea actual y la línea principal también es bajada. El cursor en este caso no se mueve.
- F3 Es borrado el espacio que afecta a la línea principal en la posición actual del cursor (línea actual), una línea cada vez, moviéndose el resto de la página hacia arriba. Así, en este caso, las líneas índices que caen dentro de la influencia de una línea principal son conservadas. El cursor no se mueve.
- [C]/F3 Se borran los valores de la línea índice desde la línea actual hacia abajo y el resto de la página se mueve hacia arriba. El cursor permanece estático.
- [S]/F3 Se borra una línea de pantalla (1/54 de pulgada) desde la posición actual del cursor y el resto de la página sube. El cursor permanece estático.
- F4 Como en F2, pero aquí se mueve el cursor abajo.
- [C]/F4 Como en [C]/F2, pero el cursor se baja.
- [S]/F4 Como en [S]/F2, pero el cursor se baja.

- F5 El resto de la línea actual sube el espacio de una línea principal. El texto que estaba sobre la línea principal superior antes de pulsar F5, será borrado. El cursor sube también.
- [C]/F5 Como en F5, pero el movimiento cubre el espacio de una línea índice.
- [S]/F5 Como en F5, pero el movimiento es de una línea de pantalla (1/54 de pulg).

F2 y F3 así como F4 y F5 son funciones complementarias. La diferencia entre los dos grupos estriba en el movimiento adicional del cursor de F4/F5.

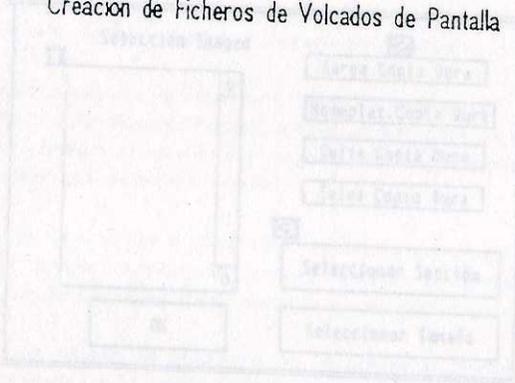
Mientras esté tecleando no hay necesidad de preocuparse de pasar a una nueva línea mientras se encuentren activadas las funciones Auto Insert y Auto Avance Línea del menú Funciones. Cuando están activas y el sistema alcanza el margen, se crea una nueva línea tan pronto es pulsada la barra espaciadora, colocándose automáticamente el cursor en el margen izquierdo o en la posición de sangrado si está activado Sangrado a Cursor. De este modo puede teclear velozmente.

Si necesita crear manualmente líneas en blanco use la tecla Return, cuya función puede modificarse como sigue:

- Return a) como ya se mencionó, el cursor crea una nueva línea principal y baja hasta esa línea principal a su margen izquierdo (o sangrado) si la línea actual era una línea principal cuando se pulsó Return. Si el cursor estaba sobre una línea de pantalla o sobre una línea índice cuando se pulsó la tecla Return, el cursor bajará el espacio de una línea principal, pero no creará una nueva línea principal en ese punto.
- b) Si la línea original tenía el atributo del botón TEXTO activado, la línea recién creada también portará ese atributo. Si no está activado Auto Insertar Línea, el cursor se moverá como se describe en a) pero no se crea una nueva línea.
- [A]/Return Esto sólo es efectivo si el cursor está afectado por una línea principal que tenga activo el botón TEXTO. En este caso, se crea una nueva línea bajo la línea actual - como en a) - y adicionalmente el resto del texto de la línea actual se moverá a la línea recién creada.
- [C]/Return Básicamente igual que lo anterior, excepto que si la línea siguiente es la última, el texto de ambas líneas se unirá en la línea inferior y el texto original de la última línea se moverá hacia la derecha.

III.6 Imágenes

6.1	General	63
6.2	Volcados de Pantalla	66
6.3	Sección	69
6.4	Creación de Ficheros de Volcados de Pantalla	76



6.1 General

(6.1.1) Consideraciones

Es importante para empezar, describir los significados de los términos "volcado" y "sección" ya que deben ser identificados muy exactamente:

- Volcado** es el contenido de una pantalla completa. Tiene una altura de 400 pixels por 640 de ancho.
- Sección** es tal como suena. Consiste en alguna parte de un dibujo, que al capturarlo, puede redimensionarse según las necesidades. El tamaño de una sección es, por tanto, variable (en altura y anchura).
- Imagen** es el término genérico dado a los términos anteriores, de modo que al ser un volcado completo o una sección, es considerado algo más que la palabra escrita.

Signum le permite poner dentro de un documento tantas secciones como desee. Para ello es necesario cargar previamente un volcado (o volcados) de los que se cortan las secciones -ver 6.2.1. Los volcados que se carguen dentro de un documento se convierten en parte permanente de ese documento y permanecen con él en todo momento. Como se necesitan muchas secciones, y de tamaños variados, todas son cortadas de un volcado "master", véase (6.3.1).

Las secciones existentes pueden reubicarse y también redimensionarse.

(6.1.2) Mostrar las Imágenes en Pantalla

Las imágenes pueden des/activarse mientras están en pantalla. Esta capacidad de conmutación puede ser instalada como un sistema de parámetros, o conmutada sobre la marcha. Este parámetro se conmuta en Opciones Sistema del menú Parámetros. Aparece como **Mostrar Imágenes** con el botón SI/No a su lado.

Si se desactiva la función, se mostrará en pantalla solamente una línea que bordea la imagen. Esto es con objeto de recordarle que esa posición la ocupa una imagen.

Por otro lado, con la opción activada, se muestran todas las imágenes con sus posiciones y tamaños correctos.

Observe que, como ya mencionamos, el texto se estira en la pantalla para mejorar su legibilidad (aprox. 20%) en el plano vertical. Las imágenes obedecen a la misma regla de modo que las posiciones respectivas del texto y de las imágenes concuerden siempre.

(6.1.3) *Uso de Volcados*

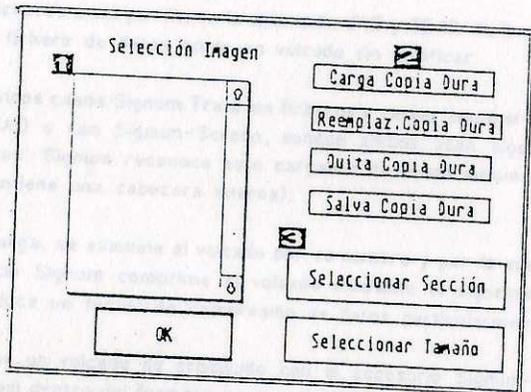
El volcado que se vaya a usar debe estar contenido previamente en un fichero de datos. Hay tres tipos diferentes de volcados:

- Volcados que se salvan sin codificar en ficheros de datos con una longitud de 32 Kb. Estos ficheros terminan con la extensión .PIC.
- imágenes (son volcados según la definición anterior) que son producidas con STAD en el formato anterior.
- volcados producidos con nuestro Accesorio de Panel - Signum Scrcop.

Signum admite totalmente los programas de dibujo tridimensional de STAD. Signum decodifica los volcados STAD así como también puede admitir directamente los volcados hechos mediante el uso de SCRUMP.TOS de STAD.

Usando Signum-Scrcop, se pueden cargar en Signum volcados de otros programas, así como los ya mencionados anteriormente. Esto se trata con más detalle en (6.4).

(6.1.4) *La Caja de Diálogo de Imágenes*



Cuando seleccione la opción Imágenes del menú Parámetros, aparece el diálogo anterior que contiene lo siguiente:

- 1 la ventana de volcados,
- 2 las teclas de acción de los volcados,
- 3 las teclas de acción de las secciones

La ventana de volcados (1) muestra los nombres de los volcados que se encuentran cargados. El volcado que está seleccionado se muestra en video inverso. Para seleccionar otro volcado a usar, pique el botón izquierdo del ratón en el volcado que desee. La ventana contiene barras de enrollar y flechas al modo de las rutinas GEM.

Las teclas de acción de los volcados (2) le permiten cargar, reemplazar, limpiar y salvar los volcados. Para más información vea (6.2).

Las teclas de acción de sección (3) le permiten cortar secciones de un volcado y redimensionarlas. Para más información vea (6.3).

Al cargar sobre un volcado, la extensión del volcado se pone en el nombre del volcado que se muestra en la lista de volcados. La extensión del volcado se pone en el nombre del volcado que se muestra en la lista de volcados. La extensión del volcado se pone en el nombre del volcado que se muestra en la lista de volcados.

La extensión del volcado se pone en el nombre del volcado que se muestra en la lista de volcados. La extensión del volcado se pone en el nombre del volcado que se muestra en la lista de volcados. La extensión del volcado se pone en el nombre del volcado que se muestra en la lista de volcados.

La extensión del volcado se pone en el nombre del volcado que se muestra en la lista de volcados. La extensión del volcado se pone en el nombre del volcado que se muestra en la lista de volcados. La extensión del volcado se pone en el nombre del volcado que se muestra en la lista de volcados.

La extensión del volcado se pone en el nombre del volcado que se muestra en la lista de volcados. La extensión del volcado se pone en el nombre del volcado que se muestra en la lista de volcados. La extensión del volcado se pone en el nombre del volcado que se muestra en la lista de volcados.

La extensión del volcado se pone en el nombre del volcado que se muestra en la lista de volcados. La extensión del volcado se pone en el nombre del volcado que se muestra en la lista de volcados. La extensión del volcado se pone en el nombre del volcado que se muestra en la lista de volcados.

6.2 Volcados de Pantalla

Como se describió en (6.1), los volcados forman las bases para las secciones que se colocan en los documentos. Cada sección es un trozo de un volcado que es cargado por partes dentro del documento.

Los volcados cargados dentro de un documento pueden ser reemplazados, borrados y/o salvados.

(6.2.1) Carga de un Volcado

- Seleccione la opción Imágenes del menú Parámetros.
- pique el botón izquierdo del ratón sobre el botón Cargar Volcado y
- seleccione un volcado del Selector de Elementos.

En el Selector de Elementos se muestran los nombres de los volcados disponibles que se pueden seleccionar -ver (6.1.4).

Como se vió en (6.1) Signum puede cargar ficheros sin codificar así como los ficheros codificados de STAD. Por ello, se establecen las siguientes diferenciaciones:

- 1) si los ficheros a cargar tienen la extensión .PIC y 32 Kb de longitud, Signum considera a este fichero de datos como un volcado sin codificar.
- 2) en los otros casos Signum trata los ficheros a cargar como si estuviesen codificados con STAD o con Signum-Scrcop, aunque ambos usan algoritmos de codificación diferentes. Signum reconoce esto cargando de modo automático el código de uso (que contiene una cabecera interna).

Durante la carga, se examine el volcado por su nombre y por la información de sus pixel. Para ahorrar espacio Signum comprime el volcado mediante el algoritmo de Signum-Scrcop. Este algoritmo produce un factor de compresión de datos particularmente eficiente.

Si se cargase un volcado no producido con el accesorio Signum-Scrcop, es cambiada la información de pixel dentro del formato interno. Para poder realizar esto, el sistema necesita 40 Kb de memoria interna disponible y libre.

El volcado fuente (fichero de datos) no se borra cuando se usa la función Cargar Volcado.

(6.2.2) Salvar Volcados

- Seleccione la opción Imágenes en el menú Parámetros,
- seleccione el volcado deseado,
- pique el botón izquierdo del ratón en la tecla Salvar Volcado y
- elija un nombre (y un pasdo de directorio si fuese necesario) - como para salvar normalmente.

Como ya se explicó en (6.1.1) los volcados se convierten en parte permanente del documento. Mediante el uso de Salvar Volcado, se puede salvar un volcado con un nombre diferente en un directorio diferente (si fuera necesario) para su uso en otros documentos.

Al salvar ahora el volcado, la extensión del volcado influirá en lo que el sistema haga con él:

- 1) Si finaliza con .PIC, se produce un fichero de 32 Kb de longitud que contendrá información de pixel sin codificar. Entonces podrá, por ejemplo, usar estos ficheros de datos con STAD, o volver a cargarlos en otros documentos Signum.
- 2) Si la terminación no es .PIC se producirá un fichero de datos que usa la estructura de codificación Signum. Como esta estructura sólo es reconocida por Signum, estos volcados podrán ser usados solamente dentro de Signum. La ventaja que aporta este método particular es el ahorro de espacio en memoria y en el disco.

(6.2.3) Reemplazar un Volcado

- Seleccione la opción Imágenes del menú Parámetros,
- seleccione el volcado a reemplazar en (6.1.4),
- pique el botón izquierdo del ratón sobre el botón Reemplazar Volcado en (6.1.4)
- seleccione el nombre del nuevo volcado del Selector de Elementos y pique OK.

Con esto podrá reemplazar un volcado por otro. Esto es extremadamente potente como podrá descubrir, pero úselo con cuidado.

Si reemplaza un volcado con otro, los contenidos de cualquier sección del volcado original que tenga en un documento, serán reemplazados por secciones del volcado recién cargado. En otras palabras, si tenía secciones de un volcado de Mona Lisa originalmente y luego reemplaza el Mona Lisa con un volcado de Laughing Cavalier, las secciones nuevas mostrarían piezas del Cavalier automáticamente.

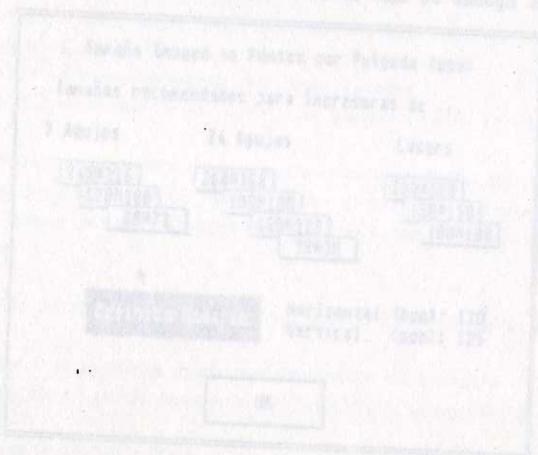
(6.2.4) Quitar Volcados

- Seleccione la opción Imágenes del menú Parámetros.
- Seleccione el volcado deseado en **1** (6.1.4).
- pique el botón izquierdo del ratón sobre el botón Quitar Volcado en **2** (6.1.4).
- leer el mensaje de aviso y continuar.

Con esto quitará el volcado y todas las secciones que pueda haber creado con el mismo. Es decir, serán quitadas todas las imágenes asociadas. Con esta acción no se borra el fichero original del que se creó el volcado.

Observe que si hubiera en un documento secciones de un volcado que estuviera a punto de borrar, recibirá un aviso de "seguridad" antes de que tenga lugar el borrado.

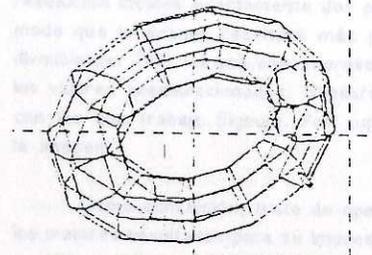
Una vez borrado un volcado, las secciones que hubiesen en la tablilla o en el acumulador también serán borradas.

**6.3 Secciones****(6.3.1) Creación de una Sección Nueva en un Documento**

- Coloque el cursor donde deba aparecer la sección,
- pique Imágenes en el menú Parámetros,
- cargue el volcado deseado si aún no lo hizo.,
- pique Seleccionar Sección en **3** en (6.1.4),
- use el rectángulo movable para enmarcar la sección que desea, con el uso del botón izquierdo del ratón y "arrastre" éste,
- ponga la línea base en posición usando [S]/botón izquierdo y "arrastrando" y
- pique OK para definir el corte actual.

Se pueden crear tantas secciones como se deseen a partir de un volcado, usando el método descrito, pudiéndose mover cualquiera de los ángulos del rectángulo hasta conseguir el tamaño de la sección (corte) que desee.

Para explicar el concepto de la línea base con más amplitud:

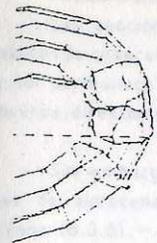


El diagrama de al lado muestra el volcado de un toroide. Se ha seleccionado el lado derecho del mismo como sección. La línea base es la línea horizontal que atraviesa el toroide. Puede ser movida arriba y abajo de la sección señalándola con el puntero y pulsando [S]/botón izquierdo del ratón y arrastrando éste. Cuando haya seleccionado la posición de la línea base, suelte el botón del ratón, con lo que la línea base queda "congelada". Pique ahora el botón derecho del

ratón y puede picar OK, CANCELAR, o CONTINUAR. Supongamos que ha hecho OK. Ahora aparecerá en pantalla la sección seleccionada, con la línea base (no visible) situada en el borde inferior del cursor. La sección "pertenece" ahora a la línea en la que está situada actualmente el cursor y permanecerá con esa línea cuando tengan lugar posteriores inserciones y/o borrados. La única excepción a esto es que si la línea a la que pertenece la sección se borra, la sección no es borrada, sino que su línea base "pertenece" entonces a la siguiente línea disponible.

Este método de "pegar" la sección a una línea mediante el concepto de línea base, significa que la sección y el texto se moverán sincrónicamente durante la inserción/borrado de líneas.

Ejemplo:



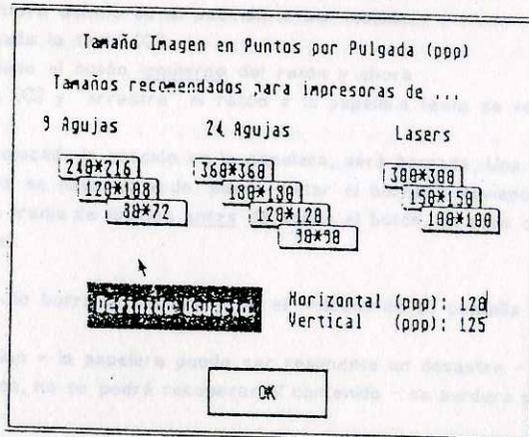
- 1 si se seleccionan la sección y la línea base como se muestra en la
- 2 página anterior, tendremos como resultado la sección que se ve en
- 3 este margen, con la línea base corriendo horizontalmente (aunque
- 4 invisible) a lo largo de la línea 4. Si se insertasen ahora nuevas
- 5 líneas con el uso de F2, en las líneas 1, 2 o 3 incluidas, la sección
- 6 toroidal se moverá hacia abajo con cada depresión. Si de otro modo
- 7 el cursor estuviera sobre la línea 5 o más abajo y se usara F2, la sección toroidal permanecería inmóvil.

(6.3.2) Redimensionar las Secciones

- Seleccione la opción **Imágenes** en el menú **Parámetros**,
- pique **Seleccionar Tamaño** en (6.1.4) y
- elija el tamaño requerido y pique **OK**.

El factor de escala con el cual puede aumentar o reducir el tamaño de una sección es grande y flexible. Al crear una sección, como se describe en (6.3.1) se usa un juego predeterminado de valores de dimensionar para traer la sección a la pantalla. Si apreciara que la sección es demasiado grande o demasiado pequeña, se pueden alterar los planos x e y juntos o independientemente.

Cuando pique **Seleccionar Sección**, aparecerá la caja de diálogo siguiente:



Como puede ver, se recomiendan unos tamaños para conseguir la salida de impresión óptima para cada tipo de impresora de 9 agujas, de 24 y láser. Los valores significan que una sección será dibujada en pantalla con cierto número de pixels por pulgada, de tal modo que, mientras más pequeño sea el número, será mayor el tamaño.

Hay realmente dos tipos de valores de pixel: los valores preseleccionados que se muestran en las cajas y los Definidos por Usuario. Para cambiar uno de los valores predefinidos, pique sobre el tamaño elegido. Por supuesto, esto dependerá del tipo de impresora que posea. Si va a usar la caja Definido Usuario, debe picar primero sobre la caja de este nombre para seleccionar este modo de dimensionar. A continuación introduzca los valores que decida picando finalmente **OK**.

A primera vista este modo de redimensionar puede parecer poco usual. Sin embargo, descubrirá que le da suficiente flexibilidad para obtener los mejores resultados de su impresora.

Si su impresora imprime a 360 * 360 puntos por pulgada cuadrada (p.p.p.c), cuando imprima una sección a 180 * 180 p.p.p.c. aparecerá muy claro y limpio. La razón es que en esta resolución inciden exactamente dos puntos de la impresora para configurar el mismo punto, de modo que la imagen resultará más perfilada. Si selecciona un número que no sea fácilmente divisible por 360 (si usa una impresora NEC) la imagen no quedará tan perfilada como si usa los valores preseleccionados. Similares principios se aplican para los otros tipos de impresora con las que trabaje Signum. Por supuesto, el redimensionado también cambiará el tamaño de la imagen.

Como conclusión, trate de operar con los valores recomendados, ya que éstos le darán los mejores resultados para su impresora. Recuerde también que una sección dibujada en pantalla en 180 * 180 p.p.p. es de tamaño mitad que una sección dibujada a 90 * 90 p.p.p.

(6.3.3) Reubicar las Secciones

- Coloque el puntero dentro de la sección a ser movida,
- mantenga pulsada la tecla [C],
- mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y ahora...
- suelte la tecla [C] y "arrastre" el ratón a la nueva posición.

Mientras se mantenga pulsado el botón del ratón, el contorno de la sección seguirá al ratón mientras lo "arrastre". En el momento en que suelte el botón, la sección se moverá a su nueva ubicación.

Este movimiento puede abortarse en cualquier momento manteniendo pulsado el botón izquierdo y "arrastrando" el contorno hacia la franja de función en la base de la pantalla y soltando el botón (evitando la tablilla y la papelera - ya que de este modo desaparecería la sección).

Áreas Válidas para las Secciones

Las secciones sólo puede moverse dentro del área donde fueron creadas - en otras palabras la cabecera, el área de texto o el área de pie de página. De nuevo, la relación línea base/cursor permanece válida para cualquier área en la que esté trabajando. Las secciones no pueden moverse directamente entre las tres áreas de la página.

Sin embargo, existe un método de mover entre áreas, y es usando la tablilla como área de almacenamiento temporal mientras se mueve el cursor al interior de otra área - Véase (6.3.6) - (6.3.8).

(6.3.4) Copia de Secciones a otras Áreas

- Ponga el puntero dentro de la sección a ser movida,
- mantenga pulsada la tecla [C],
- mantenga pulsado el botón derecho del ratón y ahora...
- libere la tecla [C] y "arrastre" el ratón a la nueva posición.

Mientras permanezca pulsado el botón, el contorno de la sección seguirá al ratón mientras lo "arrastra". Tan pronto como suelte el botón, la sección se copiará (como antes se movió) a su nueva ubicación, permaneciendo el original en su sitio.

Esta copia puede abortarse en cualquier momento como se describió anteriormente.

(6.3.5) Borrar una Sección

- Coloque el puntero dentro de la sección a ser movida,
- mantenga pulsada la tecla [C],
- mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y ahora ...
- suelte la tecla [C] y "arrastre" el ratón a la papelera (ésta se volverá negra).

Una vez colocada la sección en la papelera, será borrada. Una vez más, aún cuando la papelera se haya activado, puede evitar el borrado moviendo el contorno a otra área de la franja de función antes de soltar el botón, en cuyo caso la sección queda en su posición original.

Esta función sólo borra la sección y no el volcado de su pantalla padre.

Tenga precaución - la papelera puede ser realmente un desastre - una vez puesto algo en ella y soltado el botón, no se podrá recuperar el contenido - se perderá para siempre.

Como se mencionó en (6.3.6), al mover una sección a la tablilla ésta se quita de la pantalla, pero se conserva en aquélla para futuros usos. En caso de duda, use siempre la tablilla para quitar una sección de la pantalla.

(6.3.6) Mover/Copiar una Sección a la Tablilla

- Coloque el puntero dentro de la sección a ser copiada o movida,
- mantenga pulsada la tecla [C],
- mantenga pulsado uno de los botones del ratón.
- "arrastre" el ratón al interior de la tablilla y suelte el botón.



Cuando vea que la tablilla se pone en video inverso, suelte el botón. Si utilizó el botón izquierdo, la sección se habrá movido a la tablilla, (ver 6.3.6), mientras que si usó el botón derecho, la sección habrá sido copiada en vez de movida (ver 6.3.4). Para abortar el movimiento se hace igual que antes (ver 6.3.3).

Tenga en cuenta que la tablilla sólo puede guardar una sección al mismo tiempo. Cualquier sección que se encuentre en la tablilla será sobrescrita por una sección posterior.

(6.3.7) Sacar una Sección de la Tablilla

- Ponga el puntero sobre el símbolo de la tablilla,
- mantenga pulsada la tecla [C],
- mantenga pulsado uno de los botones del ratón
- suelte ahora el botón [C] y finalmente
- "arrastre" el ratón al área requerida y suelte el botón del ratón.

El contorno seguirá al ratón mientras éste permanezca pulsado. Tan pronto como se suelte, aparecerá la sección en pantalla. Si es usado el botón izquierdo, la sección será quitada de la tablilla. Si es usado el botón derecho, quedará una copia en tablilla. De nuevo, pueden abortarse estas operaciones como se explicó en (6.3.3).

La tablilla es, por tanto, muy útil para la manipulación y la copia general de secciones. La tablilla salva la dificultad de no poder ir directamente a las áreas de cabecera y pie de página.

Ejemplo de Mover una Sección desde la Página 2 a la 3 de un Documento

- Ponga el puntero en la sección requerida de la página 2,
- mueva la sección al interior de la tablilla (6.3.6),
- mueva el cursor a la página 3 y colóquelo donde desee situar la sección,
- y saque la sección de la tablilla (6.3.7).

(6.3.9) Borrar una Sección de la Tablilla

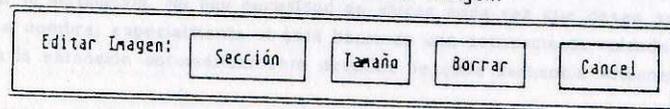
- Coloque el puntero sobre el símbolo de la tablilla,
- mantenga pulsada la tecla [C],
- mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón,
- tome la sección de la tablilla y
- "arrastrela" a la papelera soltando el botón del ratón.

Una vez liberado el botón, la sección es destruida. Puede usarse el botón derecho para efectuar el mismo movimiento, pero parece que es algo más prudente dejar una copia de lo borrado en la tablilla.

(6.3.10) Redimensionar una Sección Existente

- Mantenga pulsadas [S]/[C]
- pique sobre la sección requerida con el botón izquierdo.
- suelte [S] y [C] y pique sobre Sección.
- redibuje la sección indicada con el botón izquierdo.
- fije la línea base con [S]/botón izquierdo y
- pulse el botón derecho y pique OK.

Abajo se muestra la caja de diálogo de Editar Imagen:



Después de picar sobre Sección podrá recortar la sección (ver 6.3.1).

6.3.11) Cambio de Tamaño de una Sección Existente

- Mantenga pulsadas [S]/[C].
- pique el botón izquierdo del ratón sobre la sección deseada.
- suelte las teclas [S] y [C] y pique en Tamaño.
- pique en uno de los tamaños predefinidos o defina el suyo propio en el área de Definición Usuario - picar el botón de este nombre - y luego
- pique OK.

Después de picar sobre el área requerida, aparece la misma caja de diálogo que en (6.3.1) y esta vez pique sobre Tamaño en vez de sobre Sección. Seleccione a continuación el tamaño deseado como en (6.3.2).

6.4 Creación de Ficheros de Volcados de Pantalla

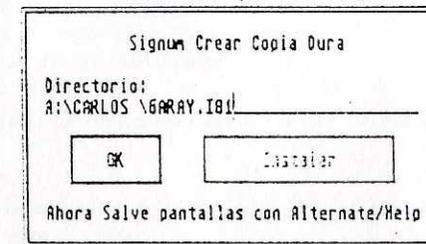
(6.4.1) Generalidades

Para que el sistema reconozca los volcados, han de salvarse de modo que se puedan reconocer. Esto se consigue usando un Accesorio de Panel conocido como Signum-Scrcop. Se suministra con el disco Master A.

Como es muy posible que desee crear las imágenes con un programa de dibujo, por ejemplo, para capturarlas luego convirtiéndolas al "language Signum", debería copiar el accesorio en su disco de inicializar para poderlo usar en cualquier momento. Junto con el accesorio debe copiar su fichero de recursos SCRCOP.RSC.

(6.4.2) Instalación de la Función de Volcado de Pantalla

- Llame al accesorio Signum-Scrcop en el menú del Panel.
- cambie el nombre del paso del directorio si fuera necesario.
- pique el botón Instalar y
- pique el botón OK.



Después de instalar la dirección del directorio y de picar Instalar, esta palabra se pondrá gris y ahora el mensaje "Salve ahora Pantallas con Alternate/Help" se mostrará en negrita. Esto significa que sólo puede instalarse un juego de parámetros de directorio cada vez. Pique ahora OK, y eso es todo lo que ha de hacer para poner el accesorio en funcionamiento.

Esto quiere decir que al pulsar Alternate/Help no se enviará el contenido de la pantalla a la impresora sino que se salvará en disco en el paso de directorio que especificó. En esta ocasión también tiene lugar una compresión de datos. Como la compresión de Alternate/Help se permite dentro de los programas, esto quiere decir que los programas que no permiten que se activen los accesorios simultáneamente con el programa mismo (tal como Signum) aún permitirán el uso de Alternate/Help.

Unas rápidas palabras para los que usen STAD. Si desea trabajar con volcados STAD habrá de usar la facilidad SCRUMP.TOS dentro de STAD. Esto es porque STAD no puede usar los ficheros de datos producidos con el accesorio de Signum. Sin embargo, esto no es una desventaja, ya que Signum puede cargar ficheros de datos de SCRUMP.TOS así como ficheros de datos cargados por STAD.

(6.4.3) Selección de Nombres de Ficheros de Volcados

- Llame a Signum-Scrcop en el Desktop,
- introduzca el paso de directorio deseado y el nombre de fichero y
- pique OK.

Se puede cambiar el nombre de los datos cuantas veces desee después de que haya tenido lugar la instalación. No hay necesidad de entrar cada vez que desee salvar una pantalla y cambiar el nombre, especialmente si está haciendo una secuencia de volcados, ya que Signum incrementa la extensión automáticamente después de cada secuencia Alternate/Help.

La secuencia de numeración es como sigue:

Si se elige .l<nn> como extensión, donde <nn> es un número de dos dígitos, ese número será incrementado en una unidad después de seleccionar y salvar cada volcado y

si tecllea otro final cuando cambie el nombre del fichero, el sistema lo rectifica a "01".

7. Bloques de Texto

7.1	Secciones de Texto	78
7.2	Bloques de Texto	84
7.3	El Acumulador	87

7.1 Secciones de Texto

(7.1.1) Generalidades sobre las Funciones

Una sección de texto consiste en texto contenido dentro de un rectángulo descrito con el uso del ratón en unión de la tecla [S]. Las secciones de imágenes no se consideran como parte de las secciones de texto. Estas están sujetas a las siguientes operaciones:

- mover/copiar dentro de la ventana de texto en curso -
- borrado -
- mover/copiar a la tablilla -
- mover/copiar de la tablilla -
- cambiar los atributos de los caracteres.

Todas las operaciones presuponen que se haya marcado previamente una sección (ver 7.1.2). Después de realizar una manipulación, el rectángulo que destaca la sección de texto ha de quitarse (ver 7.1.6). A menos que se indique de otro modo, las secciones de texto se marcan siempre con un rectángulo.

(7.1.2) Destacar una Sección de Texto

- Coloque el cursor arriba a la izquierda del área deseada,
- mantenga pulsada [S],
- mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón,
- "arrastre" el ratón hasta la esquina inferior derecha del área deseada y
- suelte el botón del ratón - el área queda ahora seleccionada.

Todas las operaciones pr
Después de realizar una manipu
(ver 7.1.6). A menos que se in
con un rectángulo.

Una vez soltado el botón, la sección de texto queda marcada como se muestra al margen. Asegúrese de dejar un contorno razonablemente generoso alrededor del texto, como se observa. Con esto se asegura que encerrará las "partes calientes" de los caracteres que va a manipular.

Después de marcar una sección, se ponen en "gris" (inactivas) una serie de opciones de la franja de función y el contenido de la sección de texto puede manipularse ahora de diferentes modos.

(7.1.3) Área Máxima de una Sección de Texto

La sección está limitada al área textual, a la cabecera y al pie de página. Sin embargo, no se puede ir directamente desde una de esas áreas a la otra. Si se encuentra en el área principal de texto de la página, la sección no puede contener texto de la cabecera o del pie. La sección de texto no puede exceder las dimensiones de la ventana actual.

(7.1.4) Posiciones Relativas del Ratón en la Sección de Texto

En el momento en que queda marcada la sección, el ratón cumple diferentes tareas y cambia su apariencia dependiendo de su posición relativa con respecto a la sección, de este modo:

Todas las operaciones pr
Después de realizar una manipu
(ver 7.1.6). A menos que se in
con un rectángulo.

El ratón cambia a una mano que señala, siempre que se haya próximo a cualquier borde de la sección.

Todas las operaciones pr
Después de realizar una manipu
(ver 7.1.6). A menos que se in
con un rectángulo.

El ratón cambia a un pequeño cuadrado cuando está alejado una distancia razonable de cualquier borde de la sección.

Todas las operaciones pr
Después de realizar una manipu
(ver 7.1.6). A menos que se in
con un rectángulo.

El ratón cambia a una "mano sujetadora" cuando se encuentra dentro de la sección.

(7.1.5) Cambio del Tamaño de una Sección

- Situe el ratón cerca de cualquier borde de la sección - verá la mano señalando,
- mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y
- "arrastre" el ratón con el botón pulsado.

El tamaño de la sección cambia dependiendo del borde en que se colocó la mano.

(7.1.6) Quitar el Contorno

- Retire el ratón del contorno, de modo que aparezca el pequeño cuadrado y
- pique cualquier botón del ratón.

El contorno desaparece, la franja de función se reactiva y ya puede continuar editando el texto.

(7.1.7) Movimiento del Contorno y su Contenido

- Colocar el puntero dentro de la sección,
- mantener pulsado el botón izquierdo del ratón y
- "arrastre" el ratón.

Mientras que permanezca pulsado el botón del ratón, el contorno sigue al cursor. Después de soltar el botón, la sección de texto es trasladada a la posición del cursor. Cualquier texto que quede bajo la sección es reemplazado por el texto del interior de esta.

La función puede abortarse "arrastrando el contorno hasta el área de la franja de función - aunque no a la tablilla ni a la papelera - y soltando el botón del ratón. Entonces todo vuelve a su estado original. De este modo, la sección de texto no puede ir más allá del área máxima como se describió en (7.1.3).

Si quiere mover una sección de texto hacia otra área, use la tablilla para hacerlo (7.1.10).

(7.1.9) Movimiento de una Sección de Texto usando el Teclado

Se puede mover una sección de texto a cualquier posición de la pantalla actual con el uso de combinaciones de las teclas de dirección y las teclas [C] y [S] (véase 3.1.2 y 3.1.3). La lista siguiente muestra las combinaciones de teclas y los efectos que generan.

- el ancho de un espacio entre palabras a la derecha
- [C]/→ 3/90 de pulgada a la derecha
- [S]/→ 1/90 de pulgada a la derecha

- ← el ancho de un espacio entre palabras a la izquierda
- [C]/← 3/90 de pulgada a la izquierda
- [S]/← 1/90 de pulgada a la izquierda

- ↑ el espacio de una línea principal hacia arriba
- [C]/↑ el espacio de una línea índice hacia arriba
- [S]/↑ el espacio de una línea de pantalla (1/54 de pulgada) hacia arriba

- ↓ el espacio de una línea principal hacia abajo
- [C]/↓ el espacio de una línea índice hacia abajo
- [S]/↓ el espacio de una línea de pantalla hacia abajo.

Si hubiera algún carácter bajo la posición de la sección, será borrado. Las secciones no pueden trasvasarse de un área de página a otra (7.1.3).

(7.1.9) Copia de una Sección de Texto

- Coloque el puntero dentro del contorno,
- mantenga pulsado el botón derecho del ratón,
- "arrastre" el ratón (y por tanto la sección) hasta la ubicación requerida y
- suelte el botón del ratón.

La sección de texto seguirá al ratón mientras este se "arrastre" con el botón pulsado. Una vez soltado éste, la sección es depositada en su nueva posición. Cualquier texto que exista bajo la ubicación final de la sección de texto, será borrado.

Se aplican las restricciones de áreas y el abortar como para otros movimientos de secciones (ver 7.1.7).

(7.1.10) Borrar una Sección de Texto

- Coloque el cursor dentro del contorno de la sección de texto,
- mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón,
- "arrastre" el ratón (y por tanto la sección) a la papelera y suelte el botón del ratón cuando la papelera se ponga en video inverso.



Cuando se suelte el botón del ratón, la sección de texto se perderá de modo irrecuperable. También se quita el contorno de la sección de texto.

Como precaución contra borrados irreversibles, puede poner una sección de texto en la tablilla usando el botón izquierdo del ratón, borrándolo después del cuerpo principal del texto.

Existe otro método para borrar una sección de texto, que es usando la tecla Delete. Sin embargo, en este caso, el contorno de la sección permanece en el lugar después del borrado.

(7.1.11) Mover/Copiar Secciones de Texto a la Tablilla

- Coloque el puntero dentro del contorno de la sección.
- pulse cualquiera de los botones del ratón,
- "arrastre" el ratón a la tablilla hasta que se ponga en video inverso y
- suelte el botón del ratón.

Si la sección es mayor que las áreas permitidas (7.1.3), la función no es operativa. De otro modo, el contorno seguirá al ratón mientras permanezca pulsado el botón.

Usando el botón izquierdo, la sección de texto se moverá a la tablilla, mientras que con el botón derecho, será copiada.

En cualquiera de los casos anteriores, si ya hubiera una sección de texto en la tablilla, será sobreescrita por la sección nueva.

(7.1.12) Sacar una Sección de Texto de la Tablilla

Esta función sólo puede usarse si no hay en pantalla ninguna sección de texto marcada.

- Coloque el puntero sobre el símbolo de la tablilla,
- mantenga pulsada la tecla [S],
- pulse cualquiera de las teclas del ratón y suelte [S],
- "arrastre" el ratón al área deseada de la página (7.1.3) y
- suelte el botón.

La sección seguirá al ratón mientras el botón permanezca pulsado.

Cuando se suelte la tecla del ratón, la sección de texto se instalará en la posición actual del cursor. Si se usa el botón izquierdo, la sección será quitada de la tablilla, mientras que con el botón derecho quedará una copia de la sección en la tablilla (según la convención regular de Signum).

(7.1.13) Borrar una Sección de Texto de la Tablilla

Esta función sólo puede usarse si no hay ninguna sección actualmente marcada en la pantalla.

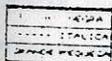
- * Coloque el puntero sobre el símbolo de la tablilla,
- * mantenga pulsada la tecla [S],
- * pulse el botón izquierdo del ratón y luego suelte [S],
- * "arrastre" el ratón a la papelera hasta que ésta se ponga en video inverso y
- * suelte el botón del ratón.

Con esto quedará borrada la sección de texto contenida en la tablilla. Con el botón derecho no se consigue el efecto del borrado, ya que permanece en la tablilla una copia de la sección.

(7.1.14) Cambio de los Atributos de Carácter de una Sección

En esta sección suponemos que ya se ha definido una sección de texto, de modo que se ve el contorno a su alrededor.

Para cambiar los atributos de los caracteres contenidos dentro del contorno de la sección, tome el cursor del ratón (□), "arrastre" y pique el botón izquierdo sobre cualquiera de los siguientes atributos en la franja de función: "----", GRANDE, NEGRA, ITALICA y/o PEQUEÑA.



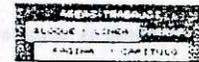
Cuando se pica un atributo, los caracteres contenidos dentro del contorno de la sección cambian para reflejar ese atributo. Si los caracteres ya contienen atributos, al picar sobre éstos en la franja de función, se desactivarán. Sin embargo, en este caso de desactivación, necesitará picar dos veces sobre el atributo en particular.

7.2 Areas de Texto

(7.2.1) Generalidades

Signum reconoce cinco áreas de texto físicamente diferentes.

- BLOQUE
- LINEA
- PARRAFO
- PAGINA
- CAPITULO



Los símbolos anteriores se hayan en la franja de función de la base de la pantalla bajo la cabecera AREAS TRABAJO:

BLOQUE

Area de texto comprendida entre las MARCAS 1 y 2. Las líneas índice implicadas son también tenidas en cuenta.

LINEA

Es la línea sobre la que está situado actualmente el cursor.

PARRAFO

Area entre la posición actual del cursor y la siguiente marca de párrafo.

PAGINA

La cantidad de espacio desde la posición actual del cursor hasta el final de la página.

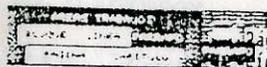
CAPITULO

Distancia entre la posición actual del cursor y el final del capítulo.

Estas áreas pueden moverse a y borrarse del interior de la tablilla. Sin embargo, los capítulos no pueden moverse al teclado.

(7.2.2) Borrar un Area de Texto

- * Coloque el puntero sobre el símbolo del área de texto deseada,
- * mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón,
- * "arrastre" el ratón a la papelera - el símbolo se mueve con él - y finalmente
- * suelte el botón, con lo que el área de texto se borra de la pantalla.

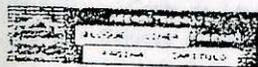


En este ejemplo se borrará un párrafo cuando se suelte el ratón.

Cuando se borran áreas como páginas y capítulos, las imágenes contenidas en el texto también serán borradas. Para cualquier otra área seleccionada, sólo se borrará el texto. Se pueden aplicar los mismos comentarios que antes sobre la papelera.

(7.2.3) Mover un Área de Texto al Teclado

- Coloque el puntero sobre el símbolo del área de texto deseada,
- mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón,
- "arrastre" el ratón hasta la tablilla - el símbolo se moverá con él - y finalmente,
- suelte el botón, con lo que el área de texto se moverá hasta la tablilla.

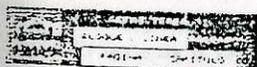


Como puede ver, el símbolo seleccionado se mueve junto con el puntero. Una vez soltado el botón del ratón, el texto se quita de la pantalla poniéndose en la tablilla. Esta opción no puede usarse con la opción CAPITULO.

Cualquier otra área de texto que se encuentre en la tablilla será reemplazada.

(7.2.4) Copia de un Área de Texto en la Tablilla

- Coloque el puntero sobre el símbolo del área de texto deseada,
- mantenga pulsado el botón derecho del ratón,
- "arrastre" el ratón hacia la tablilla - el símbolo se moverá con él - y finalmente,
- suelte el botón, con lo que el área de texto queda copiada en la tablilla.



Como puede ver, el símbolo seleccionado se mueve con el puntero. Una vez soltado el botón, el texto es copiado en la tablilla, quedando el texto original en la pantalla. Esta función no puede ser usada con la opción CAPITULO.

Cualquier otra área de texto que se encuentre en la tablilla será reemplazada.

(7.2.5) Sacar un Área de Texto de la Tablilla

- Coloque el cursor donde deba estar el principio del texto a insertar,
- ponga el puntero sobre la tablilla,
- mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón,
- mueva el puntero a la ventana de texto y,
- suelte el botón del ratón.



Una vez soltado el botón del ratón, el área de texto sacada de la tablilla se colocará con el principio de este texto en el punto donde se haya el cursor. Este área habrá sido tomada, y no copiada de la tablilla.

La función puede abortarse soltando el botón del ratón mientras se encuentra en el área de la franja de función - de nuevo, no es recomendable colocar el puntero sobre la papelera cuando haga esto.

Si se saca un área de texto y se coloca en medio de una línea existente, cualquier texto residente en esa línea se moverá a la línea siguiente para dejar espacio para la inserción. Después será necesario llevar a cabo un ajuste de líneas para realinear el texto correctamente dentro de los márgenes - véase (9.2.2).

(7.2.6) Copiar un Área de Texto desde la Tablilla

- Coloque el cursor donde haya de insertarse el comienzo del texto.
- ponga el puntero sobre la tablilla,
- mantenga pulsado el botón derecho del ratón,
- mueva el puntero adentro de la ventana de texto y
- suelte el botón del ratón.

Esto es esencialmente lo mismo que (7.2.5), excepto que aquí se usa el botón derecho del ratón, y la tablilla conserva una copia del área de texto interesada.

(7.2.7) Función Ajustada/Memoria

En el funcionamiento normal, el sistema de memoria para sus datos funciona como un espacio de memoria principal reservado para el sistema. El uso del computador reduce la cantidad de memoria principal disponible que de otro modo sería usada para otros propósitos.

El nuevo problema de espacio de memoria, le recomendamos que borre el contenido en el momento en que ya no sea necesario.

Para obtener más información de la situación actual de la memoria se le sugiere consultar el manual de usuario.

J.M. JOMEZ

7.3 El Acumulador

(7.3.1) Generalidades

Junto con la tablilla, existe otra área de almacenamiento temporal que se conoce como "Acumulador". El modo como almacena la información difiere considerablemente de la tablilla.

El acumulador se llena con información, línea a línea. Al colocar las líneas en el acumulador, no se sobrescribe la información existente; sino que se suma a ella. Otra diferencia es que el texto y las imágenes se guardan juntos.

El acumulador se manipula con el uso de las teclas de función F8 y F9.

(7.3.2) Copia de Líneas en el Acumulador

- Coloque el cursor sobre la primera línea que ha de introducirse en el acumulador y
- pulse la tecla de función F8 una vez.

El acumulador se llena entonces línea a línea con pulsaciones sucesivas de la tecla F8. De nuevo, el uso de la tecla de función junto con [C] y [S] le dará más control sobre el tamaño de las líneas que son introducidas. Estas combinaciones de teclas y las medidas de las líneas se detallan a continuación:

F8	copia el espacio de una línea principal (más su contenido) en el acumulador.
[C]/F8	copia el espacio de una línea índice (más su contenido) en el acumulador.
[S]/F8	copia el espacio de una línea de pantalla (más su contenido) en el acumulador.

Las reglas siguientes se aplican a los tres casos anteriores:

El texto de la ventana de texto no es cambiado - el cursor baja el número de líneas y distancias introducidas - cada línea copiada en el acumulador es añadida al texto ya existente en el acumulador. Se puede copiar cualquier número de líneas en el acumulador con repetidas pulsaciones de F8.

Las líneas índice por encima de la línea base del cursor no serán copiadas. Por eso, si fuera necesario copiar también estas líneas índice, la línea base del cursor deberá estar sobre o por encima de estas líneas índice.

El acumulador no establece diferencias entre las secciones de texto y las de imágenes. Si la línea base de una imagen - ver (6.3.1), se encuentra sobre una línea que ha de ser copiada, la imagen también será copiada.

(7.3.3) Copia del Contenido del Acumulador en el Texto

- Coloque el cursor sobre la línea de destino y
- pulse la tecla de función F9.

F9 copia el contenido total del acumulador en la pantalla - comenzando la copia en la posición actual del cursor.

(7.3.4) Borrar el contenido del Acumulador

- Pulse [S]/F9.

El acumulador se limpia por completo. La memoria que se usó para guardar los contenidos del acumulador, queda ahora disponible para un uso general.

El acumulador queda limpio de contenido cuando ocurre algo de lo siguiente:

- se borra un volcado de pantalla,
- se carga un documento encima de un documento existente,
- se crea un documento nuevo, o
- se usa la opción **Instalar Página**.

En estos casos se borra el acumulador, ya que su contenido sería impreciso y probablemente causaría más frustraciones que ventajas. Adicionalmente, Signum usa el acumulador internamente cuando está siendo usada la opción **Instalar Página**.

(7.3.5) Relación Acumulador/Memoria

En lo concerniente al acumulador, la memoria es manejada sobre una base dinámica. Quiere decir que no hay un área específica de memoria principal reservada para el acumulador. El uso del acumulador reduce la cantidad de memoria principal disponible que de otro modo sería usada para otros propósitos.

Si tiene problemas de espacio de memoria, le recomendamos que borre el contenido del acumulador en el momento en que ya no sea necesario.

Puede encontrarse información de la situación actual de la memoria en la opción **Situación Memoria** en el menú Info. - ver (14.6).

J.M GOMEZ

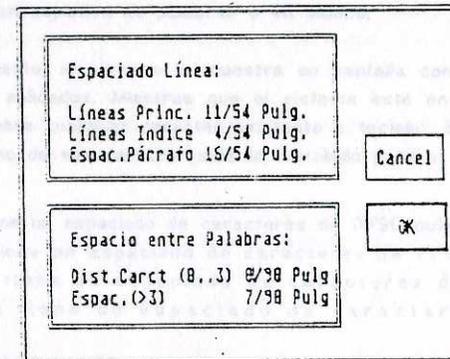
III.8 Formato de Línea y de Página

8.1	Formato de las Líneas	89
8.2	Formato de las Páginas	93

8.1 Formato de Líneas

(8.1.1) General

Después de seleccionar la opción **Espaciado de Líneas** en el menú **Parámetros**, aparece la siguiente caja de diálogo:



Esta caja contiene las instalaciones de los espaciados de línea y de palabra actuales. Estas instalaciones pueden ser cambiadas en cualquier momento. Para moverse entre las diferentes instalaciones use las teclas de cursor (\uparrow) y (\downarrow). La línea deldaga vertical (|) indica la posición actual. De otro modo, ponga el puntero en el elemento que desea variar y pique el botón izquierdo del ratón.

(8.1.2) Espaciado de Líneas

Hay tres tipos diferentes de espacios de líneas:

- líneas principales
- líneas índice
- párrafos

Líneas Principales

El espaciado de la línea principal determina la distancia entre las líneas de telear. Esta distancia dependerá de la fuente que esté usando y de lo que requiera para alcanzar el efecto más agradable a la vista. Una línea principal debe tener al menos el doble de tamaño que una línea índice más 1/54 de pulgada (una línea de pantalla).

Muchas funciones usan el espacio de la línea principal, como ya hemos observado. Las teclas del cursor (3.1.3) así como la inserción y el borrado de líneas (sección 5.2).

El espacio de la línea principal se puede ver y cambiar en cualquier momento seleccionando la opción **Espaciado de Líneas** en el menú **Parámetros** - ver (9.3.3).

Líneas Índice

Este valor determina el espacio (superior e inferior) de la línea principal donde se situarán elementos tales como sub. y superíndices.

La línea índice debe ser al menos a 1/54 de pulgada menor que la mitad del espacio de la línea principal. Si se introduce un valor mayor que este, el sistema ajustará automáticamente la relación línea principal/índice y se verá un mensaje alusivo a esto. Todas las líneas de pantalla (líneas de 1/54 de pulg.) entre las líneas índice y sus líneas principales asociadas son tratadas como si fueran parte de esa línea principal - ver (1.3.4) y (5.1.1).

Al igual que con las líneas principales, muchas funciones usan los valores de la línea índice. Estos incluyen los movimientos de la flecha del cursor ([C] / ↑ y [C] / ↓) así como la inserción y borrado de las líneas índice ([C] / F2 y [C] / F5).

El espaciado de párrafo se usa para dar a un documento una apariencia más profesional que tener simplemente un espaciado de línea principal para diferenciar los párrafos. Se instala el valor que satisfaga sus necesidades, y luego, al acceder a **Espaciado Línea** en el menú **Activar**, se realizará este ajuste. Hay dos puntos que asegurar y el primero es que se encuentre activado **Inclusión Espaciado Párrafo**. Este se encuentra en ... Opción 1 del menú **Activar**. El segundo punto es comprobar que ha seleccionado el área sobre la que desea que se altere ese espaciado de párrafo. Esto se decide en la parte **AREAS TRABAJO**: de la franja de función de la base de pantalla. Para más información ver (9.3.3).

(8.1.3) Espaciado de Palabras

Como se explicó en (1.3.1), los caracteres pueden situarse en cualquier lugar de la pantalla en incrementos de 1/90 de pulgada. También es posible ajustar el espaciado entre caracteres en incrementos de 1/90 de pulg. Cuando se usa la justificación de llenado y el final de línea por ejemplo, el sistema debe decidir qué caracteres forman parte de una palabra. Para Efectuar esta determinación se usa la siguiente información:

Al compararse un carácter que tenga una distancia entre-carácter (espaciado) de 3/90 de pulg. o menos, con el carácter siguiente a su izquierda, es considerado como parte de una palabra. Por tanto, se realiza un final de palabra cuando la distancia a la derecha del carácter es mayor de 3/90 de pulgada. La anchura de un carácter viene determinada por su posición de comienzo, más su anchura (como se definió en el editor de fuentes).

El espaciado horizontal viene determinado por el valor de las dos instalaciones en (8.1.1)

- Espaciado de letras
- Espacio

El espaciado de letras determina la distancia entre caracteres. Sólo se permiten valores entre 0 y 3/90 de pulgadas para este espaciado. Con esto se asegura que el espaciado no pueda confundirse con espacios de palabras o en blanco.

Al entrarse texto, el sistema lo muestra en pantalla con los juegos de intervalos de espaciados actuales aplicados. Mientras que el sistema esté en el modo **Auto Insert**, puede colocar el cursor sobre cualquier carácter existente y teclear. El texto existente se moverá a la derecha el ancho de ese carácter más lo instalado para el espaciado de caracteres.

Ejemplo:

Esta línea tiene un espaciado de caracteres de 0/90 pulgadas.

Esta línea tiene un espaciado de caracteres de 1/90 pulgadas.

Esta línea tiene un espaciado de caracteres de 2/90 pulgadas.

Esta línea tiene un espaciado de caracteres de 3/90 pulgadas.

El **Espac Palabras** establece el espacio entre palabras. Debe ser al menos 4/90 pulg.

Muchas funciones usan este valor. Por ejemplo, para la inserción y borrado de espacios blancos - ver (5.1). También usan este valor las teclas de cursor (→) y (←). Ver (3.1.2).

Los finales de líneas y la compensación de márgenes usan también estos valores durante el reformateo y a veces pueden modificarlos al final de líneas. La única excepción a esto es cuando se está usando la justificación de llenado total - véase (9.2.2).

(8.1.4) Ajuste de Espacios con el uso de las Secuencias de Escape

Con la excepción del espaciado de párrafos, todos los tipos de espaciados pueden ser alterados desde el teclado al igual que con los menús. Estas secuencias son:

Esc d m <n> <n>	espacio de línea principal
Esc d i <n>	espacio de línea índice
Esc d s <n>	ancho del espaciado de palabras
Esc d o <n>	ancho del espaciado entre caracteres

donde <n> es un dígito.

Ejemplos:

Esc d m 1 2	instala la distancia de la línea principal a 12/54 pulg.
Esc d i 5	instala la distancia de la línea índice a 5/54 pulg.
Esc d s 1 7	instala el espaciado de palabras de 17/90 de pulg.
Esc d o 2	instala el espacio entre caracteres a 2/90 pulg.

3.2 Formato de Página

(8.2.1) General

Las áreas de una página pueden ajustarse individualmente para satisfacer sus necesidades específicas. Estos parámetros son:

- longitud total de la página
- longitud del área de texto, de la cabecera y del pie de página
- posiciones de los márgenes izquierdo y derecho
- posición, valor y tipo de la numeración de la página.

En lo concerniente a los márgenes (izquierdo, derecho, cabecera y pie) el sistema le faculta para alterarlos en dos niveles. Primero, puede instalar valores globales para el documento, y en segundo lugar puede alterar estos valores globales sobre las bases de una página a página tal como le dicten sus necesidades para crear páginas con parámetros de márgenes individuales.

La Longitud de página y la Numeración de página operan sólo a nivel de documento completo.

Todos los parámetros de la página se seleccionan en la opción Instalar Página del menú Parámetros - ver (8.2.3). Los valores de los márgenes individuales de la página en curso se instalan en la opción Márgenes Actuales del menú Parámetros - ver (8.2.2).

(8.2.2) Los Márgenes Actuales

Al seleccionar esta opción en el menú Parámetros aparece el siguiente diálogo:

Estado Actual de la Página		
Margen Izdo:	.9	Pulg
Margen Orcho:	6.6	Pulg
Cabecera:	.7	Pulg
Pie:	.3	Pulg
<input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>		

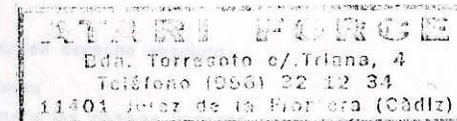
Aquí es donde se alteran los tamaños de los márgenes de la página mostrada en pantalla. De modo que estos valores sólo se aplicarán a la página actual. Los parámetros globales (discutidos más adelante) no se verán afectados por los cambios hechos aquí.

Margen Izquierdo es la posición absoluta del margen izquierdo. El cursor volverá aquí después de cada retorno de carro, o, cuando se alcance el final de línea, a menos que esté activado Sangrado a Cursor, en cuyo caso el cursor volverá a la posición de sangrado. Realmente debería instalar el margen izquierdo a 0 pulgadas ya que de este modo obtiene el óptimo uso de la pantalla, tanto para introducir texto como para editarlo. El margen izquierdo es mostrado como una "L" en la línea regla de la pantalla. Si cambiase el margen izquierdo en una página que ya contuviera texto, la página se reformatearía automáticamente al nuevo valor.

Margen Derecho es la posición absoluta del final de una línea donde el texto no rebosará después de que haya tenido lugar un Ajuste Línea Autom.

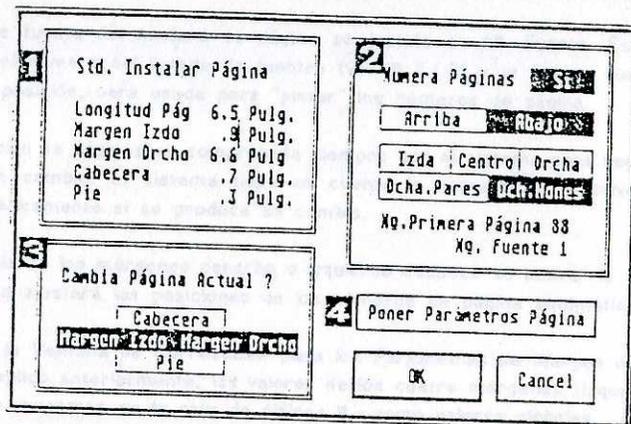
Cabecera es el área de la parte superior de la página que se reserva para información de capítulos y/o numeración de páginas, etc. Cualquier alteración que se haga aquí sobre una página existente, afectará a la longitud total de esa página, insertando o borrando líneas en blanco al final del área textual. Sin embargo, si toda la página estuviese completamente llena con texto, no acaecerían borrados.

Pie de Página es esencialmente igual que Cabecera en lo concerniente a las funciones, excepto en que, como su nombre implica, reside en la base de la página. Sin embargo hay una gran diferencia. Si está usando la capacidad de notas al pie, el sistema siempre conservará las notas al pie en la misma página que el texto al que se refieren. En este caso, el sistema expandirá el tamaño del pie para amoldarse a esto si fuera necesario. Sin embargo, no se reducirá por debajo del valor instalado en la caja de diálogo.



(8.2.3) *Formatos y Numeración de Todas las Páginas*

Después de seleccionar la opción Instalar Página en el menú Parámetros, aparece la caja de diálogo siguiente:



Las cuatro áreas contienen lo siguiente:

- 1 longitud de página y márgenes estandar
- 2 parámetros de numerar las páginas
- 3 ventana de corrección del margen de página
- 4 teclas de acción

En 1 se muestra el formato estandar de la página. Estos estamentos son los valores globales del documento y, como ya se comentó, pueden no estar de acuerdo necesariamente con los valores correspondientes de alguna página.

Longitud de Página

Aquí se muestra la longitud total de la página. Es calculada desde el principio de la cabecera hasta el final del pie de página. Cuando se formatean las páginas o los capítulos o se corta un documento en páginas, se usa el valor de la longitud de página para averiguar la longitud de página precisa.

Margen Izquierdo

Aquí se muestra el valor global del margen derecho - ver (8.2.2). Este valor se usa al crear una nueva página.

Margen Derecho

Aquí se muestra el valor global para el margen derecho - ver (8.2.2). Este valor es usado al crear una nueva página.

Cabecera

Este valor se usa para determinar el tamaño en todo el documento. También su valor se usa al crear una nueva página.

Pie

Se usa del mismo modo que la cabecera pero para la base de la página. Mientras que no se usen notas al pie, el valor del Pie es introducido en cada nueva página.

El área 2 proporciona las opciones de la numeración de páginas. El botón más importante es el Si/No que obviamente conmuta la numeración de las páginas (se aplican las mismas reglas de video inverso que en el resto de Signum). Los restantes botones de decisión son significativos sólo cuando el botón está en Si.

Arriba y Abajo

Estas dos opciones deciden dónde se colocará el número de la página. Esta siempre se pondrá en la primera línea de la cabecera o en la última del pie de página.

La posición horizontal del número de página la deciden los juegos de teclas siguientes.

Izquierda

El margen izquierdo absoluto

Centro

Oblviamente en el centro de la página, entre los márgenes izquierdo y derecho. En este caso, el número de página tendrá esta apariencia: -24- por ejemplo.

Derecha

En el margen derecho absoluto.

Dcha Nones

Esto numera las páginas impares en el margen derecho de la página y la pares en el izquierdo.

Dcha Pares

Esto numera las páginas pares en el margen derecho de la página y las impares en el izquierdo.

Nº Primera Página

Con esto podrá dar al documento un valor inicial de página de cualquier número. Esta se convierte entonces en la página de partida del documento actual. Esto es especialmente útil cuando se dispone de un libro grande compuesto de muchos documentos.

El estilo de fuente del número de página se instala en Nº Fuente. Este número se corresponde con el número del listado de fuentes (ver 2.1.3) y la fuente que esté en ese momento en esa posición, será usada para "pintar" los números de página.

La numeración de páginas es comprobada siempre por el sistema para seguridad cuando se produzca algún cambio. El sistema tiene en cuenta la numeración a través de todo el documento automáticamente si se produce un cambio.

Si se cambiaran los márgenes derecho o izquierdo después de activar la numeración de páginas, el sistema ajustará las posiciones de los números de página automáticamente.

(8.2.4) Acceso a la Ventana de Corrección para los Parámetros de Margen de Página

Como se explicó anteriormente, los valores de los cuatro márgenes (izquierdo, derecho, cabecera y pie) se muestran en la caja de diálogo como valores globales. Estos tamaños podrían variarse de los valores correspondientes a la página que esté mostrada ahora, que se perderían. Después de picar Poner Parámetros Página, los valores de la página actual son cambiados a sus correspondientes valores globales.

Los valores globales pueden ser copiados a la página actual después de pulsar OK. Sólo serán cambiados por esta acción los valores que estén activos en la Ventana de Corrección

III.9 Edición de Texto

9.1	General	98
9.2	Finales de Líneas y Justificación	100
9.3	Sangrado, Separación de Caracteres, Espaciado de Líneas y Atributos	107
9.4	Buscar y Reemplazar	109
9.5	Reemplazar Fuentes	114

9.1 General

(9.1.1) Generalidades

El término "Edición de Texto" viene a significar muchas cosas (a veces bastante diferentes) para distinta gente. La razón generalmente es a causa de la gran diversidad de aplicaciones para las que puede ser usado un procesador de texto. En nuestro caso, realmente deseamos que signifique la habilidad de reacondicionar y variar "cosméticamente" texto ya introducido.

- finales de líneas - con hifenación manual, automática o sin ella.
- justificación - izquierda, centrada, lleno total o derecha.
- sangrado -
- espaciado
- corrección del espaciado de líneas
- modificación de los atributos
- buscar y reemplazar
- reemplazar fuentes.

Aquí no se trata sobre la habilidad de mover/copiar y borrar texto. Remítase a la sección 7.1 para las secciones de texto y 7.2 para las áreas de texto.

(9.1.2) Las Áreas de Trabajo

Las áreas en las que se llevan a efecto las funciones anteriores son:

BLOQUE

Este área cubre todo el texto entre las Marcas 1 y 2. Las marcas se deben ser colocadas primero en sus posiciones y quedar dentro del área adecuada de la página.

LÍNEA

El trabajo sólo se llevará a cabo en la línea actual

PÁRRAFO

Se extiende desde la posición actual del cursor hasta la siguiente marca de párrafo.

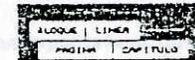
PÁGINA

Esta es el área (incluyendo todas las líneas) entre la posición actual del cursor hasta el final del área textual de la página.

CAPÍTULO

Esto cubre todas las páginas desde la actual posición del cursor y a través de todas las páginas siguientes, hasta finalizar el capítulo actual.

El área que ha de editarse se selecciona picando sobre el área adecuada bajo la banda **ÁREAS TRABAJO**: en la franja de función de la base de la pantalla, como se muestra aquí abajo:



Al seleccionar alguna línea deseada se elige el modo de edición (se picando sobre el botón de edición) en el área de trabajo que está editada. Con esta operación se selecciona el modo de edición y se indica. En cada línea procesada se llevan a cabo las siguientes operaciones:

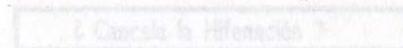
- se asegura que cada línea se lleva con todo hasta que se alcanza el margen de la línea del párrafo.
- se asegura que cada palabra de un renglón sea el correcto según el tipo de línea que se está editando.

El progreso de algunas características sobre el tipo de una línea al comienzo de la siguiente línea.

El espaciado del tipo de justificación se instala en el modo de edición.

Hay tres tipos de finales de línea a considerar y entre los que están: Cada uno de ellos tiene un efecto diferente, aunque fundamentalmente obedecen a las mismas reglas.

Como se ve en el sistema para controlar la última palabra completa de la línea actual que se muestra en el margen derecho. Si esta ocurre cerca de la Zona Cálculo donde usted puede hacer el ajuste de esta "última palabra" (ver el sistema completo de línea, tres del párrafo). Si contrario, si la última palabra de extensión desde hasta antes de la Zona Cálculo hasta más allá del margen derecho, el cursor se detendrá en una marca y aparecerá una línea de división como se muestra a continuación:



9.2 Finales de Líneas y Justificación

(9.2.1) Selección de Varias Opciones

Después de seleccionar ... Opciones 1 en el menú Activar, aparece la siguiente caja de diálogo:

La caja de diálogo contiene cinco campos, con opciones seleccionables en cada uno. Cada campo también contiene un botón Comenzar. Este es un buen modo de ahorrar tiempo, ya que una vez determinada el área sobre la que desea operar y seleccionada la opción en el campo oportuno, puede comenzar la operación inmediatamente picando Comenzar.

Las opciones del campo 1 le facultan para seleccionar el tipo de final de líneas que necesita - sin hifenación, manual (donde usted controla el final preciso de línea) o automático, donde el sistema es el que lleva a cabo la hifenación cuando es necesaria para asegurar que todo el texto obedece las reglas de espaciado y márgenes.

El campo 2 le permite instalar el tipo de justificación que necesite.

El campo 3 decide si ha de emplearse o no espaciado de párrafo durante una operación de reformado del espaciado de líneas.

El campo 4 se puede cambiar el valor del espaciado de caracteres. Este parámetro es válido solamente cuando se usa en unión de la opción Distancia Caracteres en el menú Activar o su botón Comenzar está activado.

Finalmente en 5, se muestra el tamaño del sangrado. Por supuesto, se puede cambiar para adaptarlo a sus necesidades. El sangrado no se ve afectado por ninguna otra operación de la edición excepto por el centrado o por la justificación a derecha.

Nota: todos los campos anteriores se pueden activar con sus propios botones de Comenzar.

Los campos 1 y 2 sólo son significativos para los finales de líneas y las justificaciones.

(9.2.2) Finales de Línea

Al seleccionar Ajuste Línea Automático en el menú Activar (o picando Comenzar en 1, (9.2.1)), se opera en el área de trabajo que esté activada. Con esta operación se procesan las líneas principales y de índice. En cada línea procesada se llevan a cabo las siguientes operaciones:

- se asegura que cada línea se llene con texto hasta que se alcance el margen (o el final del párrafo).
- se asegura que cada espaciado de palabra sea el correcto según el valor de Espac. Párrafo en la opción Espaciado Líneas en el menú Parámetros,
- calcula el tipo correcto de final de línea, que dependerá de lo instalado en 1.
- El trasvase de algunos caracteres desde el final de una línea al comienzo de la siguiente
- la observancia del tipo de justificación se instala en 2.

Hay tres tipos de finales de línea a considerar y entre los que elegir. Cada uno de ellos tiene un efecto diferente, aunque fundamentalmente obedecen a las mismas reglas:

1) Hifenación "No";

No se lleva a cabo hifenación alguna. La última palabra completa que tenga lugar antes del margen derecho, será la última palabra de esa línea.

2) Hifenación "Manual";

Como en 1), el sistema mira primero la última palabra completa de la línea actual que no sobrepase el margen derecho. Si esto ocurre cerca de la Zona Caliente donde usted puede instalar el espacio de esta "última palabra" (ver 3), el sistema romperá la línea tras esa palabra. Sin embargo, si la última palabra se extiende desde justo antes de la Zona Caliente hasta más allá del margen derecho, el cursor se detendrá en ese margen y aparecerá una caja de decisión como se muestra a continuación:

¿ Cancela la Hifenación ?

Ahora tiene que tomar una de estas tres decisiones:

- Picar el botón izquierdo del ratón sobre el carácter que desea que sea el último de la línea actual. Si este carácter está dentro de una palabra, el sistema insertará una "hifenación blanda" después del carácter. El resto de la línea se moverá ahora a la línea siguiente y el proceso continúa -
- picar el botón derecho del ratón sobre el carácter que ha de formar el final de la línea (como anteriormente). Ocurrirá la misma acción consecuente que en el párrafo anterior, pero el procedimiento de final de línea será abortado inmediatamente después de que se haya ajustado la línea actual o,
- picar en la caja de decisión Cancelar Hifenación con lo que el proceso de final de línea es abortado inmediatamente.

3) Hifenación "Automática":

El sistema procede primero como en 2). Si la última palabra de una línea excede del margen derecho, Signum la Hifena automáticamente por usted. También, como obedeciendo las reglas de excepción del Inglés para la hifenación, también comprueba la tabla de excepción. Más sobre esto en (9.2.4).

Abortar al instante

Manteniendo pulsado el botón se puede abortar el proceso de hifenación tan pronto como aparece una caja de diálogo. Esto no es válido, sin embargo, para todas las circunstancias - ver 2) anterior.

(9.2.3) La Hifenación

Existen dos diferencias entre una hifenación dura (tecleada) y una blanda (sistema insertado). En primer lugar, la hifenación blanda tiene una pequeña "•" al final de ella, para indicar que lo es. Esta no se imprime, sólo aparecerá la hifenación. En segundo lugar, si reeditase a continuación un área de texto tal que la palabra hifenada cayese ahora en medio de una línea, el sistema quitará la hifenación blanda y rejunta la palabra en cuestión. Esto no ocurre así para la hifenación dura.

Si el sistema ha de hifinar una palabra al final de una línea, se colocará automáticamente una hifenación blanda en un punto correcto, siempre que los dos caracteres implicado sean alfabéticos (no una raya, ni una figura, etc).

Si construye su propia fuente, deberá poner este carácter con hifenación blanda en la tecla correcta, ya que el sistema buscará para ese signo una tecla en particular. La tecla en cuestión se muestra en el teclado como la mayúscula de +.

(9.2.4) Manipulación de Línea Extendida

Las líneas siempre pueden ser rejuntadas o cortadas, aún después de hifenación. Hay dos modos de conseguir esto:

1) Seleccione la opción de Ajuste Manual Línea del menú Ajustar:

El sistema corre ahora a lo largo de la línea actual y es empleado hasta que haya sido sobrepasado el margen derecho. Entonces se usa el ratón para determinar exactamente dónde desea finalizar la línea, insertándose entonces la hifenación blanda, como se indicó anteriormente.

Esto es esencialmente lo mismo que ir a la ... Opción 1 del menú Activar, e instalar la opción Hifenación Manual, siempre que la Zona Caliente esté instalada a 0 y el área de trabajo elegida sea un párrafo. No habrán de cambiarse ninguno de los parámetros internos.

2) Uso del teclado como una "Excavadora".

Las palabras pueden ser movidas de una a otra línea, tanto hacia arriba como hacia abajo. Hay cuatro comandos diferentes para este juego de funciones:

F7

La primera palabra de la línea principal que está bajo la línea actual, es añadida a ésta.

[C]/F7

La línea que está bajo la línea actual es añadida a ésta en su totalidad, siempre que las dos líneas correspondan al mismo párrafo.

[C]/Return

El resto de la línea actual es añadido a la línea siguiente, siempre que pertenezcan al mismo párrafo.

[A]/Return

Se crea una nueva línea para alojar al resto de la línea actual.

Al igual que con los finales de línea, estas funciones trabajan sólo sobre las líneas principales donde esté activo el botón TEXTO más sus líneas Índice relativas. Si se corta una palabra mediante el uso de los comandos de la tecla Return, como se describió en los párrafos anteriores, se insertará un hifenado blando, como se describe en (9.2.3).

(9.2.5) *Hifenación Automática de Sílabas*

El fichero de datos (SIGSEP.DAT) se carga automáticamente con SIGNUM2.PRG, siempre que, por supuesto, ese fichero esté residente en el disco que contiene el programa Signum. Este fichero de datos contiene (en formato ASCII) información sobre las excepciones de separación de sílabas. Sin embargo, el sistema el sistema correrá perfectamente sin este fichero. Si está, la capacidad de hifenación es bastante más potente y completa.

Con objeto de determinar si la hifenación de sílaba es o no apropiada, el sistema procede en dos etapas:

- 1) Si la tabla de hifenación contiene la sílaba o palabra, ésta será hifenada según el contenido de la tabla.
- 2) Si la búsqueda en la tabla no tiene éxito, la palabra o sílaba será hifenada según un algoritmo de separación estándar.

El algoritmo de Separación

El algoritmo de separación está basado en la premisa de que las sílabas no pueden comenzar simplemente con cualquier consonante. Por ejemplo, no existen sílabas inglesas que comiencen con "ghtm" ni "tm", pero son perfectamente aceptables "m" o "s". Por tanto, la palabra "Nightmusic" podría ser hifenada correctamente como "Night-mu-sic".

Signum dispone de una tabla interna de órdenes de consonantes "permisibles" para el comienzo de cualquier sílaba. El comienzo de una sílaba es reconocida siempre que se encuentre en esta tabla la orden de consonante.

Estos algoritmos trabajan con una relación de éxito de alrededor del 93%, de modo que esta opción es decididamente beneficiosa.

Fichero de Datos para la Excepción de Separación de Sílabas - (SIGSEP.DAT)

La tabla no necesita ser alterada siempre que se observen los siguientes pasos:

- 1) SIGSEP.DAT debe ser un fichero de datos ASCII puro, sin caracteres de control excepto los retornos de carro y avances de línea (CR = 13 y LF = 10). No debe haber marcas de fin de página (FF12).
- 2) Sólo una excepción por línea cuyas sílabas estén marcadas con una hifenación "-".
- 3) No se usan figuras en el fichero de excepción.

La tabla de excepción establece diferencias entre prefijos, sílabas finales, intermedias y palabras completas. Esto se consigue colocando una hifenación al comienzo o al final de una entrada:

Si el primer carácter de una entrada es una hifenación, esto plantea que la entrada no pueda formar el comienzo de una palabra. Similarmente, si la entrada tiene una hifenación al final de ella, no podrá formar el final de la palabra.

(9.2.6) *Justificación*

Después de seleccionar la opción Justificar en el menú Activar (o picando Start en de (9.2.1), el sistema alinea el texto dentro de los márgenes, en el estilo de justificación seleccionado y sobre el área determinada por el botón activo en AREAS TRABAJO: en la franja inferior de la pantalla. El estilo de justificación se selecciona en en (9.2.1). Los diferentes tipos de justificación son:

Izquierda

El texto es apretado contra el margen izquierdo (los sangrados no son cambiados) y el margen derecho es "mellado" y llenado con tantos espacios en blanco como sean necesarios. Los espacios de palabras son estandarizados a la anchura (espacio) de un carácter blanco.

Centro

De nuevo, los espacios entre palabras son del tamaño de espacios blancos y el texto es centrado entre los márgenes actuales izquierdo y derecho.

Llenado

No es afectado el sangrado. El texto es bloqueado entre los márgenes izquierdo y derecho con el espaciado entre palabras calculado para que sea exactamente uniforme, incluso si se solicitó la hifenación.

Justif. Derecha

Los espacios entre palabras son nuevamente de tipo estándar y el texto es empujado contra el margen derecho, dejando un margen izquierdo "mellado". Realmente es lo inverso de la justificación a izquierda.

Si se selecciona Centro o Justif. Derecha el sangrado queda inafectado. El sangrado se puede alterar posteriormente si fuese necesario usando Sangrar en el menú Activar después de instalar los valores requeridos en ... Opción 1 del mismo menú.

El valor del espaciado entre palabras se toma siempre de la opción Espaciado Líneas en el menú Parámetros y es usado religiosamente durante la justificación, excepto cuando se use la justificación llenado. En este caso, el sistema añadirá o quitará pequeñas cantidades de espacio para asegurar un espaciado uniforme, mientras se conserva el efecto de bloque que da el llenado.

La justificación se puede abortar en cualquier momento pulsando el botón derecho del ratón y manteniéndolo pulsado hasta que aparezca la caja de diálogo a la que responderá por lo tanto.

9.3 Sangrado. Espacio entre Caracteres. Espacio entre Líneas y Atributos

(9.3.1) Sangrado

Después de seleccionar ... Opción 1 del menú Activar, aparece la caja de diálogo (9.2.1). El punto de sangrado deseado debe introducirse en **S**. Picando Comenzar (en la caja de diálogo) empezará a tener efecto el sangrado sobre el área comprendida entre la posición actual del cursor y el AREA DE TRABAJO instalada en la franja de función.

Si el parámetro introducido en (9.2.1) **S** no necesita cambiar, se puede comenzar el sangrado seleccionando la opción Sangrar del menú Activar.

Esta función se puede abortar en cualquier momento manteniendo pulsado el botón derecho del ratón.

Una vez sangrada un área, generalmente es necesario realinear el texto entre los márgenes usando las opciones Auto o Ajuste Línea Manual del menú Activar. Más información en (9.2).

(9.3.2) Espaciado de Caracteres

Este es el término usado para definir la distancia entre los caracteres. El sistema permite un espaciado entre 0 y 3/90 de pulgadas. Se puede ver un ejemplo de los tres tamaños de espaciados en (8.1.3).

Después de seleccionar ... Opción 1 en el menú Activar se puede introducir en **A** el valor de espaciado requerido. Si se pica Comenzar, el valor de espaciado entrará inmediatamente en el texto a partir del punto del cursor hasta el final del área activada en AREAS TRABAJO.

Si no hubiera necesidad de variar el valor en **A**, con solo seleccionar DISTANCIA CARACTERES en el menú Activar, se conseguirá el mismo efecto que con Comenzar.

Esta función sólo opera en aquellas líneas que llevan un atributo TEXTO activo y, de nuevo, puede abortarse en cualquier momento manteniendo pulsada la tecla derecha del ratón.

(9.3.3) Espaciado de Líneas

El espaciado de líneas se puede cambiar en incrementos de 1/54 de pulg. Se introduce en la opción Espaciado Líneas del menú Parámetros. Al seleccionar la opción Espaciado Línea en el menú Activar, se introducirá este valor entre cada línea principal desde el punto del cursor hasta el final del área definida bajo AREAS TRABAJO.

La caja de diálogo de la Opción 1 contiene también una caja de espaciado de líneas, aunque aquí no se pueden introducir los valores de líneas. Esta caja sirve como un conmutador si/no para ajustar el espaciado de párrafo cuando se está ajustando el espaciado de líneas principales. Los valores de ambos tipos de espacios se determinan en Espaciado Líneas del menú Parámetros.

Si el botón Espaciado Párrafo está en la condición que se precisa, no hay necesidad de ir a su caja de diálogo para comenzar la función. Seleccione simplemente Espaciado Línea en el menú Activar.

Esta función sólo trabaja sobre las líneas principales que llevan una condición de TEXTO activo. Puede abortarse en cualquier momento manteniendo pulsado el botón derecho del ratón.

(9.3.4) Atributos de Carácter

Todos los caracteres de cada fuente pueden mostrarse en pantalla en cualquier combinación de lo siguiente: - ancha, subrayada, grande, negra, itálica, y/o pequeña. Se pueden conmutar en cualquier momento. La única excepción a esto es la característica de ANCHA. Esta no se puede usar durante la fase de edición de un documento para alterar las características de un carácter existente. Los atributos se conmutan en la banda de función de la base de pantalla.

ANCH	NEGR	ITALIC	PEQUE
----	----	----	----
ORAN	PEQUE	NEGR	----

1) Uso de los atributos.

- Seleccione un símbolo en la franja de función -por ejemplo, NEGRA y seleccione la opción Atributos en el menú Activar.

Todos los caracteres, a partir de la posición actual del cursor hasta el final del área especificada por la parte AREAS TRABAJO de la banda de función, se pondrán con el atributo de negra.

2) Borrar Atributos.

- Seleccione el símbolo que desea limpiar - en nuestro ejemplo - negra, y
- luego seleccione la opción ... Limpiar en el menú Activar.

Todos los caracteres retornarán a su condición normal.

La función se puede abortar en cualquier momento manteniendo pulsado el botón derecho del ratón.

El cambio de los atributos de las secciones de texto se describe en (7.1.14).

9.4 Buscar y Reemplazar

(9.4.1) Inserción de Parámetros

Después de seleccionar la ... Opción 2 en el menú Activar (segundo grupo opciones aparece la siguiente caja de diálogo:

Los parámetros de búsqueda se introducen en el campo 1: - la cadena objeto de la búsqueda se introduce después de la palabra Buscar:

- Picando alguna/todas de las siguientes opciones, se define el criterio de búsqueda: Como Palabra, Con Atributos, Con Fuentes.
- Confirmar significa que el sistema se detendrá y señalará la cadena en el momento que sea encontrada, siempre que el botón Confirmar esté activado.
- Al picar Comenzar se inicia la búsqueda inmediatamente a partir de la posición actual del cursor.

Los parámetros de reemplazar (si son necesarios) se introducen en el campo 2:

- La cadena que hay que reemplazar se introduce después de la palabra Reemplazar:
- Al confirmar, el sistema se detendrá al encontrar cada cadena que haya que reemplazar, siempre que esté activado.
- Al picar Comenzar se inicia inmediatamente la función reemplazar.

(9.4.2) Entrada de las cadenas de Buscar y Reemplazar

Una vez seleccionada la función ... Opción 2 en el menú Activar, se puede introducir la cadena a buscar y/o reemplazar. El cursor señala el punto de comienzo de una entrada. Las fuentes que estén actualmente cargadas en las teclas [N],[A] y [C] están disponibles mediante el uso de estas teclas. Si necesita usar cualquier otra fuente, tendrá que abandonar la caja de diálogo, cargar la fuente en cuestión y volver a la caja de diálogo e introducir la cadena requerida.

Cualquier error producido al introducir el texto en estas áreas puede borrarse con la tecla Backspace. Los espacios se introducen con la barra espaciadora. De nuevo están aquí disponibles las teclas [C] y [S] para ser usadas en unión de la barra espaciadora. Las teclas de dirección no pueden ser usadas en este caso.

Para moverse desde el área Buscar de la caja de diálogo, a la de Reemplazar, pique Reemplazar con el ratón o, use la tecla \downarrow . Para regresar al área Buscar, aplíquese lo contrario.

(9.4.3) El Criterio de Búsqueda

En el criterio de búsqueda se usan las opciones Como Palabra, Con Atributos y Con Fuentes. Estos pueden conmutarse independientemente o combinados picando en la(s) opción(es) requerida(s) en la caja de diálogo -ver (9.4.1).

Si se encuentra activada Como Palabra, la palabra buscada debe corresponder textualmente a la palabra de la cadena. Los espacios de más de 3/90 de pulg., así como las figuras, signos de puntuación y corchetes, son reconocidos como principios o finales de palabras. Si no se haya activa, se considerará, para cumplir con la cadena, a una palabra que contenga la cadena en cuestión.

Estando activado Con Atributos, se buscan los atributos de caracteres que se hayan introducido con la cadena de caracteres, así como la parte textual de la misma.

Con Fuentes activo, las fuentes usadas son comprobadas durante la operación de buscar y reemplazar. En este caso, una cadena de caracteres sólo será reconocida si la cadena buscada se equipara con las fuentes usadas. De otro modo, las fuentes no se toman en cuenta.

Ejemplos:

- 1) Si están activos Con Atributos y Con Fuentes, serán reconocidos tanto "Signum" como "Signum" como correspondientes con la cadena buscada.
- 2) si está activo Con Atributos pero no Con Fuentes, sólo será reconocido "Signum",o,
- 3) si no están activos ninguno de los anteriores, serán reconocidos ambos "Signum" y "Signum".

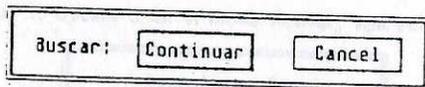
(9.4.4) *Búsqueda*

- Pique Buscar en el menú Activar.

o:

- teclee la cadena a buscar en la caja de diálogo y luego
- pique Comenzar en el campo -ver (9.4.1).

En ambos métodos anteriores, Signum busca la cadena de búsqueda introducida, en el área de trabajo seleccionada (ver AREAS TRABAJO: en la banda de función de la base de la pantalla). Básicamente, esto sólo trabaja sobre las líneas principales cuyo botón de atributo TEXTO esté activado. El cursor se detendrá al comienzo de la cadena tan pronto como la encuentre. Si el botón de confirmar no está activado, aparece el siguiente diálogo:



Si pica Continuar, la búsqueda seguirá hacia el siguiente caso que concuerde. Cancel abortará el proceso de búsqueda. El botón de confirmación le permite, por tanto parar en cada caso o, se puede hacer que corra a lo largo del área de trabajo ininterrumpida.

La búsqueda puede abandonarse en cualquier momento manteniendo pulsado el botón derecho del ratón.

(9.4.5) *Reemplazar*

- Pique reemplazar en el menú Activar

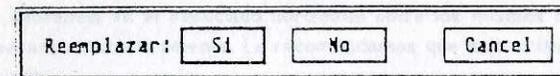
o:

- pique ... Opción 2 en el menú Activar,
- teclee las cadenas a buscar y a reemplazar y
- pique Comenzar en el campo -ver (9.4.1).

El sistema busca ahora en el área de trabajo una concordancia de la cadena de búsqueda introducida en el campo de (9.4.1). De nuevo, sólo se comprobarán las líneas principales con el atributo TEXTO activo. Tan pronto como se halla un caso de concordancia con la cadena de búsqueda, ocurrirá una de dos cosas, dependiendo de la condición del botón de Confirmar en la sección de Reemplazar , de la caja de diálogo:

Si no está activa la Confirmación, cada caso de concordancia hallado será reemplazado automáticamente por la cadena de reemplazar, a lo largo del área de trabajo definida en AREA TRABAJO: o,

Si la Confirmación está activada, al encontrar una concordancia, el sistema pide una respuesta del usuario, apareciendo el siguiente diálogo:



Puede reemplazar la cadena buscada con la cadena de reemplazar picando SI, u optar por no reemplazarlo con No, o Cancelar la operación de reemplazar. Si tecléase Si, la cadena sería reemplazada. Adicionalmente el programa se mueve entonces hasta la siguiente concordancia, donde se vuelve a repetir el proceso. Usando las respuestas SI/No puede buscar y reemplazar selectivamente.

Si el botón de confirmar está desactivado, tendrá lugar una búsqueda y sustitución globales en cada concordancia que se encuentre.

La función se puede abortar en cualquier momento manteniendo pulsado el botón derecho del ratón.

Los atributos y fuentes también disponen de una regla que se emplea en el mecanismo de reemplazar, desde el punto de vista de la búsqueda:

Si está activado Con Atributos, los atributos de la cadena de sustitución no son alterados de ningún modo. Si es cierto lo contrario, deben concordar tanto los atributos como las fuentes.

(9.4.6) *Ejemplo*

Se ha de reemplazar el nombre "Miguel" por el nombre "Juan". Las entradas de la caja de diálogo (9.4.1) son así:

Buscar: Miguel (Grofte & normal)
 Reemplazar : Juan (Antikro2 & subrayada).

Con el criterio de búsqueda instalado a : Nada activo = -/-
 Con Atributos = A
 Con Fuentes = F
 Con Atributos y Fuentes = A/F

el mecanismo buscar/reemplazar trabajará del siguiente modo:

	-/-	A	F	A/F
Miguel	Juan	<u>Juan</u>	Juan	<u>Juan</u>
Miguel	Juan	----	Jaan	----
Miguel	Juan	<u>Juan</u>	----	----
Miguel	Juan	----	----	----

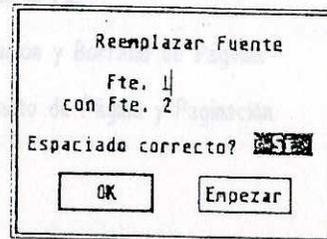
Lea la tabla de izquierda a derecha. "----" indica que no ha tenido lugar la sustitución.

Finalmente, como habrá observado, nos hemos referido a palabras en lugar de a frases cuando comentamos la búsqueda y sustitución. También se pueden buscar y/o sustituir frases, al igual que palabras. La longitud máxima de una cadena puede ser de hasta 92 caracteres. La cantidad total depende del ancho de los caracteres de la cadena, ya que trabajamos (generalmente) con espaciado proporcional.

9.5 Reemplazar Fuentes

(9.5.1) Introducir las Opciones

Al seleccionar la ... Opción 3 en el menú Activar, aparece la siguiente caja de diálogo:



Se pueden introducir tres parámetros - el número de la fuente actual, el número de la fuente objetivo y, también si se han de reemplazar o no las diferencias de espaciado entre las dos fuentes (si hubiese alguna). Los números de las fuentes son tomados del Listado de Fuentes que se encuentran en Opciones Fuente del menú Parámetros - ver (2.1.3).

Se puede comenzar la operación desde el interior de la caja de diálogo picando Comenzar o, picando OK y luego picando Reemplazar Fuente en el menú Activar.

(9.5.2) Procedimiento de Reemplazar Fuentes

- Seleccione Reemplazar Fuente del menú Activar
- o
- seleccione la ... Opción 3 en el menú Activar y
- pique Comenzar.

El movimiento anterior supone que seleccionó los números de fuentes que desea cambiar así como el espaciado (si también decide cambiarlo).

Todos los caracteres de la fuente actual serán reemplazados por las fuentes nuevas, siempre que todos los caracteres estén definidos. Si está activada la corrección de espacios, cualquier diferencia en el espaciado horizontal entre los mismos caracteres de las dos fuentes se compensará automáticamente. Le recomendamos que deje activada la capacidad de corrección de espaciado.

La sustitución de fuentes trabaja sobre líneas protegidas así como sobre líneas TEXTO. Sin embargo, la corrección del espaciado no se lleva a cabo en las líneas protegidas.

Si hubiese alguna desigualdad entre el número de los caracteres definidos entre las fuentes original y sustitutora, se mostraría en mensaje a este efecto.

Como de costumbre, esta función puede abortarse en cualquier momento manteniendo pulsada la tecla derecha del ratón.

III.10. Organización de Página

10.1	Notas al Pie	115
10.2	Creación y Borrado de Páginas	119
10.3	Formato de Página y Paginación	120

10.1 Notas al Pie

(10.1.1) El Área Textual de una Página

Cada página consiste en tres áreas - la cabecera, el área textual principal y el pie de página - ver (1.2.2). Las longitudes de estas áreas individuales se introducen en la opción Std. Instalar Página del menú Parámetros y en Márgenes Actuales, del mismo menú -ver sección 8.2.

Una vez activado el pie de página, el sistema no obedece más al tamaño del pie como se especificó en las opciones descritas anteriormente. En su lugar, resuelve el tamaño del pie de página en función del tamaño de las notas al pie, ya que el sistema siempre conserva las notas al pie y sus referencias en la misma página.

Las tres áreas están lógicamente y físicamente separadas unas de otras de modo que sólo se puede ir de un área a otra mediante instrucciones específicas - ver (3.2). Con esto se previenen invasiones inintencionadas.

Las cabeceras se reservan para colocar cabeceras de capítulos, etc. Si decidiera poner aquí las numeraciones de páginas, aparecerían en la primera línea de la cabecera.

El área textual, como su nombre implica, es la parte de la página para teclear texto y para secciones de imágenes, etc.

El área del pie de página está reservada para notas al pie y para la numeración de páginas.

(10.1.2) El Concepto de Notas al Pie

Cuando se han de usar notas al pie, el sistema debe ser avisado de ello. La opción Notas al Pie en el menú Formato indicará (con un bastoncillo al margen) si están o no en uso las notas al pie. Para conmutar Notas al Pie, señale la opción con el puntero y piqueta.

La inserción de notas al pie influye en el modo en que son manejadas las páginas. En este sentido, los pies controlan el final del marcado de página, así como son importantes cuando se va a instalar la página - ver (10.2 y 10.3). Cuando se activa el pie de página y acontece un tipo de paginación (uniendo o cortando), tiene lugar la secuencia siguiente:

Durante la unión, los pies de ambas páginas que se van a unir, se mezclan en uno y sus valores combinados conforman el área del nuevo pie de página;

Durante la paginación, los pies son enviados dentro del área del pie de cada página mientras están siendo procesadas. Cada página es entonces comprobada para asegurar

que las notas al pie y el texto al que se refiere (mediante el uso de marcas de referencia) se mantienen siempre juntos en la misma página.

Lo mismo que el sistema comprende y reconoce esto, las marcas deben ser reconocibles de manera que no pueden ser simplemente figuras - ver (10.1.3) y (10.1.4). Aparece una pequeña 'F' en pantalla debajo de cada número de nota al pie, con objeto de distinguirlo de un número normal (17). Esta marca no se imprime.

El manejo de las notas al pie debe tener la habilidad de incrementar y disminuir los números de referencia de las notas al pie cuando éstas son añadidas o borradas durante las sesiones de edición - ver (10.1.6).

(10.1.3) *Situar una Referencia de Nota al Pie*

- Coloque el cursor en la posición deseada,
- pique ... Instalar Referencias en el menú Formato
- teclee el número de la nota al pie y
- pulse Return.

Cuando teclee el número de la nota, cada figura del número tendrá una pequeña 'F' asociada a ella.

(10.1.4) *Teclear una Marca de Nota al Pie*

- Seleccione Pie en el menú Página,
- sitúe el cursor en la posición requerida (siempre sobre una línea principal con TEXTO activo) y
- pique ... Marcar Referencias en el menú Formato.
- Teclee ahora el número de la nota al pie,
- pulse Return y
- teclee el texto de la nota al pie.

Todas las notas al pie deben residir dentro de los límites del pie, de modo que la paginación pueda llevarse a cabo correctamente. Esto es por lo que es esencial colocar inicialmente el cursor dentro del área de pie de página.

Las marcas de las notas al pie en el área del pie deben ser las mismas que las marcas a las que se refieren. Un número de nota al pie del área de pie de página, debe ser la primera entrada de una línea principal donde se introduzca texto normalmente. Estas líneas realmente también llevarían un atributo de párrafo de modo que cada nota al pie es un párrafo a partir de entonces.

(10.1.5) *Marcar un Número de Referencia Existente*

- Coloque el cursor sobre o inmediatamente después del número y
- seleccione ... Marcar Referencias del menú Formato o pulse Esc n.

El número sobre o antes de la posición del cursor llevará ahora la marca que indica que es un número de referencia de nota al pie.

Como consecuencia de este modo adicional de anotar referencias (en lugar de (10.1.3) y (10.1.4)), son también válidas por lo tanto las siguientes instrucciones:

- Pique ... Instalar Referencias y teclee el número de nota al pie o
- teclee el número y pique ... Marcar Referencias o
- teclee el número y pulse Esc n.

(Cambiar los Números de las Notas)

- Pique ... Parámetros en el menú Formato y teclee el primer número que hay que alterar.
- teclee la cantidad de notas al pie adicionales o borradas.
- pique Incrementar o Disminuir y
- pique OK o Cancelar - según lo que desee.

Las notas al pie y sus referencias deben introducirse en orden ascendente. Para que pueda incrementar o borrar notas, ha de haber una capacidad que permita que los números de las notas sean incrementados o disminuidos consecuentemente. A continuación la explicación detallada de esta rutina:

Después de seleccionar ... Parámetros en el menú Formato, aparece el diálogo:

The dialog box is titled "Numeración al Pie". It has two main sections. The first section is "Numeración al Pie" and contains the text "Número comienzo" followed by the number "1" and "por" followed by the number "1". Below this are two buttons: "Ascendente" and "Descendente". The second section is "Distancia a Fin de Página" and contains the text "1/18 Pulgadas". At the bottom of the dialog are two buttons: "OK" and "Cancel".

El campo \square se usa para alterar los números de las notas al pie. Aquí es donde se introduce el primer número a ser cambiado, seguido por el número de cambios.

Si pica ahora sobre Incrementar, todos los números de notas al pie y sus referencias respectivas se incrementarán el número de cambios especificados, comenzando en el número definido en la primera línea de la caja de diálogo.

Lo mismo se aplica, pero al revés, para los números en disminución.

Una vez comenzada esta operación, el sistema continuará para cambiar los números desde el primer número especificado hasta el final del capítulo actual.

Ejemplo:

Un capítulo contiene notas al pie de la 1 a la 7 inclusive. Posteriormente son añadidas dos notas entre las notas 3 y 4. El Número de Comienzo es instalado ahora a 4 y aparte, instalado a 2. Luego se activa Incrementar, seguido de OK. Los números 4 al 7 son incrementados en dos el resto del capítulo. Los números 3 y 4 pueden usarse ahora como números de notas al pie.

(10.1.7) Espaciado de las Notas al Pie

Cuando se alojan notas al pie en un documento, siempre son corregidos y conservados con sus referencias cuando tiene lugar un formateo o una paginación.

Después de seleccionar ... Parámetros en el menú Formato, verá la caja de diálogo Distancia a Fin de Página. Esto determina a qué distancia del final de la página estará la última línea de la última nota al pie.

Este valor es importante si decide colocar la numeración de página en la base de la página, ya que ésta se sitúa siempre en la última línea del pie de página.

10.2 Creación y Borrado de Páginas

(10.2.1) Creación de una Nueva Página

- Pique Nueva Página Antes o Después en el menú Página.

Después de usar cualquiera de estas opciones, se insertará una nueva página encima o debajo de la página que se muestra actualmente, dependiendo de la opción elegida. Esta nueva página estará formateada como sigue: Los valores de las áreas de la cabecera y el pie de página se toman de Std. Instalar Página en el menú Parámetros -ver (8.2.3).

El área textual de la página contiene una línea principal y algunas líneas de pantalla (1/54 de pulgada). Por tanto la página es considerablemente más corta que el valor en la opción Std. Instalar Página. Esto no tiene ninguna importancia ya que, cuando se tecléa o se pulsa Return, la página comienza a crecer, dependiendo de la cantidad de trabajo que haga en la página. Al picar la opción Formato Página en el menú Formato, la página mostrada actualmente adoptará la longitud mostrada en la opción Std. Instalar Página.

También se pueden crear nuevas páginas de otros modos, tales como : durante Instalar Página o al insertar un documento Signum o uno ASCII.

Un documento puede contener un máximo de 100 páginas, prescindiendo de la memoria interna de su ST. Si se encontrase cerca de este límite, el sistema le avisará para que salve.

(10.2.2) Borrar el Área Textual de una Página

- Pique la opción Limpiar Página en el menú Página o, "arrastre" la palabra PAGINA de AREAS TRABAJO: a la papelera - ver (7.2.2).

Hay una diferencia esencial entre estas dos opciones; es esta: usando la primera opción se borrará todo el contenido textual de la página, mientras que con la segunda opción se borrará la página desde el punto del cursor hasta el final del área textual de la página. En ambos casos, la cabecera y el pie de página no son quitados.

Si es activada la opción del sistema "Confirmar Borrado Página, recibirá un mensaje en pantalla cuando se invoquen cualquiera de las funciones anteriores, dándole, por tanto la oportunidad de cambiar su decisión si lo desea.

(10.2.3) Borrar una Página Completa

- Pique Quitar Toda la Página en el menú Página.

La página que se ve actualmente será borrada de la pantalla, incluyendo cabecera y pie. De nuevo, si está activado "Confirmar Borrado Página", se mostrará un mensaje de aviso -ver (14.1).

10.3 Formateo de Página y Paginación

(10.3.1) General

Durante el procesamiento de página, las longitudes de éstas cambian constantemente. Inicialmente la página es pequeña. Luego se expande a medida que se va introduciendo texto e imágenes, y puede reducirse o expandirse después durante la edición, cuando se cambien palabras, caracteres, líneas y párrafos.

Antes de imprimir un documento, deberían conformarse todas las páginas de ese documento a la longitud especificada en Std. Instalar Página en el menú Parmetros. Esto quiere decir el ajuste del final de cada página para adaptarse al estandar instalado para el documento en cuestión.

Esta operación se puede realizar manualmente, en cuyo caso el usuario puede decidir dónde situar la marca de fin de página. Aunque de modo más común, el sistema hará la tarea por usted. En primer lugar, une todas las páginas (si el documento estuviera dividido de algún modo en páginas) y luego sugiere donde deberían estar los finales correctos, sobre las bases de un página a página, y finalmente le da al usuario la opción de aceptar los finales sugeridos, o elegir alternativas.

El modo en que se disponen los pies de página depende de si está o no activado el manejo de Notas al Pie - ver (10.1).

(10.3.2) Unión de Páginas

- Pique Juntar Páginas en el menú Página.

El sistema une la página actual a la siguiente y las áreas textuales de ambas quedan unidas.

Si el documento en cuestión estuviese usando cabeceras y pies de página, la cabecera de la que era la segunda página se almacena en un buffer temporal (no visible, pero no perdido). Si después de la edición siguiente, esta nueva larga página es repaginada, la cabecera que fue almacenada en el buffer temporal será repuesta en el documento en el lugar adecuado.

Si está desactivado el manejo de notas al pie, los pies de página son tratados del mismo modo que las cabeceras. Sin embargo, si está activado, entonces el manejo de notas al pie controla la posición del fin de página, uniendo y guardando primero los contenidos de ambos pies de página. Entonces, durante la repaginación siguiente, el sistema mira las notas al pie, sus longitudes, las posiciones de sus puntos de referencia en el texto y la longitud del texto, y luego decide dónde deberá estar el final de página, de modo que las notas al pie sigan con el texto al que hacen referencia.

Si las páginas que hay que unir tienen diferentes instalaciones de márgenes, los márgenes de la que es la segunda página cambiarán a los de la primera.

(10.3.3) Marcar el Final de una Página

- Coloque el cursor en la parte superior de la que va a ser la página siguiente y
- pique Paginación Manual en el menú Página

El sistema separa ahora la página mostrada actualmente, en dos páginas. El final de la página y el comienzo de la nueva se nota mediante dos líneas paralelas que corren a lo ancho de la pantalla. Las áreas de cabecera y pie de la nueva página son inicialmente blancas, pero formateadas con los tamaños de cabecera y pie - ver (10.2.1). Sin embargo existen dos excepciones a esta regla:

- 1) Si esta nueva página hubiera sido inicialmente una página, que se unió entonces a la página anterior y luego se repaginó, cualquier información de cabecera presente en la página original habría sido almacenada temporalmente. La acción de repaginar llamará a la cabecera almacenada en su posición correcta sobre la nueva página. El mismo procedimiento se aplica para una nota al pie, si estuviera presente en la página del documento original, siempre que el manejo de las notas al pie no esté activo.
- 2) Si estuviese activado el manejo de notas al pie, el sistema verifica en qué páginas están ahora las referencias de las notas al pie, y luego distribuye éstas consecuentemente. Con objeto de que pueda garantizarse que esto funcione correctamente, las notas deben estar siempre numeradas en orden ascendente.

Estas dos excepciones aseguran, por tanto, que ni las cabeceras ni los pies de página se pierdan al usar Juntar Páginas y Paginación Manual.

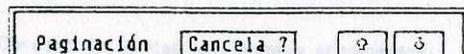
(10.3.4) Paginación Semiautomática

- Pique Paginación Semiautomática en el menú Formato.

El sistema lleva a cabo la siguiente secuencia desde la página actual hasta el final del capítulo, o documento, si no ha usado la opción Capítulo:

- Realiza un formato de página similar a (10.3.2) justo hasta que exceda la longitud de una página.
- le da la oportunidad de decidir dónde quiere que finalice la página,
- pagina como se describe en (10.3.3) a la posición elegida y
- luego la página se reforma de acuerdo con lo que haya elegido.

Durante la Paginación Semiautomática aparece la siguiente caja de diálogo en la que se toman las decisiones de paginación:



Durante la rutina de paginación, el sistema se detendrá en el punto en que, según la longitud de página que haya instalado, muestre el comienzo de la página siguiente y el cursor se coloca en la línea actual. Bien pudiera ser que la posición seleccionada del sistema no estuviera donde desea que comience la nueva página. Para alterar el comienzo de la página, ponga el puntero en el principio de página requerido y pique el botón izquierdo del ratón. Este punto que ha seleccionado se convertirá en la primera línea textual de la página siguiente.

Supongámonos ahora que, por alguna razón, necesita subir más allá de la pantalla actual para, por ejemplo, comprobar el texto anterior. Pique entonces sobre la tecla \uparrow de desplazamiento. Repita el picado y verá cómo se enrolla la pantalla. Esto significa que puede colocar el comienzo de la nueva página en cualquier lugar que desee y de este modo se elimina la restricción de comenzar una nueva página en la pantalla que se muestra actualmente.

Un punto importante es - no usar la tecla de flecha hacia abajo de la caja de diálogo para crear el comienzo de una nueva página, ya que si lo hace, habrá hecho la longitud de la página mayor que la longitud instalada, y por tanto no tendrá suficiente sitio sobre el papel actual para imprimir una página. La flecha hacia abajo está en esta caja de diálogo para que se pueda mirar abajo más allá de la pantalla actual para ver, por ejemplo, dónde comienza el párrafo siguiente, de modo que pueda tomar mejores decisiones tales como dónde desea que comience la nueva página.

Si usa el botón derecho del ratón en vez del izquierdo, la paginación será abortada una vez que haya sido cortada la página actual.

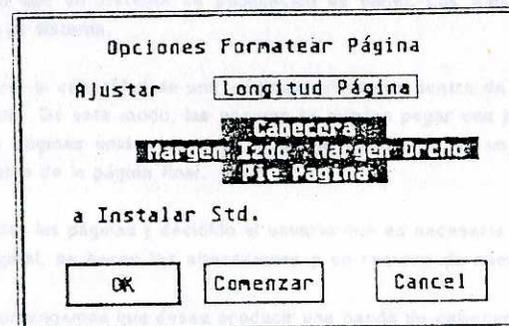
Si pica en la caja Cancelar, la paginación se aborta inmediatamente.

Asegúrese siempre de que el manejo de nota al pie se encuentra activado del modo que desea antes de empezar a correr una Paginación Semiautomática - ver (10.1.2).

(10.3.5) Opciones de Formatear Páginas

- Pique ... Opción 1 en el menú Formato.

Aparece el siguiente diálogo:



Los botones Longitud Página, Cabecera, Margen Izquierdo, Margen Derecho y Pie de Página pueden conmutarse picando el botón izquierdo del ratón cuando el puntero se encuentre dentro de la respectiva caja. Cuando se formatean las páginas - ver (10.3.6) y (10.3.7) cada parámetro activo de la caja de diálogo anterior es ajustado a la instalación estandar de página.

Cuando se deja la caja de diálogo, normalmente se usa OK. Sin embargo, si se han de mantener los valores antiguos, pique Cancelar. Si necesita que la página actual adopte los parámetros de la instalación estandar de página, pique Comenzar.

(10.3.6) Formateo de la Página Actual

- Pique Formato Página en el menú Formato.

o

- pique ... Opciones en el menú Formato y
- pique Comenzar como en (10.3.5).

La página actual será formateada ahora de acuerdo con las condiciones instaladas en la caja de diálogo que, por turno, mira los parámetros estandar de la página para obtener sus valores.

Si uno o ambos, Cabecera y Pie de Página está(n) activo(s), tomará(n) sus valores de la Instalación Estandar de Página e insertará(n) o borrará(n) líneas en blanco de sus respectivas áreas para obtener la longitud correcta.

Si está activo **Margen Izquierdo**, éste se ajusta al valor de **Instalar Página Estandar**, y la página será redimensionada de acuerdo a las necesidades.

Para el **Margen Derecho** se aplican los mismos argumentos.

Si está activa **Longitud Página**, se ajustará la página al valor instalado en **Instalar Página Estandar** mediante la inserción o el borrado de las líneas en blanco necesarias. Por supuesto, si la longitud ajustada es demasiado larga y llena con texto, el sistema entonces no borrará las líneas que tengan texto, con objeto de obtener el tamaño de página correcto. En tal caso, saldría un mensaje de aviso diciéndole que la página es demasiado larga, habiendo de repaginar entonces.

Detalles de Signa

Todas las páginas que contengan cabeceras y/o pies de página, deberían formatearse antes de la paginación. De otro modo, la cabecera y el pie podrían no aparecer en las lugares correctos al imprimir.

Si, reedita después de la paginación, generalmente sólo será necesario reformar aquellas páginas que hayan cambiado, en vez de repaginar todo el documento. Esto no es una regla de oro, pero, generalmente la edición representa pequeños y no grandes cambios. Si se hicieran cambios grandes es recomendable repaginar. Si trabaja en capítulos (o divide un documento largo en sub-documentos dentro del documento principal) y repagina, la paginación tendrá lugar a lo largo del capítulo en lugar de a través del documento completo. Esto es un modo de trabajar, tan eficiente como elegante.

Si ha activado el aviso **Están Presentes Páginas Sin Formatear**, éste aparecerá cada vez que trate de salvar un documento que contenga al menos una página formateada incorrectamente. Mientras que instale esto de modo que sea una parte del sistema de parámetros (más sobre esto después) nunca tendrá una sorpresa cuando imprima porque las cabeceras y/o los pies de página no estén donde espera que estén.

(10.3.7) Formatear un Capítulo

- Pique **Formatear Capítulo** en el menú **Formato**.

El sistema realiza el formateo de página como se describe en (10.3.6) para cada página, desde la página actual hasta el final del capítulo.

III. 11 Composición de Página

(11.1) Generalidades

En lo que se refiere a Signum como procesador de texto no maneja la instalación de página del mismo modo que un sistema de publicación de panel. Los tres párrafos siguientes describen cómo trabaja el sistema.

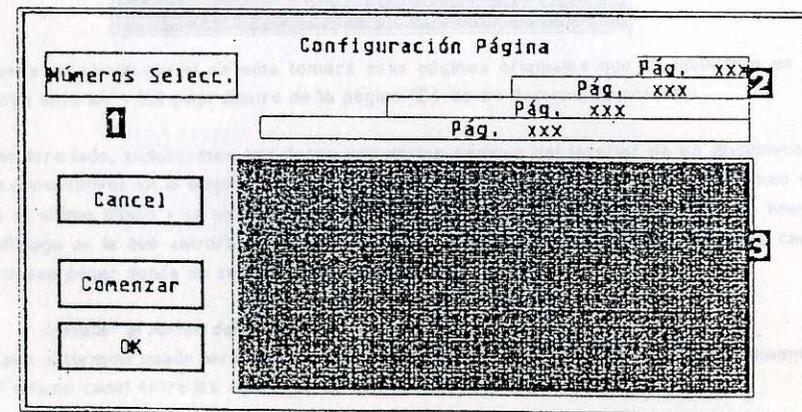
El sistema tiene la capacidad de unir páginas existentes dentro de una página en blanco predefinida por el usuario. De este modo, las páginas se pueden pegar una junto a la otra, o una bajo la otra. Todas las páginas unidas de este modo se convierten en un área (o columna de alguna descripción) dentro de la página final.

Una vez pegadas las páginas y decidido el usuario que es necesaria una edición posterior se retorna al texto original, se hacen las alteraciones y se recurre de nuevo a la instalación de página.

Por ejemplo, supongamos que desea producir una banda de cabecera y tres columnas de texto (más imágenes si fuera necesario), donde la anchura de cada columna ha de ser de dos pulgadas (las columnas no necesitan tener todas la misma anchura en la página). Se abre un documento donde finalmente habrá cinco páginas. Teclee la banda de cabecera en la página 2 (dejando en blanco la página 1), la primera columna en la página 3, la segunda columna en la página 4 y la tercera columna en la página 5. El sistema une luego esas cuatro páginas en la primera del documento.

(11.2) La Caja de Diálogo de Componer la Página

Las funciones para controlar la composición de una página se disponen con el uso de una caja de diálogo tal como aparece a continuación, después de picar **Componer Página** en el menú **Formato**:



La caja de diálogo contiene tres áreas de importancia:

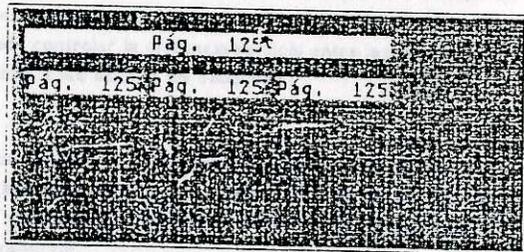
- 1 las teclas de acción: **Números Selección, Cancelar, Comenzar y OK.**
- 2 símbolos que muestran cuatro diferentes anchos de columnas y
- 3 la máscara de componer la página, dentro de la cual se coloca el diseño requerido.

(11.3) *Creación de un Diseño*

En el área 2 de la caja de diálogo hallará los símbolos que se usan para definir cuántas columnas tendrá el diseño de su página y cómo estarán organizadas. Para utilizarlos pique sobre el ancho que desee, deje pulsado el botón izquierdo del ratón mientras "arrastra" el símbolo deseado al interior del área 3. Cuando lo haya colocado de acuerdo con sus necesidades, suelte el botón.

Los símbolos existentes pueden también desplazarse dentro del área 3 y quitarse cuando no se necesiten, "arrastrando" el ratón con su botón izquierdo pulsado. Cuando se "arrastra" un símbolo fuera del área 3 en cualquier dirección, y se suelta el botón del ratón, el símbolo desaparece de la página que está creando.

Abajo se muestra una composición simple de página, conteniendo espacio para una banda de cabecera y tres columnas de idéntico ancho debajo de ella:



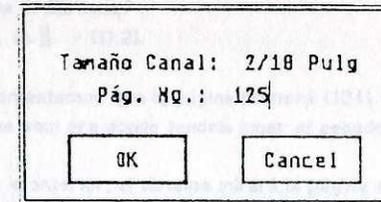
(11.4) *Selección de los Números de Página de las que crear las Columnas*

Como se comentó en (11.1) cada columna está compuesta de una página del texto original. Ahora debe introducirse el número de la página original en cada una de las posiciones de columna de modo que el sistema conozca qué página original conforma cada columna.

Hay dos modos de hacer esto:

- Pique **Selección Números** en el área 1.
- pique el botón **derecho** del ratón sobre cualquiera de los símbolos del área 3.

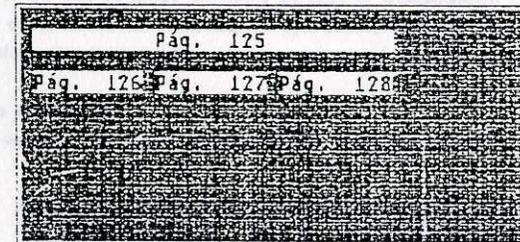
En cualquiera de los casos aparece el siguiente diálogo:



¿Recuerda que en su ejemplo original en (11.1) hablamos sobre un documento de cinco páginas, aunque sólo necesitamos una banda de cabecera y sólo tres columnas?

La razón es que la primera página es en blanco y se usará como el área dentro de la cual se pegarán las páginas originales (de las cuales hay cuatro); la banda de cabecera más tres columnas.

En primer lugar, supongamos que la banda de cabecera y las tres columnas fueron tecleadas una tras otra en el documento original. En este caso necesitamos decirle al sistema en qué página del original ha de encontrarse la banda de cabecera. En nuestro caso, sería la 125, de modo que introduzca "125" en el área **Pág. No.** como se ve en el dibujo anterior y luego pique OK. Ahora la caja de diálogo queda de este modo:



Puede ver ahora que el sistema tomará esas páginas originales que se muestran en la caja de diálogo anterior y las pega dentro de la página 124 de su documento actual.

Por otro lado, supongamos que desea unir varias páginas del interior de un documento, que no eran consecutivas en el original. En este caso, se señala las áreas de las páginas como se muestra en el último dibujo y se pica el botón derecho del ratón. Con esto se traerá de nuevo la caja de diálogo en la que entrará el número de página requerido. Esto lo repetirá para cada página que desee pegar donde no se encuentren correlativas.

(11.5) *Instalar el Ancho del Canal*

Caes el término usado para describir el ancho horizontal entre columnas. Signum siempre mantiene el mismo canal entre las columnas de una misma página.

- Pique sobre uno de los símbolos de página en el área  con el botón derecho del ratón.

Aparece ahora la caja de diálogo que contiene el canal y la numeración de página. Entre el tamaño de canal que desee y pique OK. Recuerde siempre que el tamaño del canal es un valor global y determina la distancia entre columnas vecinas.

Cuando se lleva a cabo el pegado, la columna de la izquierda se coloca siempre al final del margen izquierdo - es decir, siempre a cero.

(11.5) Cómo Formatear Páginas para Composición de Página

Al usar la composición de página, las áreas de cabecera y pie de página de las páginas originales son ignoradas (11.7) y sólo se usan las áreas textuales de dichas páginas.

Como el margen derecho determina el ancho de la columna, instale siempre el margen izquierdo de las páginas originales a cero. Estos parámetros deberían introducirse en estas páginas por medio de la opción **Márgenes Actuales** del menú parámetros, de manera que los parámetros se refieran a cada página original individual. Así, cuando teclee texto en estas páginas originales, adoptarán el ancho de la columna final.

La longitud textual de la página es el factor de decisión en lo que concierne a la longitud de una columna. Todas las líneas en blanco en la parte superior o inferior de la página, formarán los mismos espacios en blanco en la formación de páginas. Por tanto, al usar la capacidad de 'línea en blanco' se puede controlar la distancia vertical entre las columnas, así como determinar la distancia de las columnas a las bandas de cabecera.

Ejemplo:

En lo instalado en (11.4) el texto es desplegado sobre tres columnas y éstas se sitúan debajo de la banda de cabecera. La página 125 del documento original contiene la banda de cabecera, mientras que las páginas 126, 127 y 128 contienen las columnas 124, 125 y 126 respectivamente.

Supongamos que necesita que la instalación quede formateada teniendo cada columna una anchura de 2 pulgadas, con un canal de 2/10 de pulgadas. Las páginas 126 a 128 del documento original deberán por tanto tener instalados sus márgenes derechos a 2 pulgadas para crear el ancho de columna correcto al teclear - ver (11.5). El canal deberá instalarse a 2/10 pulgadas. La banda de cabecera debería tener, por tanto, un margen derecho de 6.4 pulgadas. ¿Por qué? Tres columnas de 2 pulgadas de ancho cada una, más los dos canales a 0.2 pulgadas da 6.4 pulgadas.

(11.7) ¿Cómo Pega el Sistema?

- Pique Start en  - (11.2).

Recordará que comentamos que la página primera (124) del original se dejaba en blanco y que esto era debido a que aquí era donde tendría lugar el pegado.

Después de picar lo anterior, el sistema mirará la página en blanco. Si hubiera algún texto en esa primera página (124), será borrado. Una vez hecho esto, cada página es copiada en esta página en blanco con la configuración determinada en la caja de instalar columnas.

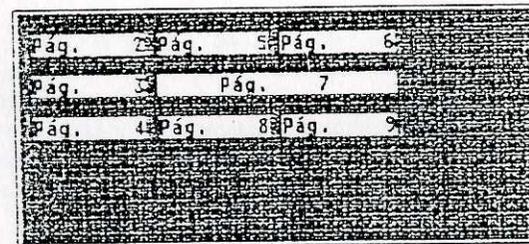
Las páginas originales individuales son colocadas en su posición en el orden numérico especificado en la caja de diálogo de instalar las columnas - ver (11.4). De modo que en nuestro ejemplo, la página 125 se pega primero, seguido de las 3, 4 y luego la 5.

El modo en que esto funciona es relativamente simple. Cuando se le indica al sistema que comience a pegar, éste mira a cada página original individual y la mide. Luego coloca esa medida en la página en blanco y la reserva. Este proceso continua hasta que las páginas requeridas han sido medidas y se ha reservado espacio para ellas en la página en blanco, que se convertirá en la página de diseño. Cada bloque (o columna) de texto es copiada en su posición correcta.

El acumulador se usa de modo intensivo durante la Composición de Página, y por tanto, todo lo que estuviera en él antes de comenzar la operación, será borrado y además, el sistema limpia el acumulador después de la terminación de un comando de Componer Página.

(11.8) Diseño Complejo

Finalmente, veamos un diseño más complejo y observemos cómo lo maneja el sistema.



Las páginas originales se han teclado desde la 2 en adelante, dejando la página 1 en blanco para que en ella sean pegadas las diferentes páginas.

La página 2 se copiará en la esquina superior izquierda de la página 1, seguida de la página 3 bajo ella, con las líneas en blanco al final de la página 2 dando la separación del columnado vertical. La página 4 se situará bajo la página 3 y las líneas en blanco de la página 3 proporcionarán la separación entre las 3 y 4. Ahora la primera columna se ha colocado en su posición final.

A continuación, la posición de la página 5 es calculada observando el margen derecho de la primera columna, más el canal. El sistema también desprecia esta columna esta columna para ver si hay una columna más ancha, que en nuestro ejemplo es la columna 7. De este modo, ahora sabe que la columna situada bajo la página 5 es de mayor anchura que la 5, así la pone en su posición horizontal. Ahora mira a la página 6 y ve que la puede situar junto a la página 5, que haría, como es el modo normal de lectura en este ejemplo, que fuera de la página 5 a la 6, ya que la página 7 es significativamente más ancha. En nuestro ejemplo, es una banda de cabecera. Así las páginas 5, 6 y 7 son colocadas ahora en su posición.

La página 8 se colocará bajo la 7 y luego la 9 se copiará bajo la 7, a la derecha de la 8, separada por el ancho de un canal.

Una palabra de consuelo - ha llevado bastante más tiempo escribir esta sección, que el que lleva actualmente hacer el ejemplo anterior.

III. 12 El Macro

(12.1) El Concepto de Macro

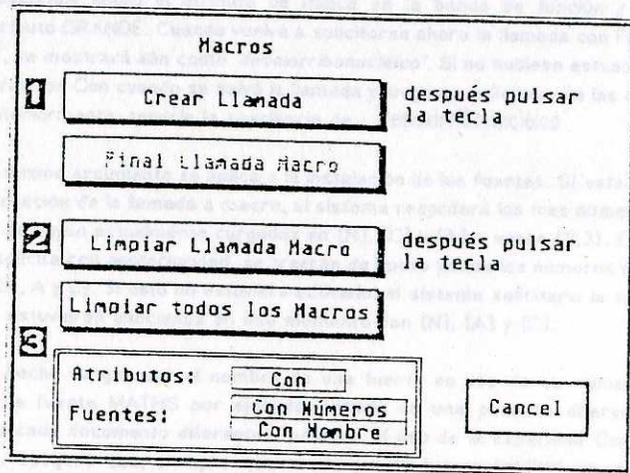
En el sistema se puede almacenar cualquier secuencia de teclas para ser rellamada luego de modo muy simple cuando sea necesaria. Este sistema de recordar secuencia de teclas se denomina generalmente como "Programación secuencial de teclas" o "Macro".

Antes de que pueda rellamarse un macro ha de ser entrado en el sistema - ver (12.2). Cada tecla puede tener cargado en ella dos macros - uno en la posición de mayúsculas y otro en la de minúsculas. La única excepción a esto son las diez teclas de función -F1 a F10. Por tanto, pueden manejarse simultáneamente hasta 130 macros.

Los macros definidos se pueden guardar en ficheros y pueden cargarse como y cuando sean necesarios. Por lo tanto, los macros pueden considerarse correctamente como una característica del sistema, que es definible en cualquier momento, pueden salvarse, ignorarse o rellamarse. Hay más sobre esto en (13.4).

(12.2) *La Caja de Diálogo de Macros*

Cuando se selecciona **Macros** en el menú **Función**, se muestra la siguiente caja de diálogo:



Contiene las siguientes áreas:

- los botones necesarios para crear macros (1)
- los botones necesarios para borrar macros (2) y
- un campo donde conmutar los atributos y fuentes que hay que guardar (3).

(12.3) *Creación de un Macro*

- Pique **Macros** en el menú **Funciones**.
- seleccione los atributos, etc. que desea guardar con el macro que va a crear
- pique **Crear Llamada** en (1) de (12.2.2),
- pulse la tecla bajo la que desea almacenar el macro (use [S] si lo desea) y luego regrese a la escena de trabajo donde ...
- habrá de introducir la secuencia de teclas que necesita para confeccionar la llamada del macro
- pique **Macro** de nuevo en el menú **Funciones** y
- pique **Final Llamada Macro** en (2) de (12.2.2).

Después de haber picado el botón **Crear Llamada**, se pulsa la tecla bajo la cual desea que se guarde el macro que va a crear.

Hay 65 teclas a su disposición y usando las formas mayúsculas y minúsculas, se pueden crear 130 llamadas diferentes. Si se pulsa una tecla ilegal, la función macro se aborta inmediatamente. Si se trata de usar una tecla que ya contiene asignada un macro, el sistema le advertirá de este hecho.

Después de pulsar una tecla en uso, pero no ocupada aún, la caja de diálogo desaparece y es reemplazada por la pantalla de trabajo, con el cursor en la posición que tenía cuando invocó la función Macro. Cada pulsación, a partir de este punto en adelante, será considerada por el sistema como parte de una llamada macro. El sistema puede también almacenar las secuencias de Escape. También es posible programar una llamada macro para llamar a otra llamada macro cuando se ejecute la primera - ver (12.4). Tan pronto como se invoca la función Macro aparece la letra 'P' en la esquina superior derecha de la pantalla.

Una llamada macro está completa cuando ha introducido la cadena, ha rellamado a Macro en el menú **Función** y ha picado en el botón **Fin Llamada Macro** en la caja de diálogo **Macro**.

(12.4) *Solicitar una Llamada Macro*

- Pulse la tecla de función F1 y
- pulse la tecla en la que está almacenada la llamada que desea.

Siempre que la tecla seleccionada contenga una llamada, ésta es rellamada a la pantalla, comenzando en la posición actual del cursor. Una nota de precaución - por favor, verifique el status de los botones de atributo de caracteres en la banda de función. Más sobre esto en (12.5).

Como ya se mencionó, una llamada macro puede ser también llamada por otra llamada - véase (12.3).

(12.5) *La Razón y el Efecto de 3 en la Caja de Diálogo Macro*

Los parámetros Macro consisten en Atributos (con o sin) y Fuentes (con o sin sus nombres y/o números). Esto significa que la instalación actual de atributo y el espaciado actual de línea, se puede guardar también si fuera necesario. También se puede obligar a los macros a ser sensibles a las fuentes, bien por su número actual en el listado de fuentes, o bien más específicamente por su nombre.

Si está activo **Con Atributos**, el sistema recordará el status de atributo de carácter de la llamada como si hubiera sido introducida y guardada esa información con la llamada. Los atributos son: todos los atributos de carácter de la banda de función, las líneas índice, la anchura de los caracteres en blanco y el espaciado de palabras. Si las condiciones de estos atributos se guardan, se activarán de nuevo cuando sea solicitada la llamada en la que están guardadas.

Si **Con Atributos** está inactivo, el sistema no reconocerá las condiciones bajo las que se almacenó la llamada y al solicitar ésta, se adoptarán los atributos de la instalación actual en pantalla.

Ejemplo:

La tecla 'd' contiene la llamada 'desoxirribonucleico' con **Con Atributos** activado. Desinstale ahora el atributo de itállica en la banda de función y active el botón del atributo GRANDE. Cuando vuelva a solicitarse ahora la llamada con F1, seguido de la tecla 'd', se mostrará aún como 'desoxirribonucleico'. Si no hubiese estado activado el botón de atributos **Con** cuando se salvó la llamada y luego se solicitase en las condiciones descritas anteriormente, tendría la apariencia de : 'desoxirribonucleico'.

El mismo argumento se aplica a la instalación de las fuentes. Si está activo **Con Números** durante la creación de la llamada a macro, el sistema recordará los tres números del listado de las fuentes que se hayan actualmente cargadas en [N], [C] y [A] - véase (2.3). Entonces, cuando esa llamada se solicita con posterioridad, se traerán de nuevo juntos los números de las fuentes con las tres teclas (N, A y C). Si esto no estuviera activado, el sistema solicitaría la llamada y aplicaría las fuentes que estuvieran asociadas en ese momento con [N], [A] y [C].

El hecho de guardar el nombre de una fuente en vez de su número adquiere un gran significado. La fuente MATHS por ejemplo, estaría en una posición diferente en el listado de fuentes para cada documento diferente. Por esto, el uso de la capacidad **Con Nombre** al guardar una llamada, asegura que, siempre que se cargue la fuente MATHS en cualquier posición del listado de fuentes, cuando se solicite la llamada, el sistema podrá hallar la fuente para aplicarla a la llamada macro.

(12.6) **Limpiar una Llamada Macro**

- Pique **Macro** en el menú **Funciones**.
- pique **Limpiar Llamada Macro** y
- pulse la tecla cuya llamada desea borrar (no olvide la tecla shift).

La llamada es quitada del buffer interno para macros. En este estado no se borra del disco, de aquí el uso de la palabra "Quitar" a diferencia de la palabra "Borrar".

(12.7) **Quitar Todas las Llamadas Macro**

- Pique **Macro** en el menú **Funciones** y
- pique **Limpiar Todos los Macros**.

El sistema necesitará confirmación de que realmente desea quitar todas las llamadas. Al hacerlo, se quitarán todas las llamadas.

(12.8) **Información sobre el Status de Macros en cualquier Momento Dado**

Después de seleccionar **Macro** en el menú **Info**, aparece una caja de diálogo mostrando el status actual del buffer interno usado por la función de macros.

Siempre que muestre una fuente, puede ver qué tecla es la que está programada, ya que lleva una pequeña 'p' sobre la tecla. Una 'p' a la izquierda de la tecla indica que está programada la minúscula, mientras que si está a la derecha de la tecla, estará programada la mayúscula.

(12.9) **Cargar/Salvar Ficheros de Macros**

Puede tener tantos ficheros de macros diferentes como necesite, mientras que tenga suficiente espacio en el disco. Puede denominarlos como desee. Se refieren a materias de asuntos específicos y puede llamarlos luego como y cuando los necesite. Más información en "Multi-Macros" en (13.4).

Analizar el Sistema	37
Cargar/Salvar Documentos	138
Cargar/Quitar Ficheros ASCII	143
Cargar/Salvar de otros Procesadores	146

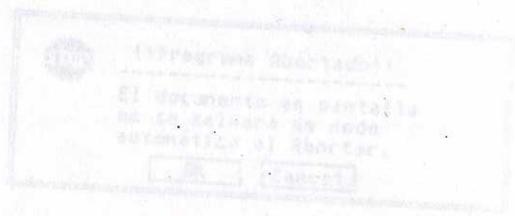
13.1 Abandonar el Sistema

Hay tres modos diferentes de abandonar el procesador de documentos. La primera es abortar la ejecución de SALT y lo hace directamente a los niveles de impresión de un procesador de documentos.

13.1.1 Abortar

Presione Abortar en el menú Fichero.

Siempre que no haya modificado el documento que está actualmente cargado, el sistema volverá inmediatamente al Panel. Si ha modificado el documento, aparecerá el siguiente mensaje:



Si pulsa ahora OK, el documento cargado ahora no se salvará ni cargará al salir. Pulse Cancelar y vuelva al documento.

13.1.2 Salir

Presione Salir en el menú Fichero.

Si se ha llevado a cabo, desde que se cargó el último documento, alguna operación que haya almacenado el documento en la memoria principal, el programa termina inmediatamente y vuelve al Panel.

De otro modo, el documento cargado actualmente se recopila antes de salir. A menos que el sistema tenga dificultades al salvar, volverá al Panel.

El nombre del documento actual es el nombre que se le dio desde el inicio. En el caso de un documento ya existente, o, en caso de un nuevo documento, es el nombre que se le dio. Si se va de cambiar el nombre del documento actual durante el proceso de salvarlo, aparecerá una ventana para Salvar Como... en el menú Fichero - ver (13.2.4). Este método de salvar un documento existente se conoce como "guardar un nuevo nombre".

El nombre del documento actual puede verse al seleccionar General en el menú Info.

Traducción: Carlos Garay Alvarez

13.1.3 Carga del Programa de Impresión desde el Procesador de Documentos

Presione Cargar en el menú Fichero.

III. 13 Cargar/Salvar/Salir

El sistema de impresión funciona como tal ADMS - ver (13.1.2), y a continuación carga el programa de impresión.

Al cargarlo, este programa, el sistema carga el último documento que estaba en pantalla para que pueda imprimirlo después.

13.1	Abandonar el Sistema	137
13.2	Cargar/Salvar Documentos	139
13.3	Salvar/Insertar Ficheros ASCII	143
13.4	Carga/Salvado de otros Parámetros	145

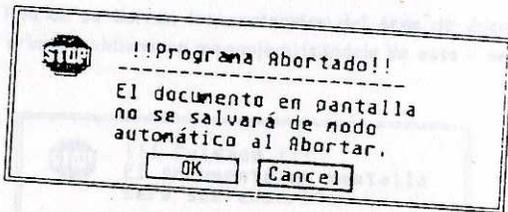
13.1 Abandonar el Sistema

Hay tres modos diferentes de abandonar el procesador de documentos. La primera es **Abortar**, la segunda es **Salir** y la tercera es ir directamente a las rutinas de impresión desde el procesador de documentos.

(13.1.1) **Abortar**

- Pique **Abortar** en el menú **Fichero**.

Siempre que no haya modificado el documento que está actualmente cargado, el sistema volverá inmediatamente al Panel. Si ha modificado el documento, entonces el sistema mostrará el mensaje siguiente:



Si pica ahora **OK**, el documento mostrado ahora no se salvará al disco. Si desea salvarlo, pique **Cancelar** y save el documento.

(13.1.2) **Salir**

- Pique **Salir** en el menú **Fichero**.

Si no ha llevado a cabo, desde que se cargó el último documento, ninguna función que haya alterado el documento en la memoria principal, el programa termina inmediatamente y retorna al Panel.

De otro modo, el documento cargado actualmente es reescrito en el disco con su propio nombre. A menos que el sistema tenga dificultades al salvar, volverá al Panel.

El nombre del documento actual es el nombre que se solicitó desde el disco, en el caso de un documento ya existente, o, en caso de un nuevo documento, es el nombre que se introdujo. Si se va a cambiar el nombre del documento actual durante el proceso de salvarlo, entonces deberá usar **Salvar Como...** en el menú **Fichero** - ver (13.2.4). Este método de salvar un documento existente se conoce como "dejando un rastro de edición".

El nombre del documento actual puede verse al seleccionar **General** en el menú **Info**.

(13.1.3) **Carga del Programa de Impresión desde el Procesador de Documento**

- Pique sobre **→ A Impresión** en el menú **Fichero**.

El sistema se comporta exactamente como con **Adlós** - ver (13.1.2), y a continuación carga el programa de impresión.

Al cargarse este programa, el sistema carga el último documento que estaba en pantalla, para que pueda imprimirlo enseguida.

El programa de impresión debe ser alguno de los que se proporcionan para 9 o 24 agujas o para laser, cuyo nombre habrá de cambiarse a **SPRINT.PRG**. El programa debe conservarse junto con su fichero de recursos en el mismo nivel de directorio que **SIGNAL.PRG**, si el programa ha de trabajar correctamente.

Este fichero carga el documento de impresión desde el disco a la memoria principal. Se debe asegurar que el nombre actual de ese documento...

De nuevo, el sistema va un documento en pantalla cuando se va a imprimir. Se mostrará el mensaje de error visto en (13.2.1) y se tratará de que el sistema...

El procedimiento **Cargar** es como sigue: primeramente se borran los contenidos de la memoria y del procesador. Luego se carga el documento a imprimir desde las fuentes. Si las fuentes necesarias fueran diferentes de las que actualmente cargadas, o de sus posiciones, el sistema las cargará en este momento. Finalmente, se carga la información del texto y de los recursos.

Dependiendo de la carga tipo texto, el nombre del fichero de datos tomará posesión del nombre que se introdujo. Para todos los nombres y productos este es el mismo nombre. Si la carga no tuvo éxito, se mostrará un mensaje de error y el sistema creará un documento en pantalla.

La razón más común de que falle la carga de un documento es que no pueda encontrar una o varias de las fuentes que necesita ese documento. Si sucede esto, compruebe el nombre de la fuente que no se pudo cargar y asegure el nombre de memoria que el sistema pueda reconocer. Ver (13.1.2). Además, asegure que ha creado la carpeta de Panel, no se olvide de modificar el nombre del directorio en **Opciones Fichero**.

13.2 Cargar/Salvar Documentos

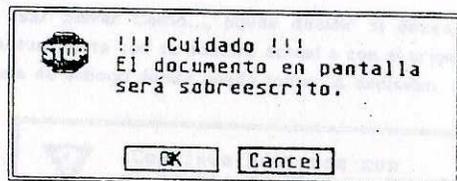
(13.2.1) Carga de un Nuevo Documento

- Pique Nuevo Documento en el menú Fichero y
- Introduzca el nombre del nuevo fichero en el Selector de Elementos.

Esto abre un nuevo nombre de fichero y espacio en la memoria principal en la que se guardará el documento recién teclado. El nombre del documento siempre debería llevar una extensión .SDO.

¡ Precaución !

Al usar esta función se borran los contenidos del área de documento de la memoria principal. Sin embargo, primero obtiene un mensaje avisándole de esto - de este modo:



Este mensaje aparecerá si se ha modificado el documento actual de algún modo desde que fue cargado del disco.

Pique OK o Cancelar según sus necesidades. Si elije Cancelar, generalmente es porque le gustaría salvar el documento actual antes de continuar, en cuyo caso el documento actual permanece en memoria y por tanto en pantalla, para que pueda salvarlo usando la función Salvar y después cargar un nuevo documento otra vez.

Esta función (Nuevo Documento) también borra los contenidos de la tablilla y del acumulador. Sin embargo, si ya hubiera fuentes cargadas previamente en el listado de fuentes, éstas permanecerán intactas.

(13.2.2.) Ficheros de Datos de Documentos

Los documentos Signum no son realmente ficheros ASCII. Mejor dicho, contienen ciertas instalaciones de información codificadas:

- La información textual (caracteres que contienen información sobre su posición actual dentro del documento y el número de fuente a la que pertenecen).
- Información sobre volcados de pantalla e imágenes (posición, sección y tamaño).
- Nombres de las fuentes usadas y sus posiciones en el listado de fuentes.
- Información de formateado (formatos de línea y página, numeración, tabuladores y diseños de composición de páginas (donde sea aplicable)).

Los documentos Signum deberían llevar siempre la extensión .SDO (Signum Documento).

(13.2.3) Carga desde Disco de un Documento Existente

- Seleccione Cargar desde el menú Fichero y
- seleccione desde el Selector de Elementos el documento que desea cargar.

Esta función carga un documento ya existente desde el disco a la memoria principal. Se toma su nombre como nombre actual de ese documento..

De nuevo, si hubiera ya un documento en pantalla cuando se usa esta función reaparecería el mensaje de aviso visto en (13.2.1) y se trataría de igual modo.

El procedimiento Cargar es como sigue : primeramente se borran los contenidos de la tablilla y del acumulador. Luego es leída del documento la información sobre las fuentes. Si las fuentes necesarias fueran diferentes de las que estuvieran cargadas, o de sus posiciones, el sistema las corregirá en este momento. Finalmente, se carga la información del texto y de los volcados.

Suponiendo que la carga tuvo éxito, el nombre del fichero de datos tomará posesión del nombre que seleccionó. Para todos los intentos y propósitos este es el mismo nombre. Si la carga no tuvo éxito, se mostrará un mensaje de aviso y el sistema crea en memoria un documento en blanco.

La razón más común de que falle la carga de un documento es que no pueda encontrar una o varias de las fuentes que necesita ese documento. Si sucede esto, compruebe el nombre de la fuente que no se puede hallar y altere su nombre de manera que el sistema pueda reconocerla - ver (2.1.3). Alternativamente, si ha movido la carpeta de Font, no se olvide de modificar el camino del directorio en Opciones Fuente.

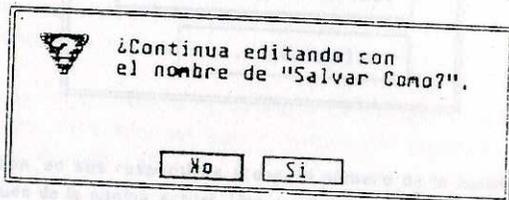
(13.2.4) *Salvar un Documento*

- Pique **Salvar** en el menú **Fichero**
- pique **Salvar Como...** en el menú **Fichero** e
- introduzca el nombre del documento en el Selector de Elementos.

Después de seleccionar **Salvar** en el menú **Fichero**, el documento almacenado en la memoria del ordenador es salvado al disco, con su nombre actual. Para comprobar en cualquier momento este nombre, seleccione **General** en el menú **Info**.

Si usa **Salvar Como...**, puede salvar el documento bajo un nuevo nombre que introduzca en el Selector de Elementos. Si elige el nombre de un documento ya existente, se le pedirá que tome la decisión de si desea o no reemplazar al documento existente.

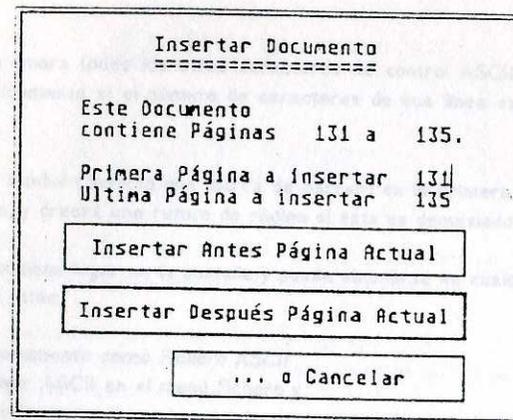
Después de usar **Salvar Como...**, puede decidir si desea continuar o no editando el documento mostrado actualmente con su nombre actual o con el original. Para guiarle en este área, aparece la siguiente caja de diálogo donde puede tomar la decisión:



(13.2.5) *Insertión de un Documento*

- Pique **Insertar Documento** en el menú **Fichero**,
- seleccione el nombre del documento en el Selector de Elementos,
- seleccione las páginas que desea insertar dentro del documento actual y
- seleccione si la inserción se debe llevar a cabo antes o después de la página actual.

Después de seleccionar esta función aparece la siguiente caja de diálogo:



Se pueden entrar páginas individuales o rangos de ellas y estas serán las páginas que se insertarán en el documento actual. Después de decidir si el documento entrante ha de colocarse antes o después de la página que se muestra en pantalla, se activa la función picando **OK**.

El documento que se va a insertar dentro del documento actual deberá contener las fuentes que se usan en el actual. Si no es este el caso, el sistema cancelará la función antes de que aparezca la caja de diálogo. El mensaje avisará que no se pudo encontrar la(s) fuente(s) que está(n) en el documento que desea insertar. Antes de intentarlo de nuevo, deberán cargarse las fuentes necesarias en el documento - ver (2.2.1). No es necesario que las fuentes de ambos documentos ocupen las mismas posiciones en el listado de fuentes, ya que serán llamadas por sus nombres y no por sus posiciones.

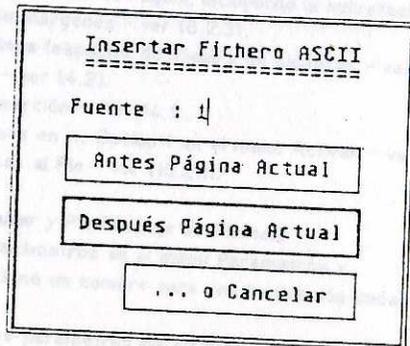
La inserción o la mezcla se lleva a cabo en la pantalla. Puede abortarse en cualquier momento manteniendo pulsado el botón derecho del ratón. Observe que las imágenes se cargan después de insertarse el texto.

13.3 Insertar/Saivar Ficheros ASCII

(13.3.1) Inserción de un Fichero ASCII

- Pique **Insertar Fichero ASCII** en el menú Fichero,
- seleccione el fichero ASCII que desea insertar en el documento actual,
- introduzca el número de la fuente en el que ha de aparecer el fichero ASCII y
- decida si el fichero entrante debe aparecer antes o después de la página actual.

Después de seleccionar el fichero ASCII a insertar, aparece la siguiente caja de diálogo:



Aquí se introducen, en sus respectivas áreas, el número de la fuente, y si el fichero ha de aparecer antes o después de la página actual. Una vez tomada la decisión de **Antes** o **Después**, la inserción comienza inmediatamente.

El sistema entiende algunos caracteres ASCII y puede interpretarlos si los encuentra en el fichero entrante. Estos son:

CR (13) - retorno de carro ; se produce una nueva línea.

LF (10) - avance de línea; se crea una línea nueva si no hay un retorno de carro antes del carácter anterior.

FF (12) - crear página ; se crea una página nueva.

TAB (9) - Los caracteres siguientes van a la siguiente posición de tabulación.

El sistema ignora todos los otros caracteres de control ASCII. También produce una nueva línea automáticamente si el número de caracteres de una línea excede aproximadamente de 130.

El sistema también inserta una marca de párrafo en la primera línea ocupada que siga a una línea en blanco, y creará una rutura de página si ésta es demasiado larga.

La inserción tiene lugar en la pantalla y puede abortarse en cualquier momento pulsando el botón derecho del ratón.

(13.3.2) Saivar un Documento como Fichero ASCII

- Pique **Saivar ASCII** en el menú Fichero y
- teclee o seleccione el nombre del documento que desea saivar como fichero ASCII

El documento seleccionado será un documento Signum y será escrito en el disco en formato ASCII. Por lo tanto, toda la información "especifica de Signum" es quitada del documento, incluyendo las imágenes.

El sistema guarda el contenido del fichero macro seleccionado, en el buffer interno reservado para macros. El contenido puede del fichero macro se borra antes de que sea cargado en el documento. Esto significa que los macros pueden cargarse también separadamente desde los parámetros del sistema - ver (13.4.3).

(13.4.2) Saivar el Contenido Actual de la Tabla

- Pique **Saivar Tabla** en el menú Parámetros, y
- teclee o seleccione el nombre del fichero de tabla al que desea saivar

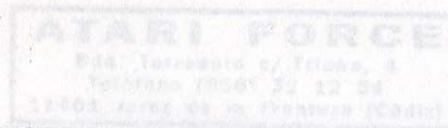
El sistema saiva el contenido de la tabla bajo el nombre seleccionado. Los ficheros de tabla se guardan en el directorio CLE.

(13.4.3) Carga de Ficheros de Tabla en la Tabla

- Pique **Cargar Tabla** en el menú Parámetros, y
- teclee o seleccione el nombre del fichero de tabla deseado

El sistema carga el fichero seleccionado en la tabla.

Cargar en y borrar de la tabla retiene que se tenga en cuenta y se compranda la siguiente:



13.4 Cargar/Salvar Otros Parámetros

Pueden cargarse y/o salvarse separadamente los siguientes juegos de parámetros:

- Los parámetros del sistema y de formato,
- los macros y
- la tablilla

(13.4.1) Parámetros del Sistema y de Formato

Se consideran como pertenecientes a los parámetros del sistema y de formatos:

- La Instalación Estándar de Página, incluyendo la numeración de páginas y la corrección de márgenes - ver (8.2.3).
- Formato de Línea (espacios de líneas y de palabras - ver (8.1).
- Modos Texto - ver (4.2).
- Sistema de Inserción - ver (14.1).
- Las instalaciones en ... Opción 1 en el menú Activar - ver (9.2.1).
- Manejo de Notas al Pie - ver (10.2.1).

(13.4.2) Sistema de Salvar y Parámetros de Formato

- Pique **Salvar Parámetros** en el menú Parámetros y
- teclee o seleccione un nombre para una instalación dada de parámetros

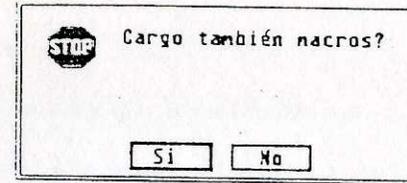
El sistema guarda los parámetros de sistema y de formato en el fichero seleccionado - ver (13.4.1). Además, los contenidos del macro también son archivados. Los ficheros de parámetros requieren una extensión .PAR.

Cuando se salva un fichero de parámetros en el mismo nivel que SIGNUM.PRG, se cargará automáticamente en el momento de arrancar. Si hubiera un fichero macro en el mismo nivel de directorio, también será cargado.

(13.4.3) Sistema de Carga y Parámetros de Formato

- Pique **Cargar Parámetros** en el menú Parámetros y
- seleccione en el Selector de Elementos el nombre del fichero de parámetros requerido.

Los ficheros de parámetros seleccionados (ver (13.4.1)), se cargarán automáticamente en el sistema tan pronto como sean seleccionados, apareciendo la siguiente caja de diálogo:



Si pica **SI**, el sistema cargará el fichero macro que esté en el fichero de parámetros. Si pica **No**, el macro cargado actualmente no será sobrescrito.

(13.4.4) Compatibilidad con la Versión 1 de Signum

Todos los ficheros SIGNUM.PAR producidos con Signum 1 se pueden cargar en Signum 2 usando la opción **Cargar Parámetros** (13.4.3).

(13.4.5) Salvar Ficheros Macro

- Pique ... **Cargar** en el menú Funciones y
- seleccione un fichero macro en el Selector de Elementos.

El sistema carga el fichero macro seleccionado, en el buffer interno reservado para Macro. El contenido previo del fichero macro se borra antes de que sea cargado un nuevo fichero.

Esto significa que los macros pueden cargarse también separadamente desde los parámetros del sistema - ver (13.4.3).

(13.4.7) Salvar el Contenido Actual de la Tablilla

- Pique **Salvar Tablilla** en el menú Parámetros y
- teclee o seleccione el nombre del fichero de tablilla al que desea salvar.

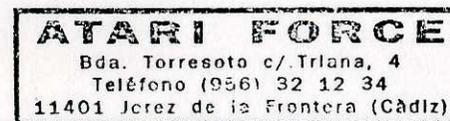
El sistema salva el contenido de la tablilla bajo el nombre seleccionado. Los ficheros de tablilla deberán tener la extensión .CLB.

(13.4.8) Carga de Ficheros de Tablilla en la Tablilla

- Pique **Cargar Tablilla** en el menú Parámetros y
- teclee o seleccione el nombre del fichero de tablilla deseado.

El sistema carga el fichero seleccionado en la tablilla.

Cargar en y salvar desde la tablilla requiere que se tenga en cuenta y se comprenda lo siguiente:



Como con el texto sólo se guardan en disco el carácter y el número de fuente (2.1.3) en el que aparece. Si la tablilla se carga nuevamente más tarde con el texto del disco, siempre que el documento actual contenga una fuente en el lugar correspondiente en el listado de fuentes, el texto aparecerá en el estilo de fuente que ocupe esa posición en particular.

Algo similar ocurre con una imagen que esté en la tablilla. Al salvarla en el disco, también se salva la sección, el tamaño de la sección y la posición del volcado maestro. De modo, que si la imagen es llamada con posterioridad, se mirará en el listado de volcados la posición del volcado maestro, que, por supuesto, no debe ser la misma que la usada al salvar la sección originalmente. Si fuera este el caso, la sección sería parte de un volcado totalmente diferente.

41

Reportes de Error/Aviso

152

155

14.1 Opciones del Sistema

Para Opciones Sistema en el menú Parámetros.

Aparece sobre una caja de diálogo donde puede cambiar varios Mensajes opcionales de Sistema que le avisan, quiten y avancen.



Documento demasiado largo

Este mensaje es visible para un documento que por debajo de unos 8 líneas, en pantalla se avanza y cambia línea, convirtiendo otro documento continuándolo a partir de cuando recibí el aviso de error. No es recomendable continuar en el mismo documento por vez que el sistema comienza a avanzar, ya que se expone a perder los datos. Si se activa Permanente, el error aparecerá cada vez que haya un movimiento rápido - tal como avanzar, por ejemplo. Usar Interacción rápida que el sistema mostrará un aviso cada dos minutos.

Línea demasiado larga

El sistema mostrará el mensaje si alcanza la longitud cada vez que haya más de 250 caracteres en una línea. Cuando aparece el aviso, sea por que ha escrito y cambiado una de las ratones se desliza sobre que está demasiado. Avance Línea Auto, y avanzado rápidamente, de modo que el cursor continúe a avanzar por debajo del margen derecho.

Múltiple carácter alineado

El sistema le mostrará un mensaje cada vez que pulse una tecla que no tenga carácter en ella alguna variable.

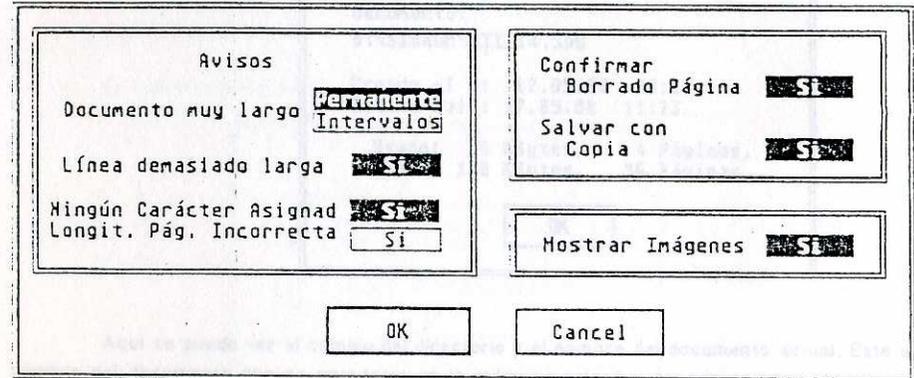
III. 14 Informes

14.1	Sistema Opciones	150
14.2	Info.	152
14.3	Reportes de Error/Avisos	156

14.1 Opciones del Sistema

- Pique Opciones Sistema en el menú Parámetros.

Aparece ahora una caja de diálogo donde puede conmutar varios Mensajes opcionales del Sistema que le avisan, guían y asisten.



- Documento demasiado largo

Si la memoria disponible para un documento cae por debajo de unos 8 Kbytes, el sistema le avisará y deberá salvar, comenzando otro documento continuándolo a partir de cuando recibió el aviso de salvar. No es recomendable continuar en el mismo documento una vez que el sistema comienza a avisarle, ya que se expone a perder los datos. Si se activa Permanente, el aviso aparecerá cada vez que haga un movimiento rápido - tal como enrollar, por ejemplo. Usar Intervalos significa que el sistema mostrará un aviso cada dos minutos.

- Línea demasiado larga

Si activa este aviso, el sistema le advertirá cada vez que haya más de 250 caracteres en una línea. Cuando aparezca el aviso, vea por qué ha ocurrido y corríjalo. Una de las razones es que, puede que haya desactivado Avance Línea Auto, y olvidado reactivarlo, de modo que el cursor continuará e ignorará por completo el margen derecho.

- No hay carácter asignado

El sistema le mostrará un mensaje cada vez que pulse una tecla que no tenga cargado en ella ningún carácter.

- **Confirmar borrado página**

Si está activado esto y decide borrar una página, el sistema le da una "red de seguridad" en caso de que trate de borrar la página equivocada o, que realmente no desee borrar nada.

- **Salvar con Copia**

Si está activada esta opción, el sistema comprueba si ya existe un documento con el mismo nombre cuando se quiere salvar. Si así fuera, el nombre del documento cambia a .SBK (Signum Back-up) antes de que el documento que está ahora en pantalla sea salvado al disco. El sistema salva por tanto, su documento con el nombre que ha seleccionado, y renombra la extensión de una versión anterior con .SBK.

- **Mostrar Imágenes**

Cuando se activa, se muestran en pantalla todas las secciones de un volcado en sus tamaños correctos, que, por supuesto, haya seleccionado el usuario.

Como la memoria puede ser preciosa, en términos de la cantidad disponible, recomendaríamos que desactivara esta opción cuando haya colocado sus secciones e imágenes y sólo necesite hacer algunas pequeñas pruebas de lectura y probablemente para hacer pequeños ajustes en el texto. La conversión de volcados en secciones consume bastante tiempo y, por tanto el sistema conserva una copia de cada sección usada en un área borrador, suponiendo que haya suficiente memoria libre disponible. Ya que estas secciones están en el área borrador, puede ser rellamadas muy rápidamente para ser reescritas en pantalla. Sin embargo, si hubiera insuficiente memoria, el sistema tendría que redibujar estas imágenes cada vez que son vistas y esto lo ralentiza todo. Esto es por lo que recomendamos encarecidamente desactivar esto durante un tiempo y desde el punto de vista de la memoria.

Al estar desactivado, se muestra en pantalla el cerco de la sección o imagen.

14.2 Info.

(14.2.1) Información sobre el Documento Actual

- Pique **General** en el menú Info.

Es mostrado el siguiente diálogo:

Documento:	
D:\SIGNUM\III_14.SDD	
Creado el :	17.05.88 09:18
Ultima Edic:	17.05.88 11:23
Usado:	16 KBytes, 4 Páginas,
Libre:	148 KBytes, 96 Páginas.
OK	

Aquí se puede ver el camino del directorio y el nombre del documento actual. Este es el nombre del documento que se encuentra en la memoria principal cuando se usan las siguientes funciones: Salvar y/o Cargar Documento.

La fecha y hora de creación se muestran en esta caja, así como la fecha y la hora de la última edición del documento. Estas piezas de información sólo son seguros si está usando el tiempo real dentro del Atari.

Aquí también se muestra la cantidad de memoria que ocupa el documento actual, así como el número de páginas de "Signum". También se muestra la cantidad de memoria libre así como el número de páginas "Signum" que aún se pueden almacenar. Estas dos últimas piezas de información pueden parecer que no dan la suma. La razón es que puede haber gran cantidad de memoria libre en el ordenador, pero un documento Signum no puede exceder de cien páginas, indiferentemente de la cantidad de memoria libre mostrada.

(14.2.2) Descripción del Uso de las Teclas de Función

- Pique **Teclas de Función** en el menú Info.

Esto hace que aparezca la siguiente caja con la descripción del uso de cada una de las teclas de función, sirviendo como una buena ayuda a la memoria cuando se necesita usar una tecla y no se recuerda qué hace cada una:

Descripción Teclas de Función

F1 : Llamada a Macro.
 F2 : Inserta Línea - cursor estático.
 F3 : Borra Línea - cursor estático.
 F4 : Inserta Línea - cursor hacia abajo
 F5 : Borra Línea sobre cursor.
 F6 : Reservada.
 F7 : Mueve Palab Arrb: [C]/F7 Une Línea
 F8 : Línea a Acumulador.
 F9 : Llama Acumulador: [C]/F9: Limpia
 F10: Redibuja Pantalla.

[C]/RETURN: Fuerza Rotura Línea.
 [A]/RETURN: Fuerza Rotura Línea y Crea Nueva Línea.

OK

(14.2.3) Las Secuencias de Escape
 * Pique **Secuencias de Escape** en el menú Info.

Esto es idéntico en el concepto a (14.2.2) excepto en que aquí se describe el uso de las teclas de Escape para invocar funciones de teclear de uso frecuente.

Secuencias ESCAPE (Esc)

Atributos		Cursor (lr a)	
m: Ancha	s: Pequeña	+ : Pág. Siguiente	
b: Negra	t: Modo Texto	- : Pág. Anterior	
c: Itálica	m: Línea Principal	⌘ : Comienzo de Pág.	
u: Subrayada	p: Párrafo	⌘ : Fin de Pág.	
l: Grande	n: Marcador NotaPie	[C]⌘: Párrafo Anterior	
Quitar con [S].		[C]⌘: Párrafo Siguiente	

Espaciado		Fuentes	
dn[n][n]: Líneas Princ		[f][c]: Carácter [c], Fuente [f].	OK
di[n] : Líneas Indic		f[n] : Carga Fuente [n] a Teclado	
ds[n][n]: Espacios		Puede usarse [A] o [C].	
do[n] : Dist.Carct			

(14.2.4) Mostrar la Fuente Cargada Actualmente
 * Pique **Fuente Actual** en el menú Info.

Esto muestra la fuente que está cargada en la actualidad en la tecla [N]. Pulsando las teclas [C] o [A] mientras se selecciona esta opción, se mostrarán las fuentes cargadas actualmente en las teclas Control y Alternate.

(14.2.5) Estatus del Fichero Macro Cargado Actualmente
 * Pique **Macro** en el menú Info.

Se muestra la siguiente caja:

Macros

Número cargado: 7
 Usado (Bytes): 424
 Sin Usar (Bytes): 4576

Las Teclas Programadas se indican con 'p'.

OK

Esta le informa del número de llamadas macro cargadas actualmente, de la cantidad de memoria que ocupan y de cuánto espacio queda aún en el buffer interno de macros de 5 Kbytes.

(14.2.6) Asignación de la Memoria Principal
 * Pique **Asignación Memoria** en el menú Info.

Aparece la siguiente caja informativa:

Situación de la Memoria

Texto: 17 KBytes,
 Imágenes: 47 KBytes,
 Fuentes: 5 KBytes,
 Acumulador: 0 KBytes (0 Líneas),
 Libre: 92 KBytes, incl.
 Borrador: 9 KBytes.

OK

La memoria principal está dividida en cinco bloques. Los tamaños de estos bloques pueden ser y son cambiados durante la operación del programa (manejo dinámico de la memoria).

Texto contiene el texto del documento actual, junto con su información posicional, el número de fuentes y sus posiciones en el listado de fuentes.

Imagen se muestra a continuación y contiene información sobre las imágenes usadas en el documento actual, tales como la posición, sección y número de los volcados actualmente en uso.

Las **fuentes** que están cargadas en el listado de fuentes (ver 2.1.3) están archivadas en el bloque de fuentes. Este es el lugar donde se conserva la información que le permite ver cada carácter individual en la pantalla.

El **Acumulador** tiene su propio bloque, que es variable, dependiendo de la mucha o poca información que contenga actualmente. También muestra el número de líneas guardadas allí. Por tanto, si está corto de espacio de memoria y tiene mucho en el acumulador, al borrar su contenido (ver 7.3.4) se libera efectivamente más memoria.

Finalmente se encuentra la llamada área **borrador**. Esta es donde, por ejemplo, se guardan todas las secciones de todos los volcados usados, con su tamaño actual y tal como se ve en pantalla. Almacenar aquí las secciones significa que el sistema no tiene que recalcular la sección cada vez que es llamada y por tanto acelera el proceso considerablemente.

El sistema protege el área de borrador hasta que la memoria la necesita para otros propósitos (ej. texto). No hay necesidad de preocuparse sobre su manejo, ya que el sistema la gestiona automáticamente.

14.3 Informes de Error y Avisos

(14.3.1) Informes Generales

* Memoria Insuficiente

El sistema no puede llevar a cabo la función requerida ya que hay insuficiente memoria libre. Para obtener información sobre el status de la memoria seleccione **Asignación Memoria** en el menú Info.

* Parámetros Incorrectos. El Sistema se ha Ajustado

Los parámetros introducidos son inconsistentes. Por ejemplo, aparecerá este mensaje al introducir un valor demasiado grande para una línea índice.

* Operación Ilegal

Esto ocurre cuando intenta un movimiento imposible. Por ejemplo, si se trata de mover o copiar un capítulo en la tablilla.

* *** Error Lectura ***

Informe General que indica que se ha detectado un error de lectura. Podría significar que el documento que trata de leer es ilegible actualmente.

* *** Error Escritura ***

Error general. Significa probablemente que tiene el disco estropeado o sin formatear.

* *** Nombre Fichero no Hallado ***

Ocurre cuando trata de cargar un documento del disco cuyo nombre tecleado no existe porque el documento mismo ha sido protegido o, el nombre tecleado era incorrecto.

* *** Error de Memoria *** Disco Lleno o Defectuoso

El documento seleccionado no puede ser escrito completamente en el disco por estar éste lleno o defectuoso.

* Fichero ya Existente (seguido por el camino y el nombre del fichero)

Este es un aviso general e indica que ya existe un fichero con el mismo nombre y que si se permite continuar esta operación, sobrescribirá el original.

(14.3.2) *Comienzo/Final de Programa*

- **Error Carga en el Fichero SIGSEP.DAT**

Esto indica que el fichero SIGSEP.DAT fue hallado, pero contenía errores. Con toda probabilidad no se observaron las reglas al agregar el fichero - ver (9.2.5).

- **!!! Programa Abortado !!!**

Ocurre esto cuando se intenta abortar desde el menú Fichero, ya que el documento mostrado en la actualidad ha sido modificado, y no se salvará automáticamente si usa **Abortar**.

(14.3.3) *Cargar/Salvar Documentos Nuevos y Existentes*

- **!! Cuidado !! El Documento mostrado actualmente será sobrescrito.**

Esto le da la opción de salvar el documento actual antes de cargar el siguiente o uno nuevo.

- **Fichero ya existente**

Esto es para advertirle que si continua, sobrescribirá un fichero del mismo nombre.

- **Documento inexistente**

El nombre introducido no se corresponde con ningún nombre de documento del disco.

- **Este no es un Documento Signum**

El documento seleccionado no es un documento Signum. Primero obtendrá un mensaje de error de carga seguido del mensaje anterior. La excepción a esta regla es, por supuesto, el fichero ASCII, pero este sólo puede ser llamado con **Insertar ASCII** desde el menú Fichero.

- **Memoria Insuficiente**

El documento es demasiado grande. La única salida para esto es quitar algún accesorio del disco inicializador o, si está usando un disco RAM, reiniciar el sistema con un disco RAM más pequeño.

(14.3.5) *Fuente no Cargada*

- **No Cargada Font**
- **No Cargada Font (seguida del nombre)**

Se necesita una fuente que no ha sido cargada y por tanto no está en el listado de fuentes - ver (2.1.3). Esto puede ocurrir mediante la opción **Reemplazar Fuente** o, simplemente porque no haya sido cargada una fuente en el listado de fuentes. En el último caso, añada la fuente necesaria en el listado de fuentes.

- **Fuente no Hallada:** (seguida del nombre)

El sistema no puede encontrar en el disco el nombre entrado de la fuente. Si ocurre esto durante la fase de carga de un documento, compruebe el nombre del fichero fuente - ver (2.3.1). Al cargar un documento, primero se cargan las fuentes de pantalla (las que terminan en .E24). El sistema espera encontrarlas en el lugar correcto - ver (2.1.3).

- **Número de Fuente ilegal**

Se ha introducido un valor fuera del rango legal - ej. >7.

- **Entrada de Fuente ya ocupada.**

La carga de una fuente nueva puede producir caracteres indefinidos y el espaciado de palabras puede ser incorrecto.

Ocurrirá esto si trata de reemplazar una fuente en una posición ya ocupada en el listado de fuentes, con otra fuente. Más información en (2.2.1).

- **Borrar una fuente puede producir caracteres indefinidos dentro del documento actual.**

Esto ocurre cuando está a punto de quitar una fuente del listado de fuentes.

- **Error de Fuente**

No puede ser cargada una fuente. Generalmente significa que no se puede leer la sección .E24 del fichero fuente, estando probablemente defectuoso. Recópielo en la carpeta de fuentes desde el disco Master B.

(14.3.6) *Bloque Operaciones/Acumulador/Tablilla*

- **Marca Bloque Incorrecta**

El bloque que desea manipular está marcado incorrectamente. Las marcas 1 y/o 2 no están colocadas, no están en el área adecuada o están trastocadas.

- **Acumulador vacío**

El acumulador está vacío. Ocurrirá esto si borra su contenido inadvertidamente y luego pulsa F9 para tratar de copiar el contenido del acumulador a la pantalla.

- **Este fichero no es compatible con la Tablilla**

Esto ocurre si trata de cargar en la tablilla un fichero que no sea del tipo de tablilla.

- **Tablilla Saturada**

La parte interna de memoria usada para la tablilla, está llena. La única solución es borrar una parte de texto o de imagen que no haga falta. Estos dos elementos participan de la misma memoria en la concerniente a la tablilla - ver (7.1 y 7.2).

- **La Tablilla no contiene texto**
Auto explicativo: no hay en la tablilla texto de ningún tipo.

- **La Tablilla no contiene imagen**
No hay ningún tipo de dibujo ni de imagen en la tablilla.

(14.3.7) **Volcado/Imagen**

- **Volcado no Hallado**
El sistema no puede localizar en el disco el volcado de pantalla requerido.

- **Error de Carga de Volcado** (seguido por el nombre)
El volcado probablemente está corrompido y por eso no se puede cargar.

- **El Volcado no es ni Fichero de Volcado Signum ni STAD**
El formato del volcado requerido no es Signum ni STAD. El único volcado sin codificar que reconoce el sistema termina con extensión .PIC y tiene exactamente una longitud de 32 Kbytes - ver (6.2.1).

- **Saturación - Demasiados Volcados Cargados**
El sistema puede manejar hasta 100 volcados por documento. Ha excedido este límite.

- **Quitar un Volcado hará que todas sus imágenes asociadas sean borradas, incluyendo el acumulador y la tablilla.**
Esto ocurrirá si el volcado que trata de quitar está usándose en el documento actual.

(14.3.8) **Parámetros/Macros**

- **Fichero de Parámetros No Hallado**
El fichero de datos del fichero de parámetros seleccionado no se puede hallar en el disco - ver (13.4.3).

- **Fichero de Parámetros Incorrecto**
El fichero requerido no puede cargarse por no contener el formato esperado por el sistema. Probablemente está corrompido o, no se salvó inicialmente como un fichero de parámetros Signum.

- **¿Carga los Macros también?**
Siempre aparecerá esta pregunta cuando cargue un fichero de parámetros. Entonces puede decidir si necesita cargar otro fichero macro en lugar del actual, ya que es totalmente lógico agrupar el fichero de parámetros con un fichero macro "acompañante".

- **Insuficiente Memoria para el Macro**
Insuficiente memoria para permitir que se cargue el macro seleccionado, bien independientemente o bien junto con el fichero de parámetros - ver (13.4.6).

- **Memoria Saturada**
En el momento que queda llena la memoria asignada para los macros, aparece este informe. Sólo se muestra mientras el macro está en funcionamiento.

- **Tecla ya programada**
Ocurre esto si trata de situar una llamada macro en una tecla ya ocupada. Use otra tecla o borre la llamada sobre esta tecla - ver (12).

- **Esta tecla no contiene macro**
Esto ocurre cuando trata de borrar una llamada macro de una tecla que no tiene asignado ninguno.

- **Confirme Borrado de todos los Macros**
Este mensaje es una "red de seguridad" final cuando decide borrar de la memoria interna todos los macros cargados actualmente.

- **La Llamada Macro No puede encontrar la Fuente** (seguida del nombre de la fuente)
Ha sido solicitada una llamada macro que fue guardada con el nombre de la fuente asociada a la llamada. La fuente solicitada no se ha cargado, de ahí el mensaje - ver (12.5).

- **Memoria Insuficiente. Acorte el Documento**
Esto se muestra cuando la memoria está casi llena, debiendo salvar inmediatamente. Use luego la opción **Insertar Documento** del menú Fichero para insertar la primera mitad del documento en un documento en blanco. Borre luego las páginas copiadas, con lo que tendrá ahora dos documentos más cortos. Si desea realmente seguir trabajando en las áreas de memoria más bajas, use **Intervalo**, pero, no le aconsejamos que tome de ello un hábito. Su tiempo es su más preciosa comodidad.

- **Saturación de Memoria. Las Líneas son Borradas.**
Este es el resultado de ignorar los avisos de poca memoria. ¡Lo siento!

- **Tamaño Máximo del Documento**
Ha alcanzado el límite del número de páginas que puede manejar Signum en un documento. El límite es 100. Deberá salvar ahora y continuar el documento en uno nuevo.

• **Excesiva Longitud de Página**

Esto puede ocurrir en uno de estos dos casos. El primero es si tecldea una página larga que alcance las 9.900 líneas de pantalla (aproximadamente 4.57 metros), de modo que necesita paginar ahora. El segundo caso es cuando se ha añadido texto a una página ya paginada y la cantidad que ha añadido es excesiva. Al tratar de formatear la página aparecerá el mensaje. La única solución entonces, es paginar.

• **Línea demasiado larga**

Ocurre cuando se ha tecldeado más de 250 caracteres en una línea. La salida es asegurarse que está activado **Auto. Avance Línea** y seleccionar luego **Ajuste Línea Manual o Auto.** en el menú **Fichero** para volver a traer el texto dentro de los márgenes actuales.

• **No se permiten más de 40 Tabs**

Esto es autoexplicativo y simplemente le advierte que no puede instalar ningún tabulador más.

(14.3.10) **Casos Especiales**

• **¿Limpia Página?**

Esto ocurre cuando ha decidido limpiar la página, estando diseñado el darle una última oportunidad de cambiar de parecer, antes de que se pierda su trabajo.

• **¿Limpia Capítulo?**

Como lo anterior, pero aplicado a nivel del capítulo.

• **¿Cancela la Operación Actual?**

Esto es totalmente un mensaje genérico que se muestra, cuando alguna de las funciones permitidas se aborta mediante el uso del botón derecho del ratón. Por ejemplo, el espaciado de líneas y la sustitución de fuentes. De una forma general, estas manipulaciones son tipos de "movimiento" de funciones.

(14.3.11) **Informes Especiales de Error**

• **Error Componer Página: Número Página Incorrecto**

Esto aparece cuando a seleccionado una página para ser pegada, cuyo número no existe.

• **Error Componer Página: Página demasiado ancha o larga**

No puede ejecutarse la composición, ya que la página en cuyas columnas está siendo pegada, tiene un ancho mayor de 45,7 cm (18 pulg.)(aprox.) o, es más larga de 4.57 metros (15 pies).

CAPITULO IV

LAS RUTINAS DE IMPRESION

IV.1	General	163
IV.2	Instalación de los Parámetros de Impresión	165
IV.3	Impresión	169
IV.4	La Impresión Consecutiva	172
IV.5	Información Técnica	175
IV.6	Informes/Mensajes de Error	183

IV.1 General

(1.1) Uso del Correcto Configurador de Impresora

Signum usa sus propios configuradores de impresora para llevar la salida del procesador de documentos hasta la impresión. Hay dos configuradores de impresión proporcionados con el producto - uno para impresoras de matriz de puntos de 9 agujas (PR9N.PRG) y uno para 24 agujas (PR24N.PRG). También hay disponibles dos configuradores para impresoras laser - uno para la HP LaserJet Plus y Canon y otro para la Laser Atari. Debido a lo limitado de la capacidad de los discos, no fue posible poner todos los configuradores en los discos suministrados. Por tanto, si necesita estos configuradores, envíenos un disco en blanco y un sobre con franqueo y señas y se lo copiaremos sin cargo alguno.

Los códigos ASCII que debe entender su impresora al trabajar con Signum, se encuentran en (5.1.5) y (5.2.5). Aunque no necesita conocerlas íntimamente, están allí para su información así como para usarlas.

(1.2) ¡¡Adelante!!

- Prepare su impresora - enciéndala, inserte papel y
 - cargue el configurador que corresponde a su impresora - ver (1.1),
 - seleccione los parámetros que necesite - ver la sección 2 de este capítulo,
 - cargue el documento que desea imprimir - ver (3.1) y (3.2) y
 - comience la impresión - ver (3.3).
- Para abortar la impresión, pulse la tecla "S" y responda a la caja de diálogo.

(1.3) Los Principios de Impresión

Cuando Signum imprime un documento, no se usa el juego de caracteres residente de la impresora de matriz de puntos. El sistema usa la capacidad gráfica de la impresora, por medio de la cual se le dice a la impresora exactamente dónde disparar cada aguja de la cabeza impresora. Como un carácter Signum consta de muchos puntos, cada uno es enviado a la impresora e impreso por una de las agujas. Esto es siempre así, incluso si su documento sólo contiene texto.

La información que se encarga de conformar un solo carácter se toma de la fuente que se refiere al tipo de impresora que está usándose, que es la razón por la que debe seleccionar el configurador correcto para su impresora (de 9 o de 24 agujas). Estos ficheros fuente - usados por la impresora, tienen extensiones en sus nombres, que se refieren obviamente a la impresora. Estas extensiones son:

impresora de 9 agujas .P9
 impresora de 24 agujas .P24
 impresora laser .P30

Ejemplo:

Se imprime un documento en una impresora de 24 agujas usando la fuente Antiquom. El configurador de impresión necesita su propio programa (PR24N.PRG), y el fichero fuente ANTIQROM.P24. No necesita ni la versión .P9 ni la .P30 del fichero, ya que estas son para las de 9 agujas y la laser respectivamente.

La ventaja que aporta el modo gráfico es, tanto la libertad de elección de los caracteres que puede crear e imprimir, como la extremadamente alta calidad de salida que puede producir. El hecho de que Signum use esta capacidad gráfica significa que deber formar parte del sistema un editor de fuentes (para diseñar caracteres). Este se describe en el capítulo V.

Como comentamos en la parte del procesador de documentos del manual, el sistema se da cuenta de la anchura de los caracteres, de modo que el configurador de impresión tiene que percatarse de los anchos de todos los caracteres individuales para poder producir una justificación total perfecta con un espaciado de palabras absolutamente regular.

(1.4) Carga de las Rutinas de Impresión

Tan pronto como se solicita la carga del programa de impresión, el sistema busca un fichero de parámetros - ver (2.4) - que pertenezca al programa de impresión que se ha cargado. Los nombres de los ficheros de parámetros correspondientes son:

PR9N.PAR	para PR9N.PRG
PR24N.PAR	para PR24N.PRG y
PR30N.PAR	para PR30N.PRG.

Siempre que se encuentre el citado fichero, el sistema usará los parámetros guardados en su interior.

(1.5) Abandonar las Rutinas de Impresión

- Pique **Salir** en el menú Fichero.
- pique → **Signum**, en el menú Fichero.

En ambos casos se cierran las rutinas de impresión. Si se usa el primer comando, retornará al Panel.

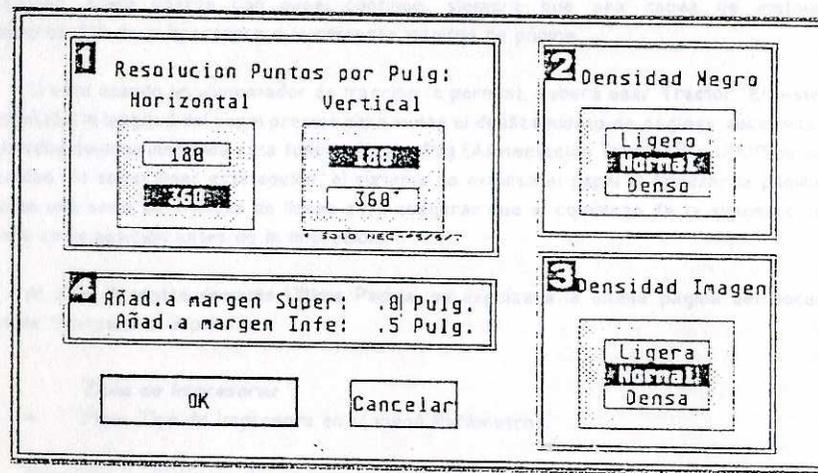
Sin embargo, usando → **Signum** regresará al procesador de documentos, saltándose de este modo el Panel, siempre que SIGNUM2.PRG y la rutina de impresión se encuentren en el mismo nivel de directorio. Al volver al procesador de documentos, el sistema cargará automáticamente el documento que se acaba de imprimir.

IV. 2 Selección de Parámetros

(2.1) Calidad de Impresión

- Pique **Calidad de Impresión** en el menú Parámetros.

Aparece una caja de diálogo en la que pueden seleccionarse la calidad de impresión junto con otros parámetros y ser guardados como parámetros permanentes. Abajo se muestra la caja de diálogo para las impresoras de 24 agujas. La versión para 9 agujas es esencialmente la misma, pero, por supuesto, tiene diferentes indicativos de resolución que la de 24:



Se elije la resolución de impresión que se necesita seleccionando los valores requeridos en el campo . Tanto la resolución horizontal como la vertical vienen indicadas en pasos de 180 puntos por pulgada. De este modo, puede elegir si desea la impresión de borrador, recortando a 180 x 180 el número de puntos por pulgada que imprimirá la impresora, o si desea la alta calidad de 360 x 360 por pulgada. Debe tenerse en cuenta que, por lo que sabemos, hay sólo una familia de impresoras de 24 agujas que imprimen a 360 x 360 puntos por pulgada, y es la NEC. La capacidad de impresión de las otras es de 180 puntos en vertical y 360 horizontalmente.

Se puede hallar más información sobre la resolución de impresión en la sección 5.

El campo **2** le permite elegir la densidad de impresión de cualquier carácter que haya sido involucrado en el documento original. Por ejemplo, los matemáticos y científicos necesitan un tinte especial para los vectores, etc. Sin embargo, normalmente dejará esta instalación en **Normal**.

El campo **3** hace lo mismo que el **2** pero maneja las imágenes en lugar del texto.

El campo **4** posibilita el añadir espacio a los márgenes superior e izquierdo de la página (donde comenzará actualmente el margen izquierdo). Esta última característica debería ser usada realmente, ya que si instala el margen izquierdo a cero en el procesador de documentos, utilizará la pantalla a su máximo potencial de visionado. Luego, al ir a imprimir el documento, se puede "deslizar" la impresión por el papel para dar un margen izquierdo bien dimensionado.

La caja de diálogo de impresión con 9 agujas es, como se mencionó, esencialmente la misma que la versión para 24 agujas, excepto en las opciones de las resoluciones de impresión. La resolución vertical está fijada a 216 puntos por pulgada, mientras que la resolución horizontal se puede cambiar de las maneras siguientes:

- 120 puntos por pulgada,
- 240 puntos por pulgada o
- 240*2 puntos por pulgada - cuádruple densidad.

Obviamente, al incrementar los puntos por pulgada, aumenta la calidad de la impresión y el tiempo que se tarda en ésta se incrementa.

Encontrará más detalles sobre esto en la sección 5.

(2.2) El Control de los Mecanismos de Alimentación del Papel

- Pique **Papel** en el menú Parámetros.

Aparecerá la siguiente caja de diálogo:

PARAMETROS PAPEL
=====

Manual Alimentador Hojas Seltas
 Tractor

Arrastre despues ultima pagina: Si No

Long.Pagina (Alim.Tractor): 12.00 Pulg.

En esta caja de diálogo puede seleccionar el tipo de mecanismo de aporte de papel que está usando, y lo guarda como un parámetro. La impresora sabe entonces lo que ha de hacer en lo concerniente al manejo del papel.

Si selecciona **Manual**, el sistema se detiene al finalizar la página y le pide que inserte la siguiente hoja de papel. Una vez insertada, se pica OK y seguirá la impresión.

Si selecciona **Alimentador Hojas Seltas**, quiere decir que pondrá hojas de papel en el alimentador de hojas, manejando el sistema la expulsión al final de página, así como la carga de la siguiente hoja de papel. Este es un proceso donde se necesita la mínima atención del operador. Esto también puede usarse con papel continuo, siempre que sea capaz de instalar los conmutadores DIP de la impresora a la correcta longitud de página.

Si está usando un alimentador de tracción (o pernos), deberá usar **Tractor**. En este caso debe introducir la longitud del papel precisa para evitar el deslizamiento de páginas sucesivas. Esto es por lo que debe dejarse instalada esta función (Long. Pág.(Alimentación Tractor)) a 1/100 de pulgada de seguridad. Al seleccionar esta opción, el sistema no expulsa el papel al finalizar la página, sino que realiza una serie de avances de líneas para asegurar que el comienzo de la siguiente hoja de papel está en la posición antes de la impresión.

Al usar **Arrastre después Última Página**, se expulsará la última página del documento después de finalizada la impresión.

(2.3) Tipos de Impresoras

- Pique **Tipo de Impresora** en el menú Parámetros.

Esta caja de diálogo le dice al sistema si su impresora usa o no los caracteres de control requeridos por las rutinas de impresión para el correcto posicionado de la cabeza. En lo referente a las impresoras de 9 agujas, estos valores controlan la posición absoluta del margen izquierdo. Las impresoras de 24 agujas que entienden estos parámetros son, por ejemplo, la Epson LQ800 más las compatibles al 100% y las de la familia NEC de P5, 6, 7, 9 y la de menor costo P2200.

¿ Entiende su impresora las
Secuencias de Escape "ESC | <n|" Si No
para instalar el margen izquierdo
(Ej: EPSON FX80, STAR HL-10 y
compatibles) ?

Los caracteres de control en cuestión son:

- Impresoras de 24 agujas - Esc, \$, <n1>, <n2> - éstos sitúan la cabeza en la posición horizontal de $(n1 + 256 \cdot n2 / 60)$ pulgadas).
- impresoras de 9 agujas - Esc, l, <n> - éstos sitúan margen izquierdo en 'n' (columnas de caracteres pica = $n/10$ pulgadas).

Si no desea echar un vistazo al manual de la impresora, le sugerimos que lo intente simplemente. Si entonces descubre que la impresión no es correcta en el sentido de que parte o todas las líneas aparecen movidas, su impresora es incompatible con el control de caracteres que acabamos de comentar. Si no ocurre esto, seleccione entonces No en la caja de diálogo.

El sistema usa el posicionado de la cabeza de impresión (o el posicionado del margen izquierdo) para conservar los (cantidad de) datos transmitidos tan pequeños como sea posible, y por tanto ahorrar tiempo.

Para una línea de ocho pulgadas de longitud, tómese una impresora de matriz de puntos de 24 agujas que tenga una resolución de 360 puntos por pulgada horizontal. En tal ejemplo hay por tanto $3 \cdot 360 \cdot 8 = 8640$ bytes de información por línea, que ha de ser enviada, interpretada y ejecutada. De modo, que para optimizar las áreas en blanco, se hace "saltar" la cabeza de impresión sobre estas áreas en blanco, acelerando rápidamente el arrastre del motor, con la condición de que sea permisible por la impresora el hacerlo (si a la pregunta en la caja de diálogo se contestó SI).

Más detalles de esto en la sección 5.

(2.4) *Salvar Parámetros*

- Pique **Salvar** en el menú Parámetros.

Una vez seleccionados los parámetros ya comentados, puede salvarlos entonces de modo que cada vez que carguen las rutinas de impresión, estos valores salvados se carguen automáticamente. Pueden cargarse, por supuesto, en cualquier momento para necesidades específicas y para cualquier documento. Si usa una impresora de 24 agujas, estos valores se salvan en el fichero PR24N.PAR. De modo similar, para las impresoras de 9 agujas, se usa al fichero PR9N.PRG.

En el fichero de parámetros se almacenan los siguientes elementos:

- todas las instalaciones sobre la calidad de impresión, incluyendo los márgenes superior e izquierdo (2.1),
- el mecanismo de alimentación de hojas seleccionado (2.2),
- el paso del directorio donde se ha de encontrar la carpeta de Fonts (3.1).

IV.3 Impresión

(3.1) *Modificación de la Localización del Directorio de la Carpeta de Fuentes*

- Pique Directorio Font en el menú Fichero.

El sistema muestra una caja de diálogo donde se puede modificar la localización de la carpeta de Fuentes (Font):

Directorio Fuentes:

A:\FONTS_____

Al cargar un documento para ser impreso, el sistema espera hallar todos los ficheros de fuentes necesarios en el documento - ver (1.3).

Ejemplo:

Se llama a un documento llamado SIGNA.DOC para ser impreso, conteniendo las fuentes "Antiqrom" y "Apalette", siendo la impresora de 24 agujas. Primero es necesario cargar el programa de impresión PR24N.PRG. Al seleccionar el documento, se identificarán las fuentes dentro del documento, siendo entonces cargados sus ficheros de fuentes de 24 agujas (ANTIQR0M.P24 y APALETTE.P24). Si echa mano de la caja de diálogo anterior, el sistema buscará la carpeta de fuentes en el lector de discos A, y por tanto, esperará encontrarlo en el primer nivel del directorio. Cada nivel de directorio viene indicado por "\". Si se hubiera cargado el programa de impresión para impresoras de 9 agujas, se habrían cargado las mismas fuentes, pero en su versión para 9 agujas (que terminan en .P9).

Una vez seleccionados y salvados los parámetros en el fichero de parámetros, permanecerán en este fichero, cargándose automáticamente cada vez que sean llamadas las rutinas de impresión.

(3.2) *Carga de un Documento*

- Seleccione **Cargar Documento** en el menú Fichero.

Esto es todo lo que necesita para cargar un documento listo para su impresión. Se muestra un Selector de Elementos y desde aquí puede hacer la selección.

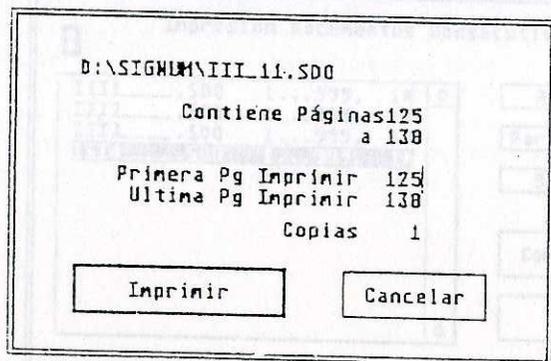
La carga es un paso de preparación en el proceso de impresión. El sistema lee la información sobre las fuentes usadas y luego carga en la memoria principal los ficheros de fuentes necesarios - ver (3.1). Cuando se está imprimiendo un documento no se permite ninguna otra actividad del sistema, y esto produce el efecto de acelerar el proceso de impresión.

Si, estando en el proceso de carga de un documento, aparece el mensaje "Fuente no hallada", entonces la localización indicada en (3.1) no contiene el fichero de fuentes requerido. Con toda probabilidad el nombre del fichero de fuentes no es correcto (borre la fuente y recópiela de su disco Master B), o puede ser que el camino del directorio en (3.1) sea incorrecto, en cuyo caso, corríjalo. Como una "página Signum" contiene muchas fuentes, se necesita una vasta cantidad de trabajo para imprimir con éxito una página. Así, el contenido textual de un documento es leído mientras es solicitado por la impresora (durante el tiempo real de impresión).

(3.3) *Comienzo de la Impresión*

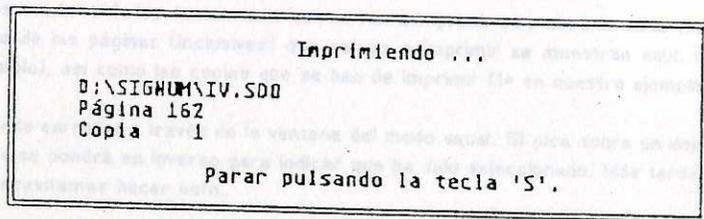
- Pique Comenzar Impresión en el menú Fichero.

El sistema muestra una caja de diálogo en la cual se muestra el nombre del documento y varias partes de información sobre el mismo:



Como puede ver, esta caja le permite decidir si va a imprimir todo el documento o un rango de páginas dentro del documento, así como el número de copias que desea imprimir de cada página seleccionada.

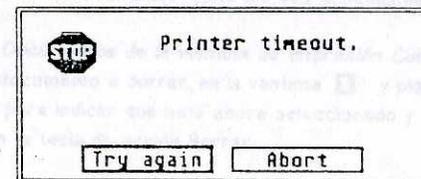
Después de picar en el botón Imprimir, el sistema comienza a transmitir el documento a la impresora como se muestra en la siguiente caja de diálogo:



Esto actúa como una guía de información y le dice exactamente en qué etapa se encuentra de la impresión actual.

Si la impresora no comienza en unos segundos, verifique si está conectada, si tiene puesto papel, la cinta está instalada correctamente, el cable está conectado al Atari y a la impresora. Cuando todos los puntos mencionados estén confirmados como correctos, tendrá lugar la impresión.

El sistema observará a la impresora por un periodo de 30 segundos antes de informar que la impresora no responde a los comandos de impresión. En tal caso aparece la siguiente caja de diálogo:

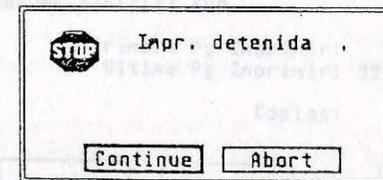


Si ocurre esto, compruebe todos los puntos mencionados anteriormente y pruebe de nuevo picando Continuar. Alternativamente, si la impresora tiene un auténtico fallo y necesita desconectarla, pique Abortar para dar por finalizada la impresión. Si usa Abortar, el documento que está actualmente cargado, permanece en la memoria y para recomenzar, sólo pique Comenzar Impresión en la caja de diálogo de Comenzar Impresión.

(3.4) *Interrumpir/Abortar una Impresión*

- Pulse La tecla S en el teclado y espera a que aparezca la caja de diálogo.

La Impresión se interrumpirá lo antes posible. Debido a que durante la Impresión se llevan a cabo gran cantidad de procesos, a veces le puede llevar a la impresora varios segundos el parar. Una vez ocurrida la interrupción, se muestra en pantalla la siguiente caja de diálogo:



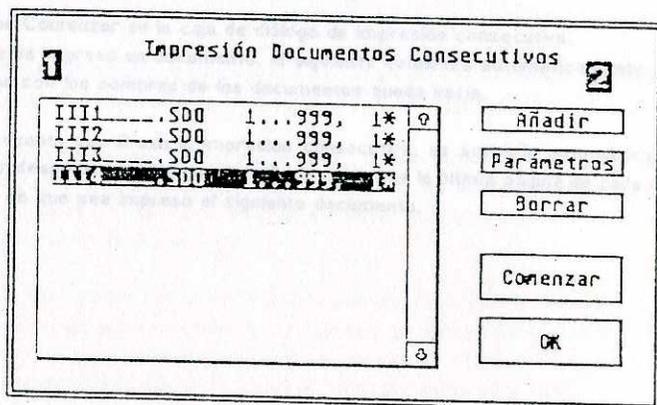
Podrá Continuar la impresión o Abortarla. Para este aborto se aplican las mismas reglas que se mencionaron en (3.4).

IV. 4 La Impresión Consecutiva

(4.1) El Concepto

Si se necesitan imprimir varios documentos uno tras otro, puede alojarse los nombres de los documentos en la caja de "Impresión consecutiva". El programa de Impresión mirará en esta caja y cargará cada documento automáticamente y continuará imprimiendo hasta que haya sido vaciada la caja. La única razón por la que la impresora se detendría sería por falta de cinta, fallo de corriente, de papel, etc.

Todas las funciones que se pueden usar para la impresión consecutiva están contenidas en la caja de diálogo siguiente:



La caja de diálogo se divide en dos secciones:

- la ventana consecutivos - 1
- las teclas de acción - 2

Los nombres de los documentos que se van a imprimir se muestran en la ventana 1. Los números de las páginas (inclusivos) que se van a imprimir se muestran aquí, (1...999 en nuestro ejemplo), así como las copias que se han de imprimir (1* en nuestro ejemplo).

Puede enrollar a través de la ventana del modo usual. Si pica sobre un documento en la ventana, éste se pondrá en inverso para indicar que ha sido seleccionado. Más tarde aclararemos el por qué necesitamos hacer esto.

Cuando comentamos brevemente las funciones de la impresión consecutiva, siempre se presupuso que se llamó a la caja de diálogo picando *Impresión Consecutiva* en el menú *Fichero*.

(4.2) *Enviar Documentos dentro de la ventana Consecutivo*

- Pique la tecla de acción *Cargar* y
- seleccione el documento requerido en el *Selector de Elementos* del modo habitual.

El documento seleccionado aparecerá ahora en la ventana de *Impresión Consecutiva*. Para añadir más documentos en esta ventana, repita los dos procedimientos indicados.

(4.3) *Borrar Documentos de la ventana de Impresión Consecutiva*

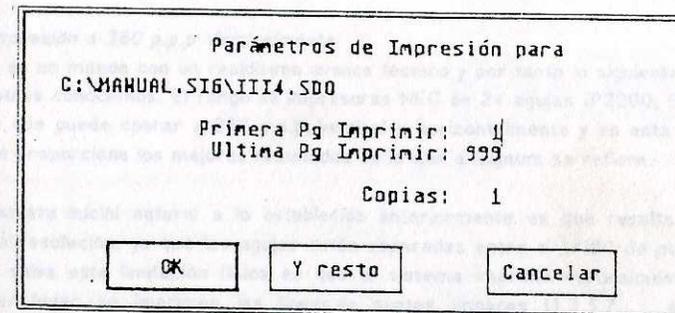
- Elija el documento a borrar, en la ventana 1 y pique sobre él, volviéndose a video inverso para indicar que está ahora seleccionado y
- pique en la tecla de acción *Borrar*.

El sistema quita ahora de la ventana el documento seleccionado.

(4.4) *Selección de las Páginas a Imprimir y del Número de Copias*

- Seleccione el nombre del documento en la ventana 1 picando en su nombre.
- pique en la tecla de acción *Parámetro*,
- introduzca el número de páginas necesarios y el número de copias y finalmente
- pique *OK* o *Y resto*.

A continuación se muestra la caja de diálogo referente a los parámetros de la impresión consecutiva:



ATARI FORCE
 Bda. Torresoto c/. Triana, 4
 Teléfono (950) 32 12 34
 11401 Jerez de la Frontera (Cádiz)

Una vez instalados los parámetros según lo necesario, pique OK para comenzar a imprimir.

Al seleccionar la caja Y **resto** se tomarán los parámetros aplicados al documento actual y se aplicarán al resto de los documentos consecutivos.

Supongamos, por ejemplo, que se hablan instalado los parámetros del tercer documento consecutivo, para imprimir las páginas 3 a 7 inclusives, con 3 copias de cada una. Después de instalar estos parámetros y de seleccionar Y **resto**, del resto de los documentos se imprimirán también de las páginas 3 a 7 inclusives, haciendo tres copias de cada una de ellas.

(4.5) **Inicio de la Impresión Consecutiva**

- Pique **Comenzar** en la caja de diálogo de impresión consecutiva.

Cuando se ha impreso un documento, el siguiente comienza automáticamente y sigue así hasta que la ventana con los nombres de los documentos queda vacía.

Tenga en cuenta que si usa la impresión consecutiva, es activado automáticamente por el sistema "Expulsar después de la última página", de modo que la última página de cada documento es expulsada antes de que sea impreso el siguiente documento.

IV. 5 Datos Técnicos

(5.1) **Impresoras de Matriz de Puntos de 24 agujas**

Los ficheros de fuentes que llevan la extensión .P24 se refieren a las fuentes disponibles para las impresoras de 24 agujas. El configurador de la impresora toma la información contenida en estas en estas fuentes, cambia éstas a un juego correspondiente de instrucciones gráficas que tienen en cuenta las capacidades de la cabeza de impresión y la lógica de su impresora.

(5.1.1) **La Cabeza de Impresión Física**

La cabeza de impresión de una impresora de 24 agujas tiene 24 agujas en la cabeza, que se disparan y retraen automáticamente. Cuando se dispara una aguja, golpea la cinta de la tinta y ésta es impresa sobre el papel. Hay dos filas verticales de agujas, con doce agujas cada una. Cada aguja está separada verticalmente de la siguiente 1/180 de pulgada, de modo que sólo se puede apreciar lo pequeñas que son. Para que Signum y su impresora puedan trabajar juntos, la impresora debe poseer una resolución de impresión horizontal de 180 p.p.p. De hecho, la mayoría de la familia de 24 agujas corren a 360 puntos por pulgada en horizontal. Esto es posible al estar controladas de modo que dan esta increíble resolución mientras recorren el papel.

(5.1.2) **Impresión a 180 o 360 Puntos por Pulgada (P.P.P.) Horizontalmente**

Si se selecciona una resolución vertical de 180 p.p.p. en la opción **Calidad de Impresión**, el sistema combinados puntos por línea al mismo tiempo ($2 \cdot 1/360 = 2/360$ o, 1/180). Se aplica al mismo argumento si se selecciona la opción de 180 p.p.p. horizontal.

Como habrá visto en la opción **Calidad de Impresión** en el menú **Parámetros**, también es posible imprimir a 360 p.p.p. horizontalmente. Esto proporciona una gran densidad y una calidad soberbia. Si necesita imprimir un documento lo más rápido posible, se deberá seleccionar a 180 p.p.p. horizontalmente.

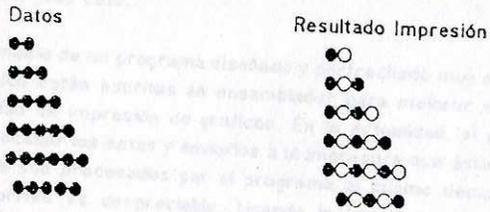
(5.1.3) **Impresión a 360 p.p.p. Verticalmente**

Vivimos en un mundo con un rapidísimo avance técnico y por tanto lo siguiente es cierto hasta donde nosotros conocemos. El rango de impresoras NEC de 24 agujas (P2200, P5, P6, P7 y P9) es el único que puede operar a 360 p.p.p. vertical y horizontalmente y es esta familia de impresoras la que proporciona los mejores resultados en lo que a Signum se refiere.

La respuesta inicial natural a lo establecido anteriormente es que resulta imposible imprimir con esta resolución, ya que las agujas están separadas entre si 1/180 de pulgadas. El modo en que se salva esta limitación física es que el sistema imprime verticalmente en dos pasos. En primer lugar se imprimen las líneas de puntos impares (1,3,5,7.....47). Están separadas con intervalos de 1/180 de pulgadas. El sistema mueve entonces el papel verticalmente 1/360 de pulgada y dispara las agujas (2,4,6,8.....48) que producen las líneas de los puntos de numeración impar. Este principio se puede asemejar a la capacidad de "enlace" de los monitores de televisión.

(5.1.4) Manejo de Puntos Adyacentes

Este párrafo está pensado para aquellos que van a diseñar fuentes usando Signum y sólo desean lo mejor. Por esto, para conseguir lo mejor, necesita comprender la retracción de las agujas. En realidad este movimiento mecánico provoca una restricción. Las agujas adyacentes no pueden dispararse inmediatamente una tras otra. Esto puede que cambie, pero por ahora es así. Sigue un ejemplo:



La lista de la derecha muestra cómo actuaría la impresora para imprimir el modelo que se muestra a la izquierda. La "○" representa a cada aguja que no se dispara. "●" significa lo contrario.

Como se puede ver, cuando se imprime una línea horizontal, sólo se dispara una de cada dos agujas. Sin embargo, esto no representa un gran problema, ya que la cabeza de agujas es de 1/120 de pulgadas de diámetro y por tanto tres veces mayor que la resolución de la impresora. Por tanto, una línea horizontal no parece rota.

Sin embargo, esto puede ser también una desventaja en el sentido de que una línea que consista de cuatro puntos, parecerá una línea de tres puntos, ya que la impresora no podrá imprimir el último punto. Por eso, la línea parecerá más corta de lo que es. Para esto, el programa tiene dentro una medida compensadora, que entra en juego como y cuando hace falta.

El modo en que funciona esto es que, por cada línea enviada a la impresora, que tenga más de dos puntos de larga, el programa borra el penúltimo punto de la línea antes de ser enviada a la impresora. De este modo, nuestro anterior ejemplo tendrá este aspecto cuando llegue al papel:



Como el diámetro de la aguja es grande comparado con el tamaño del punto en el que estamos trabajando, la línea queda continua y gracias a la compensación aplicada por el programa, siempre tendrá la longitud correcta.

Sólo hay un caso donde la compensación no puede trabajar, y es donde hay dos puntos rodeados por, al menos, un espacio a cada lado de la pareja (●●). Tenga cuidado con esto cuando trabaje en el editor de fuentes y téngalo en cuenta en la fase de planificar la producción de fuentes.

Hay un modo de hacer esto. Cuando ponga dos puntos juntos, probablemente es para dibujar una línea vertical. El ejemplo inferior muestra cómo relacionar los puntos de modo que se imprima el efecto deseado.



(5.1.5) Caracteres de Control de la Impresora

El configurador de la impresora de 24 agujas (PR24N.PRG) usa las secuencias de control que se listan abajo, para controlar la impresora:

Código ASCII	Decimal	Significado
FF	12	Expulsar Página
CR	13	Retorno de Carro
LF	10	Avance de Línea
Esc, 3, <n>	27, 51, <n>	Espaciado de Línea de <n>/180 pulg
FS, 3, <n>	28, 51, <n>	Espaciado Línea sobre <n>/360 pulg
Esc, \$, <n>, <m>	27, 36, <n>, <m>	Posicionamiento de la cabeza de impresión de (n+m*256/60 pulg)
Esc, *, 39, ...	27, 42, 39, ...	180 p.p.p. Modo Gráfico.
Esc, *, 40, ...	27, 42, 40, ...	360 p.p.p. Modo Gráfico.

- 1) - sólo para resolución vertical de 360 p.p.p. (sólo NEC).
- 2) - puede ser desinstalado - ver (5.1.7) y (2.3).
- 3) - sólo para resolución horizontal de 360 p.p.p.

Para optimizar la cooperación entre el ordenador, Signum y su impresora, realmente es lo mejor que su impresora sea capaz de hacer uso de los códigos de control anteriores.

(5.1.6) Trabajo Duro pero Vale la pena

La tarea de imprimir requiere gran cantidad de potencia y tiempo por parte del ordenador. Por ejemplo, si está imprimiendo en 360*360 (129.600 p.p.p.), y su página es de 8*10 pulgadas, posiblemente hay 10.368.000 puntos para esta página - 360*360*8*10. Supongamos que sólo contiene texto el 30% de la página, que son aún 3.110.400 bytes de información que han de ser procesados y enviados a la impresora. Aquí es donde se pone de manifiesto la potencia del Atari que hace posible todo esto.

Por medio de un programa diseñado y pertrechado muy cuidadosamente (todas las rutinas de tiempo crítico están escritas en ensamblador para mejorar el rendimiento), se consigue una elevada velocidad de impresión de gráficos. En la actualidad, el programa emplea mucho menos tiempo para procesar los datos y enviarlos a la impresora que ésta en imprimirlos. Como los datos de la impresión son procesados por el programa al mismo tiempo que imprime la impresora, el tiempo transcurrido es despreciable. Usando la Laser Atari con Signum 2, se resuelve la dificultad en la velocidad asociada a las impresoras de matriz de puntos. Con la primera se imprime una página Signum en unos 30 segundos para texto, y algo así como un minuto si hay una mezcla de texto y gráficos.

(5.1.7) Posicionamiento Horizontal de la Cabeza de Impresión

El envío de datos a la impresora también consume tiempo, y notará también una leve pausa al irse a imprimir una línea larga. El programa no detiene la cabeza de impresión en cada punto donde por ejemplo, haya un espacio en blanco. En estos casos, acelera el motor de la cabeza de impresión para que salte sobre las áreas en blanco, ahorrando con esto un tiempo valioso.

La capacidad de saltar la cabeza de impresión sobre las áreas en blanco no la reconocen todas las impresoras. De tales impresoras se dice que reconocen el "Margen Izquierdo Absoluto". Si su impresora no reconoce estas secuencias, desactívelas en la caja de diálogo al efecto - ver (5.1.5) y (2.3). Las secuencias en cuestión son Esc, \$, <n>, <m>.

5.2. Impresoras de Matriz de Puntos de 9 Agujas

Los pormenores de las impresoras de 24 agujas son también válidos para las de 9 -ver la sección 5.1. Sin embargo el fichero de fuentes para 9 agujas, acaba con .P9, como se podría esperar. Estos ficheros describen los caracteres dentro del fichero de fuentes, con una resolución horizontal de 240 p.p.p. y vertical de 216 p.p.p. El configurador de la impresora cambia esta información en datos gráficos que conocen la estructura de la cabeza de impresión.

(5.2.1) La Cabeza de Impresión Física

La cabeza impresora de 9 agujas consiste en 9 agujas montadas verticalmente una encima de la otra. Cada aguja está separada de la otra 1/72 de pulgada. El programa de impresión usa sólo ocho de estas nueve agujas. Para que la impresora y Signum puedan trabajar juntas correctamente, la impresora debe tener una capacidad gráfica horizontal de 1/240 de pulgada.

(5.2.2) Resolución Vertical Fija de 216 P.P.P.

Para alcanzar una resolución vertical de 216 p.p.p., cada línea es impresa tres veces. Este es un principio similar al de las impresoras de 24 agujas para conseguir los 360 p.p.p. En este caso, la primera pasada imprime los puntos 1, 4, 7, ..., 22 de la línea. Después de un ligero arrastre del papel de 1/216 pulgadas, se imprimen los puntos 2, 5, 8, ..., 23. Un posterior arrastre del papel de 1/216 pulgadas y se imprimen los puntos 3, 6, 9 ... 24. Así, una impresora de nueve agujas debe poder moverse con desplazamientos de 1/216 pulgadas en vertical para asegurar el 100% de compatibilidad entre Signum y la impresora.

(5.2.3) Puntos Horizontales Adyacentes

El sistema maneja los puntos en una impresora de 9 agujas exactamente del mismo modo que se describió para las de 24 agujas - ver (5.1.4). Mientras que haya seleccionado 240 p.p.p. horizontalmente, también aquí será válido.

Como la resolución es diferente, existen algunas diferencias en el modo en que se manejan las líneas horizontales. Como el diámetro de la aguja es mayor de 1/120 pulgada, no es siempre correcto usar el compensador como en el caso de las impresoras de 24 agujas. Si se hubiese permitido que sucediera esto, aparecerían huecos en una línea horizontal.

A pesar de esta dificultad, la calidad de impresión es buena a 240 p.p.p. Sin embargo, si realmente desea "extraer" la mejor salida de su impresora, instale la resolución horizontal a 240*2 (mencionado a menudo como Calidad Cuádruple). Cada línea se imprime entonces dos veces. En la primera pasada, se imprimen las columnas de numeración impar y en la segunda pasada las pares. Usando esta técnica, se imprimen todos los puntos adyacentes; no podrá pedirle más a su impresora.

(5.2.5) Los Caracteres de Control

El programa de impresión para 9 agujas (PR9N.PRG) usa las secuencias de control que se listan abajo, para gobernar a la Impresora:

Código ASCII	Decimal	Significado
FF	12	Expulsar Página
CR	13	Retorno de Carro.
LF	10	Avance de Línea.
Esc. P	27, 80	Coloca 10 caracteres por pulgada.
Esc. 3, <n>	27, 51, <n>	Espacio Líneas de <n>/216 pulgad.
Esc. 1, <n>	27, 108, <n>	1 Margen izquierdo sobre Columna de Caracteres ((n/10 pulgada)
Esc. Y ...	27, 89 ...	120 p.p.p. Modo Gráfico Horizontal
Esc. Z ...	27, 90 ...	240 p.p.p. Modo Gráfico Horizontal

1) - se puede desactivar - ver (5.2.6) y (2.3).

Para que su impresora trabaje a su óptimo rendimiento con Signum, es vital que aquella entienda y pueda usar las secuencias de control listadas arriba, con la excepción de 1).

(5.2.6) Posicionado de la Cabeza de Impresión

El tiempo de ordenador que se necesita para manejar una impresora de 9 agujas es aproximadamente la mitad del que se necesita para manejar una de 24. Aunque es una reducción grande, aun es una enorme cantidad de tiempo de ordenador.

De modo que, para optimizar el tiempo de transmisión de los datos a la impresora, ésta "salta" sobre las áreas en blanco de la página. Esto se hace acelerando el motor de la cabeza de impresión y haciendo referencias repetidas al margen izquierdo absoluto. Si su impresora no dispone de esta capacidad, desactívela en la adecuada caja de diálogo - ver (2.3). La secuencia de control en cuestión es Esc. 1, <n>.

Traducción: Carlos Garay Alvarez

IV.6 Reportes de Error**(6.1) General**

- Fichero de Recursos PR24N.RSC no hallado
- Fichero de Recursos PR9N.RSC no hallado.

El configurador de la impresora no puede hallar el fichero de recursos que se refiere al programa de impresión que ha cargado. Este debe estar en el mismo nivel de directorio que el programa de impresión al que pertenece. Copie el fichero de recursos en el nivel de directorio correcto y recargue el programa de impresión.

- Fuente no hallada <seguido por el nombre de la fuente>

El camino del directorio de la carpeta de fuentes es incorrecto. Introduzca el correcto.

(6.2) Errores al intentar Cargar un Documento para Imprimirlo

- Documento inexistente <seguido por el nombre>

El documento solicitado no existe, al menos en el nivel del directorio en el que ha buscado el sistema. Podría encontrarse en otra área de directorio.

- No es Documento Signum

El documento que intenta cargar no es un documento generado por Signum, o está en algún modo defectuoso. El sistema reconoce esto por una cabecera de datos (interno) incorrectos.

- Error de Carga

Este es un error de carga general. Puede deberse a que el documento esté defectuoso o a fallo del disco.

- Fuente no hallada <seguido por el nombre>.

Puede ocurrir esto si la fuente cargada en el documento que se va a imprimir, no puede hallarse, bien porque su nombre sea diferente a su nombre en el documento, o, más probablemente, porque la carpeta de fuentes no esté en el camino del directorio especificado en **Directorio Fonts** del menú Fichero - ver (3.1) y (3.2).

- Error Lectura Fuente: fichero datos demasiado corto.

El disco está defectuoso o la fuente no se puede cargar correctamente. Esto señala generalmente un fallo del disco.

- El Documento no contiene la Fuente Correcta

El fichero de fuente contiene una incorrecta. El programa reconoce esto por una cabecera de datos (interna) incorrecta.

Traducción: Carlos Garay Alvarez

• **Memoria Insuficiente**

No hay suficiente memoria principal para procesar el documento y prepararlo para la impresión. Esto ocurre si, por ejemplo, el sistema no puede cargar completamente las fuentes de impresión requeridas, debido a insuficiente memoria, o si hay insuficiente memoria para procesar los elementos de imágenes de un documento. Suprima los accesorios que haya cargado, o reduzca el tamaño de su Disco RAM y reinicie el sistema.

• **Error de Lectura en Fichero de Parámetros**

El fichero de parámetros no se puede leer correctamente - ver (2.4). Esto no es realmente serio, ya que si ocurre, el programa dispone de un juego de valores internos por omisión. Además, como habrá hecho al menos una copia de seguridad del disco, podrá copiar este fichero del Disco Master.

• **Error de Escritura al Salvar Fichero de Parámetros**

Los parámetros no se pueden escribir en el fichero de parámetros porque el disco está protegido de escritura o defectuoso.

(6.3) **Reportes mostrados Durante la Impresión**

• **Cargar primero el Documento !**

Aparecerá esto si intenta imprimir antes de haber cargado un documento para su impresión. Si aparece esto, vaya al menú Fichero, pique **Cargar Documento** y luego comience la impresión.

• **Detención Impresora. Intentar de nuevo/Abortar**

La impresora no ha recibido datos desde que el documento fue enviado a la impresora para su impresión. Este mensaje aparecerá 30 segundos después de haberse enviado el documento. Compruebe si la impresora está conectada o si la cinta está correctamente.

• **Impresión Detenida. Continuar/Cancelar**

Ha pulsado la tecla S para suspender la actual impresión. Puede Continuar o Abortar. Si por alguna razón decide escoger lo último, puede recomenzar este documento desde el principio seleccionando **Comenzar Impresión** en el menú Fichero. No es necesario, por tanto, volver a cargar el documento.

• **Insertar la Sigüente Hoja de Papel**

Este informe aparecerá solamente cuando haya seleccionado **Alimentación Manual** en el menú Parámetros - ver (2.2), y ya se haya impreso la página actual. Cargue una nueva hoja de papel y luego pulse Return o pique OK.

CAPITULO V

EL EDITOR DE FUENTES

V.1	General	184
V.2	Creación/Manipulación de Fuentes	192
V.3	Informes de Error e Información	202

V.1 General

1.1	Generalidades	185
1.2	La Pantalla del Editor de Fuentes	187
1.3	Comienzo/Final del Programa	190

1.1 Generalidades

(1.1.1) *Uso del Adecuado Editor de Fuentes*

Las fuentes existentes pueden modificarse o crearse unas enteramente nuevas, usando el editor de fuentes incorporado al sistema. Hay dos editores de fuentes que se suministran con Signum 2. Son para las impresoras de matriz de puntos de 9 y de 24 agujas, y se llaman DCS9P.PRG y DCS24P.PRG respectivamente. Hay también un editor de fuentes laser (300*300 p.p.p.) disponible en Signa Publishing Systems y obtenible mediante pedido.

Como la pantalla y la impresora tienen diferente resolución, todos los caracteres de cada fuente deben definirse dos veces para salvar esta diferencia. Los ficheros de fuentes para la pantalla y para la impresora son, por tanto, diferentes debido a la resolución de la pantalla, y a los tres tipos diferentes de impresoras que soporta Signum. Como de costumbre, las extensiones son las que clarifican qué fichero corresponde a cada destino:

- * .E24 - la pantalla
- * .P9 - impresora de 9 agujas
- * .P24 - impresora de 24 agujas
- * .L30 - impresora laser.

Ejemplo:

La fuente de pantalla Antiqurom se llama ANTIQROM.E24 y el nombre para la versión de la impresora es ANTIQROM.P24.

El editor de fuentes de la impresora de 24 agujas (DCS24N.PRG), usará los ficheros de fuentes que terminen en .E24 (versión de pantalla). Las impresoras de 9 agujas y las laser también usarán la versión .E24 (la pantalla es siempre la misma) pero para la impresión usan las versiones .P9 y .P24 respectivamente. Por eso, usará siempre el editor de fuente que ha sido diseñado para trabajar con su impresora.

Los tres editores de fuentes funcionan del mismo modo. Las imágenes de este capítulo están tomadas del editor de fuentes de 9 agujas - DCS9N.PRG.

(1.1.2) *Ahora Continuemos*

Si desea modificar un carácter existente, primero debe ser cargado en el editor de fuentes - ver (2.1.1). Los pasos que siguen deben seguirse para todos y cada uno de los caracteres que necesiten modificación:

- * Elija el carácter requerido del teclado - ver (2.1.1).
- * corrija el carácter en la rejilla correspondiente a la impresora.

- copie el carácter modificado a la rejilla del editor de pantalla,
- si es necesario, corrija el carácter en la rejilla del editor de pantalla y finalmente
- "fije" los caracteres de pantalla y de impresora en el buffer temporal.

Una vez modificados los caracteres que deseó, salve de nuevo la fuente con su nombre original, o dele un nuevo nombre. Si cambia de parecer en cuanto a los cambios realizados, por supuesto, puede **Abortar** la operación de salvar - vea la sección 2.1. En este caso la fuente original no será alterada en absoluto.

(1.1.3) **Sobre la Funciones**

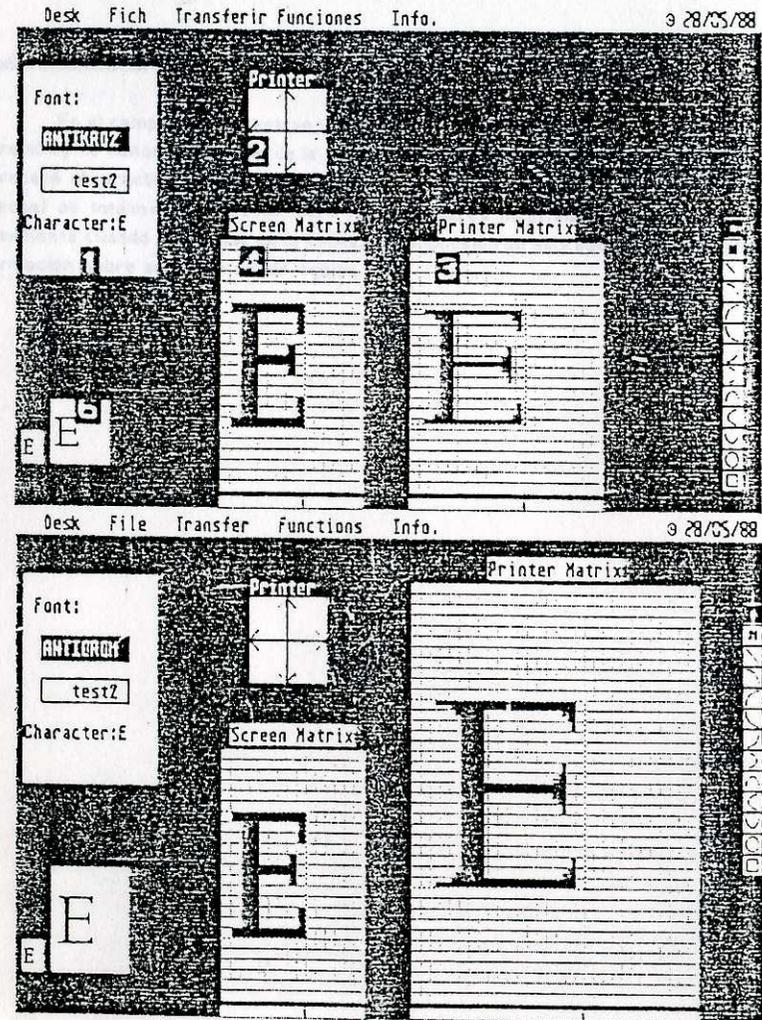
Se pueden procesar simultáneamente dos fuentes dentro del editor de fuente. Así como se pueden duplicar los caracteres dentro de una fuente, también es posible copiar caracteres de una fuente a otra.

Hay un número apreciable de útiles de dibujo a su disposición para acelerar el diseño de los caracteres:

- inserción y borrado de puntos individuales,
- movimientos gráficos simples como dibujo de líneas rectas, curvas y elipses,
- micro-movimientos de un carácter en cualquier dirección dentro de la rejilla,
- micro-movimientos o duplicado de una sección de un carácter,
- acción de espejo, rotación, estiramiento en los ejes x e y e italización,
- colocar caracteres uno sobre otros (Oring) y
- conmutación entre las rejillas de los editores de impresora y de pantalla a voluntad.

1.2 La Pantalla del Editor de Fuentes

La pantalla es casi idéntica para los tres editores de fuentes. La única diferencia entre ellos es el tamaño de la rejilla de diseño de los caracteres de impresión, que varía según la resolución de la impresora - a mayor resolución mayor rejilla. Abajo se muestran los editores de fuentes para impresoras de 9 y de 24 agujas respectivamente:



Además de los menús de cabecera en la parte superior del diagrama, hay seis otras áreas distintas dentro de la pantalla:

- 1 Aquí se muestran las fuentes cargadas actualmente y la tecla contenida.
- 2 Caja de movimientos del carácter
- 3 rejilla de impresora
- 4 rejilla del editor (para la pantalla)
- 5 los útiles de dibujo
- 6 la representación en impresora (caja grande) y en pantalla, del carácter actual.

En el campo 1 hay dos botones que contienen el(los) nombre(s) de la(s) fuente(s) cargada(s) actualmente. Si están desocupadas (siempre que el editor se acabe de cargar) contendrán los nombres TEST1 y TEST2. El nombre de la fuente actualmente activa, se muestra en video inverso. Pique en estos "Botones Nombre" para cambiar las fuentes.

Al lado de **Carácter** se encuentra el nombre del carácter que se muestra actualmente en las rejillas. En nuestro ejemplo es una "E". Si se ven cerca de un carácter cualquiera de los términos "zi" o "Zi", indican que el carácter actual ha sido llamado desde el teclado numérico de la derecha del teclado.

En el campo 2 hay cuatro flechas. Picando la flecha adecuada, el carácter de la rejilla de impresora o de pantalla se mueve con micro-movimientos en la dirección de la flecha seleccionada. Se puede activa una u otra rejilla picando el nombre de la que se encuentre inactiva.

En la rejilla 3 se construyen y/o modifican los caracteres de la impresora. Todos los cambios efectuados en esta rejilla se reflejan en el carácter de impresora de la fuente cargada actualmente. Cada celda de la rejilla contiene cuatro puntos que se pueden activar o desactivar individualmente. El conjunto de líneas de puntos que enmarcan la rejilla maestra, muestran un área de 1/10 por 1/10 de pulgada. Esta es para guiarle al dimensionar los caracteres cuando se diseña una fuente. La flecha de la base de la rejilla (31) se puede mover a izquierda o derecha, y de este modo se puede determinar la anchura de cada carácter individual.

El espaciado de los puntos mencionados en el párrafo anterior depende del tipo de impresora que esté usando:

- Impresora de 24 agujas - 1/360 pulgadas horizontal y vertical.
- Impresora de 9 agujas - 1/240 pulgadas horizontal y 1/216 pulgadas vertical.
- Impresora laser - 1/300 pulgadas horizontal y vertical.

El aspecto de los caracteres de pantalla pueden alterarse en la rejilla de edición 4. Cada celda del interior de la rejilla contiene exactamente un punto. De nuevo, la fina línea de puntos representa un área de 1/10 por 1/10 de pulgada. Podrá ver también la flecha de anchura proporcional, en la base de esta rejilla.

Si el espaciado de puntos de la rejilla del editor se convierte a las proporciones de impresión, produce una medida de 1/90 pulgadas horizontalmente y 1/108 horizontalmente. Los caracteres se muestran, por tanto, en pantalla con un estiramiento vertical de 1.2 - (108/90). Esto está hecho intencionadamente para aumentar la legibilidad en pantalla de los caracteres.

Cada uno de los símbolos de dibujo de 5 se pueden seleccionar y usar para asistirle en el diseño/modificación de los caracteres, acelerando de este modo el proceso.

En el campo 6 se muestran como puntos (no agrandados) los contenidos de las rejillas de impresión y de editor. El tamaño de la caja izquierda (la más pequeña) muestra con exactitud cómo aparecerá el carácter actual en la pantalla. La representación del carácter de impresora (a la derecha) es totalmente correcto, pero los caracteres mostrados aquí tienden a imprimirse más densamente cuando las agujas de la cabeza de impresión se sobreponen - ver Capítulo IV para más información sobre solapado de las agujas.

1.3 Comienzo/Final del Programa

(1.3.1) Comienzo del Programa

Después de seleccionar el tipo correcto de editor de fuentes para su impresora y cargarlo, necesitará cargar después una fuente o fuentes. Los botones que muestran los nombres de las fuentes normalmente cargadas, contendrán los nombres TEST1 y TEST2.

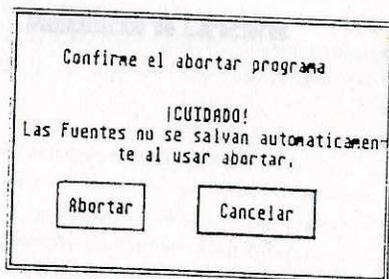
Si desea proyectar una nueva fuente, puede comenzar su diseño inmediatamente. Sólo cuando haya completado la nueva fuente o, haya decidido desactivarla, necesitará darle un nombre y salvarla.

Si desea modificar una fuente existente, primero deberá ser cargada en la memoria del ordenador. - ver (2.1.1).

(1.3.2) Abortar el Programa

- Pique **Abortar** en el menú Fichero.

El editor de fuentes se cerrará sin salvar las fuentes en el disco. Sin embargo, si una fuente ha sido modificada desde que se cargó en el editor de fuentes, recibirá entonces el siguiente mensaje:



Si pica **Abortar**, el programa finaliza inmediatamente y los cambios en la fuente son irremediamente perdidos.

Si por otro lado, pica **Cancelar**, volverá al editor de fuentes y nada se alterará ni perderá. Ahora podrá continuar modificando las fuentes o salvarlas.

(1.3.3) Salir del Programa

- Pique **Salir** en el menú Fichero.

El sistema comprueba si las dos fuentes alojadas actualmente en memoria han sido modificadas. Si así fuera, cada fuente será salvada en el disco con su nombre original - 2, ver (1.2). Así, se escriben en disco dos ficheros de datos por cada fuente - uno para la pantalla y otro para la impresora - ver (1.1.1) y (2.1.2).

Si no hay cambios en las fuentes alojadas en memoria, o no hay fuentes residentes en el disco, el programa editor de fuentes acabará entonces. De otro modo, se mostrará un mensaje y volverá al editor de fuentes para su propia seguridad.

::

(2.1.1) Cargar una Fuente

- Seleccione en los botones (TEST) o el botón cargar una fuente, el nombre de la fuente que desea cargar en el campo 2, si esta opción no está activa.

- Pique Cargar Fuente en el menú Fichero y

- seleccione la fuente deseada en el Selector de Fuentes.

El sistema carga ahora en memoria desde el disco la fuente seleccionada. Los cambios en fuentes cargadas dependerán del valor de fuentes con el que está trabajando. Los ficheros de pantalla (ETA) serán recargados siempre, independientemente del editor que se haya cargado. Si se cargan en el editor de 9 apagar, se cargarán los ficheros de fuentes .PS, etc.

(2.1.2) Salvar una Fuente

- Pique en el campo 2 la fuente que desea salvar, si no está ya activa.

- Pique Salvar Fuente en el menú Fichero y

- si fuera necesario, teclee la nueva posición para la fuente, o pique OK para salvar sin modificar la fuente y sus ficheros de datos asociados.

El sistema toma los ficheros de fuentes que se encuentran en memoria y los guarda en el disco. Se crean dos ficheros - uno para la pantalla y otro para la impresora. No se debe olvidar indicar la extensión de los ficheros de fuentes en el Selector de Fuentes.

Si Aborta desde el editor de fuentes, las fuentes que se encuentran cargadas ahora en memoria, se serán escritas en el disco y se perderán por tanto, si mismo que se tenga una copia de las mismas en el disco. Sin embargo, si Salva, las fuentes que están en ese momento en memoria son escritas en disco, llevando sus respectivos nombres. - ver (1.3.2).

V.2 Creación/Manipulación de Fuentes

2.1	Cargar/Salvar	193
2.2	Selección/Manipulación de Caracteres	194
2.3	Funciones de Útiles de Diseño de Caracteres	197
2.4	Funciones de Movimiento de Caracteres	200
2.5	Manipulación de Caracteres	203

2.1 Cargar/Salvar

En la memoria principal hay reservado espacio suficiente para alojar dos fuentes cuando está cargado el editor de fuentes. Para trabajar con una fuente, ésta debe cargarse en memoria. **Cargar Fuente** carga la fuente que elija, en memoria, y **Salvar Fuente** salva la fuente que esté en memoria, al disco.

(2.1.1) **Cargar una Fuente**

- Seleccione en qué posición (TEST1 o 2) desea cargar una fuente, picando sobre la posición elegida en el campo , si esta posición no está activa.
- pique **Cargar Fuente** en el menú Fichero y
- seleccione la fuente requerida en el Selector de Elementos.

El sistema carga ahora en memoria desde el disco, la fuente requerida. Los ficheros de fuentes cargados dependerán del editor de fuentes con el que esté trabajando. Los ficheros de pantalla (.E24) serán cargados siempre, independientemente del editor que se haya cargado. Si ha cargado el editor de 9 agujas, se cargarán los ficheros de fuentes .P9, etc.

(2.1.2) **Salvar una Fuente**

- Pique en el campo la fuente que desea salvar, si no está ya activo,
- pique **Salvar Fuente** en el menú Fichero y
- si fuera necesario, teclee un nuevo nombre para la fuente, o pique OK para salvar en disco la fuente y sus ficheros de datos asociados.

El sistema toma los ficheros de fuentes que se encuentran en memoria y los escribe en el disco. Se salvan dos ficheros - uno para la pantalla y otro para la impresora. No es necesario teclear la extensión de los ficheros de fuentes en el Selector de Elementos.

Si **Aborta** desde el editor de fuentes, las fuentes que se encuentren cargadas ahora en memoria, no serán escritas en el disco y se perderán por tanto, a menos que ya tenga una copia de las mismas en el disco. Sin embargo, si **Salva**, las fuentes que estén en ese momento en memoria son reescritas al disco, llevando sus respectivos nombres - ver (1.3.3).

2.2 Selección/Manipulación de Caracteres

(2.2.1) Selección de un Carácter de una Fuente ya cargada

- Seleccione la fuente deseada picando la tecla correspondiente en el campo **F**, si no estuviera ya activa y
- pulse la tecla ([S] si fuera necesario), para traer a la rejilla al carácter en cuestión.

Cada vez que pulse una tecla, el carácter almacenado en ella, será traído a la pantalla. El carácter base (el carácter normal) de la tecla pulsada también se muestra en el campo **F**.

El sistema muestra el carácter seleccionado, en ambas rejillas, la de pantalla y la impresora. Si no hubiese nada en ninguna de las rejillas al pulsar una tecla, es que no hay carácter asignado actualmente a la tecla que acaba de pulsar. Cuando vea un carácter en ambas rejillas, podrá quitarlo para crear otro carácter, cambiarlo por otro, modificarlo, quitarlo completamente o copiarlo/moverlo a otra fuente.

Para que pueda comprobar por sí mismo la teoría rápidamente, cargue un carácter en la rejilla de la impresora y modifíquelo de algún modo (usando los útiles de dibujo, por ejemplo). Ahora pique sobre **→ Editor** en el menú Transferir, y el carácter modificado será copiado en la rejilla del editor. Para volver a llamar al carácter original, pulse la tecla correspondiente. Sin embargo, si realmente quisiera conservar la modificación, tendría que poner el nuevo contenido de la tecla en un buffer temporal y luego modificar el siguiente carácter... Una vez hechos todos los modelos, sávelos entonces al disco.

(2.2.2) Movimiento de Caracteres hacia otras Teclas

- Cargue una fuente de la que desee tomar caracteres,
- elija un campo **F** vacío en el que crear una fuente,
- pique **Tomar Carácter** en el menú Transferir,
- pique sobre el nombre de la fuente **F**, desde donde desea copiar los caracteres y
- pulse la tecla cuyo carácter ha de copiarse en las rejillas.

El sistema copia los caracteres de pantalla y de impresora en sus respectivas rejillas. Esta capacidad es diferente de la que se describió en (2.2.1), ya que este método de llamada de caracteres no le faculta para trabajar sobre el carácter cuando está seleccionado.

Ejemplo

Se tiene una fuente existente y se desea tomar varios caracteres de ésta y copiarlos en una nueva fuente para acelerar el proceso de diseño de caracteres. Primeramente cargue la fuente de la que desea tomar los caracteres. Supongamos que ha cargado una fuente en la posición TEST1. También debe estar seguro de que la posición TEST2 esté vacía. Pique ahora sobre TEST2. Pulse la tecla sobre la que desea colocar un carácter (ahora está asignada). Pique **Tomar Carácter** en el menú Transferir, pique en TEST1 (para activar la fuente). Pulse ahora la tecla cuyo carácter desea que aparezca en la tecla que pulsó cuando estaba activado TEST2. El carácter elegido aparece ahora sobre esa tecla. Aún no está fijo en esa tecla, de modo que si ahora pulsa otra tecla y luego vuelve a la tecla original, ésta habrá desaparecido. Así que, si desea conservarla, pique en **Fijar a Buffer** en el menú Transferir.

Obviamente puede que tenga cargadas fuentes en ambas posiciones y quiera hacer las mismas manipulaciones que se describieron antes. El efecto sería que podría colocar caracteres individuales de fuentes individuales para confeccionar una fuente muy mezclada. Esta característica es usada a menudo por escritores técnicos que necesitan usar sólo unos pocos caracteres de otras fuentes. Tales caracteres generalmente se sitúan en el teclado numérico.

Por supuesto se puede usar esta característica simplemente para mover caracteres dentro de una fuente.

(2.2.3) Mezcla de Caracteres

- Pique el nombre de la fuente en el campo **F**.
- pique un carácter,
- pique **Mezclar Carácter** en el menú Transferir y
- pique sobre el carácter que desea "Mezclar".

Esto se usa para colocar un carácter de una tecla sobre un carácter de otra tecla. Esta técnica es conocida como "mezcla", ya que sitúa cada punto del último carácter elegido sobre el carácter que ocupa actualmente la rejilla.

Esta función es muy útil para colocar acentos ya definidos sobre vocales ya definidas, por ejemplo.

(2.2.4) Conversión del Carácter de la Rejilla del Editor a la Rejilla de la Impresora

- Pique sobre **→ Editor** en el menú Transferir.

El carácter de la rejilla de la impresora es transferido a la rejilla del editor, donde el sistema da la mejor interpretación de ese carácter. Como la rejilla del editor dispone de mucha menor definición que la rejilla de la impresora, será necesaria probablemente alguna alteración del carácter, una vez transferido a la rejilla del editor.

Debería utilizar esta función lo más posible, ya que es una forma de garantizar que el carácter de impresora y el de pantalla se correspondan. Sólo recuerde que cada rejilla del editor de fuentes, es responsable de su propia área. Es decir, que la rejilla del editor se corresponde simplemente con la pantalla y la rejilla de impresora con la impresora.

(2.2.5) Conversión de la Rejilla del Editor con la Rejilla de la Impresora

- Pique sobre **→ Impresora** en el menú Transferir

Esta es la función complementaria de (2.2.4) en la que el carácter de la rejilla del editor es transferido a la rejilla de la impresora, proporcionando el sistema su mejor interpretación del carácter que estaba en la rejilla del editor. Esta vez, sin embargo, el carácter de la rejilla de la impresora, necesitará modificación.

Debido a la mayor definición y a las facilidades disponibles en la rejilla de la impresora, realmente se deberían diseñar los caracteres en la rejilla de impresora en lugar de en la rejilla del editor. Una vez diseñados, se transfieren los caracteres a la rejilla del editor y luego se modifican lo necesario, pero en lo básico se conservan igual.

2.3 Funciones Herramientas para el Diseño de Caracteres

(2.3.1) Generalidades

La inserción/movimiento y el borrado de los puntos que van a configurar los caracteres son una parte esencial del editor de fuentes. Se han hecho todo los intentos para hacer esto lo más amplio posible, de modo que cuando se diseña y use una fuente, su funcionalidad y calidad sean del mayor estandar.

Hay un número de útiles de dibujo que se suministran para la rejilla de impresora, que aceleran el diseño de caracteres - ver § de (1.2). Cuando se necesita un símbolo, se pica sobre él con el botón izquierdo del ratón. El símbolo se pondrá en video inverso para indicar que está seleccionado. La tabla que se muestra a continuación expone y describe los útiles de dibujo:

	- un punto
	- cuatro puntos
	- líneas rectas
	- 1/4 de elipse (1º cuadrante)
	- 1/4 de elipse (2º cuadrante)
	- 1/4 de elipse (3º cuadrante)
	- 1/4 de elipse (4º cuadrante)
	- 1/2 elipse (cuadrantes 1 y 4)
	- 1/2 elipse (cuadrantes 1 y 2)
	- 1/2 elipse (cuadrantes 2 y 3)
	- 1/2 elipse (cuadrantes 3 y 4)
	- elipse completa
	- modo mover/borrar

El modo de punto simple se aplica solamente a la rejilla de impresora, ya que ésta trabaja en una resolución mucho mayor que la rejilla del editor (razón de 4:1). Los puntos se insertan en la rejilla picando con el botón izquierdo del ratón, y se borran con el botón derecho.

(2.3.1) Inserción de Puntos

Rejilla del editor:

- Pique con el botón izquierdo del ratón en la posición deseada de la rejilla.

Rejilla de la impresora:

- Pique sobre el símbolo del punto simple (si no está activo) y
- pique en la posición deseada con el botón izquierdo del ratón.

El sistema colocará puntos en cualquier lugar dentro de la rejilla en el que pique con el botón izquierdo del ratón. Manteniendo pulsado este botón se puede dibujar de modo efectivo a la rejilla. Todos los entramados que se creen con el ratón dentro de la rejilla (cuando esté pulsado el botón izquierdo) quedarán dibujados.

Al soltar el ratón, la elipse es pegada en esa posición en la rejilla. Para abortar esta función se emplea la misma técnica que en (2.3.5).

2.3.3.) Borrar Puntos

Rejilla del editor:

- * Pique el botón derecho del ratón sobre el punto que desea borrar.

Rejilla de impresora:

- * Pique sobre el símbolo de punto simple - ver (2.3.1) y
- * pique el botón derecho del ratón sobre el punto que desea borrar.

(2.3.7) Instalación de la Anchura Proporcional de los Caracteres

- * Coloque el ratón bajo la rejilla de impresora (donde se ve el pequeño >|).
- * pulse el botón izquierdo del ratón y manténgalo pulsado,
- * mueva el ratón a la posición deseada y
- * suelte el botón del ratón.

El sistema elimina el punto sobre cuya posición picó. Mientras mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón, el sistema continuará borrando mientras "arrastre" el ratón.

La anchura del espaciado proporcional (el ancho de un carácter) opera en pasos de 1/90 de pulgadas (la anchura de un punto con la rejilla del editor). Esto es, por supuesto, el mínimo movimiento horizontal de un carácter. Cuando se suelta el botón del ratón después de instalar la anchura de un carácter, el ">|" es fijado en su posición dentro de la rejilla. Al salvar un carácter, este valor se salva con él, de manera que cada carácter tiene su propia anchura. Existen ciertas reglas que aplicar al espaciado proporcional que pueden hallarse en la sección de Tipografía de una Librería Pública.

2.3.5) Dibujo de Líneas Rectas en la Rejilla de Impresora.

- * Pique en el símbolo de líneas rectas, si aún no estuviera activado - ver (2.3.1),
- * ponga el puntero en el punto de partida deseado,
- * mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón,
- * mueva el ratón a la posición de final de línea deseada y
- * suelte el botón del ratón.

Como la anchura de cada carácter se almacena con él, el procesador de documento sabe por tanto, la anchura de cada carácter, y moverá el cursor justo esta cantidad cuando teclee.

Mientras mantenga pulsado el botón del ratón y arrastre éste, la línea lo seguirá. En el momento en que tenga la línea en su posición, suelte el botón del ratón.

Generalmente, el ">|" debería colocarse directamente debajo del último punto horizontal ocupado de un carácter. Sin embargo, si necesitásemos dejar un espacio al final de un carácter, ese espacio se insertaría deslizando la ">|", y pertenecería solamente a ese carácter.

Esta función puede abortarse llevando el ratón al punto de partida de la línea y soltando el botón del ratón.

Por supuesto que con este "desplazador" variable del ancho de caracteres, puede crear también caracteres no proporcionales, donde todos los caracteres tendrían la misma anchura y el carácter estaría situado siempre en la mitad de la anchura de instalación.

Uso de Elipses en la Rejilla de Impresora

- * Pique sobre el tipo de elipse que necesite - ver (2.3.1),
- * coloque el ratón en el punto de partida de la elipse,
- * mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón,
- * "arrastre" el ratón diagonalmente a la posición final requerida y
- * suelte el botón del ratón.

Mientras se mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón, la elipse seleccionada seguirá en su movimiento. Para entender el principio, imaginemos un rectángulo cortado diagonalmente de esquina a esquina. Seleccionemos ahora una elipse que encajase dentro de este rectángulo cortado y coloquemos el ratón al principio del rectángulo, arrastrando ahora el ratón al extremo del rectángulo cortado y soltamos. El arco descrito será enmarcado por este rectángulo. Para comprobarlo, hágalo. Esto le ayudará cuando en el futuro necesite utilizar elipses, y ahora comprende el principio de la operación y cómo se forma la elipse.

2.4 Funciones de Movimiento

(2.4.1) *Movimiento entre Rejillas y Movimiento de Caracteres dentro de las Rejillas*

- si es necesario, conmute los nombres de las rejillas en el campo  picando el botón izquierdo sobre el nombre en la parte superior de esta caja y
- pique en cualquiera de las flechas del campo  en sus puntas, con el botón izquierdo del ratón, para mover todo el carácter un punto en cada pulsación. Mantenga pulsado el botón y el carácter se desplazará de modo continuo en la dirección de la flecha pulsada.

El carácter del interior de la rejilla seleccionada se moverá en la dirección de la flecha de dirección sobre la que haya picado. El carácter se moverá un punto por cada pulsación del ratón, y se enrollará si mantiene éste pulsado.

El objeto de esta facilidad es que cuando finalice el diseño de un carácter, pueda ser situado en la rejilla con mucha precisión y como último sobre el papel.

(2.4.2) *Insertión/Borrado de Líneas de Puntos*

- Coloque el ratón sobre la línea que hay que insertar/borrar y
- use las teclas del cursor \uparrow o \downarrow .

Todos los puntos que queden bajo la línea elegida, bajarán una línea en cada pulsación de \uparrow y se insertarán líneas en blanco para hacer que bajen los puntos existentes. Si usa la tecla \uparrow todos los puntos se moverán hacia arriba una línea por cada pulsación. Todos los puntos que suban por encima de la línea definida por la situación del puntero, serán borrados.

(2.4.3) *Insertión/Borrado de Filas de Puntos*

- Ponga el puntero sobre la fila que hay que borrar/insertar y
- use una de las teclas \leftarrow o \rightarrow .

Todos los puntos que caigan en una columna a la derecha del punto seleccionado, se moverán una fila a la derecha o a la izquierda, dependiendo de la tecla pulsada. Aquí se aplican los mismos comentarios al borrado/insertión que en el párrafo anterior, aunque en el caso anterior se referían a líneas.

(2.4.4) *Enmarcar un Área en la Rejilla de Impresora*

- Pique sobre la caja inferior (movimiento) de la banda de útiles de dibujo,
- coloque el puntero en la esquina superior izquierda del área que desea encerrar,
- pulse el botón izquierdo del ratón y manténgalo pulsado,
- "arrastre" el ratón a la esquina inferior derecha de rectángulo que se está abriendo ahora y
- suelte el botón del ratón.

Ahora habrá en la pantalla un rectángulo cerrado (sección). Como habrá observado, esta función está basada en el mismo concepto que se usó en el procesador de documentos para seccionar un trozo de texto - ver Capítulo III - (7.1.2). La posición del ratón en relación a la sección es exactamente la misma que en el procesador de documentos - se convierte en una mano cuando está dentro de la sección, un puño señalando, cuando está próximo a cualquier borde de la sección y un pequeño cuadrado cuando el ratón se mueve lejos de la sección.

El tamaño de la sección puede alterarse también como en el procesador de documentos - ver (2.4.5). También es posible mover la sección (2.4.6) o borrar su contenido - ver (2.4.7).

(2.4.5) *Cambio del Tamaño de la Sección*

- Sitúe el ratón cerca del borde de la sección que desea alterar, hasta que se haga visible la mano señalando,
- pulse el botón izquierdo manteniéndolo pulsado,
- mueva el borde de la sección "arrastrando" el ratón y luego
- suelte el botón del ratón.

Mientras mantenga pulsado el botón, el borde seguirá el movimiento del ratón.

(2.4.6) *Mover una Sección dentro de la Rejilla de Impresora*

- Marcar una sección - ver (2.4.4),
- poner el puntero dentro de la sección - el puntero se convierte en una mano,
- mantenga pulsado uno de los botones del ratón,
- "arrastre" el ratón y
- suelte ahora el botón del ratón.

Mientras permanezca pulsado el botón, la sección señalada acompañará al ratón en su "arrastre". Al soltar el botón, el contenido de la sección se copiará en la nueva posición. Si se usa el botón izquierdo del ratón, se habrá movido el contenido original de la sección. Usando el botón derecho, el contenido de la sección será copiado.

(2.4.7) *Borrar el Contenido de una Sección dentro de la Rejilla*

- Marque una sección si aún no lo ha hecho - ver (2.4.4).
- pulse la tecla Delete.

Con esto se borrará el contenido de la sección.

2.5 Manipulación de Caracteres

Pueden aplicarse las siguientes operaciones a los contenidos de la rejilla de impresora:

- Efecto de espejo horizontal,
- Efecto de espejo vertical,
- Rotación 90, 180 y 270 grados,
- Estiramiento horizontal,
- Estiramiento vertical e
- Inclinación.

(2.5.1) Espejo Horizontal

- Pique **Espejo Horiz.** en el menú Funciones.

El contenido de la rejilla de impresora será reflejado horizontalmente. Es decir, que la primera columna de puntos se intercambia con la última, la segunda con la penúltima y así sucesivamente. Una vez usada esta función, es preciso generalmente realinear el carácter horizontalmente, a menos que estuviera centrado perfectamente dentro de la rejilla de impresora al comienzo. Use las flechas de brújula para conseguir este alineamiento - ver (2.4.1).

(2.5.1) Espejo Vertical

- pique **Espejo Vert.** en el menú Funciones.

Esta función es esencialmente la misma que la anterior, excepto en que interviene aquí el eje x del carácter en lugar del y. Para recentrar el carácter use las flechas ↑ y/o ↓.

(2.5.3) Rotar

- Pique **Rotar** en el menú Funciones,
- seleccione la cantidad de rotación necesaria - 90, 180 o 270 y
- pique OK.

El diálogo que se muestra a continuación corresponde a la función de Rotar:

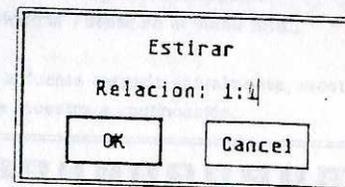


Observe que durante la función de rotar, a veces parte de un carácter puede quedar fuera de la rejilla. Si ocurre esto, no es posible recuperar la parte que cayó fuera de la rejilla.

(2.5.4) Estiramiento Horizontal

- Pique **Estirar Horiz.** en la función menú,
- Inserte la cantidad de estiramiento necesario y
- pique OK.

Después de seleccionar esta función, aparece el siguiente diálogo:

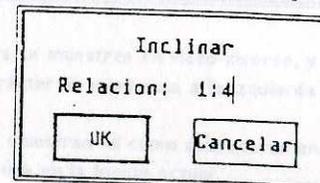


Pueden verse en la caja los dos factores de estirar. Se pueden cambiar ambos valores. Una vez seleccionado el estiramiento que necesite, pique OK, con lo que el carácter de la rejilla se redimensiona según el factor de estirar aplicado. La entrada de factores menores que uno, reducirá el carácter. Los factores mayores de uno estirarán el carácter proporcionalmente. La figura más a la izquierda altera el eje x y la más a la derecha, el eje y. El borde izquierdo del carácter actúa como punto de anclaje del carácter.

(2.5.5) Estiramiento Vertical

- Pique **Estirar Vertic.** en el menú Funciones,
- Inserte la cantidad de estiramiento necesario y
- pique OK.

Después de seleccionar esta función aparece el siguiente diálogo:



En este caso sólo es posible cambiar el denominador (la figura más a la derecha). El carácter de la rejilla cambiará según la cantidad de inclinación introducida en la caja de diálogo. Por ejemplo, la inclinación más pequeña es de 1:9, o sea, 1/9avo.

Si el factor es de 1:4, el carácter adoptará el mismo ángulo de inclinación que las itálicas del procesador de documentos.

Como en las otras funciones de rejillas Impresora/editor, el carácter debe transferirse a la otra rejilla cuando se haya finalizado la inclinación, de manera que aparezca el carácter correcto tanto en pantalla como en la impresora.

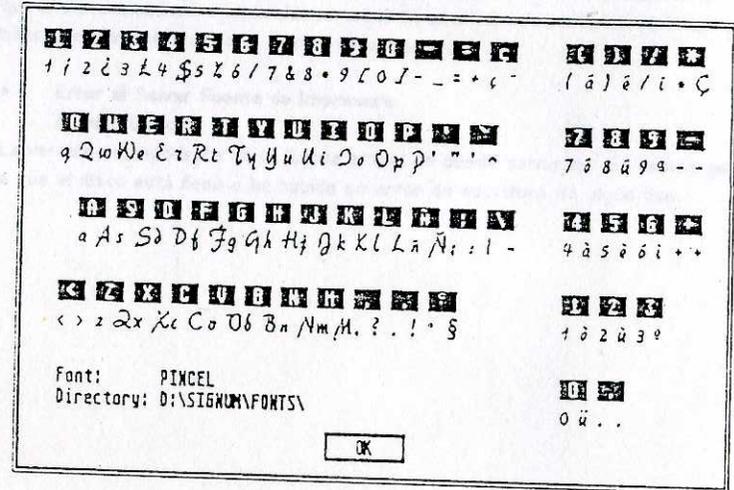
V.3 Reportes de Información/Error

3.1	Información	203
3.2	Error	204

3.1 Información

- (3.1.1) **Ver la Fuente Cargada Actualmente**
- Pique **Mostrar Fuente** en el menú Info..

Se mostrará la fuente cargada actualmente, mostrando qué caracteres están asignados a cada tecla - como se muestra a continuación:



Las teclas actuales se muestran en video inverso, y los caracteres cargados en ellas se muestran debajo, con el carácter en minúscula a la izquierda y la mayúscula a la derecha.

Los caracteres se muestran tal como aparecerán en pantalla. Un espacio blanco bajo una tecla indica que ésta no se usa en la fuente actual.

- (3.1.2) **La Filosofía Signum**
- Pique **General** en el menú Info.

Se muestra aquí nuestra expectativa para el producto y el deseo de la continuidad de usted en su uso, obteniendo muchos beneficios del mismo.

3.2 Informes de Error

- * **Fichero de Recursos no hallado** <seguido de su nombre>.

Esto indica que el sistema no podía encontrar el fichero de recursos que pertenece al editor de fuentes. Este fichero debe estar en el mismo nivel de directorio que el editor de fuentes que intenta cargar.

- * **Fichero de Fuente no hallado** <seguido de su nombre>.

El fichero de pantalla (.E24) para la fuente que intenta cargar no se puede hallar. Aborta el sistema y asegúrese que todos los ficheros adecuados están en la carpeta FONT.

- * **Fichero para Impresora no hallado** <seguido de su nombre>.

No puede encontrarse el fichero de fuente correspondiente (P9, P24, o P30). Las razones son como las que se expusieron anteriormente.

- * **Error de Carga**

Fichero de Fuente de pantalla incorrecto

El fichero no contiene el formato correcto.

- * **Error de Carga**

Fichero de Fuente de Impresora incorrecto

El fichero no contiene el formato correcto.

- * **Error Carga fuente de pantalla**

Fichero de Datos muy Corto.

La fuente de pantalla está corrompida, probablemente por error del disco. Copie las fuentes del Disco Master B.

- * **Error Carga fuente de Impresora**

Fichero de Datos muy Corto.

Esto es esencialmente lo mismo que lo anterior y el remedio probablemente también será el mismo.

- * **Imposible Cargar Fichero de Pantalla** <seguido de su nombre>.

El fichero de pantalla no se puede salvar o cargar. Esto es debido generalmente a un disco lleno o protegido contra escritura, se ha introducido un error de lectura o escritura o se ha dado un nombre de fichero incorrecto.

- * **Imposible Cargar Fichero de Datos de Impresora** <seguido de su nombre>.

La fuente de impresora no se puede salvar o cargar. Esto es debido generalmente a un disco lleno, protegido de escritura o a que se ha introducido un error de lectura o escritura o se ha dado un nombre de fichero incorrecto.

- * **Error al Salvar Fuente de Pantalla**

¿ Disco Lleno?

La versión de pantalla de la fuente actual no se puede salvar. Generalmente es debido a que el disco está lleno o ha habido un error de escritura de un tipo u otro. Lo que hay que hacer es reintentar salvarla usando otro disco.

- * **Error al Salvar Fuente de Impresora**

¿ Disco Lleno?

La versión de impresora de la fuente actual no puede salvarse. Es debido generalmente a que el disco está lleno o ha habido un error de escritura de algún tipo.