



# ELSŐ KÉZBŐL

A TV COMPUTER RŐL

## AZ EDITORRÓL

A TV-Computer képernyős szerkesztővel rendelkezik, ennek szokásos angol megnevezése „full screen editor”, vagy röviden csak editor. A BASIC parancsállapotában az editor az elsődleges beviteli eszköz, bekapcsolás után először ezzel találkozunk. A TVC Kezelési Útmutató 2. fejezete lényegében ennek ismertetésével foglalkozik. Ezek a rutinok azonban bármely felhasználói program számára is elérhetők a szokásos RST 30h hívással.

Az editor szoros kapcsolatban áll a video és a billentyűzet rutinokkal, melyeket már korábban ismertettünk. Például az input rutin szabványos billentyűzet karakter input hívást tartalmaz (RST 30h, KBD-CHIN), az output pedig a video rutinokkal közösen használt képernyőre ír. Ez utóbbi tulajdonság azt is megerősíti, hogy csak egyféle képmegjelenítés van, tehát nincs külön rajzoló és szöveges mód.

### AZ EDITOR ÁLTALÁNOS ISMERTETÉSE

Az editor a képernyőn 24 karaktersort kezel. Az egy sorba írható karakterek száma a grafikus felbontástól függ: két-színű módban 64, négy színű módban 32, tizenhat színű módban pedig 16. A grafikus mód váltása (VMODE video rutin hívással vagy a GRAPHICS parancssal) az editort is alaphelyzetbe állítja. Az aktuális tintaszín és háttérszín azonos azzal, amit a video rutinok használnak (SINK és sPAPER változók), a karakterek kiírása azonban nem a video rutinnal, hanem közvetlenül történik. A 8×10 pontból álló karakter minden pontja kiírásra kerül, tehát felülírja az eredeti képernyőtartalmat.

A szerkesztési műveletekhez szükség van a képernyőre írt karakterek kódjának, az ASCII kódoknak az eltárolására is. Ez a karakteres memória (ASCII-MAP) a 256=100h címen kezdődik, és 25 sornak egyenként 64 byte helyet, összesen 1600 byte-ot foglal le. A 25. sort az editor nem használja, az ehhez tartozó 64 byte szabadon felhasználható. A soroknak mindig az eleje az aktív, a felbontástól függően az első 16, 32 vagy 64 byte. Csak a megjeleníthető karakterek kódjait (32-223) írja ide az editor, a vezérlőkarakterek esetén a megfelelő funkciót hajtja végre.

Megjegyezzük, hogy az ASCII-MAP területére beírt karakterkód hatására még nem jelenik meg a karakter a képernyőn, sőt a beírt kód csak akkor lesz befolyással az editorra, ha olyan helyre írtuk, ahol eddig is volt karakter.

A kurzor csak a karakter input idején látszik, de akkor

mindig, tehát nem tiltható le. A villogás üteme állandó, nem módosítható. A villogtatás során a kurzor képe és az eredeti képernyőtartalom felváltva látszik. Ha nem teszünk mást, csupán a kurzort mozgatjuk, akkor a képernyőn látható rajz vagy szöveg nem fog megváltozni.

Négyféle kurzor karakter fordulhat elő, az aktuális LOCK módnak, illetve a billentyűzet rutinhoz tartozó LOCK-KEY változónak megfelelően:

**téglalap (7Fh) normál mód (LOCK)**  
**inverz C (9Eh) nagybetűk (LOCK+CTRL)**  
**inverz S (9Fh) folyamatos shift (LOCK+SHIFT)**  
**inverz A (8Fh) alternatív karakterek (LOCK+ALT)**

Az editor jellemzője, hogy képes több összetartozó képernyősorot egyetlen logikai sornak, „bekezdés”-nek tekinteni. A szerkesztési műveletek helyét a kurzor pozíciója jelöli ki, a műveletek azonban mindig a bekezdésre vonatkoznak. Például a karakterkiejtés, karakterbeszúrás során a módosítási helytől a bekezdés végéig megtörténik a sormaradék igazítása, a karakterek esetleg több képernyősoron keresztül is elmozdulnak. Ha a beírás vagy beszúrás során a képernyősor betelik, egy új, üres képernyősor adódik hozzá a bekezdéshez. Ha a következő képernyősorban már egy másik bekezdés található, akkor az editor innen kezdve minden sort eggyel lejjebb léptet, beszúr egy üres sort, majd ezt hozzáfűzi a bekezdéshez. Ebből azt a tanulságot kell kiemelni, hogy az editor soha nem fűz össze két bekezdést!

Ha a karakterek kiejtése, vagy a bekezdés végének elhagyása, törlése során a képernyősor utolsó karakterpozíciója felszabadul, akkor az editor az ezt követő megüresedett sort a bekezdés végéről kitörli, az alatta levő sorokat pedig eggyel feljebb lépteti.

Ha az editornak a képernyő nemlétező 25. sorába kéne írnia, akkor működésbe lép a „roll” funkció, azaz a kép fölfelé görgetése: minden sor eggyel följebb lép, a 24. sor pedig üressé válik. Ez történik például akkor is, ha a kép utolsó karakterpozíciójába írunk.

Fontosnak tartjuk megemlíteni, hogy a kurzor lefelé mozgatásával nem lehet a roll funkciót kiváltani, valamint az is lényeges, hogy a roll funkciót nem lehet kikapcsolni.

Az editor input alatt tetszőleges szerkesztési műveletek elvégezhetők a képernyőn, amíg a bevittelt a RETURN billentyűvel le nem zártuk. Az aktuális input sor az a bekezdés lesz, amelyikben a kurzor a lezáráskor volt. A kép-