

Amstrad PCW9512

Manual del Usuario



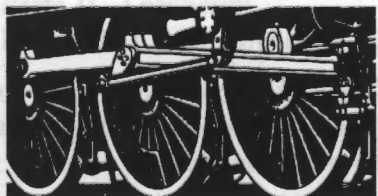
Volumen 1
Parte I. El PCW9512.
Parte II. LocoScript.



AMSTRAD

Amstrad PCW9512

Manual del usuario



**LOCOMOTIVE
SOFTWARE**

© Copyright 1987, Locomotive Software Ltd y AMSTRAD plc

El contenido de este manual y los productos en él descritos no pueden ser adaptados ni reproducidos, ni total ni parcialmente, salvo con el permiso escrito de los propietarios de los derechos de autor.

Los productos descritos en este manual, así como los diseñados para ser utilizados con ellos, están sujetos a desarrollo y mejoras continuas. En particular, puede haber diferencias entre los mensajes que aparezcan en su pantalla y los que se muestra en este manual.

Toda la información técnica relativa a los productos y su utilización (incluida la que figura en este manual) es suministrada por AMSTRAD de buena fe. No obstante, es posible que en este manual haya errores u omisiones.

AMSTRAD agradecerá el envío de comentarios y sugerencias relativos a este manual y a los productos en él descritos. La correspondencia debe ser dirigida a:

AMSTRAD ESPAÑA

Aravaca, 22
28040 Madrid
España

Toda reparación u operación de mantenimiento de este producto debe ser confiada a los talleres autorizados por AMSTRAD ESPAÑA. AMSTRAD no puede asumir ninguna responsabilidad derivada del daño o pérdida que se pueda ocasionar como resultado de reparaciones efectuadas por personal no autorizado.

El objetivo de este manual no es sino servir de ayuda al usuario en la utilización del producto; por consiguiente, AMSTRAD queda eximido de responsabilidad por el daño o pérdida a que pueda dar lugar la utilización de la información aquí publicada o la incorrecta utilización de los productos.

Locomotive Software agradece públicamente a Victor Swoboda (Research Fellow, School of Slavonic & East European Studies, University of London) su ayuda y asesoramiento en el diseño del juego de caracteres.

Escrito por Jean Gilmour, Locomotive Software

Publicado por AMSTRAD

Traducción del manual y de los programas: Emilio Benito Santos

Edición española producida por Vector Ediciones

Primera edición: 1987

El sistema de corrección de ortografía de este producto está basado en la información proporcionada por Proximity Technology Inc.

THE PROXIMITY/COLLINS LINGUIBASE

© Copyright 1985, reservados todos los derechos

William Collins Sons & Co Ltd.

© Copyright 1985, reservados todos los derechos

Proximity Technology Inc.

PC1512, PC1640, PCW9512, PCW8512, PCW8256 y CPC6128 son marcas comerciales de AMSTRAD plc.

LocoScript, LocoScript 2, LocoSpell, LocoMail y Mallard BASIC son marcas comerciales de Locomotive Software Ltd.

CP/M, CP/M Plus, Dr Logo, GSX y DR Graph son marcas comerciales de Digital Research Inc.

Wordstar es marca comercial de MicroPro International Corporation.

VT52 es marca comercial de Digital Equipment Corp.

Z19, Z29 y H89 son marcas comerciales de Zenith Data Systems Inc.

LOCOMOTIVE es marca comercial registrada por Locomotive Software Ltd.

Diablo es marca comercial registrada por Xerox Corporation.

AMSTRAD es marca comercial registrada por AMSTRAD plc.

Queda estrictamente prohibido utilizar la marca y la palabra AMSTRAD sin la debida autorización.

Prefacio

El PCW9512 es fundamentalmente un procesador de texto, lo que quiere decir que ha sido diseñado específicamente para facilitar la elaboración de cartas y documentos de aspecto totalmente profesional.

Además, el PCW9512 es un potente ordenador de propósito general, capaz de manejar una amplia gama de programas de aplicación (contabilidad, hojas de cálculo, bases de datos, etc.).

El programa que convierte el PCW9512 en un procesador de texto es LocoScript 2, de Locomotive Software.

LocoScript 2 ayuda en todo momento al usuario explicándole qué tiene que hacer, no sólo para crear y modificar documentos, sino también para presentarlos lo más estéticamente posible.

El programa ofrece numerosos menús de opciones y funciones, de modo que el usuario no necesita aprender de memoria complicadas abreviaturas para trabajar con él. A todas las opciones y funciones se accede a través de algún menú.

En todas las imágenes de pantalla se incluye líneas de ayuda que indican qué teclas se debe pulsar para invocar las acciones posibles en cada momento.

Para satisfacer las necesidades de los usuarios que quieran utilizar el PCW9512 como ordenador personal, hemos incluido también el sistema operativo CP/M Plus (de Digital Research) y dos lenguajes de programación basados en él: Mallard BASIC (de Locomotive Software) y Dr LOGO (de Digital Research).

Este 'Manual del usuario' consta de tres partes:

- **Parte I. El PCW9512.**
- **Parte II. LocoScript.**
- **Parte III. CP/M, BASIC y LOGO.**

La Parte I explica cómo se debe instalar el PCW y proporciona información de carácter general acerca de la máquina: cómo encender y apagar el equipo, qué clase de discos se puede usar, cómo manejarlos y conservarlos, etc.

La Parte II es un 'curso' didáctico que describe la utilización del PCW9512 como procesador de texto.

La Parte III explica la utilización del PCW9512 como ordenador de propósito general, controlado por el sistema operativo CP/M Plus, y da una introducción a los lenguajes de programación Mallard BASIC y Dr LOGO.

Evidentemente, usar un procesador de texto es más difícil que manejar una simple máquina de escribir, aunque sólo sea porque aquél dispone de muchos más recursos que ésta. **La única forma de aprender a trabajar con LocoScript es estudiar el curso de la Parte II del manual.**

Esto no quiere decir que haya que leer el curso entero antes de poder empezar a preparar cartas y otros documentos. De hecho, una vez instalado el equipo y estudiadas las dos primeras lecciones del curso (en lo que se tarda una media hora), usted estará en condiciones de introducir e imprimir textos sencillos.

Desde luego, en tan poco tiempo no habrá aprendido a aprovechar todos los abundantes recursos de LocoScript 2 (tales como la utilización de cabeceras y pies, el control de los márgenes, la selección de diferentes tipos de papel, etc.), pues éstos serán descritos en el resto del curso.

El curso está dividido en sesiones, en cada una de las cuales se estudia una serie de funciones y se practica con un ejemplo. Las sesiones están agrupadas en tres etapas:

- Etapla 1. Fundamentos.**
- Etapla 2. Refinamientos.**
- Etapla 3. Recursos avanzados.**

El trabajo en proceso de texto, al nivel de perfección que es posible con LocoScript 2, no es tarea fácil. Si encuentra alguna dificultad que no pueda resolver con este manual, le sugerimos que consulte con su distribuidor, o mejor aún con algún amigo o compañero que conozca bien LocoScript.

Contenido

Parte I. El PCW9512

Capítulo 1. Preparación del PCW	3
Capítulo 2. Utilización del PCW	13
Apéndice I. Ampliación del PCW	23
Apéndice II. Anomalías de funcionamiento	31

Parte II. LocoScript

Introducción	37
Curso de LocoScript	41
Etapa 1. Fundamentos	47
Sesión 1. Conceptos básicos	49
Sesión 2. Preparación e impresión de una carta	57
Sesión 3. Preparación de un documento nuevo	67
Sesión 4. Impresión de documentos	77
Sesión 5. Modificación de documentos: pequeños cambios	89
Sesión 6. Modificación de documentos: grandes cambios	97
Sesión 7. Organización de los discos	103
Sesión 8. Corrección de la ortografía	119
Etapa 2. Refinamientos	125
Sesión 9. Sangrado, centrado y justificación	127
Sesión 10. Realce de palabras y frases	133
Sesión 11. Diferentes pasos e interlíneas	141
Sesión 12. Márgenes, tabuladores y tablas	149
Sesión 13. Escritura directa	165
Sesión 14. Búsqueda y sustitución	169
Sesión 15. Traslación del texto	177
Etapa 3. Recursos avanzados	191
Sesión 16. El toque profesional (I): formatos	193
Sesión 17. El toque profesional (II): cabeceras, pies y números de página	203

Sesión 18. Cambio de la estructura básica	213
Sesión 19. Documentos grandes	225
Sesión 20. Diferentes tipos de papel	233
Sesión 21. LocoMail (I): producción de cartas y campañas de correo automático	249
Sesión 22. LocoMail (II): preparación de documentos maestros y ficheros de datos	263
Sesión 23. Utilización de margaritas diferentes y de impresoras adicionales	275
Sesión 24. Utilización de un documento como plantilla para otro	289
Epílogo. Optimización del trabajo con LocoScript	301
Apéndices	307
Apéndice I. Conversión a LocoScript 2	309
Apéndice II. Glosario	319
Apéndice III. Caracteres de LocoScript 2	325
Apéndice IV. Guía de consulta rápida	339
Apéndice V. Anomalías de funcionamiento	357

Parte III. CP/M, BASIC y LOGO

Capítulo 1. Introducción a CP/M en el PCW9512	367
Capítulo 2. Qué hacer para...	383
Capítulo 3. Programas comerciales para el PCW9512	425
Capítulo 4. Gráficos en el PCW9512	433
Capítulo 5. Órdenes residentes y transitorias de CP/M Plus	441
Capítulo 6. Mallard BASIC	491
Capítulo 7. Dr Logo	511
Apéndices	
Apéndice I. Juegos de caracteres de CP/M Plus	529
Apéndice II. Uso avanzado de la impresora	549
Apéndice III. Características de la consola	571
Apéndice IV. Mensajes de error	575

Índice

Acuerdos de licencia

Capítulo I

Parte I. El PCW9512

Preparación del PCW

Antes de empezar a usar el PCW9512 como procesador de texto debe usted hacer las siguientes preparativas:

- * Desembalar el equipo
- * Conectar la impresora al ordenador y dejarla preparada para imprimir en hojas sueltas. En particular, instalar el cartucho de cinta.
- * Preparar discos «de trabajo». En concreto, tendrá que hacer copias de los discos suministrados con el equipo. (En el futuro solamente debe trabajar con las copias. Si utiliza los discos originales, corre el riesgo de deteriorarlos y destruir los programas suministrados.)

Va a necesitar dos discos vacíos para convertirlos en discos de trabajo. Estos discos no vienen con el ordenador, de modo que tendrá usted que comprarlos. Pida en la tienda 'discos CP2'. Le sugerimos que adquiera también una cinta de repuesto (pida un 'cartucho de cinta para la impresora del Amstrad PCW9512').

Desembalaje del PCW

La caja en que se suministra este ordenador debe contener lo siguiente:

Nivel superior

- * una impresora de margarita
- * un teclado
- * el 'Manual del usuario' (dos volúmenes)

Nivel medio

- * dos discos maestros:
 - el disco de 'LogoScript 2' (cuya utilización está descrita en las Partes I y II)
 - el disco de 'CP/M y LOGO' (cuya utilización está descrita en la Parte III)
- * un tractor para la impresora

Nivel inferior

- * un monitor/unidad central PCW9512, con una unidad de disquete instalada

Antes de seguir leyendo, abra la caja y compruebe el contenido. Si falta alguno de estos artículos, avise inmediatamente a su distribuidor.

Capítulo 1

Preparación del PCW

Antes de empezar a usar el PCW9512 como procesador de texto debe usted hacer los siguientes preparativos:

- Desembalar el equipo.
- Conectar la impresora al ordenador y dejarla preparada para imprimir en hojas sueltas. En particular, instalar el cartucho de cinta.
- Preparar discos «de trabajo». En concreto, tendrá que hacer copias de los discos suministrados con el equipo. (En el futuro solamente debe trabajar con las copias. Si utiliza los discos originales, corre el riesgo de deteriorarlos y destruir los programas suministrados.)

Va a necesitar dos discos vacíos para convertirlos en discos de trabajo. Estos discos no vienen con el ordenador, de modo que tendrá usted que comprarlos. Pida en la tienda 'discos CF2'. Le sugerimos que adquiera también una cinta de repuesto (pida un 'cartucho de cinta para la impresora del Amstrad PCW9512').

Desembalaje del PCW

La caja en que se suministra este ordenador debe contener lo siguiente:

Nivel superior

- una impresora de margarita
- un teclado
- el 'Manual del usuario' (dos volúmenes)

Nivel medio

- dos discos maestros:
 - el disco de 'LocoScript 2' (cuya utilización está descrita en las Partes I y II)
 - el disco de 'CP/M y LOGO' (cuya utilización está descrita en la Parte III)
- un tractor para la impresora

Nivel inferior

- un monitor/unidad central PCW9512, con una unidad de disquete instalada

Antes de seguir leyendo, abra la caja y compruebe el contenido. Si falta alguno de estos artículos, avise inmediatamente a su distribuidor.

Instalación del PCW

1. Conexión a la red

El PCW9512 se suministra con una clavija adecuada para su conexión a la red eléctrica de 220-240 voltios, 50 Hz.

NO ENCHUFE TODAVÍA EL ORDENADOR.

¡IMPORTANTE!

Desenchufe el cable de alimentación antes de retirar la cubierta posterior y de extraer cualquier tornillo.

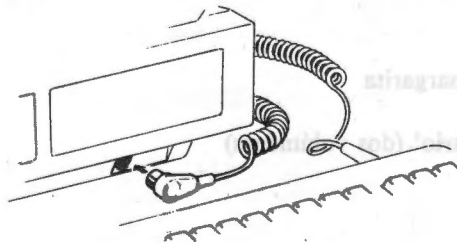
Deje el ordenador apagado mientras no lo esté utilizando.

Cuando no vaya a usarlo durante largo tiempo, desenchúfelo de la red.

2. Conexión del teclado

Importante. Asegúrese de que el PCW no está conectado a la red eléctrica.

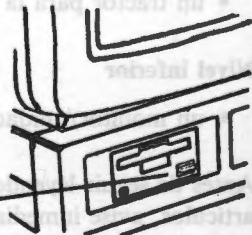
Conecte el teclado al monitor/unidad central. Para ello debe introducir la clavija de 4 patillas en que termina el cable del teclado en el zócalo que hay en la cara frontal del monitor (a la derecha, debajo del panel de las unidades de disquete).



3. Extracción de la cartulina de transporte

La unidad de disco trae dentro una cartulina que la protege durante el transporte. Pulse el botón de eyección y tire de la cartulina hasta extraerla completamente.

Botón de eyección



Instalación de la impresora

Importante. Asegúrese de que el PCW no está conectado a la red eléctrica.

Para instalar la impresora hay que desbloquear la cinta y el carro y conectar la impresora al monitor/unidad central.

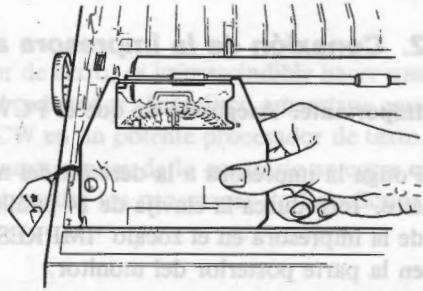
1. Desbloqueo de la cinta y del carro

Abra la tapa posterior haciéndola girar hacia la parte trasera de la impresora. (Esta tapa hace de bandeja para el papel.)

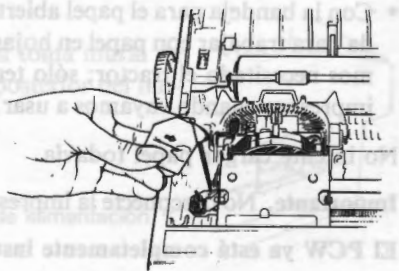
A continuación retire la tapa delantera. Para ello basta con que la ponga en vertical y tire de ella hacia arriba. El lado izquierdo sale inmediatamente; para desencajar el derecho se tira un poco hacia la izquierda.

Despegue la etiqueta de papel de la cara superior del cartucho de cinta. No importa si al hacerlo sale también el fijador de la cinta (un trozo de plástico de color naranja.)

Después retire la pieza de poliestireno de entre los «brazos» del cartucho de cinta. Luego tire suavemente del cartucho, extráigalo y déjelo a un lado.



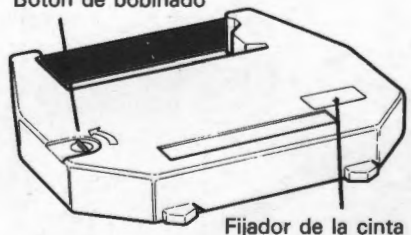
La etiqueta de papel está unida por un hilo de plástico a un pasador metálico que mantiene sujeto el carro en el extremo izquierdo de su recorrido. Tire firmemente del hilo de plástico para extraer el pasador. La cabeza impresora queda así desbloqueada.



El procedimiento para reinstalar el cartucho de cinta es el siguiente:

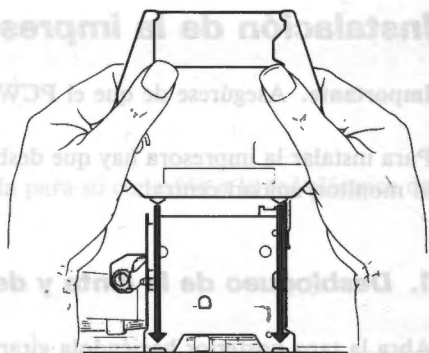
Sujete el cartucho por los lados, con el botón de bobinado hacia arriba y la cinta hacia atrás. Si no ha salido el fijador de la cinta al despegar la etiqueta, extráigalo tirando de él.

Botón de bobinado



Fijador de la cinta

Haga girar lentamente el botón de bobinado (en el sentido indicado por la flecha) hasta dejar tensa la cinta. Introduzca el cartucho confrontando las dos lengüetas con las ranuras del soporte y dejándolo bajar suavemente. Las dos guías dirigen la cinta a su sitio (entre las guías y el protector del rodillo). Tenga cuidado de no torcer la cinta.



Una vez colocado el cartucho, empujelo hacia abajo hasta que quede bien encajado. Compruebe que la cinta ha quedado por detrás de la margarita y de las guías, y por delante del protector del rodillo. Si es necesario, tense de nuevo la cinta haciendo girar el botón de bobinado.

Vuelva a colocar la tapa: póngala en vertical y encájela en los goznes (primero en el de la derecha y luego en el de la izquierda); hágala girar hacia atrás, hasta que quede cerrada sobre la impresora.

2. Conexión de la impresora al monitor

Importante. Asegúrese de que el PCW no está conectado a la red eléctrica.

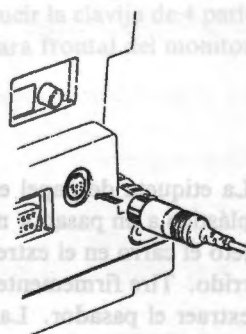
Ponga la impresora a la derecha del monitor, bastante cerca de éste. Introduzca la clavija de 14 patillas en que termina el cable de la impresora en el zócalo 'IMPRESORA PCW9512', situado en la parte posterior del monitor.

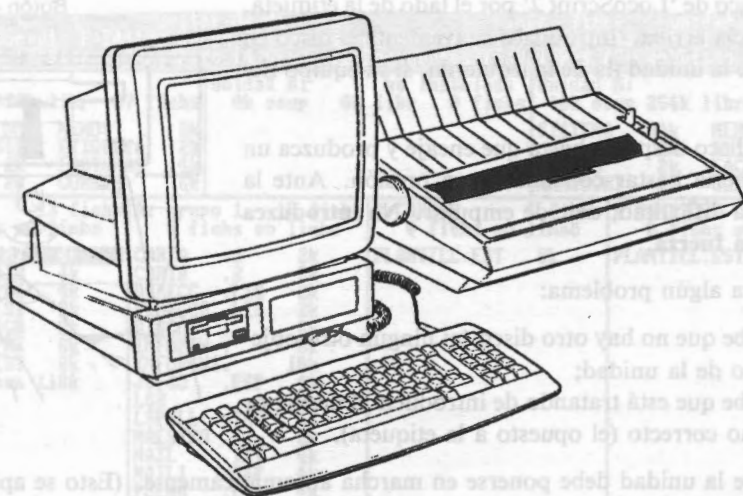
- Con la bandeja para el papel abierta, la impresora está preparada para trabajar con papel en hojas sueltas. Hasta ahora no hemos necesitado el tractor; sólo tendremos que instalarlo en la impresora cuando vayamos a usar papel continuo (Capítulo 2).

No intente cargar papel todavía.

Importante. No desconecte la impresora sin antes apagar el PCW.

El PCW ya está completamente instalado.





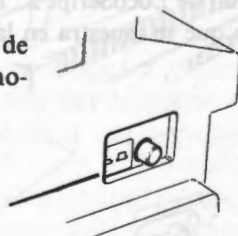
Copia del disco maestro

Antes de empezar a usar el equipo como procesador de texto, es imprescindible hacer una copia del disco de 'LocoScript 2' suministrado con el ordenador. Este disco «maestro» contiene los ficheros de programa que convierten el PCW en un potente procesador de texto. Normalmente sólo se debe usar copias del disco maestro, pues de lo contrario se corre el riesgo de estropear el original, lo que equivaldría a perder los programas de LocoScript.

1. Carga de LocoScript 2

Introduzca la clavija del cable de alimentación en una toma mural de corriente. Pulse el interruptor de alimentación (cara posterior del monitor) para encender el ordenador.

Interruptor de alimentación



Sujete el disco de 'LocoScript 2' por el lado de la etiqueta, con ésta hacia arriba. Introduzca suavemente el disco en la ranura de la unidad (la de la izquierda, si su equipo tiene dos).

Empuje el disco despacio hasta que encaje y produzca un «clic». Debería bastar con una ligera presión. Ante la más mínima dificultad, deje de empujar. **No introduzca el disco a la fuerza.**

Si encuentra algún problema:

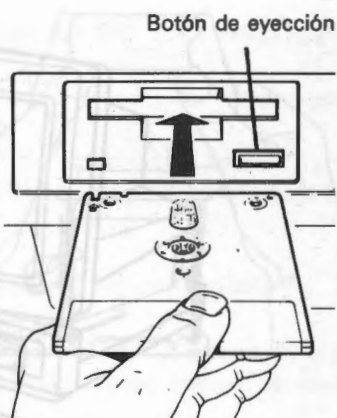
- compruebe que no hay otro disco (ni ningún otro objeto) dentro de la unidad;
- compruebe que está tratando de introducir el disco por el extremo correcto (el opuesto a la etiqueta).

El motor de la unidad debe ponerse en marcha automáticamente. (Esto se aprecia tanto por los cambios que se producen en la pantalla como por el suave ruido que hace la unidad.) De no ser así, **pulse la barra espaciadora** para obligar al ordenador a que empiece a leer el disco.

Si todo va bien, podrá ver en la pantalla unas barras horizontales blancas y negras, las cuales indican que el ordenador está leyendo el disco.

Si, por el contrario, el ordenador emite unos pitidos o la pantalla parpadea, puede ocurrir que el disco sea defectuoso o que usted haya introducido un disco equivocado. Pulse el botón de eyección y extraiga completamente el disco. Compruebe que se trata del disco de 'LocoScript 2' y vuelva a introducirlo (y, si hace falta, pulse la barra espaciadora). Si el problema persiste, consulte con su distribuidor.

Las barras horizontales pronto son reemplazadas por cierta información acerca de su versión de LocoScript 2. Finalmente, el piloto de la unidad se apaga y en la pantalla aparece lo que se muestra en la página siguiente.



Gestor de discos. Impr. libre. Unidad: ning.
 C=Crear documento E=Editar docum I=Imprimir docum D=escritura Directa R=Rellenar M=Mezclar
 f1=Acciones f2=Disco f3=Fichero f4=Grupo f5=Documentos f6=Valores f7=CambDisco f8=Opciones

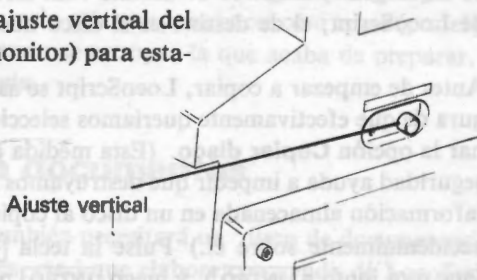
Unidad A: 228k ocup 478k libr 37 fichs	Unidad B: no instalada 0k ocup 0k libr 0 fichs	Unidad M: 46k ocup 254k libr 14 fichs
SISTEMA 42k MEMOS 2k grupo 1 68k ETIQUETA 2k CARTAS 2k FACTURAS 4k MANUSCRI 2k CORRED 6k		SISTEMA 30k MEMOS 2k grupo 1 0k ETIQUETA 2k CARTAS 2k FACTURAS 4k MANUSCRI 2k CORRED 4k
A:SISTEMA 13 fichs 0 fichs en limbo	A: grupo 1 17 fichs 0 fichs en limbo	A:CARTAS 1 fichs 0 fichs en limbo
DISEÑO .PRI 4k DMP .#IB 4k DMP .PRI 4k FRASES .EST 2k PCM9512 .#GB 2k PCM9512 .PRI 6k VALORES .EST 2k 6 ocultos 118k	CARTA .1 2k CARTA .2 2k DIRECC .LIS 2k DIRECC2 .LIS 2k DISCOS . 6k INFOPCM . 8k INFOPCM1 . 10k JUEGO .ESP 4k LS2 . 4k LSPELL .TXT 4k MAESTRO .EJ 2k MAIL .TXT 4k MAIL1 .TXT 4k POEMA .EJ 4k PRECIOS .EJ 2k SESION .24 4k TABS .EJ 4k	PLANTILL.EST 2k PLANTILL.EST 2k
A:MANUSCRI 1 fichs 0 fichs en limbo		A:MANUSCRI 1 fichs 0 fichs en limbo

LocoScript 2 ha quedado cargado. Pulse el botón de eyección de la unidad y extraiga el disco maestro.

Ajuste los mandos de brillo y contraste (lado derecho del monitor) de forma que la pantalla sea fácil y cómodamente legible.



Si es necesario, ajuste también el mando de ajuste vertical del cuadro ('SINC. VERT.', panel posterior del monitor) para estabilizar y centrar la imagen en la pantalla.



2. Copia del disco maestro

Para copiar el disco maestro de LocoScript se necesita uno de los dos discos nuevos (de tipo CF2) que usted debe haber comprado. El proceso dura unos cinco minutos. Escriba 'LocoScript, arranque diario' en la etiqueta de un disco nuevo (en la cara 1) y 'Disco de documentos' en la del otro (también en la cara 1).

Tome sucesivamente cada uno de los discos que acaba de etiquetar, con la cara sobre la que ha escrito hacia arriba, y observe los *orificios de protección* que hay en las esquinas, al lado contrario de la etiqueta. El orificio de la izquierda debe estar cerrado; el de la derecha, abierto.

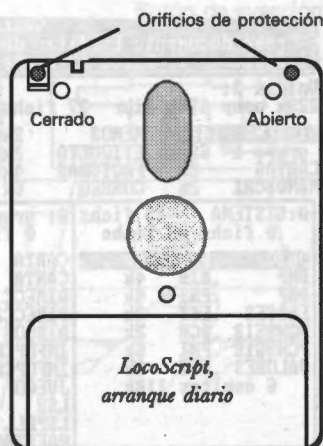
Si tiene que cambiar la situación de alguno de los dos orificios, hágalo ahora. La forma de abrir y cerrar los orificios depende de la marca del disco. En los discos Amstrad el mecanismo de obturación puede ser movido con una uña. Otros sistemas consisten en una especie de palanca que desliza por una ranura en el borde del disco, junto al orificio. En los discos de este tipo se puede mover la palanca, por ejemplo, con la punta de un bolígrafo.

Pulse la tecla de mayúsculas (**MAYS**) del extremo inferior derecho del teclado principal y, sin soltarla, pulse también la tecla **F1**, que se encuentra en el grupo de la izquierda del teclado. Entonces verá cómo aparece un *menú* en la pantalla. Es uno de los *menús* característicos de LocoScript.

La opción que necesitamos es **Copiar disco**; esta opción está señalada con una flecha y escrita en negativo, lo cual indica que se encuentra «preseleccionada». Para confirmar la selección se pulsa la tecla **INTRO** (extremo inferior derecho del subteclado numérico).

Nota. A lo largo del proceso de copia LocoScript emitirá varios mensajes para pedir el 'disco de origen' y el 'disco de destino'. El disco de origen es, en este caso, el disco maestro de LocoScript; el de destino es el disco nuevo en que estamos almacenando la copia.

Antes de empezar a copiar, LocoScript se asegura de que efectivamente queríamos seleccionar la opción **Copiar disco**. (Esta medida de seguridad ayuda a impedir que destruyamos la información almacenada en un disco al copiar accidentalmente sobre él.) Pulse la tecla **↓** (que está junto a **INTRO**), y luego **INTRO** para confirmar. LocoScript pide entonces el disco de origen.



Copiar disco 720K usando unidad A
¡Atención! Si continúa, destruirá permanentemente todos los ficheros del disco de destino.
Esperando disco de origen
▶ El disco está en A: continuar
Cancelar: no copiar

Capítulo 2

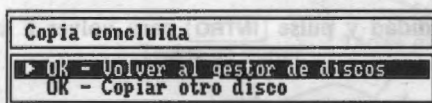
Puesto que el disco que queremos copiar es el disco maestro de LocoScript 2, introdúzcalo en la unidad, con la etiqueta hacia arriba. Empújelo hasta que encaje y produzca un «clic». Luego pulse **INTRO**. LocoScript empieza a copiar datos desde el disco hacia la memoria, pista a pista, y muestra en la pantalla un mensaje en el que indica qué pista está leyendo (de 0 a 159).

El proceso de copia de un disco se desarrolla generalmente en varias etapas, para cada una de las cuales hay que introducir el disco de origen y más tarde sustituirlo por el de destino. El mensaje de la pantalla incluirá en tal caso la línea **Parte 1 de n**, donde *n* es el número total de etapas requeridas.

Al cabo de unos segundos LocoScript emite un mensaje para solicitar el disco de destino.

Cuando aparezca ese mensaje, pulse el botón de eyección y extraiga el disco maestro; luego introduzca el disco que ha marcado como 'LocoScript, arranque diario', con la cara 1 hacia arriba. Cuando lo haya hecho, pulse **INTRO**.

Nuevamente LocoScript indica el número de la pista que está escribiendo. Cuando termina de escribir la parte del disco que había almacenado en la memoria, emite un mensaje para pedir el disco de origen. Extraiga el disco nuevo, vuelva a introducir el disco maestro de LocoScript 2 (con la etiqueta hacia arriba) y pulse **INTRO**. Más tarde, cuando LocoScript solicite el disco de destino, extraiga el disco maestro de LocoScript 2, introduzca el disco de 'LocoScript, arranque diario' (con la cara 1 hacia arriba) y pulse **INTRO**. Y así sucesivamente hasta que todo el disco maestro haya quedado copiado y LocoScript muestre un nuevo mensaje:



Extraiga el disco de la unidad y pulse **INTRO** para volver a la situación inicial de la pantalla (la que vio al terminar de cargar LocoScript).

Importante. Cuando haya concluido la copia, guarde el disco original en un lugar seguro. Es el disco «maestro» y no debe volver a usarlo más que para hacer otra copia (por el procedimiento que acabamos de describir) cuando se estropee la que acaba de preparar. **Para el trabajo diario sólo se debe usar la copia.**

Preparación del 'disco de documentos'

Además de la copia del disco maestro, también necesitará un 'disco de documentos' en el que almacenar los textos (cartas, informes, etc.) que elabore con ayuda de LocoScript en el PCW9512. Ésta es la razón por la que antes escribimos 'Disco de documentos' en la etiqueta del otro disco nuevo. Sin embargo, para poder usar ese disco tenemos que someterlo a un proceso de preparación que lo marca electrónicamente. Tales marcas son lo que denominamos *formato*; marcar un disco de esa forma es, pues, *formatearlo*.

Para empezar, compruebe que la unidad está vacía. De no ser así, pulse el botón de eyección y extraiga el disco.

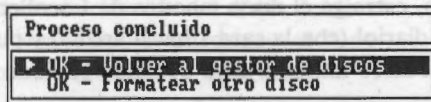
Pulse la tecla **[MAYS]** y, antes de soltarla, pulse también la tecla **[f1]**, tal como hizo antes para iniciar el proceso de copia del disco maestro. LocoScript muestra entonces un menú de opciones.

Pulse dos veces la tecla **[↓]** para preseleccionar la opción **Formatear disco** (la cual quedará resaltada en negativo y marcada con una flecha). Confirme la selección pulsando **[INTRO]**.

Lo primero que hace LocoScript es asegurarse de que efectivamente queremos formatear un disco. (Si no lo hiciera, podría ocurrir que formateásemos por error un disco equivocado, con la consiguiente pérdida irremediable de toda la información almacenada en él.) Pulse la tecla **[↓]** y luego **[INTRO]**.

LocoScript nos informa de que está esperando el disco nuevo en la unidad A. Introduzca el disco en la unidad, con la cara 1 hacia arriba, y pulse **[INTRO]**. LocoScript se pone a formatear **las dos caras** del disco y muestra en la pantalla un mensaje en el que indica qué pista está procesando (de 0 a 159). En este caso no hay que intercambiar discos.

Una vez concluido el proceso, aparece el siguiente mensaje:



Extraiga el disco de la unidad y pulse **[INTRO]** para volver a la pantalla del 'gestor de discos'.

• **Todo el trabajo de preparación ya está completo.**

Nota. Los discos nuevos que usted puede comprar en el comercio tienen etiquetas en ambas caras, ya que muchos ordenadores utilizan las dos caras por separado. Sin embargo, el PCW9512 usa las dos caras simultáneamente, y por eso siempre se debe introducir los discos con la cara 1 hacia arriba.

Capítulo 2

Utilización del PCW

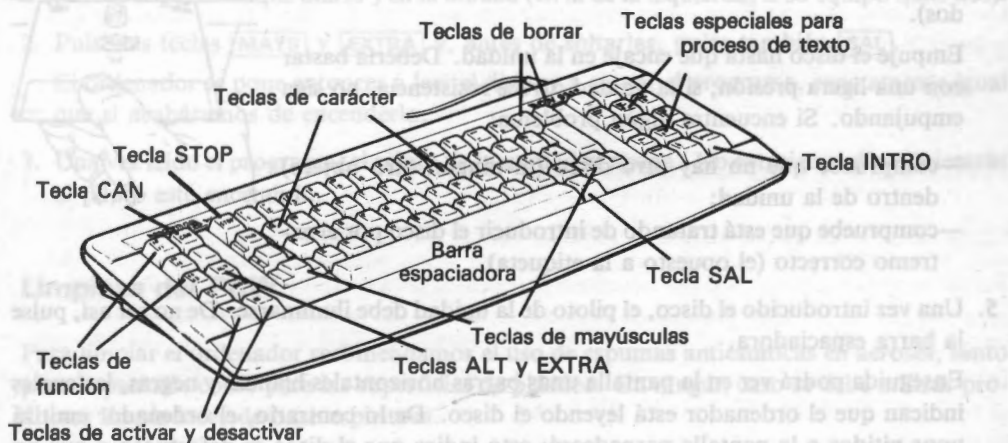
Éste es un capítulo de referencia en el que vamos a describir ciertos procedimientos básicos para la utilización del PCW9512: puesta en marcha y desconexión del equipo, manejo de los discos, carga del papel en la impresora, cambio del cartucho de cinta, cambio de la margarita, etc.

Le recomendamos que lea este capítulo ahora para hacerse una idea general de cómo llevar a cabo esas tareas (o que, al menos, recuerde dónde se encuentra esta información) antes de empezar a usar el PCW como procesador de texto.

Nota. Si al utilizar el PCW observa que ocurre algo sustancialmente distinto de lo explicado aquí, consulte el Apéndice II del final de esta parte del manual.

El PCW

El teclado



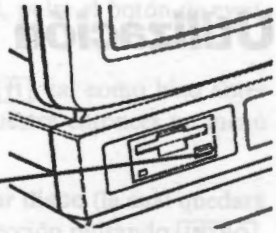
Nota. Los efectos de muchas teclas dependen de cómo se esté usando el ordenador. En particular, al pulsar una tecla determinada no necesariamente se obtendrá el mismo resultado cuando se tiene cargado LocoScript que si se está ejecutando un programa de CP/M.

Puesta en marcha

El procedimiento de puesta en marcha es como sigue:

1. Pulse el botón de eyección y extraiga el disco que pueda haber en la unidad.

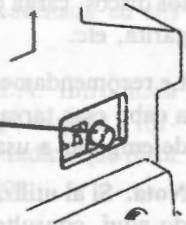
Botón de eyección



2. Introduzca la clavija del cable de alimentación en una toma mural de corriente (si no lo ha hecho antes).

3. Encienda la máquina pulsando el interruptor de alimentación, que se encuentra en la cara posterior del monitor. La pantalla debe iluminarse.

Interruptor de alimentación



4. Tome el disco de arranque del programa que quiera utilizar (por ejemplo, el disco 'LocoScript, arranque diario') sujetándolo por el lado de la etiqueta, con la cara 1 hacia arriba, e introdúzcalo en la unidad (en la de la izquierda, si su equipo tiene dos).

Empuje el disco hasta que encaje en la unidad. Debería bastar con una ligera presión; si la unidad ofrece resistencia, no siga empujando. Si encuentra algún problema:

- compruebe que no hay otro disco (ni ningún otro objeto) dentro de la unidad;
- compruebe que está tratando de introducir el disco por el extremo correcto (el opuesto a la etiqueta).



5. Una vez introducido el disco, el piloto de la unidad debe iluminarse. De no ser así, pulse la barra espaciadora.

Enseguida podrá ver en la pantalla unas barras horizontales blancas y negras, las cuales indican que el ordenador está leyendo el disco. De lo contrario, el ordenador emitirá unos pitidos o la pantalla parpadeará; esto indica que el disco es defectuoso o que no es un disco de arranque. Pulse el botón de eyección y extraiga completamente el disco. Compruebe que se trata del disco de arranque que quería usar y vuelva a introducirlo (y, si hace falta, pulse la barra espaciadora). Si el problema persiste, consulte con su distribuidor.

6. Una vez leído el programa, el piloto de la unidad se apagará. No extraiga el disco mientras el piloto esté encendido.

Desconexión

1. Cerciórese de que el PCW no está escribiendo ni leyendo en el disco.
2. Pulse el botón de eyección y extraiga el disco que pueda haber en la unidad.
3. Apague el ordenador pulsando y soltando el interruptor de alimentación.

Antes de volver a encender el equipo debe esperar al menos cinco segundos.

Reinicialización

Al reinicializar el ordenador se borra todo lo que hay en la memoria, de modo que ésta queda como si se acabara de encender la máquina. De hecho, reinicializar equivale, a todos los efectos, a apagar y volver a encender el ordenador, con la única diferencia de que representa menor esfuerzo para los circuitos electrónicos.

Se suele reinicializar el ordenador cuando se desea cambiar de un programa a otro o cuando ha fracasado un programa.

Si en la memoria hay información importante, no se debe reinicializar el ordenador sin antes pararse a pensar cómo se puede grabar esa información en disco.

Las etapas del proceso de reinicialización son las siguientes:

1. Introduzca el disco de arranque del programa que quiera utilizar (por ejemplo, el disco 'LocoScript, arranque diario') en la unidad (en la de la izquierda, si su equipo tiene dos).
2. Pulse las teclas **[MAYS]** y **[EXTRA]** y, antes de soltarlas, pulse también **[SAL]**.

El ordenador se pone entonces a leer el disco y a cargar el programa, exactamente igual que si acabáramos de encenderlo.

3. Una vez leído el programa, el piloto de la unidad se apaga. No extraiga el disco mientras el piloto esté encendido.

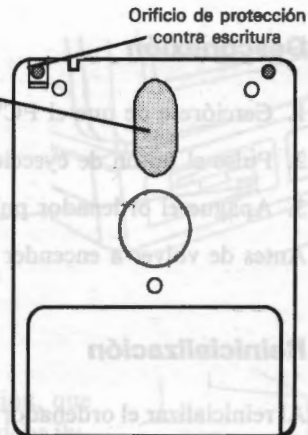
Limpieza del PCW

Para limpiar el ordenador recomendamos el uso de espumas antiestáticas en aerosol, tanto para la pantalla como para las superficies de plástico. En ningún caso se debe utilizar productos limpiadores de base alcohólica.

1. Tirar del disco para terminar de extraerlo.

Acerca de los discos

Los discos proporcionan un medio de almacenamiento permanente para los programas y la información utilizada y generada por el PCW. Para poner la información a disposición de la máquina basta con introducir el disco adecuado en la unidad y pedirle al PCW que la lea y la *cargue* en la memoria. La operación inversa consiste en hacer que el PCW copie la información desde la memoria hacia el disco, o sea, que la *grave* en el disco. Los discos son seguramente la parte más delicada de todo el equipo informático.



Clases de discos

La unidad de disco incorporada en el PCW9512 sólo admite 'discos compactos de 3 pulgadas'. Hay muchas clases distintas de discos para ordenador; cuando compre discos, asegúrese de que sean del tipo correcto.

Recomendamos el uso de los discos Amstrad CF2; no obstante, los discos con etiqueta de los principales fabricantes son igualmente adecuados. Evite los discos no etiquetados, de origen desconocido; aunque su precio sea inferior, a la larga constituyen una falsa economía. No sólo son menos fiables en cuanto al almacenamiento de la información, sino que además pueden dañar la unidad de disco y los restantes discos de la colección.

Las dos caras de cada disco están marcadas con las letras A y B o los números 1 y 2. En el PCW9512 siempre hay que introducir los discos con la cara A o 1 hacia arriba; este ordenador utiliza simultáneamente las dos caras del disco.

Preparación de los discos nuevos

Generalmente los discos vienen en cajas de diez.

Antes de poder usar un disco es necesario prepararlo para recibir la información que se va a escribir en él. Este proceso de preparación es lo que se llama *formatear* el disco. Le recomendamos que formatee todos los discos en cuanto los compre, de modo que los tenga listos para cuando los necesite. Al formatear el disco quedan preparadas las dos caras; no es necesario formatear la segunda. De hecho, si se formatea la segunda cara, lo único que se consigue es destruir el formato que ya tenía el disco (y la información que se hubiera grabado en él). Además, el disco quedará marcado como si la cara 2 fuera la 1, y esto dará problemas cuando más tarde se intente usar el disco de la forma habitual (con la cara 1 hacia arriba).

Una vez formateado cada disco, abra el orificio de protección de la cara 2 y así ya no tendrá que preocuparse por lo que pueda ocurrir con ella.

Manejo de los discos

Los discos son muy sensibles; en particular, no soportan el polvo, las temperaturas extremas, la humedad ni los imanes. Por lo tanto:

- No abra nunca la caja de protección de los discos ni intente introducir nada en ella.
- No guarde los discos en lugares en que puedan estar expuestos a la humedad o a temperaturas demasiado bajas o altas.
- No guarde los discos cerca de ningún imán. (Tenga en cuenta que hay imanes en los altavoces, en el teléfono, en el televisor, etc.)
- No introduzca los discos en la unidad antes de encender el ordenador. Extráigalos antes de apagarlo.
- No intente sacar los discos de la unidad cuando el ordenador esté leyendo o escribiendo en ellos (es decir, cuando el piloto de la unidad esté encendido, continua o intermitentemente).

Capacidad de los discos

Cada disco formateado puede contener cierta cantidad de información. Es su capacidad, que se expresa en 'kilobytes' o 'k'. En el PCW9512 la capacidad de los discos es de 720k: unos 720000 caracteres, o sea, unas 360 páginas de texto.

Cómo introducir un disco en la unidad

Nota. No introduzca nunca un disco antes de encender el ordenador.

1. Pulse el botón de eyección y extraiga el disco que pueda haber en la unidad.
2. Tome el disco sujetándolo por el lado de la etiqueta, con la cara 1 hacia arriba.
3. Introduzca el disco en la ranura de la unidad y empújelo hasta que encaje y produzca un «clic».

Debería bastar con una ligera presión; si la unidad ofrece resistencia, no siga empujando. Pulse el botón de eyección por si hubiera otro disco dentro de la unidad. Si el problema persiste, consulte con su distribuidor.

Importante. Los discos de 720k utilizados en el PCW9512 siempre deben ser introducidos con la cara 1 hacia arriba.

Cómo extraer un disco de la unidad

1. Compruebe que el piloto de la unidad está apagado permanentemente, lo que indica que el ordenador no está leyendo ni escribiendo en el disco.
2. Pulse el botón de eyección. De esta forma el disco queda liberado y parcialmente fuera de la unidad.
3. Tire del disco para terminar de extraerlo.

Protección de los discos

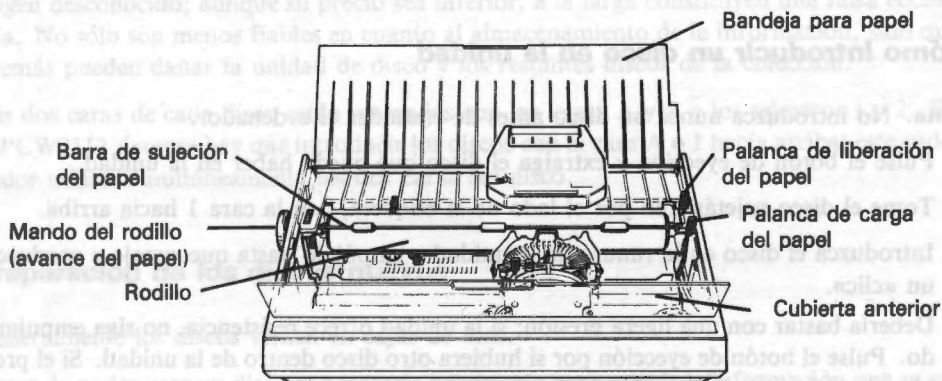
Si el orificio de protección de la cara 1 está cerrado, se puede escribir datos en el disco. Si está abierto, cualquier intento de escribir en el disco sólo producirá un mensaje que avisa de que el disco está protegido contra escritura.

1. Coloque el disco en vertical, con la cara 1 mirando hacia usted y el lado de la etiqueta hacia abajo.
2. Abra el orificio de la esquina superior izquierda.

La forma de abrir y cerrar los orificios depende de la marca del disco. En los discos Amstrad el mecanismo de obturación puede ser movido con una uña. Otros sistemas consisten en una especie de palanca que se desliza por una ranura en el borde del disco, junto al orificio. En los discos de este tipo se puede mover la palanca, por ejemplo, con la punta de un bolígrafo.

Importante. El orificio de protección de la cara 2 debe estar siempre abierto en los discos de 720k del PCW9512.

La impresora del PCW



Papel para la impresora

La impresora admite papel satinado corriente a condición de que no sea demasiado fino (menos de 0,08 mm; 53 g/m²) ni demasiado rígido (más de 0,1 mm; 82 g/m²). También puede admitir hasta tres copias de papel fino (40 g/m²) al tiempo que imprime el original en papel satinado.

Se puede usar papel de cualquier tamaño, con anchura máxima de 39 cm (15,5 pulgadas).

Carga automática de una hoja de papel

La impresora está diseñada para cargar automáticamente el papel y dejarlo en la posición correcta de escritura.

1. Coloque el papel sobre la bandeja, con el borde inferior en contacto con la parte trasera del rodillo de caucho.

Alinee el borde izquierdo del papel con el tercer nervio de la bandeja.

2. Tire de la palanca de carga completamente hacia delante y luego déjela retroceder hasta su posición intermedia. La impresora hace avanzar el papel automáticamente.

El papel debe haber quedado en posición aproximadamente correcta para imprimir.

3. Empuje la palanca de carga hacia atrás, con lo que el papel quedará oprimido entre la barra de sujeción y el rodillo.

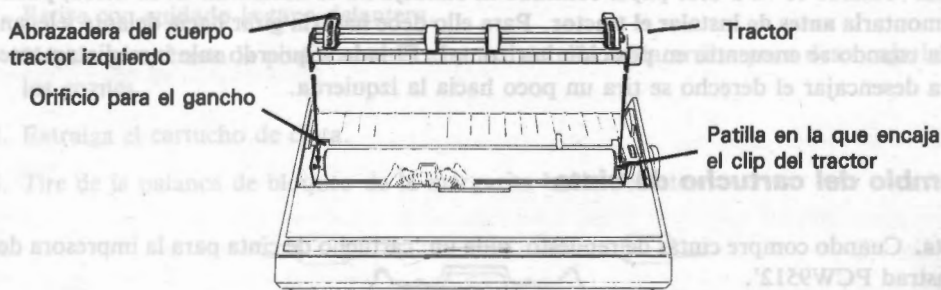
4. Si es necesario, tire de la palanca de liberación hacia delante y reajuste la posición del papel.

5. Empuje la palanca de liberación hacia atrás.

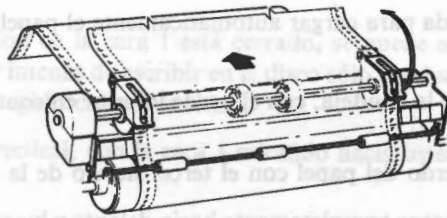
6. Pulse **[SAL]** en el teclado.

Preparación de la impresora para papel continuo

1. Sujete el tractor, con el borde acostillado hacia abajo y hacia delante. Haga bajar el tractor de forma que los dos ganchos posteriores entren en los dos orificios que hay en la impresora (por detrás del rodillo). Empuje la parte frontal del tractor hacia abajo; los dos clips deben encajar en las dos patillas horizontales situadas por delante del eje del rodillo, a ambos lados de la impresora.



2. Enhebre el papel por detrás y por debajo del tractor, como si se tratase de una hoja suelta (es decir, apoye el borde del papel en la parte trasera del rodillo y tire de la palanca de carga completamente hacia delante para que la impresora haga avanzar el papel).



3. Devuelva la palanca de carga a su posición original. Haga girar el mando del rodillo para que el papel avance unos cuantos centímetros más.
4. Tire de la palanca de liberación del papel hacia delante y déjela así.
5. Levante las abrazaderas de los cuerpos tractores y ajuste la posición del papel (si es necesario, ajuste también la de los cuerpos tractores), de modo que los dientes encajen en los orificios del borde del papel. Es muy importante que el papel quede bien paralelo al sentido de avance, sin formar ángulo.
Las abrazaderas están articuladas por detrás; para abrirlas se tira de la pestaña delantera hacia arriba.
6. Cierre las abrazaderas sobre el papel.
7. Haga girar el rodillo hasta que la posición de escritura quede a unos 5 mm por debajo de la línea perforada.
En este momento puede reconfigurar la impresora para el tipo de papel que acaba de cargar (v. Sesión 20 de la Parte II o Capítulo 5 de la Parte III).
8. Cuando haya terminado de ajustar el papel, pulse **SAL** en el teclado.

Nota. Cuando se va a usar papel continuo la bandeja no es necesaria. Si lo desea, puede desmontarla antes de instalar el tractor. Para ello debe hacerla girar hacia delante y levantarla cuando se encuentre en posición horizontal. El lado izquierdo sale inmediatamente; para desencajar el derecho se tira un poco hacia la izquierda.

Cambio del cartucho de cinta

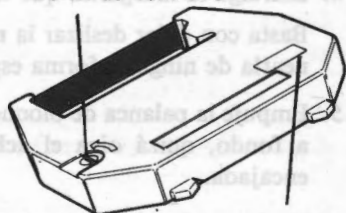
Nota. Cuando compre cintas de repuesto, pida un 'cartucho de cinta para la impresora del Amstrad PCW9512'.

1. Retire con cuidado la tapa delantera.
Hágala girar hasta la posición vertical y tire de ella hacia arriba para desencajarla de los goznes.
2. Extraiga el cartucho de cinta.

Apéndice 1

3. Sujete el nuevo cartucho por los lados, con el botón de bobinado hacia arriba y la cinta hacia atrás. Extraiga el fijador de la cinta tirando de él hacia la derecha.

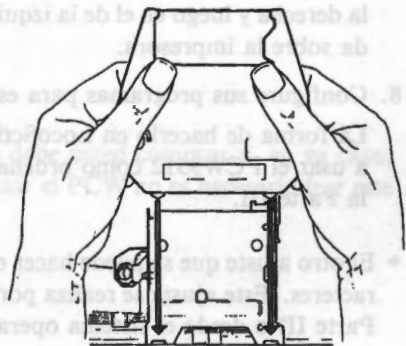
Botón de bobinado



4. Haga girar lentamente el botón de bobinado (en el sentido indicado por la flecha) para tensar la cinta.

Fijador de la cinta

5. Introduzca el cartucho confrontando las dos lengüetas con las ranuras del soporte y dejándolo bajar suavemente. Las dos guías dirigen la cinta a su sitio (entre las guías y el protector del rodillo). Tenga cuidado de no torcer la cinta.



6. Empuje el cartucho hacia abajo hasta que quede bien encajado. Compruebe que la cinta ha quedado por detrás de la margarita y de las guías, y por delante del protector del rodillo. Si es necesario, tense la cinta con el botón de bobinado.

7. Vuelva a colocar la tapa: póngala en vertical y encájela en los goznes (primero en el de la derecha y luego en el de la izquierda); hágala girar hacia atrás, hasta que quede cerrada sobre la impresora.

Cambio de la margarita

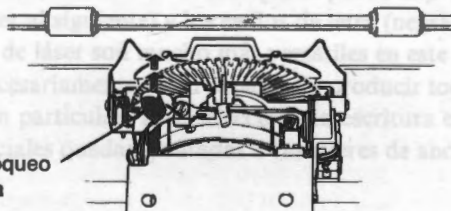
1. Retire con cuidado la tapa delantera.

Hágala girar hasta la posición vertical y tire de ella hacia arriba para desengancharla de los goznes.

2. Extraiga el cartucho de cinta.

3. Tire de la palanca de bloqueo de la margarita hacia delante.

Palanca de bloqueo de la margarita



4. Extraiga la margarita que estaba usando. Introduzca la nueva.

Basta con dejar deslizar la margarita, pues ella sola va a su sitio. No es necesario alinearla de ninguna forma especial.

5. Empuje la palanca de bloqueo de la margarita firmemente hacia delante. Si no empuja a fondo, quizá oiga el «click», pero la margarita puede no quedar perfectamente encajada.

6. Vuelva a instalar el cartucho de cinta por el procedimiento descrito en la sección anterior.

7. Vuelva a colocar la tapa: póngala en vertical y encájela en los goznes (primero en el de la derecha y luego en el de la izquierda); hágala girar hacia atrás, hasta que quede cerrada sobre la impresora.

8. Configure sus programas para esta nueva margarita.

La forma de hacerlo en LocoScript está descrita en la Sesión 23 de la Parte II. Si va a usar el PCW9512 como ordenador de propósito general, consulte el Apéndice II de la Parte III.

- El otro ajuste que se puede hacer en la impresora es la fuerza con la que imprime los caracteres. Este ajuste se realiza por programa, ya sea desde LocoScript (v. Sesión 4 de la Parte II) o desde el sistema operativo CP/M (v. Capítulo 5 de la Parte III).



Apéndice I

Ampliación del PCW

Cuando la variedad de las tareas a las que usted dedica el PCW así lo aconseje, seguramente querrá ampliar el equipo conectándole:

- otra impresora
- un enlace de comunicaciones
- una unidad de disco adicional

En este apéndice explicaremos qué tipo de periféricos debe usted comprar y, en su caso, cómo debe incorporarlos al sistema. Para empezar a usar el PCW no es necesario leer este apéndice.

Instalación de otra impresora

Con el PCW9512 se suministra una impresora de margarita, pero también se le puede conectar una segunda impresora y usarla tanto en proceso de texto como en la ejecución de programas de CP/M. Si ya tiene usted una impresora, es bastante probable que pueda utilizarla con el PCW9512. Para ello es necesario que:

- la impresora sea físicamente conectable al PCW9512;
- exista el 'fichero de impresora' ('controlador de dispositivo') adecuado.

Su distribuidor sabrá asesorarle a este respecto.

Elección de la impresora

Hay gran variedad de impresoras entre las que se puede elegir, con cada una de las cuales se obtendrá un tipo de resultados diferente.

De unas impresoras a otras varían los caracteres que se puede imprimir, los diferentes «pasos» (avance de un carácter al siguiente) y los estilos de letra (negra, cursiva, etc.). Las impresoras matriciales y las de láser son mucho más versátiles en este aspecto que las de margarita, pero aun así no necesariamente serán capaces de producir todos los caracteres y estilos que usted necesita. En particular, si se selecciona la escritura en 'alta calidad' (NLQ), muchas impresoras matriciales quedan limitadas a caracteres de anchura fija y a muy pocos estilos de letra.

Si va a comprar una impresora para el PCW9512, le recomendamos que elija, o bien una compatible con la Epson-80 (por ejemplo, cualquier Amstrad matricial de la serie DMP), o bien la impresora de margarita Diablo 630. (Nota. Para trabajar con LocoScript 2, en

las Amstrad DMP se debe seleccionar el juego de caracteres Epson o el de IBM, dependiendo de si en LocoScript se elige el juego DMP FX o el DMP IBM. El manual de la impresora explica cómo ajustar los conmutadores que seleccionan el juego de caracteres.)

Conexión de la impresora al PCW9512

Casi todas las impresoras que usted puede adquirir para el PCW9512 utilizan el interfaz paralelo ('Centronics'). Esto significa que deben ser conectadas en el zócalo 'IMPRESORA PARALELO' que se encuentra en el panel posterior del monitor. Es un conector de 25 patillas que proporciona un interfaz paralelo estándar y que, por consiguiente, es totalmente compatible con cualquier impresora cuyo conector sea también de ese tipo.

Si usted o su distribuidor no están seguros de si una impresora determinada es adecuada para este interfaz, pueden comparar la descripción del conector que vamos a dar a continuación con la que seguramente figurará en el manual de la impresora.



Patilla en el ordenador	Patilla en la impresora	Patilla de retorno	Nombre	E/S	Notas
1	1	19	STROBE	S	Nivel normalmente alto. A nivel bajo para emitir. La anchura del impulso debe ser de al menos 0.5µs en el receptor (i.e., la impresora).
2	2	20	DATA 0 (bms)	S	Señal de datos en 8 bits. El nivel alto corresponde al 1 lógico.
3	3	21	DATA 1	S	
4	4	22	DATA 2	S	
5	5	23	DATA 3	S	
6	6	24	DATA 4	S	
7	7	25	DATA 5	S	
8	8	26	DATA 6	S	
9	9	27	DATA 7 (BMS)	S	
10	10	28	ACKNOWLEDGE	E	A nivel alto para indicar que la impresora está preparada para recibir más datos. Impulso de aproximadamente 0.5µs.
11	11	29	BUSY	E	A nivel alto para indicar que la impresora no puede recibir datos.
12	12	30	PE	E	A nivel alto para indicar que se ha acabado el papel.
13	13	—	SELECT	E	A nivel alto para indicar 'en línea'. A nivel bajo para indicar 'fuera de línea'.
14	14	—	AUTOFEED	S	A nivel bajo para indicar avance de línea automático.

Patilla en el ordenador	Patilla en la impresora	Patilla de retorno	Nombre	E/S	Notas
—	15	—	—		No utilizada.
—	16	—	0V		Masa lógica.
—	17	—	CHASSIS GND		Masa del chasis de la impresora.
18	18	—	—		No utilizada.
19-25	19-25	—	GND		Masa de retorno de señales.
—	26-30	—	—		
16	31	—	INIT	S	Nivel normalmente alto. A nivel bajo para inicializar el controlador de la impresora y vaciar el tampón. La anchura del impulso debe ser de al menos 0.5 μ s en el receptor (i.e., la impresora).
15	32	—	ERROR	E	A nivel bajo para indicar que se ha acabado el papel, que la impresora está fuera de línea o algún error en la impresora.
—	33	—	GND		Masa de retorno de señales.
—	34	—	—		No utilizada.
—	35	—	5V		A +5 V a través de una resistencia de 4.7 k Ω .
17	36	—	SLCT IN	S	La entrada de datos en la impresora sólo es posible cuando esta patilla está a nivel bajo. El nivel alto indica que la impresora está fuera de línea.

Para realizar la conexión entre la impresora y el ordenador se necesita un cable que tenga un conector «macho» por el lado del ordenador; el tipo de conector que tenga en el otro extremo depende de cómo sea el zócalo de datos de la impresora. (En caso de duda, consulte con su distribuidor.)

Conecte el lado macho del cable en el zócalo 'IMPRESORA PARALELO' del ordenador. Si el conector tiene tornillos, puede utilizarlos para fijarlo bien en el zócalo. El manual de la impresora explicará cómo se debe conectar en ella el otro extremo del cable.

- Si la impresora es de tipo 'serie', deberá conectarla a través de un interfaz serie instalado en el zócalo 'AMPLIACION' del ordenador, según se explica en la sección siguiente.

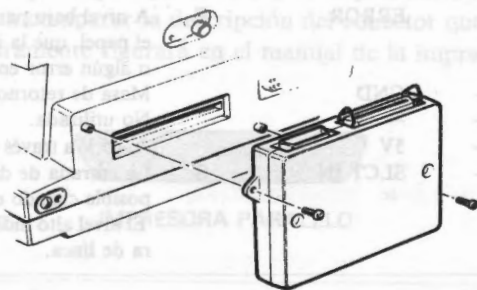
Instalación de un enlace de comunicaciones

El disco de CP/M contiene un programa llamado MAIL232, diseñado para funcionar en el sistema operativo CP/M, mediante el cual se puede comunicar el PCW con los servicios de correo electrónico y utilizarlo como terminal conectado a otro ordenador. Para usar ese programa hay que dotar al PCW de un interfaz serie, a través del cual se lo podrá conectar con un modem o con otro ordenador. El mismo interfaz sirve para conectar el ordenador con una impresora serie.

Conexión de un interfaz serie

Un interfaz adecuado es el 'Interfaz serie/paralelo Amstrad CPS8256'. Este dispositivo puede ser instalado en el zócalo 'AMPLIACION' del PCW9512 para proporcionar un interfaz serie que cumple la norma RS232C, en el cual a su vez se puede conectar cualquier canal de comunicación o cualquier periférico que siga la misma norma. También es posible conectarle dispositivos de la norma RS423.

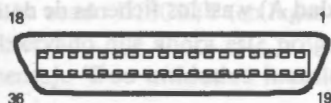
En primer lugar, compruebe que el PCW no está enchufado a la red eléctrica. Para instalar el CPS8256 introduzca su conector en el zócalo 'AMPLIACION' de la cara trasera del monitor, asegurándose de que los zócalos serie y paralelo del interfaz queden hacia arriba. Después puede sujetar el CPS8256 con un par de tornillos, según se muestra en la figura siguiente.



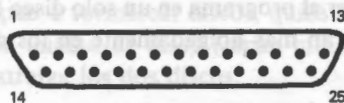
No se debe instalar el CPS8256 ni fijarlo con los tornillos estando el PCW encendido.

Las características del CPS8256 y el funcionamiento del programa MAIL232 están descritos en el manual del interfaz. No obstante, si usted o su distribuidor quieren averiguar si el interfaz de un modem o de una impresora es adecuado para este dispositivo, pueden comparar la descripción del conector que vamos a dar a continuación con la que figure en la documentación del periférico en cuestión.

Interfaz paralelo (Centronics)



Interfaz serie (RS232C)



Patilla 1	STROBE	Patilla 19	Masa
Patilla 2	D0	Patilla 20	Masa
Patilla 3	D1	Patilla 21	Masa
Patilla 4	D2	Patilla 22	Masa
Patilla 5	D3	Patilla 23	Masa
Patilla 6	D4	Patilla 24	Masa
Patilla 7	D5	Patilla 25	Masa
Patilla 8	D6	Patilla 26	Masa
Patilla 9	D7	Patilla 27	Masa
Patilla 11	BUSY	Patilla 28	Masa
Patilla 16	Masa	Patilla 33	Masa

Patilla 2	Emisión de datos (TXT)
Patilla 3	Recepción de datos (RXD)
Patilla 4	RTS (salida)
Patilla 5	CTS (entrada)
Patilla 7	Masa
Patilla 8	DCD (entrada)
Patilla 20	DTR (salida)
Patilla 22	Llamada (entrada)

Todas las demás patillas:
no conectadas

Todas las demás patillas:
no conectadas

Para conectar el CPS8256 con el modem o la impresora se necesita además el cable adecuado. Véase a este respecto el manual del CPS8256.

Instalación de una unidad de disco adicional

En el futuro es muy probable que usted se decida a ampliar el equipo añadiéndole la segunda unidad de disco. La unidad que se puede instalar en el PCW9512 es el modelo FD4.

La instalación sólo debe ser llevada a cabo por los talleres autorizados por Amstrad España. Cualquier modificación realizada por personal no autorizado invalidará automáticamente la garantía de Amstrad.

Su distribuidor podrá gestionar la instalación o darle el nombre de algún taller autorizado. En caso de dificultad, escriba a Amstrad España, a las señas que figuran al principio de este manual.

Utilización de la segunda unidad de disco

Con la segunda unidad de disco (unidad B) no sólo se duplica la capacidad de almacenamiento de datos (hasta 1440k, que equivalen a unas 720 páginas de tamaño A4), sino que se facilita considerablemente las operaciones de copia de discos y de ficheros.

Muchos programas de aplicación de CP/M funcionan mejor o más cómodamente con dos unidades, pues entonces se puede tener el disco de programa en una y los ficheros de datos en la otra.

Por ejemplo, si usted se dedica a llevar la contabilidad de varias empresas, no se verá obligado a incluir una copia del programa en los discos de todas las empresas, sino que podrá tener el programa en un solo disco (posiblemente en la unidad A) y así los ficheros de datos cabrán más holgadamente en los discos de cada empresa.

LocoScript con dos unidades de disco

Prácticamente todo lo explicado en la Parte II acerca de las unidades A y M es igualmente válido para la unidad B. De hecho, todas las diferencias funcionales entre las unidades A y B están comentadas en el lugar oportuno. No obstante, citaremos resumidamente los cambios más importantes que provoca la instalación de la segunda unidad:

- La primera línea del panel central de la pantalla del gestor de discos ya no dice 'no instalada', sino 'vacía' (o bien indica el nombre del disco que se ha introducido en la unidad B).
- Si se hace pasar el cursor de ficheros de un grupo de la unidad A a un grupo de la unidad M, LocoScript muestra los ficheros de la unidad B al desplazar la pantalla en horizontal.
- Al copiar discos ya no hay que intercambiar el disco de origen con el disco de destino en la unidad A, sino que se puede dejar el disco de origen en la unidad A y el de destino en la B. Una vez iniciado el proceso, la operación continúa sin requerir la intervención del usuario.
- Para copiar documentos de un disco a otro ya no hay que usar la unidad M como almacén temporal (o sea, no hay que copiar de la unidad A a la M, cambiar el disco y copiar de la unidad M a la A), sino que se puede dejar el disco de origen en una unidad (la A o la B) y el de destino en la otra y entonces invocar el menú de 'Ficheros' (F3) para copiar o trasladar el fichero deseado.
- Cuando se está trabajando en la unidad A y se llena el disco, LocoScript permite trasladar ficheros a la unidad M con objeto de liberar espacio suficiente para el documento actual. Pero esos ficheros pueden perderse para siempre si hay un corte de corriente mientras están en la unidad M. En cambio, al disponer de la unidad B, se puede trasladar los ficheros a un disco físico, donde están mucho más seguros.

CP/M con dos unidades de disco

CP/M detecta automáticamente cuántas unidades de disco tiene el equipo, tal como indica la segunda línea de la pantalla de presentación.

Muchos programas de aplicación se benefician notablemente de la presencia de la segunda unidad de disco; en particular, las bases de datos y las hojas de cálculo. Sin embargo, puede ser necesario informar al programa de este hecho durante el proceso de instalación. El manual del programa debería explicar cómo hacerlo. En caso de duda, pida ayuda en la tienda donde ha comprado el programa.

Apéndice II

DISCKIT

Si ha usado DISCKIT (en lugar de LocoScript) para copiar o formatear discos, quizá haya observado que ahora este programa detecta la segunda unidad de disco (según indica el mensaje '**Dos unidades instaladas**') y le pide que extraiga los dos discos.

Cuando se pulsa **[f1]** para elegir la opción **Verificar**, aparece un nuevo menú en el que DISCKIT pregunta en qué unidad se quiere verificar. Entonces se pulsa **[f3]** para la unidad A o **[f1]** para la unidad B.

Cuando se pulsa **[f3]** para elegir la opción **Formatear**, DISCKIT pregunta en qué unidad se quiere formatear. Entonces se pulsa **[f3]** para la unidad A o **[f1]** para la unidad B.

Cuando se pulsa **[f5]** para elegir la opción **Copiar**, DISCKIT pregunta en qué unidad va a estar el disco que se quiere copiar. Entonces se pulsa **[f3]** para la unidad A o **[f1]** para la unidad B. A continuación aparece un menú casi idéntico que pregunta en qué unidad va a estar el disco de destino. Es posible copiar de A a A y de B a B, pero esto obligaría a intercambiar discos como si sólo se dispusiese de una unidad. Por eso es preferible copiar de la unidad A a la B, o de la B a la A. Además, conviene acostumbrarse a hacer las copias siempre de la misma forma (por ejemplo, de la unidad A a la B) para minimizar la probabilidad de cometer errores.

Unidades físicas y unidades lógicas

Si ha estado trabajando con CP/M en un ordenador de una sola unidad de disco, seguramente ya sabrá que la única unidad física puede hacer las veces de dos unidades lógicas: la A y la B. Por ejemplo, si ejecutamos la orden

```
PIP B:=A:SETKEYS.COM
```

el sistema emite un mensaje para pedir el disco correspondiente a la unidad B. Además, en el extremo inferior derecho de la pantalla aparece un mensaje que indica qué unidad lógica «cree» CP/M que es actualmente la unidad física.

Pues bien, cuando existe la unidad física B, este proceso ya no tiene lugar. Si se ejecuta la orden mencionada, CP/M simplemente lee el fichero SETKEYS.COM en la unidad A (la de la izquierda) y graba una copia en la unidad B (la de la derecha).

Copia de ficheros

Según se explica en la Parte III, para copiar ficheros en CP/M se usa la orden PIP. Por ejemplo, para copiar el fichero DATOS.CNT de un disco a otro, se puede poner el disco de origen en la unidad A, el de destino en la unidad B y dar la orden:

```
PIP B:=A:DATOS.CNT
```

(Tenga en cuenta que PIP es una orden externa, no interna, y que por lo tanto el fichero PIP.COM ha de estar en la unidad implícita o en una de las unidades mencionadas en la lista de búsqueda establecida con SETDEF.)

Con PIP se puede usar los caracteres polivalentes ? y * para copiar varios ficheros en una misma operación. Por ejemplo, para copiar todos los ficheros de órdenes externas de la unidad B a la M se daría la orden:

PIP M:=B:*.COM

En este ejemplo no sería necesario poner 'B:' delante de '*.COM' si la unidad B fuera la implícita. La *unidad implícita* es la que CP/M utiliza cuando no se menciona otra en una especificación de fichero. Su letra está incluida siempre en el inductor del sistema. (El 'A>' que aparece cuando se acaba de cargar CP/M indica que en ese momento la unidad implícita es la A.) Se puede convertir cualquier unidad en unidad implícita escribiendo su letra seguida del signo de dos puntos y pulsando **INTRO**, de modo que, por ejemplo,

B:INTRO

selecciona la unidad B como nueva unidad implícita y cambia el inductor del sistema a 'B>'.

Todas las órdenes internas y externas de CP/M relacionadas con los discos son aplicables a la unidad B exactamente igual que a la A. Por ejemplo, para averiguar qué ficheros hay en el disco de la unidad B daríamos la orden:

DIR B:

Los ficheros de la unidad B pueden ser borrados o renombrados con la misma facilidad que en la unidad A. (Recuerde que no se puede trasladar ficheros de un disco a otro con una orden REN; por ejemplo, **REN A:JUAN=B:PEPE** produciría como único efecto el mensaje 'B:PEPE?'.)

Para averiguar cuánto espacio queda libre en el disco se da la orden:

SHOW B:

Los ejemplos anteriores ilustran solamente unas cuantas de las numerosas órdenes de CP/M que podemos aplicar a la unidad B. Como puede observar, CP/M trata la unidad B de la misma forma que la A y la M.

Apéndice II

Anomalías de funcionamiento

En este apéndice vamos a explicar qué se puede hacer cuando el sistema no funciona de la forma esperada. Si no encuentra aquí la descripción de la situación anómala, búsquela en los apéndices correspondientes en las Partes II y III. Si tampoco esto resuelve su problema, consulte con su distribuidor.

1. Problemas con la máquina en su conjunto

- **La pantalla no se ilumina después de encender el ordenador**

Compruebe que llega corriente a la toma mural. Puede probar, por ejemplo, con una lámpara.

Compruebe que el cable de alimentación tiene buen aspecto (por ejemplo, podría haberse roto internamente al aplastarlo una pata de la mesa).

Si esto no da resultado, avise a su distribuidor.

- **La pantalla se queda en blanco y el ordenador no responde al teclado**

Extraiga el disco de la unidad. Pruebe a reinicializar el ordenador (pulse las teclas **[MAYS]** y **[EXTRA]** y luego, antes de soltarlas, pulse también **[SAL]**). Si esto no da resultado, apague el ordenador y vuelva a encenderlo unos segundos más tarde.

Cargue LocoScript 2 o CP/M (el que estuviera usando antes) y repita exactamente lo que estaba haciendo cuando surgió el problema. Si vuelve a suceder lo mismo, consulte con su distribuidor. (Si el incidente se produce al usar LocoScript o una de las órdenes externas de CP/M, le rogamos que escriba a Amstrad España y explique lo más detalladamente posible las condiciones en que ha ocurrido.)

2. Problemas con la unidad de disco

- **No se puede introducir el disco en la unidad**

Pulse el botón de eyección por si hubiera otro disco en la unidad. Compruebe que tampoco hay ningún otro objeto dentro; por ejemplo, un trozo de cartulina. (Si el equipo o la unidad son nuevos, es posible que haya olvidado extraer de la unidad la cartulina de protección.)

Cerciérese de que no está intentando introducir el disco al revés.

Si no consigue introducir el disco, avise a su distribuidor. En cualquier caso, **no intente introducir el disco a la fuerza**, pues lo único que conseguirá es estropear la unidad.

- **No se puede sacar el disco de la unidad**

Consulte con su distribuidor. No intente liberar el disco «ayudándolo» con un destornillador, ni de ninguna otra forma.

- **Al introducir un disco en la unidad aparece un mensaje que dice que el disco no está formateado**

El disco puede:

- estar completamente en blanco
- haber sido formateado para otro ordenador
- estar corrupto
- haber sido introducido con la cara 2 hacia arriba

Extraiga el disco y compruebe que se trata del disco que quería usar y que lo había introducido con la cara 1 hacia arriba. Si efectivamente está en blanco, formatéelo.

Nota. Si llega a la conclusión de que el disco está corrupto (es decir, de que se ha deteriorado la información que contenía), trate de recuperar todos los ficheros que pueda copiándolos en otro disco antes de volver a formatear el defectuoso. **Al formatear un disco se destruye toda la información que pudiera contener.**

- **Al tratar de leer un documento o un fichero se produce un 'error de lectura de disco'**

Es probable que haya introducido el disco boca abajo. Compruebe si tiene la cara 1 hacia arriba.

3. Problemas en el arranque o en la reinicialización del ordenador

- **El ordenador se limita a emitir unos pitidos, o bien la pantalla parpadea**

El disco de la unidad A:

- no es un disco de arranque adecuado para el PCW9512
- está estropeado

Compruebe que se trata del disco de arranque que quería usar y reinicialice la máquina. Si vuelve a ocurrir lo mismo, pruebe con el disco maestro que copió para preparar este disco de arranque diario. Si eso también falla, consulte con su distribuidor.

Importante. El PCW9512 sólo puede ser inicializado con los discos de arranque específicos de este ordenador. No sirven, pues, los discos de arranque del PCW8256, del PCW8512 ni del CPC6128.

4. Problemas con la impresora

- **Al intentar imprimir un documento con la impresora del PCW9512, ésta no responde**

Observe si hay papel en la impresora. Si no, cargue una hoja y pulse **[SAL]** en el teclado. Lo más probable es que se ponga a imprimir.

Si esto no resuelve el problema, pulse la tecla **[IMPR]** para entrar en el 'estado de control de la impresora' y compruebe si la impresora está esperando papel o si la impresión está 'suspendida'. Consulte la parte apropiada de este manual (Parte II si está en LocoScript, Parte III si tiene cargado CP/M) para averiguar qué tiene que hacer para poner la impresora 'en línea'. Pulse **[SAL]** para salir del 'estado de control de la impresora'.

Si el problema persiste, consulte con su distribuidor.

- **La impresora adicional no responde**

Observe si hay papel en la impresora. Si no, cargue una hoja y pulse **[SAL]** en el teclado. Lo más probable es que se ponga a imprimir.

Si esto no resuelve el problema, compruebe si la impresora está 'en línea'. Consulte, si es necesario, el manual de la impresora.

Si el problema persiste, consulte con su distribuidor.

- **La cabeza de la impresora se mueve, pero no imprime nada**

Seguramente no tiene instalado el cartucho de cinta.

- **La impresora escribe un texto irreconocible**

El programa no ha sido configurado para la impresora o la margarita que se está usando. Si la impresora es la del PCW9512, pulse **[IMPR]** para detenerla lo más pronto posible. Haga los cambios necesarios utilizando las funciones del 'estado de control de la impresora', o instale la margarita correcta. Consulte la Parte II si está en LocoScript, o la Parte III si tiene cargado CP/M.

Si está usando la impresora adicional, haga lo necesario para ponerla 'fuera de línea' y corrija el problema. La información necesaria debería estar en el manual de la impresora.

- **Se atasca el papel durante la impresión de un documento**

Si la impresora es la del PCW9512, pulse **[IMPR]** para detenerla lo más pronto posible. (El tiempo que tarda la impresora en detenerse depende de cuántos caracteres tenga almacenados en el momento en que se pulsa **[IMPR]**.) Si está usando la impresora adicional, haga lo necesario para ponerla 'fuera de línea'. La información necesaria debería estar en el manual de la impresora.

Retire el papel que se ha atascado e instale papel nuevo. Dependiendo del programa que esté ejecutando, quizá pueda reanudar la impresión a partir de la página estropeada. El manual del programa seguramente dirá si eso es posible.

• **La impresora deja de imprimir de repente**

Se ha agotado la cinta y el ordenador ha «congelado» la impresora para que no se pierda nada de texto. Cambie el cartucho y pulse **[SAL]**. La impresión se reanudará inmediatamente.

• **No funciona el sistema de carga automática del papel**

Compruebe que la palanca de carga está en la posición de reposo (empujada hacia atrás). Si ha quedado levantada después de cargar la hoja anterior, la impresora no puede coger la hoja nueva con suficiente firmeza como para hacerla avanzar.

3. Problemas al no o equivar en el funcionamiento del ordenador

El programa no ha sido configurado para la impresora o la pantalla que se está usando. Si la impresora muestra el mensaje de error en la pantalla, consulte el manual de la impresora para los cambios necesarios utilizando las funciones del estado de control de la impresora o instale la pantalla correcta. Consulte la Parte II si está en LocalScript, o la Parte III si tiene cargado CP/M.

Si está usando la impresora adicional, haga lo necesario para ponerla 'fuera de línea' y compruebe que la información de error en el manual de la impresora coincide con el tipo de error que se muestra. Si está usando el sistema de carga automática del papel, asegúrese de que el papel está correctamente cargado y que el sistema de carga automática del papel está funcionando correctamente.

Retire el papel que se ha atascado e instale papel nuevo. Dependiendo del programa que está ejecutando, quizá pueda reanudar la impresión a partir de la página atascada. El manual del programa seguramente dirá si eso es posible.

Parte II. LocoScript

Introducción

El Amstrad PCW9312 y el programa LocoScript 2 combinados forman un sistema de proceso de texto completo. El PCW es en sí mismo un ordenador de propósito general, capaz de manipular información de cualquier clase. LocoScript 2 es un programa de ordenador de un tipo especial, llamado *procesador de texto*, que aprovecha todas las funciones para las que el ordenador está particularmente bien dotado y las aplica a la obtención de documentos de aspecto totalmente profesional.

Si ha trabajado usted antes con la primera versión de LocoScript (la suministrada con el PCW8256 y el PCW8312), los menús y las pantallas de LocoScript 2 le resultarán muy familiares. LocoScript 2 es, en esencia, el LocoScript original con ciertas funciones nuevas, y también con diferencias muy importantes. Para incorporar esas nuevas funciones ha sido necesario modificar, no sólo el programa, sino incluso la estructura interna de los documentos. En el Apéndice I explicaremos cómo convertir los documentos de LocoScript 1 a LocoScript 2, así como las diferencias que hay entre las dos versiones del programa.

Qué es el proceso de texto

El proceso de texto se parece al trabajo con la máquina de escribir solamente en el hecho de que tienen un mismo objetivo final: la preparación y escritura de documentos. Los medios empleados para llegar a ese objetivo son completamente distintos. En efecto, cuando trabajamos en el procesador de texto, los caracteres que forman el documento no son enviados directamente a la hoja de papel, sino a la memoria del ordenador. (El ordenador muestra en la pantalla los caracteres que tiene almacenados en la memoria, para que así podamos ver lo que estamos haciendo.) Más tarde, cuando hayamos completado el documento, le pediremos al ordenador que lo escriba (o «imprima») en el papel.

¿Por qué es preferible este proceso más enrevesado? Imaginemos que vamos a escribir una carta. Es casi inevitable que cometamos algún error mecanográfico, o que descubramos que no nos gusta demasiado cómo ha quedado redactada una frase. Cambiar la información que tienen almacenada en la memoria es algo que se les da muy bien a los ordenadores. De hecho, con el procesador de texto, podemos corregir y revisar la carta cuantas veces queramos mientras todavía esté en la memoria del ordenador. Cuando finalmente la imprimamos, obtendremos una copia del contenido actual de la memoria: una carta «limpia», sin tachaduras. Para hacer las mismas correcciones y modificaciones con una máquina de escribir tendríamos que desperdiciar mucho papel y, lo que es más importante, el tiempo requerido para volver a teclear el texto una y otra vez, hasta que lográramos escribir la carta entera sin un solo error.

Introducción

El Amstrad PCW9512 y el programa LocoScript 2 combinados forman un sistema de proceso de texto completo. El PCW es en sí mismo un ordenador de propósito general, capaz de manipular información de cualquier clase. LocoScript 2 es un programa de ordenador de un tipo especial, llamado *procesador de texto*, que aprovecha todas las funciones para las que el ordenador está particularmente bien dotado y las aplica a la obtención de documentos de aspecto totalmente profesional.

Si ha trabajado usted antes con la primera versión de LocoScript (la suministrada con el PCW8256 y el PCW8512), los menús y las pantallas de LocoScript 2 le resultarán muy familiares. LocoScript 2 es, en esencia, el LocoScript original con ciertas funciones nuevas, y también con diferencias muy importantes. Para incorporar esas nuevas funciones ha sido necesario modificar, no sólo el programa, sino incluso la estructura interna de los documentos. En el Apéndice I explicaremos cómo convertir los documentos de LocoScript '1' a LocoScript 2, así como las diferencias que hay entre las dos versiones del programa.

Qué es el proceso de texto

El proceso de texto se parece al trabajo con la máquina de escribir solamente en el hecho de que tienen un mismo objetivo final: la preparación y escritura de documentos. Los medios empleados para llegar a ese objetivo son completamente distintos. En efecto, cuando tecleamos en el procesador de texto, los caracteres que forman el documento no son enviados directamente a la hoja de papel, sino a la memoria del ordenador. (El ordenador muestra en la pantalla los caracteres que tiene almacenados en la memoria, para que así podamos ver lo que estamos haciendo.) Más tarde, cuando hayamos completado el documento, le pediremos al ordenador que lo escriba (o «imprima») en el papel.

¿Por qué es preferible este proceso más enrevesado? Imaginemos que vamos a escribir una carta. Es casi inevitable que cometamos algún error mecanográfico, o que descubramos que no nos gusta demasiado cómo ha quedado redactada una frase. Cambiar la información que tienen almacenada en la memoria es algo que se les da muy bien a los ordenadores. De hecho, con el procesador de texto, podemos corregir y revisar la carta cuantas veces queramos mientras todavía esté en la memoria del ordenador. Cuando finalmente la imprimamos, obtendremos una copia del contenido actual de la memoria: una carta «limpia», sin tachaduras. Para hacer las mismas correcciones y modificaciones con una máquina de escribir tendríamos que desperdiciar mucho papel y, lo que es más importante, el tiempo requerido para volver a teclear el texto una y otra vez, hasta que lográramos escribir la carta entera sin un solo error.

Además, la máquina de escribir sólo maneja caracteres de texto y los procesa de uno en uno. En cambio, LocoScript 2 también maneja ciertos códigos especiales, mediante los cuales nosotros podemos controlar el aspecto que tendrá el texto impreso: situación de los márgenes, tipos de letra, separación entre líneas, etc. Por ejemplo, si queremos encabezar la carta escribiendo nuestras señas alineadas a la derecha, introduciremos los códigos que avisan a LocoScript de que ese texto debe quedar alineado por el margen derecho de la página. Análogamente, si queremos centrar el 'Muy atentamente' en la última línea, introduciremos el código correspondiente. De esta manera no tenemos que calcular cuántos espacios habría que intercalar para dejar el texto bien colocado, pues LocoScript se encarga de realizar los cálculos necesarios. Por otra parte, todos estos códigos especiales pueden ser revisados en cualquier momento, exactamente igual que los caracteres de texto.

Las ventajas del procesador de texto frente a la máquina de escribir se hacen más patentes cuando los documentos son largos. En ocasiones queremos, por ejemplo, trasladar bloques de texto de un lugar a otro del documento. Ésta es otra tarea para la que los ordenadores están perfectamente dotados. Frecuentemente necesitaremos que las páginas del documento queden numeradas y lleven un texto (*folio*) al principio o al final de cada página, quizá distinguiendo las páginas pares de las impares; también para esto disponemos de códigos especiales de LocoScript 2.

Hay muchas otras tareas en las que el procesador de texto puede ayudarnos. Por ejemplo, si es usted el secretario de una asociación, con LocoScript 2 le será muy fácil elaborar boletines y cartas «personalizadas». Si va a redactar artículos o informes de cualquier tipo, LocoScript 2 le ayudará a construir las tablas de datos numéricos. Si en su actividad profesional tiene que hacer presupuestos, es muy probable que pueda obtener cada presupuesto sin más que introducir unos pequeños cambios en una copia del anterior.

Por otra parte, en cualquier momento podemos grabar en disco el contenido de la memoria. Esto representa que:

1. Podemos suspender y reanudar el trabajo con un documento cuando nos venga bien, no necesariamente al final de una página (que es lo que tendríamos que hacer si utilizaráramos una máquina de escribir).
2. Podemos hacer copias del documento almacenado en el disco y luego, con muy pequeño esfuerzo, modificar esas copias para generar documentos similares.

LocoScript 2

LocoScript 2 es un procesador de texto muy potente que proporciona una amplísima gama de herramientas para:

- preparar con gran facilidad documentos de todo tipo (cartas, contratos, facturas, etc.);
- preparar tablas;
- centrar cabeceras; colocar las señas o la fecha alineadas con el margen derecho de la página;
- transferir partes de un documento a otro distinto;
- insertar automáticamente un texto especial al principio o al final de cada página;

- disponer de un documento patrón que lleve incorporado, por ejemplo, el membrete para las cartas;
- numerar las páginas;
- enlazar los números de las páginas de los sucesivos capítulos de un libro;
- usar tipos de papel, juegos de caracteres e impresoras diferentes.

Además, junto al procesador de texto, disponemos de LocoSpell y LocoMail, dos programas adicionales que en el PCW9512 están completamente integrados en LocoScript 2.

LocoSpell comprueba la ortografía de las palabras del documento. Cada vez que encuentra una que no figura en sus listas («diccionarios»), la muestra en un menú y sugiere una alternativa.

LocoMail permite elaborar unos formularios estándar (cartas, facturas, etc.) que luego podrán ser rellenados, bien directamente por el teclado, bien leyendo en ficheros de disco la información necesaria (listas de direcciones, datos de contabilidad, etc.). Incluso realiza cálculos aritméticos (por ejemplo, el total y el IVA de las facturas); la aritmética es otro de los puntos fuertes de los ordenadores.

LocoScript 2 ayuda en todo momento al usuario explicándole qué tiene que hacer, no sólo para crear y modificar documentos, sino también para optimizar el aspecto que van a tener una vez impresos. No obliga a recordar fórmulas mágicas, ya que todas las opciones y funciones son accesibles a través de menús, y además todas las imágenes de pantalla incluyen líneas de ayuda que indican qué teclas se debe pulsar para invocar las acciones posibles en cada momento. (Sin embargo, dado que a los usuarios expertos el paso por los menús a veces les resulta lento y molesto, LocoScript 2 también les permite tomar ciertos atajos.)

Aprendizaje de LocoScript 2

El hecho de que LocoScript 2 ofrezca tan amplia variedad de recursos no implica que sea difícil aprender a manejarlo. En cualquier caso, para empezar a escribir cartas no es necesario esperar hasta haberse aprendido el funcionamiento del programa completo. En efecto, ésta es una de las primeras cosas que explicaremos en el 'Curso de LocoScript' que vamos a dar a continuación.

La mejor forma de aprender a usar un procesador de texto es practicar, y eso es justamente lo que haremos a lo largo del Curso, empezando por lo más sencillo y avanzando hasta lo más complejo. Si ha trabajado usted antes con la primera versión de LocoScript (LocoScript '1'), los conceptos básicos ya los conoce y podrá seguir el Curso con gran agilidad. No obstante, sepa que hay buen número de diferencias entre las dos versiones, de modo que tendrá que aprender unas cuantas cosas nuevas. En el Apéndice I detallaremos cuáles son esas diferencias y en qué sesiones del curso puede estudiarlas. También explicaremos en el Apéndice I cómo convertir los documentos de LocoScript '1' a LocoScript 2.

A lo largo de gran parte del Curso no tendremos que preocuparnos por ciertos detalles (tamaño y estilo de los caracteres, posición de los márgenes, longitud de la página, etc.), ya que LocoScript lo hará por nosotros. Ciertamente, hay trabajos para los que será necesario modificar esas características, y al final del Curso explicaremos cómo hacerlo, pero al principio concentraremos toda nuestra atención en otros aspectos del proceso de texto.

Curso de LocoScript

Este Curso está dividido en tres etapas, cada una de las cuales consta a su vez de varias sesiones dedicadas a facetas concretas del proceso de texto. La primera etapa comprende las sesiones que tratan los fundamentos de la utilización del PCW para preparar e imprimir documentos. La segunda etapa estudia las diversas formas en que se puede usar LocoScript 2 para controlar la estética de los documentos y para transferir texto de un documento a otro. La última etapa está dedicada a los recursos más avanzados de LocoScript 2, como son el control de las cabeceras y pies de los documentos y el uso de diferentes impresoras y tipos de papel.

Para cada sesión nos basaremos en las técnicas y los conceptos aprendidos en las anteriores. Por eso le recomendamos que practique con LocoScript 2 de la forma sugerida en cada sesión, y que no pase a la siguiente mientras no considere que ha adquirido suficiente soltura.

No es imprescindible que estudie el Curso completo (aunque, evidentemente, cuanto más sepa de LocoScript 2 más provecho podrá sacarle). Empezando por la primera, vaya estudiando sesiones hasta que crea que ha aprendido lo que necesita. Cuando haya adquirido experiencia en el manejo de los conocimientos adquiridos, podrá seguir leyendo y descubrir qué otras cosas puede hacer LocoScript 2 por usted.

Al trabajar en cada sesión, siga las instrucciones que le vayamos dando. Si en algún momento no recuerda qué debe hacer para llevar a cabo una acción determinada, consulte el índice alfabético; los números impresos en **negra** indican en qué página está explicado eso que usted ha olvidado.

Cuando se sienta inclinado a experimentar, no se prive de hacerlo. No le preocupe la posibilidad de pulsar una tecla a destiempo: todo lo que puede ocurrir es que el PCW emita un pitido para indicar que LocoScript no ha sabido responder a esa pulsación. Ahora bien, lo que sí debe hacer es terminar ordenadamente el trabajo con el documento de cada sesión antes de abordar el de la siguiente, pues de lo contrario podría llegar a encontrarse en una situación muy confusa.

El Curso ha sido diseñado para ir añadiendo progresivamente nuevas herramientas a su arsenal, y para hacerlo sin perder el contacto con documentos reales. No obstante, cuando crea que necesita descender de la teoría a la práctica, puede consultar el 'Epílogo' de la página 301, donde describimos varios ejemplos de los tipos de documentos que se puede preparar con LocoScript (cartas, informes, facturas, boletines, libros, etc.). Para cada ejemplo hemos anotado cuáles son los efectos que generalmente se desea conseguir y qué herramientas de LocoScript se debe usar para lograrlos.

El programa LocoScript está almacenado en un disco especial, denominado 'disco de arranque diario'. Este nombre le ayudará a recordar que ése es el disco que debe usar cada vez que quiera empezar a trabajar con LocoScript. Para almacenar los documentos necesitará 'discos de datos', los cuales sólo serán introducidos en la unidad después de cargado LocoScript en la memoria del ordenador.

LocoScript, como todos los programas de ordenador, no entiende el idioma corriente, sino sólo ciertas instrucciones especiales. El usuario tiene que aprender cuáles son esas instrucciones, aunque afortunadamente, en el caso de LocoScript, casi todas están disponibles en forma de opciones de menú. Gran parte de este Curso está dedicada a explicar en qué menú se encuentran las diferentes opciones y para qué sirven.

En realidad, muchos menús sólo tienen interés para los principiantes. Cuando vaya adquiriendo soltura, tener que abrir menús a cada paso le parecerá demasiado lento y pesado. Por esa razón LocoScript ofrece alternativas más rápidas, que describiremos al mismo tiempo que las correspondientes opciones de menú.

Evidentemente, para aprender a usar LocoScript tendrá que poner algo de su parte. Aníme-se pensando que muy pronto sabrá hacer todo lo siguiente:

- realizar cuantas correcciones y revisiones desee antes de imprimir
- obtener copias impresas con perfección absoluta
- manejar documentos de formato muy complejo con toda facilidad
- conseguir resultados profesionales
- elaborar versiones diferentes de un mismo documento con un mínimo esfuerzo, sin tener que mecanografiarlo de nuevo

y muchas cosas más.

Pero antes de entrar en materia tenemos que darle cierta información básica:

- los convenios utilizados en este manual
 - cómo cargar LocoScript 2
 - cómo volver al punto central de todas las operaciones: el 'gestor de discos'
 - cómo abandonar una operación emprendida evitando que produzca efecto
- Si al estudiar este Curso observa que ocurre algo que no está explicado en el texto, consulte el Apéndice V, 'Anomalías de funcionamiento', del final de esta Parte II, donde podrá averiguar cuál es la naturaleza del problema y qué debe hacer para ponerle remedio.¹

Importante. A lo largo del Curso vamos a usar la impresora del PCW. Asegúrese de que la tiene conectada antes de encender el ordenador. (La forma de hacerlo está explicada en la página 6.)

Nota. En este Curso damos por supuesto que usted ya tiene ciertos conocimientos básicos necesarios para utilizar del PCW: por ejemplo, que sabe encender y apagar la máquina y manejar los discos, que entiende que para poder usar la información o los programas almacenados en un disco antes debe introducirlo en la unidad, etc. De no ser así, lea (o vuelva a leer) el Capítulo 2 de la Parte I (página 7).

Convenios

En este manual utilizamos los siguientes convenios:

- Los mensajes que el ordenador escribe en la pantalla y las opciones de los menús están escritos con un tipo de letra especial. Por ejemplo, para representar la opción 'Copiar disco' escribiremos **Copiar disco**.
- Las teclas que usted debe pulsar están representadas gráficamente. Por ejemplo, **INTRO** para la tecla 'INTRO'.
- Una letra *n* cursiva representa un número (de uno o varios dígitos). El valor concreto dependerá del contexto en que aparezca.

Pulsar una tecla *en combinación* con otra (u otras) es una operación muy frecuente en LocoScript, cuyo significado aclararemos con estos dos ejemplos:

- 'Pulsar **A** en combinación con **EXTRA**' (o 'pulsar **EXTRA A**') equivale a 'pulsar la tecla **EXTRA** y, antes de soltarla, pulsar también la tecla **A**'.
- 'Pulsar **A** en combinación con **MAYS** y **ALT**' (o 'pulsar **MAYS ALT A**') equivale a 'pulsar las teclas **MAYS** y **ALT** y, antes de soltarlas, pulsar también la tecla **A**'.

Carga de LocoScript 2

Para poder usar LocoScript 2 es necesario cargar este programa en la memoria del ordenador.

La situación de partida es con el ordenador apagado (y la impresora conectada). Encienda el ordenador y después introduzca en la unidad A el disco de arranque diario que preparó siguiendo las instrucciones del Capítulo 1 de la Parte I (páginas 7 y 8). (Si su equipo tiene dos unidades de disco, la A es la de la izquierda.)

El programa LocoScript 2 será cargado en la memoria del ordenador. Lo primero que verá en la pantalla es el conocido grupo de rayas horizontales.

Después aparecerá el mensaje de presentación de LocoScript 2 y luego la pantalla que se muestra en la página siguiente.

Gestor de discos.				Impr. libre.				Unidad: ning.			
C=Crear documento E=Editar docum I=Imprimir docum D=escritura Directa R=Rellenar M=Mezclar											
f1=Acciones f2=Disco f3=Fichero f4=Grupo f5=Documentos f6=Valores f7=CambDisco f8=Opciones											
Unidad A: 228k ocup 478k libr 37 fichs				Unidad B: no instalada 0k ocup 0k libr 0 fichs				Unidad M: 46k ocup 254k libr 14 fichs			
SISTEMA 147k MEMOS 2k								SISTEMA 30k MEMOS 2k			
grupo 1 68k ETIQUETA 2k								grupo 1 0k ETIQUETA 2k			
CARTAS 2k FACTURAS 4k								CARTAS 2k FACTURAS 4k			
MANUSCRI 2k CORRED 6k								MANUSCRI 2k CORRED 4k			
A:SISTEMA 13 fichs			A: grupo 1 17 fichs			A:CARTAS 1 fichs			A:MANUSCRI 1 fichs		
0 fichs en limbo			0 fichs en limbo			0 fichs en limbo			0 fichs en limbo		
DISCO .PRI 4k			CARTA .1 2k			PLANTILL.EST 2k			PLANTILL.EST 2k		
DMP .#IB 4k			CARTA .2 2k								
DMP .PRI 4k			DIRECC .LIS 2k								
FRASES .EST 2k			DIRECC2 .LIS 2k								
PCW9512 .#CB 2k			DISCOS . 6k								
PCW9512 .PRI 6k			INFOPCM . 8k								
VALORES .EST 2k			INFOPCM1. 10k								
6 ocultos 118k			JUEGO .ESP 4k								
			LS2 4k								
			LSPELL .TXT 4k								
			MAESTRO .EJ 2k								
			MAIL .TXT 4k								
			MAIL1 .TXT 4k								
			POEMA .EJ 4k								
			PRECIOS .EJ 2k								
			SESION .24 4k								
			TABS .EJ 4k								

Esta imagen de pantalla (denominada *pantalla del gestor de discos*) indica que LocoScript 2 ha quedado cargado y dispuesto para que empecemos a trabajar con cartas y otros documentos. Si lo que usted ve es una imagen diferente, o bien si la pantalla parpadea o el PCW emite unos pitidos, seguramente es porque el disco que ha usado no es el disco de arranque de LocoScript. En tal caso, espere hasta que el PCW termine de leer el disco (o sea, hasta que el piloto de la unidad quede definitivamente apagado) antes de extraer el disco y probar con otro.

Si en la pantalla de presentación apareció un mensaje que hacía referencia al documento LEA.ME, pulse la tecla hasta que el nombre LEA.ME quede resaltado, cargue una hoja de papel de tamaño A4 en la impresora del PCW (por el procedimiento explicado en el Capítulo 2 de la Parte I) y pulse la tecla . Después pulse y luego . La información del documento LEA.ME será impresa página a página. Cada vez que la impresora termine una página, compruebe si lleva la palabra *más* al final. De ser así, cargue otra hoja A4 y pulse . Utilice las páginas impresas como suplemento de este manual.

Todavía queda algo importante por hacer: extraer el disco de arranque de la unidad.

Para trabajar con LocoScript 2 se utiliza un disco especial (el 'disco de arranque diario') con el que cargamos el programa en la memoria del ordenador y, aparte de éste, cierto número de 'discos de datos', en los que almacenamos los documentos. Una vez cargado el programa, el disco de arranque ya ha cumplido su misión y no lo necesitaremos hasta que apaguemos la máquina y queramos volver a cargar LocoScript 2.

Todos los demás discos serán generalmente discos de datos. El disco de arranque también puede servir como disco de datos (porque, cuando no se usa LocoMail ni LocoSpell, en el

disco de arranque queda algún espacio libre en el que podemos guardar documentos), pero esto no es aconsejable. Es mucho más cómodo utilizar el disco de arranque exclusivamente para cargar el programa.

Sin embargo, como única excepción a esta norma, en el Curso de LocoScript usaremos el disco de arranque para casi todo nuestro trabajo, pues es éste el disco que contiene los documentos de ejemplo con los que practicaremos en las diferentes sesiones.

- Si el ordenador ya está encendido pero tiene cargado el sistema operativo CP/M (descrito en la Parte III de este manual), para cargar LocoScript 2 no hay que apagarlo y volver a encenderlo. Lo que se debe hacer es pulsar una combinación especial de tres teclas, **[MAYS] [EXTRA] [SAL]**, para reinicializar la máquina. (El procedimiento consiste en pulsar las teclas **[MAYS]** y **[EXTRA]** y luego, antes de soltarlas, pulsar también **[SAL]**.) Esto equivale a apagar y volver a encender el ordenador, y evita someter los circuitos electrónicos a un esfuerzo innecesario.

Nota. Al reinicializar el ordenador se borra completamente su memoria. Por consiguiente, antes pulsar **[MAYS] [EXTRA] [SAL]** asegúrese de que ha copiado en un disco toda la información que desee conservar; en particular, los ficheros almacenados en el 'disco de memoria' (o sea, en la unidad M, que describiremos en la Sesión 1).

Retorno a la pantalla del gestor de discos

El punto de partida para todas las operaciones es la pantalla del gestor de discos:

Gestor de discos.		Impr. libre.	Unidad:
C=Crear documento E=Editar docum I=Imprimir docum D=escritura Directa B=Rellenar M=Mezclar			ning.
f1=Acciones f2=Disco f3=Fichero f4=Grupo f5=Documentos f6=Valores f7=CambDisco f8=Opciones			
Unidad A:	236k ocup 470k libr 38 fichs	Unidad B:	no instalada 0k ocup 0k libr 0 fichs
SISTEMA	148k MEMOS 2k	Unidad M:	46k ocup 254k libr 14 fichs
grupo 1	70k ETIQUETA 2k	SISTEMA	30k MEMOS 2k
CARTAS	2k FACTURAS 4k	grupo 1	0k ETIQUETA 2k
MANUSCRI	2k CORRED 6k	CARTAS	2k FACTURAS 4k
		MANUSCRI	2k CORRED 4k
A:SISTEMA	14 fichs	A: grupo 1	17 fichs
0 fichs en limbo		4 fichs en limbo	
DISCO	4k	CARTA .1	2k
DISCAN .JOY	28k	CARTA .2	2k
DMP .MIB	4k	DIRECC .LIS	2k
DMP .PRI	4k	DIRECC2 .LIS	2k
FRASES .EST	2k	DISCOS .	6k
INSTALL .DRU	6k	INFOPCM .	8k
J212LOCO.EMS	40k	INFOPCM1 .	10k
KEYBOARD .JOY	2k	JUEGO .ESP	4k
LOCOMAIL .JOY	8k	LS2 .	4k
LOCOSPEL .JOY	6k	LSPELL .TXT	4k
PCW9512 .WGB	2k	MAESTRO .EJ	2k
PCW9512 .PRI	6k	MAIL .TXT	4k
SCRIPT .JOY	34k	MAIL1 .TXT	4k
VALORES .EST	2k	POEMA .EJ	4k
		PRECIOS .EJ	4k
		SESION .24	4k
		TABS .EJ	4k
		A:CARTAS	1 fichs
		0 fichs en limbo	
		PLANTILL.EST	2k
		A:MANUSCRI	1 fichs
		0 fichs en limbo	
		PLANTILL.EST	2k

Ésta es la imagen que LocoScript 2 muestra al final del proceso de carga.

En general, se debe volver a esta pantalla al concluir una operación y antes de emprender la siguiente. (Por ejemplo, cuando se acaba de corregir un documento y se quiere empezar a trabajar con otro.)

Cualquiera que sea la situación en que se encuentre el programa, para volver al gestor de discos hay que terminar o abandonar la operación actual (por ejemplo, si hay un menú abierto, pulsar **[CAN]**) y luego pulsar **[SAL]**. LocoScript 2 entiende así que queremos abandonar la operación en curso. Si es necesario, LocoScript muestra un menú de salida (en el que debemos elegir una opción) y retorna a la situación precedente. Si con esto no basta para llegar al gestor de discos, se pulsa otra vez **[SAL]**.

Cómo abandonar una operación

A veces ocurre que se necesita abandonar la operación en curso, bien porque la hayamos iniciado pulsando una tecla por error, bien porque de repente cambiemos de opinión sobre lo que queríamos hacer. Las formas de salir de situaciones indeseadas son las siguientes:

- Si ha abierto un menú que no quiere usar, o si ha llegado a una situación en la que tiene un menú abierto y no le interesa ninguna de sus opciones, pulse **[CAN]**.
- Si LocoScript se ha puesto a ejecutar una operación y usted no quiere dejar que la complete (por ejemplo, ir de un extremo del documento al otro, o sustituir una palabra por otra en todo el documento), pulse **[STOP]**; espere hasta que LocoScript se detenga y exhiba un mensaje en el centro de la pantalla y luego pulse **[STOP]** de nuevo. La primera pulsación de **[STOP]** suspende temporalmente la acción emprendida; la segunda la abandona definitivamente.
- Si quiere abandonar los cambios introducidos en un documento, pulse la tecla **[SAL]** y elija la opción **Abandonar edición** en el menú de salida. De esta forma LocoScript ignora totalmente la nueva versión y conserva la que está almacenada en el disco. LocoScript no altera en absoluto la versión almacenada en el disco mientras no consigue grabar la nueva.

En realidad, la versión antigua no se pierde definitivamente aunque usted grabe la nueva (por ejemplo, eligiendo por error **Grabar y Terminar** en vez de **Abandonar edición**). LocoScript no borra del disco las versiones abandonadas, sino que las pone en un estado especial, llamado «limbo», del que pueden ser recuperadas en caso de necesidad (v. Sesión 7).

Sesión 1

Etapa 1. Fundamentos

Conceptos básicos

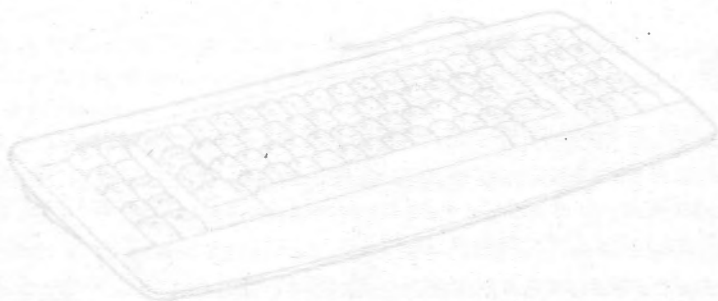
Es normal que el recién llegado a la informática experimente cierto recelo ante la perspectiva de tener que verse las caras con un ordenador. Para él estas máquinas están repletas de cosas extrañas y, sobre todo, no entiende una palabra de la jerga que utilizan los profesionales.

Esta sesión está dedicada a los usuarios que todavía no se sienten a gusto delante del ordenador. Si no es éste su caso, puede pasar directamente a la Sesión 2, aunque le recomendamos que hojee ésta para ver qué temas abarca.

Componentes del PCW

El PCW consta de tres componentes obvios: el monitor (con la pantalla y las unidades de disco), el teclado y la impresora, y uno oculto: el procesador, que es el que realmente lleva a cabo todo el trabajo de cálculo y proceso de la información.

El teclado



La misión del teclado es captar la información y las instrucciones del usuario y entregárselas al procesador. Siempre que queramos darle al ordenador una instrucción o cierta información, tendremos que hacerlo a través del teclado.

Fíjese bien en el teclado del PCW. Observará que hay muchas teclas marcadas con letras, cifras y otros signos, lo mismo que en la máquina de escribir. Son lo que denominamos *teclas de carácter*.

Sesión 1

Conceptos básicos

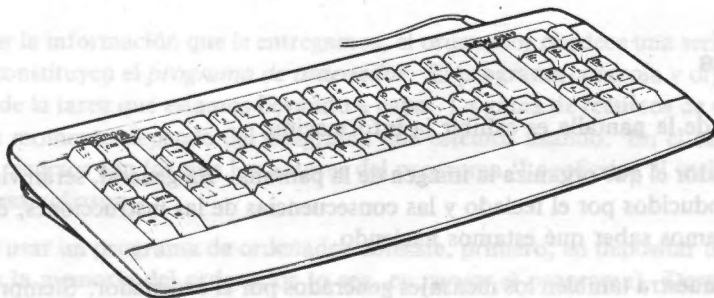
Es normal que el recién llegado a la informática experimente cierto recelo ante la perspectiva de tener que vérselas con un ordenador. Para él estas máquinas están repletas de cosas extrañas y, sobre todo, no entiende una palabra de la jerga que utilizan los profesionales.

Esta sesión está dedicada a los usuarios que todavía no se sienten a gusto delante del ordenador. Si no es éste su caso, puede pasar directamente a la Sesión 2, aunque le recomendamos que hojee ésta para ver qué temas abarca.

Componentes del PCW

El PCW consta de tres componentes obvios: el monitor (con la pantalla y las unidades de disco), el teclado y la impresora, y uno oculto: el procesador, que es el que realmente lleva a cabo todo el trabajo de cálculo y proceso de la información.

El teclado



La misión del teclado es captar la información y las instrucciones del usuario y entregárselas al procesador. Siempre que queramos darle al ordenador una instrucción o cierta información, tendremos que hacerlo a través del teclado.

Fíjese bien en el teclado del PCW. Observará que hay muchas teclas marcadas con letras, cifras y otros signos, lo mismo que en la máquina de escribir. Son lo que denominaremos *teclas de carácter*.

Pero el teclado del PCW tiene también otras teclas adicionales que no se encuentran normalmente en las máquinas de escribir: **[F1]**, **[INS]**, **[F.LIN]**, **[INTRO]**, **[BORR-]**, etc. Estas teclas no sirven para escribir caracteres, sino para darle instrucciones al ordenador. (Las instrucciones generadas por cada tecla no son siempre las mismas, sino que dependen del programa con que se esté trabajando. En este Curso solamente veremos qué instrucciones generan las teclas en LocoScript 2.)

Además de usar las teclas por sí solas, también podemos pulsarlas en combinación con **[MAYS]**, **[EXTRA]** y **[ALT]**. Estas últimas no producen ningún efecto por sí mismas, sino que modifican el significado de las restantes.

La tecla **[MAYS]** funciona de forma bastante parecida a como lo hace en las máquinas de escribir. O sea, si pulsamos una *tecla de letra* en combinación con **[MAYS]**, obtenemos la letra mayúscula; si combinamos **[MAYS]** con las teclas que están marcadas con dos caracteres, obtenemos el carácter superior (en lugar del inferior, que es el que generaría la tecla sola).

Pulsando una vez la tecla **[BLOQ MAYS]** se «bloquea» el teclado en mayúsculas. En esta situación, las teclas de carácter producen el mismo efecto que si se las hubiera pulsado en combinación con **[MAYS]**. Para «desbloquear» el teclado se pulsa de nuevo **[BLOQ MAYS]**, o bien **[MAYS]**.

Las teclas **[EXTRA]** y **[ALT]** funcionan de forma parecida a la de **[MAYS]**: producen un carácter o una instrucción especial, dependiendo de con qué teclas se las combine. La única diferencia es que el resultado de tales combinaciones no está inscrito en las propias teclas; para saber cuáles se ha de consultar el manual.

Hay otro grupo de caracteres e instrucciones que se obtiene combinando las teclas con **[MAYS]** y **[ALT]** al mismo tiempo.

La pantalla

El cometido de la pantalla es exhibir la información.

Es el procesador el que organiza la imagen de la pantalla. En general, serán visibles los caracteres introducidos por el teclado y las consecuencias de las instrucciones, de modo que siempre podamos saber qué estamos haciendo.

La pantalla muestra también los mensajes generados por el ordenador. Siempre que el programa detecta un problema, emite un mensaje de aviso en el que indica qué cree él que ha ocurrido.

La Impresora

La misión de la impresora es escribir en el papel la información recibida del ordenador, produciendo así una *copia permanente* de esa información.

Es el procesador el que organiza el aspecto que va a tener la información en la hoja de papel.

Los programas de proceso de texto, y en particular LocoScript 2, hacen amplio uso de la impresora, pues el objetivo final del programa es justamente producir copias permanentes de los documentos para que otras personas puedan leerlas.

Unidades de disco

La misión de las unidades de disco es proporcionar un sistema de almacenamiento y recuperación de la información.

Los discos que introducimos en las unidades tienen unas áreas de almacenamiento en las que podemos guardar datos en forma electrónica. Los datos guardados en disco son permanentes en el sentido de que seguirán estando disponibles cuando más tarde queramos volver a usar el disco. Sin embargo, el almacenamiento también es temporal, pues podemos borrar los datos y sustituirlos por otros cuando nos interese.

Una vez organizada cierta información en la memoria, si queremos conservarla le diremos al ordenador que la *grave* en un disco. Después, unos minutos o unos meses más tarde, podemos volver a usar la misma información sin más que introducir el disco en la unidad y pedirle al ordenador que la *lea* o la *cargue* (es decir, que la copie en la memoria, sin alterar el contenido del disco).

Las unidades de disco son mucho más rápidas que los magnetófonos de cassette (con los que usted puede haber trabajado en ordenadores domésticos). Además, encontrar una grabación determinada es también mucho más fácil en el disco que en la cinta.

Cómo procesa el ordenador la información

Para procesar la información que le entregamos, el ordenador obedece una serie de instrucciones, que constituyen el *programa de ordenador*. El programa controla y organiza todos los aspectos de la tarea que estamos llevando a cabo. La gama de recursos de que disponemos en cada momento depende del programa que estemos usando. En el caso de LocoScript 2, los recursos son los que los autores del programa 'LocoScript 2' incluyeron en él cuando lo desarrollaron.

La forma de usar un programa de ordenador consiste, primero, en depositar una copia del programa en la memoria del ordenador (o sea, en *cargar* el programa). Después hay que poner en marcha el programa, es decir, hay que *ejecutarlo*. La forma precisa de cargar y ejecutar programas depende tanto del ordenador como del programa. En el caso de LocoScript 2, ambos procesos son realizados automáticamente cuando encendemos o reiniciamos el ordenador con un 'disco de arranque de LocoScript 2'.

Una vez iniciada la ejecución del programa, es éste el que decide cómo va a procesar la información y a interpretar las instrucciones que reciba. Así, hay programas que ignoran totalmente lo que esté ocurriendo en el teclado, mientras que LocoScript 2 dedica casi todo el tiempo a explorar el teclado en busca de información e instrucciones del usuario y a procesarlas para mostrar el resultado en la pantalla.

Si no tiene usted experiencia en el uso de los ordenadores, quizá le preocupe la posibilidad de dañar la máquina escribiendo algo indebido en el teclado. Pues bien, ese temor es infundado. Para empezar, con lo que usted trabaja es con una **copia** del programa. La única forma de estropear el programa sería borrarlo del disco maestro (original), y casi todos los programas están bastante bien protegidos contra ese riesgo.

Lo peor que puede ocurrir al pulsar teclas indiscriminadamente es que se pierda el documento con el que se está trabajando o que, en rarísimas ocasiones, LocoScript 2 deje de funcionar (lo que se traduce en que el ordenador deja de responder al teclado). En este último caso, todo lo que hay que hacer es volver a cargar LocoScript; para ello se debe reinicializar la máquina (v. página 45), o bien apagarla, esperar unos segundos y volver a encenderla. Si se pierde un documento, a veces es posible recuperarlo, como veremos más adelante; pero en ocasiones la pérdida será irreparable. Perder documentos de esta forma es una experiencia muy desagradable; por eso le enseñaremos a hacer copias de seguridad de los discos y le recomendaremos que haga grabaciones frecuentes cuando esté trabajando con documentos largos.

Acerca de los discos

Las unidades de disco que se encuentran bajo el monitor del PCW se llaman también 'unidades de disco flexible' o 'unidades de disquete'. Los discos que introducimos en ellas son 'discos flexibles' o 'disquetes' (en concreto, de tipo CF2). A pesar de las apariencias, efectivamente son flexibles. La rigidez se la da la caja; lo que hay dentro es una lámina de plástico recubierta de material magnético.

Para introducir un disco en la unidad, se toma el disco por el extremo de la etiqueta, con el lado marcado como 'cara 1' o 'cara A' hacia arriba, y se lo empuja suavemente hasta que encaje en su sitio y produzca un «click». Para extraer un disco, se pulsa el botón de eyección y se lo retira completamente de la unidad.

En todo momento sólo puede haber un disco en cada unidad. El ordenador tiene «reconocido» el disco que estamos usando, y puede ser necesario avisar al programa cuando lo cambiemos por otro.

LocoScript (lo mismo que otros programas) admite que introduzcamos sucesivamente diferentes discos en la misma unidad. De hecho, considera que la información está en la unidad, cuando en realidad está en el disco que nosotros hemos introducido en ella. Para identificar las unidades, a cada una le asigna una letra. Si el equipo sólo tiene una unidad, es la A. Si tiene dos unidades, la de la izquierda es la A y la de la derecha es la B.

Aparte de los disquetes, disponemos también de un disco de otra clase. En efecto, LocoScript utiliza parte de la memoria del ordenador como si fuera un disco especial, denominado *disco de memoria*. Este disco le sirve a LocoScript para almacenar ciertos ficheros a los que puede necesitar acceder. El resto del disco está disponible para almacenar documentos, pero sólo temporalmente, ya que toda la memoria se borra en cuanto apagamos el ordenador (o se va la luz) o lo reinicializamos para cargar nuevamente LocoScript (v. página 45) o algún otro programa.

El disco de memoria funciona básicamente igual que los disquetes (aunque mucho más deprisa), y por eso LocoScript también utiliza una letra para identificarlo: la M. La diferencia obvia entre la unidad M y las unidades A y B es que en aquella no se puede introducir disquetes, pues su soporte físico son los circuitos de memoria del ordenador.





Proceso de texto con LocoScript 2

LocoScript 2 es un programa de ordenador de un tipo especial, llamado *procesador de texto*. Esto quiere decir que está diseñado específicamente para manipular textos, lo que a su vez significa que entre sus funciones principales se encuentra el permitir que modifiquemos a voluntad tanto el texto como los códigos de control que especifican el aspecto que tendrán los caracteres impresos en el papel.

Una de las cosas que los ordenadores hacen con gran eficacia es procesar la información en la memoria. Aprovechando esa facultad, LocoScript 2 nos ayuda a:

- borrar el texto que no queramos conservar
- reordenar el texto
- cambiar los códigos que controlan el estilo
- insertar nuevo texto y nuevos códigos en el texto actual
- etc.

Dado que generalmente queremos introducir cambios en cualquier lugar del texto, necesitamos una forma de señalar el sitio del documento en el que nos interesa hacer la modificación. Es decir, necesitamos un *puntero* y un medio para moverlo.

En LocoScript 2 el puntero es un rectángulo parpadeante, denominado *cursor*. Para moverlo disponemos, entre otras, de las cuatro *teclas del cursor*: , ,  y . La posición del cursor indica siempre cuál es la *posición actual de trabajo*; o sea, el lugar donde será insertado el próximo carácter que escribamos, o a partir del cual empezará a producir efecto la próxima instrucción que le demos a LocoScript.

LocoScript 2 organiza la pantalla de modo que no sólo veamos el texto que estamos preparando, sino también información de gran interés acerca del documento y de las opciones de que disponemos en cada momento. En particular, LocoScript indica qué teclas debemos pulsar para abrir nuevos menús, en los que podremos elegir opciones usando un puntero de otro tipo (que también se mueve con las teclas del cursor).

Una vez elaborado el texto a nuestra satisfacción, podemos decirle a LocoScript 2 que lo imprima. El programa enviará entonces a la impresora la serie de caracteres y códigos que con tanto cuidado ha estado elaborando, y la impresora seguirá esas instrucciones para producir una copia «limpia».

Almacenamiento de los documentos

En un momento dado, en la memoria del PCW sólo puede haber información perteneciente a un documento. Además, la memoria se borra por completo si apagamos el ordenador (o si falla el suministro de corriente).

Para evitar la pérdida del fruto de nuestro trabajo, debemos almacenar una copia «electrónica» del documento en uno de los discos del ordenador. Esto es algo que podemos hacer en cualquier momento, sin tener que esperar hasta que el documento esté completo. Una vez grabada la copia en el disco, podemos volver a cargarla en la memoria y seguir trabajando como si no nos hubiésemos detenido.

Después de añadir más texto o hacer las correcciones oportunas, podemos grabar la nueva versión en sustitución de la antigua. La versión nueva no queda grabada en el mismo lugar del disco que la antigua, de manera que ésta no es destruida por el proceso de grabación. Lo que en realidad hace LocoScript 2 es grabar la versión nueva y después poner la antigua en el *limbo*, de donde podremos recuperarla (en ciertas condiciones) más tarde si es necesario.

Cada documento queda almacenado en el disco en un *fichero*. Lo normal es tener muchos ficheros en un mismo disco. Con la capacidad de los discos del PCW9512, en un disco podemos tener el equivalente a unas 360 páginas de texto, repartidas en hasta 256 ficheros diferentes.

(El espacio de almacenamiento del disco se expresa en cierto número de 'k'. Esta unidad de medida representa un kilobyte, que es igual a 1024 bytes. En cada byte se almacena un carácter de texto, de modo que en un kilobyte caben unos 1000 caracteres. La capacidad de los discos del PCW9512 es de 720k, casi tres cuartos de millón de caracteres.)

Para poder seleccionar el fichero que se desee utilizar, los ficheros están identificados por un nombre. El nombre de cada fichero y la información relativa a su posición en el disco están anotados en el *directorio* del disco. Dado que en cada disco puede haber hasta 256 ficheros, encontrar uno determinado puede no ser tarea fácil, sobre todo si se está manejando varios discos y éstos no están bien organizados.

LocoScript 2 facilita las cosas al permitir que guardemos cada documento en uno de los ocho grupos en que divide el disco. En la pantalla del gestor de discos LocoScript 2 maneja esos grupos por separado, dando el listado (en orden alfabético) de los documentos de cada grupo. Si tomamos la precaución de organizar nuestro sistema de archivo de forma que sepamos en qué disco y en qué grupo tenemos cada documento, buscar un documento concreto nos resultará bastante fácil (porque además podemos darles a los discos y a los grupos unos nombres que nos ayuden a recordar qué clase de información tenemos guardada en ellos).

Copias de seguridad

Los discos en los que guardamos las copias de los documentos están expuestos a diversos riesgos:

- se puede rayar la superficie sensible del disco
- podemos verter café sobre él
- podemos dejarlo accidentalmente cerca del imán del televisor
- etc.

Esto implica que la información no está totalmente protegida por el hecho de que hayamos grabado en disco una copia de cada documento. La protección que necesitamos nos la proporcionan las *copias de seguridad*, que son, sencillamente, copias de los discos de trabajo que contengan información importante. En caso de accidente, recurriremos a la copia de seguridad, y gracias a ella no tendremos que volver a teclear (o incluso redactar) el texto.

La forma más fácil de hacer copias de seguridad es copiar sistemáticamente cada disco en otro, y luego guardar la copia en un lugar seguro. Desde luego, esto representa un mayor gasto en discos, pero, como pueden atestiguar quienes han pasado por tan dolorosa experiencia, comprar unos cuantos discos sale bastante más barato que tener que rehacer el trabajo de un día o una semana.

Resumen de la sesión

Lo que hemos expuesto en esta sesión es el núcleo de conocimientos básicos necesarios para empezar a trabajar con los ordenadores, y en particular para empezar a sacar provecho de LocoScript 2.

A lo largo de la sesión hemos presentado algunos de los términos de la jerga informática. Como ha podido observar, no son tan difíciles de entender, y además proporcionan un medio para describir sencillamente ideas que de otra forma requerirían muchas más palabras.

Sesión 2

Preparación e impresión de una carta

En esta primera sesión práctica del Curso vamos a estudiar con detalle todo el proceso de preparación e impresión de una carta sencilla. El objetivo es que usted se haga una idea de cómo se elabora un documento con LocoScript y empiece a acostumbrarse a la forma de funcionar de este procesador de texto.

Si ya ha trabajado con versiones anteriores de LocoScript, puede omitir la lectura de esta sesión.

Preparación

Suponiendo que todavía no lo haya hecho, cargue LocoScript 2 en la memoria del ordenador, por el procedimiento descrito al principio de este manual (página 7), y no se olvide de extraer de la unidad el disco de arranque.

Nota. A lo largo de todo el Curso vamos a usar la impresora del PCW. Asegúrese de que la tiene conectada antes de encender el ordenador. (La forma de hacerlo está explicada en la página 6.)

La primera pantalla

Lo que puede usted ver en el monitor en este momento es la *pantalla del gestor de discos*. En ella muestra LocoScript, entre otras cosas, la lista de ficheros y documentos disponibles e indica dónde se encuentran.

Gestor de discos.				Impr. libre.				Unidad: ning.			
C=Crear documento E=Editar docum I=Imprimir docum D=escritura Directa R=Rellenar M=Mezclar											
f1=Acciones f2=Disco f3=Fichero f4=Grupo f5=Documentos f6=Valores f7=CambDisco f8=Opciones											
Unidad A: 228k ocup 478k libr 37 fichs				Unidad B: no instalada 0k ocup 0k libr 0 fichs				Unidad M: 46k ocup 254k libr 14 fichs			
SISTEMA 132k MEMOS 2k								SISTEMA 30k MEMOS 2k			
grupo 1 68k ETIQUETA 2k								grupo 1 0k ETIQUETA 2k			
CARTAS 2k FACTURAS 4k								CARTAS 2k FACTURAS 4k			
MANUSCRI 2k CORRED 6k								MANUSCRI 2k CORRED 4k			
A:SISTEMA 13 fichs 0 fichs en liabo				A: grupo 1 17 fichs 0 fichs en liabo				A:CARTAS 1 fichs 0 fichs en liabo			
DMP 2k				CARTA .1 2k				PLANTILL.EST 2k			
DMP .RIB 4k				CARTA .2 2k							
DMP .PRI 4k				DIRECC .LTS 2k							
FRASES .EST 2k				DIRECC2 .LTS 2k							
PCM9512 .RGB 2k				DISCOS . 6k							
PCM9512 .PRI 6k				INFOPCM . 8k							
VALORES .EST 2k				INFOPCM1. 10k							
6 ocultos 118k				JUEGO .ESP 4k							
				LS2 . 4k							
				LSPELL .TXT 4k							
				MAESTRO .EJ 2k							
				MAIL .TXT 4k							
				MAIL1 .TXT 4k							
				POEMA .EJ 4k							
				PRECIOS .EJ 2k							
				SESION .24 4k							
				TABS .EJ 4k							

Menús disponibles

Documentos del disco

Esta pantalla es el punto de partida para todas las operaciones. En particular, aquí es donde se empieza a trabajar con cada documento y a donde se vuelve automáticamente al terminar de elaborarlo o modificarlo.

Fíjese en las tres *líneas de información* del principio de la pantalla. *Todas las pantallas de LocoScript incluyen tres líneas de información que indican qué tarea se está realizando actualmente y de qué funciones y menús se dispone.*

Primer paso

Para preparar una carta lo primero que debe hacer es introducir un disco de datos en la unidad A (la de la izquierda, si su equipo tiene dos) y pulsar [F7]. Un disco de datos es, como seguramente recordará, un disco dedicado exclusivamente a almacenar documentos.

El disco de datos que debe utilizar es el 'disco de documentos' que preparó siguiendo las instrucciones del Capítulo 1 de la Parte I (páginas 10-12).

Tome el disco por el extremo de la etiqueta, con la cara 1 hacia arriba, e introdúzcalo en la unidad A. Cuando el disco haya quedado bien encajado, pulse [F7]. *Debe pulsar [F7] cada vez que cambie el disco para avisar a LocoScript de que lo ha hecho.*

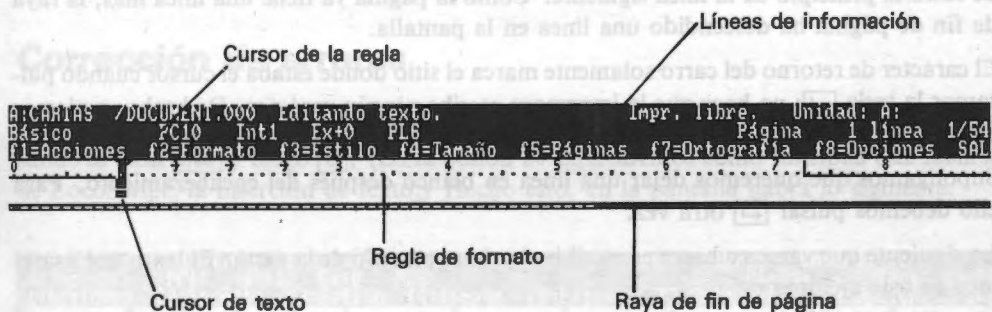
Creación de una carta

Pulse la tecla **[MAYS]** y, antes de soltarla, pulse **[←]** dos veces y **[↓]** otras dos. Después pulse la tecla **[C]**. De esta forma le ha dicho a LocoScript que quiere crear un documento nuevo, o sea, le ha pedido el equivalente a una hoja de papel en blanco. (Nota. Las primeras pulsaciones han servido para seleccionar el disco y el grupo correctos en el gestor de discos; no habrá que pulsar precisamente esta serie de teclas cada vez que se quiera crear un documento.)

La primera reacción de LocoScript es presentar un pequeño *menú de selección*, mediante el que sugiere un disco y grupo de destino y un nombre para el documento. Podemos cambiar cualquiera de estos datos, según explicaremos más adelante, pero de momento nos limitaremos a pulsar **[INTRO]** para aceptar lo que LocoScript nos propone. *Debe pulsar [INTRO] siempre que quiera decirle a LocoScript que la información actual es válida y puede continuar.*

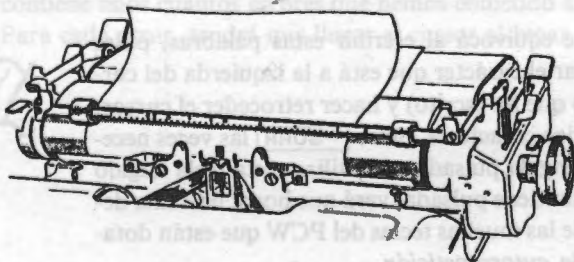
El documento nuevo

La pantalla cambia totalmente y muestra lo siguiente:



En esta imagen de pantalla hay unos cuantos detalles en los que debemos fijarnos:

- Las tres *líneas de información* del principio de la pantalla, similares a las que vimos en la pantalla del gestor de discos.
- La *regla de formato* que está inmediatamente por debajo de las líneas de información. Su función es análoga a la de la barra de sujeción del papel en las máquinas de escribir: indica dónde están los márgenes y los topes de tabulación.





- La raya parcialmente hueca. Es la *raya de fin de página*, que aparece siempre inmediatamente por debajo de la que será la última línea de texto de la página. Como nuestro documento todavía no tiene ningún texto, la raya de fin de página está al principio del documento.


El resto de la pantalla es la hoja de papel electrónico. En su extremo superior izquierdo está un rectángulo parpadeante, el *cursor de texto*, que siempre marca el lugar del texto en el que estamos trabajando (en particular, la posición donde será insertado el próximo carácter que escribamos).

Introducción del texto

Empiece la carta escribiendo **Querido Enrique**, exactamente igual que si estuviera usando una máquina de escribir. (Esta vez no vamos a perder el tiempo poniendo la fecha ni las señas.) Observe cómo va apareciendo en la pantalla lo que usted escribe y cómo avanza hacia la derecha al mismo tiempo el cursor de texto.

Ahora pulse . Al pulsar esta tecla ocurren dos cosas: LocoScript pone un carácter especial de 'retorno del carro' (↵) a la derecha de la **e** final de **Enrique** y hace saltar el cursor de texto al principio de la línea siguiente. Como la página ya tiene una línea más, la raya de fin de página ha descendido una línea en la pantalla.

El carácter de retorno del carro solamente marca el sitio donde estaba el cursor cuando pulsamos la tecla ; no hace que la impresora escriba ningún carácter. De hecho, podemos elegir que LocoScript no lo muestre en la pantalla, si bien su presencia suele ser útil.

Supongamos que queremos dejar una línea en blanco después del encabezamiento. Para ello debemos pulsar  otra vez.




Lo siguiente que vamos a hacer es escribir el primer párrafo de la carta. El texto que usaremos en este ejemplo es:

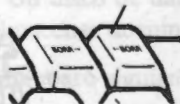
Muchas gracias por recomendarme el nuevo Amstrad PCW y el procesador de texto LocoScript de Locomotive Software. Estoy entusiasmado. Fíjate, sin saber absolutamente nada de ordenadores y ya estoy escribiendo una carta el primer día.


Empiece por escribir:

Muchas gracias por recomendarme el nuevo Amstrad PCW y el

Tecla ←BARRA

No pulse . Si se equivoca al escribir estas palabras, pulse  para borrar el carácter que está a la izquierda del cursor (o sea, el último que ha escrito) y hacer retroceder el cursor. Si quiere borrar varios caracteres, pulse  las veces necesarias, o bien manténgala pulsada. Al utilizar esta tecla hágalo con cuidado; si la mantiene pulsada, verá que borra bastante deprisa. Ésta es una de las muchas teclas del PCW que están dotadas de la función de *autorrepetición*.



Cuando haya terminado de escribir estas palabras, fíjese en la pantalla y verá que se está acercando al margen derecho. Observe con cuidado lo que ocurre al escribir **procesador** letra por letra. Cuando pulsa la **s**, parte de la pantalla hace una especie de parpadeo y **pro-**ces salta súbitamente al principio de la línea siguiente. ¿Qué ha ocurrido? LocoScript ha visto que la palabra que estábamos escribiendo no cabía en la línea sin salirse por el margen derecho y ha pasado a la línea siguiente sin que usted tuviera que ocuparse de ello. (Con la máquina de escribir, por el contrario, es usted quien debe decidir cuándo cambiar de línea.) LocoScript realiza todos los cálculos automáticamente; sólo hay que pulsar  cuando específicamente se quiere concluir el párrafo y empezar una línea nueva.

Esta característica de LocoScript se denomina *integridad de palabras*; gracias a ella, el usuario puede despreocuparse del corte de líneas dentro de cada párrafo.

Si continúa escribiendo, verá que la integridad de palabras vuelve a actuar al llegar a **entusiasmo** y **ordenadores**.

LocoScript muestra los finales de línea exactamente donde se producirán cuando imprima el documento. Análogamente, LocoScript empieza una página nueva (con su propia raya de fin de página) exactamente en el sitio en que cambiará de página cuando imprima el documento.

Corrección de errores

El segundo párrafo de la carta es un texto que hemos preparado ex profeso. Añádalo pulsando la tecla **INS** y luego **O**. (En la Sesión 14 explicaremos cómo funciona este recurso de LocoScript, la inserción de texto.) Hecho esto, en la pantalla habrá lo siguiente:

```
A:CARIAS /DOCUMENT.000 Editando texto. Impr. libre. Unidad: A:
Básico PC10 Int1 Ex+0 PL6 Página 1 línea 13/54
f1=Acciones f2=Formato f3=Estilo f4=Tamaño f5=Páginas f7=Ortografía f8=Opciones SAL
0.....1.....2.....3.....4.....5.....6.....7.....8.....9.....
Querido Enrique
Muchas gracias por recomendarme el nuevo Amstrad PCW y el
procesador de texto LocoScript de Locomotive Software. Estoy
entusiasmado. Fíjate, sin saber absolutamente nada de
ordenadores y ya estoy escribiendo una carta el primer día.
Enseguida aprendí a subir y bajar por la página, peor al
principio insistía en pulsar la barra espaciadora para ir de
izquierda a derecha. Ya sabes mi ortografía es horrible, así que
la próxima vez usaré el corrector (LocoSpell).
```

El último párrafo contiene unos cuantos errores que hemos cometido a propósito para que usted los corrija. Para cada error, tendrá que llevar el cursor al lugar oportuno y realizar la corrección.

El cursor se mueve pulsando las teclas \leftarrow , \rightarrow , \uparrow y \downarrow (las 'teclas del cursor').



(LocoScript utiliza varios cursores aparte del de texto. Todos ellos se mueven con las 'teclas del cursor'.)

Si está acostumbrado a trabajar con una máquina de escribir, tendrá que «olvidar» las técnicas que ha estado utilizando para moverse por el documento. En particular, en LocoScript no se puede usar la barra espaciadora para avanzar por la línea actual, ya que cada vez que se pulsa esa tecla lo único que se consigue es insertar un carácter 'espacio'.

El primer error está en **peor**, que tendría que ser **pero**. Así pues, lleve el cursor a la **o** de **peor**. Pulse \uparrow hasta que el cursor quede sobre la **E** de **Enseguida**, al principio del párrafo. (Si sube demasiado, pulse \downarrow para volver a bajar.) Después pulse \rightarrow hasta que el cursor esté sobre la **o** de **peor**. (Si avanza demasiado, retroceda con \leftarrow .)

El cursor de texto está sobre la **o**, pero sólo aparentemente. En realidad, se encuentra entre la **e** y la **o**. Debemos imaginar el cursor de texto como una raya vertical muy fina, situada entre un carácter y el siguiente. Lo que ocurre es que LocoScript, para hacerlo visible, tiene que mostrarlo en forma de rectángulo. Hágase a la idea de que el verdadero cursor es el borde izquierdo de ese rectángulo.

Para realizar la corrección debemos empezar por borrar **or**. Estos caracteres están inmediatamente a la derecha del cursor, de modo que la tecla que hay que usar es **BORR** \rightarrow . Pulse una vez esa tecla y verá cómo desaparece la **o**. Púlsela otra vez para borrar la **r**. El cursor ha quedado entre la **e** y el espacio.

*(También podría haber colocado el cursor a la derecha de **or**. Los caracteres sobrantes estarían entonces a la izquierda del cursor y habría que borrarlos con **BORR** \leftarrow . Al final el cursor habría quedado en el mismo sitio.)*

Ahora escriba **ro** para completar la palabra **pero**.

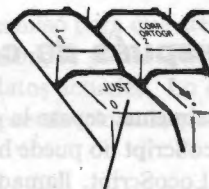
El segundo error consiste en que falta la palabra **que** entre **sabes** y **mi**, en la tercera línea del párrafo. Lleve el cursor a la **m** de **mi**, escriba **que** y un espacio. Según va escribiendo, el texto se va desplazando hacia la derecha; pero llega un momento, cuando el último carácter de la línea alcanza el margen derecho, en que ésta se parte en dos. LocoScript ha abierto un hueco para que podamos seguir intercalando texto.

Querido Enrique^e

Muchas gracias por recomendarme el nuevo Amstrad PCW y el procesador de texto LocoScript de Locomotive Software. Estoy entusiasmado. Fíjate, sin saber absolutamente nada de ordenadores y ya estoy escribiendo una carta el primer día.^e

Enseguida aprendí a subir y bajar por la página, pero al principio insistía en pulsar la barra espaciadora para ir de izquierda a derecha. Ya sabes que \rightarrow ^{mi} ortografía es hoble, así que la próxima vez usaré el corrector (LocoSpell).^e

Tal como está, el párrafo no es muy estético: pulse [JUST] para reajustarlo. De esta forma hacemos que LocoScript reorganice el texto hasta el final del párrafo.



Tecla de reajustar

El último error está en hoble, que debería ser horrible. Lleve el cursor a la b de hoble y escriba rri. De nuevo la línea llega a ser demasiado larga y LocoScript tiene que partirla en dos. Esta vez no la reajuste, porque vamos a dejar que LocoScript lo haga automáticamente.

Suponiendo que también el primer párrafo esté corregido, todo lo que nos queda es escribir la despedida. (No vamos a poner las señas ni la fecha, porque usted seguramente estará impaciente por imprimir la carta cuanto antes.)

Una de las funciones incorporadas en LocoScript es llevar el cursor directamente al final de la página. Para ello se pulsa la tecla [PAG]. Hágalo.

El cursor no sólo ha llegado al final de la página, sino que además LocoScript ha reorganizado el párrafo. Al pulsar [PAG] hemos cambiado de 'posición actual de trabajo'; LocoScript siempre mantiene organizado el texto anterior a la posición actual de trabajo.



Tecla de página

Ahora escriba:



Un abrazo,



Manolo

A: CARIAS /DOCUMENT.000 Editando texto. Impr. libre. Unidad: A: Básico PC10 Intl Ex+0 PL6 Página 1 línea 18/54 f1=Acciones f2=Formato f3=Estilo f4=Tamaño f5=Páginas f7=Ortografía f8=Opciones SAL

Querido Enrique

Muchas gracias por recomendarme el nuevo Amstrad PCW y el procesador de texto LocoScript de Locomotive Software. Estoy entusiasmado. Fíjate, sin saber absolutamente nada de ordenadores y ya estoy escribiendo una carta el primer día.

Enseguida aprendí a subir y bajar por la página, pero al principio insistía en pulsar la barra espaciadora para ir de izquierda a derecha. Ya sabes que mi ortografía es horrible, así que la próxima vez usaré el corrector (LocoSpell).

Un abrazo,

Manolo

Después de corregir el texto

Finalmente, repase la carta para corregir los errores que puedan quedar. Esto es algo que LocoScript no puede hacer por usted (aunque, como veremos en la Sesión 8, hay una parte de LocoScript, llamada LocoSpell, con la que sí puede corregir la ortografía).

Cuando esté satisfecho, pulse la tecla **[SAL]**. (En LocoScript siempre se pulsa **[SAL]** para terminar la tarea actual y retroceder a la situación precedente.)

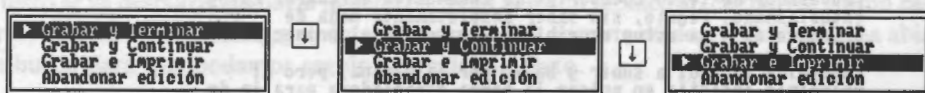
LocoScript responde con un *menú de órdenes* cuyas opciones son: **Grabar y Terminar**, **Grabar y Continuar**, **Grabar e Imprimir** y **Abandonar edición**. La primera está resaltada.

En la Sesión 3 analizaremos todas estas opciones. La que nos interesa ahora es **Grabar e Imprimir**. (Este método es uno de los «atajos» de LocoScript, gracias al cual se puede imprimir un documento inmediatamente después de elaborarlo. En general, la impresión es una operación independiente de la edición. La estudiaremos detalladamente en la Sesión 4.)

Nota. Si la opción **Grabar e Imprimir** no figura en el menú, es porque la impresora no está conectada al ordenador, o no lo está correctamente, o porque está ocupada imprimiendo otro documento. En tal caso, elija la opción **Grabar y Terminar**; después, en la pantalla del gestor de discos, pulse **[IMPR]** para ver si las líneas de información dicen '**No hay impresora**' (lo que significa que la impresora no está bien conectada) o bien '**Impresora: Ocupada**' (lo que indica que está intentando imprimir otra cosa; posiblemente, esperando que usted cambie el papel). Si es necesario, consulte el Apéndice V (página 357).

LocoScript siempre preselecciona una opción en los menús en los que ofrece varias órdenes. La opción preseleccionada es la marcada con una flecha. Para elegir otra debemos trasladar la flecha a la línea de la opción deseada. Esto se consigue moviendo la *banda de resalte* (que es el *cursor de menús*) a esa línea. La flecha se traslada automáticamente cuando movemos el cursor. (Ésta es la forma de elegir la acción deseada en los menús de órdenes de LocoScript 2.)

En este caso queremos elegir **Grabar e Imprimir**. El cursor de menús se mueve (igual que el de texto) con las teclas del cursor. Por lo tanto, pulse **[↓]** dos veces.

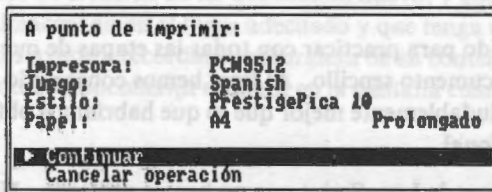


(Más adelante veremos que hay una forma más rápida de llevar el cursor a la opción deseada. No obstante, recuerde que cualquier cursor de LocoScript puede ser trasladado con las teclas del cursor.)

Ahora pulse **INTRO**, tal como hizo antes para darle a LocoScript permiso para que creara el documento propuesto por el menú de selección. En aquella ocasión, al pulsar **INTRO** le decíamos a LocoScript que podía seguir adelante utilizando los datos actuales. Lo que le decimos ahora es que puede seguir adelante y ejecutar la orden preseleccionada por la flecha.

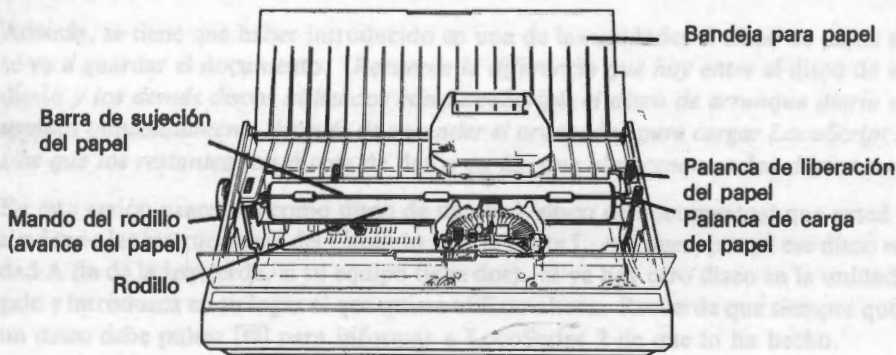
LocoScript cierra la pantalla con la que hemos estado trabajando y retorna a la del gestor de discos. El piloto de la unidad de disco se enciende y apaga unas cuantas veces, porque LocoScript está grabando el documento en el disco; ésta es la primera parte de la orden doble que le hemos dado (grabar e imprimir).

Enseguida aparece otro menú en la pantalla, bastante parecido al menú de selección que LocoScript mostró cuando nos pusimos a crear un documento, al principio de la sesión; sin embargo, éste incluye varias opciones. Ignore las opciones por ahora y pulse **INTRO**. Entonces aparece el siguiente mensaje:



Este mensaje nos recuerda que LocoScript tiene previsto usar papel de tamaño A4; sólo aparece la primera vez que imprimimos un documento después de cargar LocoScript 2.

Lo que debemos hacer ahora es poner una hoja de papel en la impresora.



Tome una hoja de tamaño A4 y colóquela en la bandeja para papel, con el borde inferior en contacto con el rodillo. Alinee el borde izquierdo del papel con el tercer nervio de la bandeja. Tire de la palanca de carga completamente hacia delante y luego déjela retroceder hasta su posición intermedia (así la barra de sujeción del papel quedará levantada). La impresora hará avanzar el papel automáticamente.

El papel debe haber quedado en posición aproximadamente correcta para imprimir. Si es necesario, tire de la palanca de liberación del papel y mueva la hoja de un lado a otro y de arriba abajo para reajustar su posición.

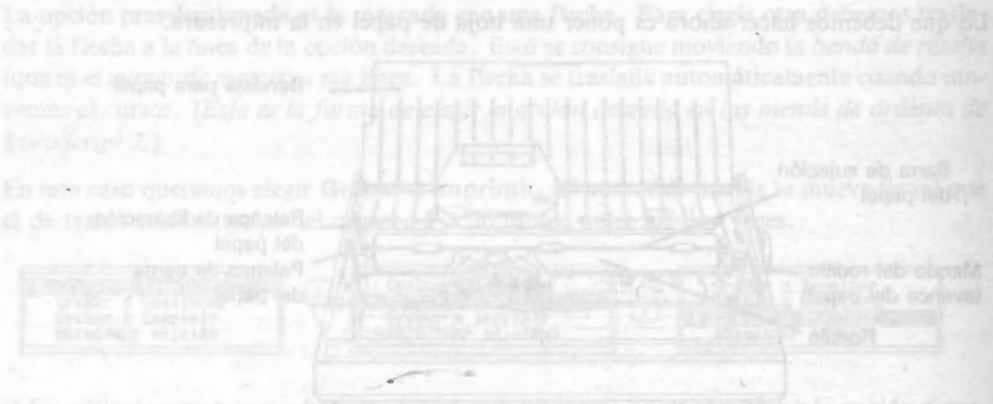
Cuando haya terminado de colocar el papel, empuje la palanca de carga y la de liberación del papel hacia atrás. Luego pulse **[INTRO]** y a continuación **[SAL]**. LocoScript se pone a imprimir la carta. Una vez terminada, la expulsa de la impresora.

Y ahora vuelva a prestar atención a la pantalla. Mezclado con los documentos del segundo grupo podrá ver el nombre del documento recién creado, **DOCUMENT.000**. Es la copia de la carta que LocoScript ha grabado en el disco. Trabajando con este documento usted puede elaborar otras versiones de la carta, o volver a imprimirla, según explicaremos en las próximas sesiones.

Resumen de la sesión

Esta sesión nos ha servido para practicar con todas las etapas de que consta la preparación y la impresión de un documento sencillo. Al final hemos conseguido un producto de aspecto muy profesional, indudablemente mejor que lo que habríamos obtenido con una máquina de escribir convencional.

Pero hay muchos recursos de LocoScript que no hemos utilizado. Ni siquiera hemos elegido un buen nombre para el documento. Cuando dentro de unos días consulte la pantalla del gestor de discos, el nombre '**DOCUMENT.000**' no le ayudará a recordar qué es lo que contiene este documento. Por lo tanto, siga leyendo.



Una vez iniciada veremos que el cursor se sitúa en la línea de texto de la carta. No obstante, recuerde que cualquier cursor de LocoScript puede ser trasladado con la tecla de cursor. Tome una hoja de tamaño A4 y colócala en la bandeja para papel, con el borde inferior en contacto con el rodillo. Alinee el borde izquierdo del papel con el tercer espacio de la bandeja. Tire de la palanca de carga completamente hacia delante y luego déjela retroceder para su posición intermedia (en la parte de sujeción del papel cuando lo está). La impresión para avanzar el papel automáticamente.

Sesión 3

Preparación de un documento nuevo

En la sesión anterior hemos visto lo fácil que es preparar e imprimir con LocoScript un documento sencillo. Pero hay aspectos de ese primer documento que no nos preocuparon: el sitio donde íbamos a almacenarlo, el nombre y la información que LocoScript nos daba cuando estábamos creándolo.

En la práctica sí debemos prestar atención a estos detalles. Por lo tanto, en esta sesión vamos a repasar el proceso de creación de un documento nuevo, y ahora sí procuraremos que el documento quede almacenado en el lugar adecuado y que tenga un nombre «mnemotécnico» que más tarde nos ayude a recordar la naturaleza de su contenido. También nos fijaremos en la información que LocoScript muestra en la pantalla cuando estamos elaborando el documento.

Creación de un documento

El punto de partida para la creación de un documento es la pantalla del gestor de discos, o sea, la pantalla que da los nombres de los documentos que tenemos almacenados en los discos. Si no es ésta la pantalla actual y no está seguro de saber cómo se llega a ella, consulte la página 46.

Además, se tiene que haber introducido en una de las unidades el disco de datos en el que se va a guardar el documento. *(Recuerde la diferencia que hay entre el disco de arranque diario y los demás discos utilizados con LocoScript: el disco de arranque diario es el que usamos inmediatamente después de encender el ordenador para cargar LocoScript 2, mientras que los restantes son discos de datos en los que almacenamos los documentos.)*

En esta sesión usaremos como disco de datos el 'disco de documentos' que usted preparó siguiendo las instrucciones del Capítulo 1 de la Parte I. Así pues, ponga ese disco en la unidad A (la de la izquierda, si su equipo tiene dos). Si ya hay otro disco en la unidad, extráigalo e introduzca en su lugar el que quiere utilizar ahora. Recuerde que siempre que cambie un disco debe pulsar **F7** para informar a LocoScript 2 de que lo ha hecho.

Elección de disco y grupo para el documento

Lo siguiente que debemos hacer es decidir dónde nos interesa que quede almacenado el documento. Pero, antes de nada, veamos cómo distribuye LocoScript en grupos los documentos de cada disco.

LocoScript divide el disco en ocho grupos, que están identificados por un nombre o por un número (del 0 al 7). Por ejemplo, el primer grupo (grupo 0) del disco de arranque se llama 'SISTEMA'.

En principio, los grupos están diseñados para recibir cada uno documentos de un tipo diferente. Así, el grupo que se elija al crear el documento determina de qué tipo será éste. Aunque en aquel momento no lo explicáramos, al iniciar la sesión anterior escogimos cuidadosamente el grupo correcto para que el documento que íbamos a crear tuviera las características adecuadas para una carta.

Las cartas no son, por supuesto, el único tipo de documentos que podemos producir en el PCW. El disco de LocoScript viene preparado para facilitar la creación de varias clases de documentos: memoranda, artículos, etiquetas, además de cartas y documentos corrientes sin ninguna estructura especial. En la Sesión 24 explicaremos cómo funciona este sistema de 'plantillas para documentos'. Por ahora basta con saber que:

- para preparar una carta se debe elegir el grupo 2 (CARTAS);
- para preparar un artículo (por ejemplo, para una revista) se debe elegir el grupo 3 (MANUSCRI);
- para preparar un memorandum se debe elegir el grupo 4 (MEMOS);
- para preparar etiquetas con direcciones se debe elegir el grupo 5 (ETIQUETA);
- para preparar cualquier otro documento se puede elegir el grupo 0 (SISTEMA) o el grupo 1 (sin nombre).

[Los grupos 6 (FACTURAS) y 7 (CORREO) proporcionan documentos de tipos especiales basados en determinados recursos de LocoScript que no estudiaremos hasta las Sesiones 21 y 22.]

La pantalla del gestor de discos muestra en qué unidades hay un disco introducido y qué nombres tienen asignados los diferentes grupos.

LocoScript puede manejar hasta tres unidades. La unidad A (y la B, en caso de que se haya instalado la unidad opcional) es la unidad en la que podemos introducir disquetes. La unidad M es una parte de la memoria del ordenador que LocoScript utiliza como si fuese una unidad de disquete. LocoScript la usa también para almacenar en ella ciertos ficheros que necesita de vez en cuando. Esos ficheros están en el disco de arranque, pero LocoScript trabaja con las copias que deposita en la unidad M durante el proceso de carga, de forma que las unidades de disquete queden disponibles para los discos de datos. No se debe borrar esos ficheros de la unidad M.

Si lo desea, también puede almacenar documentos en la unidad M, como si se tratase de una unidad de disquete. Pero esta unidad sólo debe ser usada como almacén temporal. Si quiere conservar alguno de sus documentos, cópielo en un disquete, ya que la unidad M se borra completamente cuando se apaga el ordenador.

Los tres recuadros que hay por debajo de las líneas de información dan un resumen de la situación de los grupos de las tres unidades posibles.

Debajo de esos recuadros están las listas de los documentos. Cada columna corresponde a un grupo y está encabezada por el nombre del grupo.

Gestor de discos. Impr. libre. Unidad: ming.

C=Crear documento E=Editar docum I=Imprimir docum D=escritura Directa R=Rellenar M=Mezclar
 F1=Acciones f2=Disco f3=Fichero f4=Grupo f5=Documentos f6=Valores f7=CarbDisco f8=Opciones

Unidad A:		Unidad B:		Unidad M:	
2k ocup	704k libr	0k ocup	0k libr	46k ocup	270k libr
1 fichs		no instalada		14 fichs	
grupo 0	0k	grupo 4	0k	SISTEMA	30k
grupo 1	0k	grupo 5	0k	MEMOS	2k
grupo 2	2k	grupo 6	0k	grupo 1	0k
grupo 3	0k	grupo 7	0k	CARTAS	2k
				MANUSCRI	2k
				CORRED	4k
					4k

A: grupo 2	1 fichs	M: SISTEMA	8 fichs	M: CARTAS	1 fichs	M: MANUSCRI	1 fichs
0 fichs en liabo		0 fichs en liabo		0 fichs en liabo		0 fichs en liabo	
DOCUMENT.000	2k	D630 .PRI	4k	PLANTILL.EST	2k	PLANTILL.EST	2k
		DMP .FIB	4k				
		DMP .PRI	4k				
		PCM9512 .RGB	2k				
		PCM9512 .PRI	6k				
		3 ocultos	10k				

Cursor de grupos

En alguno de los recuadros de resumen siempre hay algún grupo marcado por la banda de resalte, que es el cursor de grupos. Para seleccionar el grupo con el que se desea trabajar se lleva el cursor de grupos al nombre correspondiente. El cursor de grupos es otro de los cursores de LocoScript y, por lo tanto, para moverlo se usa las teclas del cursor, pero en este caso combinándolas con **[MAYS]**. (Para recordar que debe pulsar la tecla **[MAYS]** al mismo tiempo que las del cursor, apréndase la regla mnemotécnica de que con **[MAYS]** se consigue un movimiento «mayúsculo». En LocoScript hay otras situaciones en las que el uso de **[MAYS]** produce un movimiento mayor que si se pulsara la tecla del cursor sola.)

No se preocupe si quiere crear un documento de un tipo especial en la unidad A y en el recuadro de resumen de ésta los grupos no tienen nombres (SISTEMA, MANUSCRI, etc.), sino sólo números (grupo 0, . . . , grupo 7). Basta con que los nombres estén en los lugares correspondientes en la unidad M para que LocoScript cree automáticamente un documento con la estructura deseada en la unidad A.

En este ejemplo vamos a usar el segundo grupo de la unidad A: **grupo 1**. Así pues, pulse **[MAYS]** y, antes de soltarla, pulse también **[←]**, **[→]**, **[↓]** o **[↑]**, según se requiera, hasta que el cursor de grupos quede sobre **grupo 1** en el recuadro de resumen de la unidad A. Al hacerlo observe que en las columnas de la parte inferior de la pantalla también se mueve otra banda de resalte; es el *cursor de ficheros*, que está «conectado» con el cursor de grupos porque ambos tienen que señalar siempre el mismo grupo. Si, como ocurre en este caso, el grupo en el que dejamos el cursor de grupos está vacío (y por lo tanto no le corresponde ninguna columna de nombres de documentos), el cursor de ficheros se convierte en una banda vertical superpuesta a una de las rayas de separación entre columnas.

Creación del documento

Una vez situado el cursor de grupos en el sitio correcto, se pulsa la tecla **[C]** para iniciar la operación de creación del documento, tal como sugiere **C=Crear documento** en la segunda línea de información de la pantalla.

LocoScript muestra entonces un menú de selección en el que indica qué grupo y unidad hemos elegido y ofrece un nombre para el documento. (*LocoScript emite un menú de esta clase cada vez que le pedimos que haga algo con un documento.*) El nombre sugerido para los documentos nuevos es siempre **DOCUMENT.nnn**, donde *nnn* representa un número.

Si el grupo y el disco indicados por el menú de selección no son los que usted quería, pulse **[CAN]**. De esta forma hará desaparecer el menú de selección y retornará al gestor de discos, como si no hubiera pulsado **[C]**. (*Esta tecla, **[CAN]**, es la que hay que pulsar siempre que se quiere cancelar un menú que se ha activado por error.*)

Tecla de cancelar



Elección del nombre para el documento

Ahora debe decidir qué nombre quiere darle al documento. El nombre elegido consistirá en una primera parte, que puede constar de hasta ocho caracteres, a la que se puede añadir una «extensión» de hasta tres caracteres. Las dos partes deben estar separadas por un punto. En el Apéndice III se indica qué caracteres pueden intervenir en los nombres de los documentos; en caso de duda es preferible limitarse a las letras (de la A a la Z, excluidas la Ñ y las acentuadas) y a las cifras (del 0 al 9). En particular, los nombres de documento no pueden contener espacios.

Es conveniente elegir nombres que tengan algún valor mnemotécnico, es decir, que ayuden a recordar qué contienen los documentos. Por ejemplo, si vamos a escribir un comentario sobre las cotizaciones de la bolsa de valores en el mes de mayo, podemos elegir **COTBOLSA.MAY**. El nombre que vamos a usar para este ejemplo es **SESION.3**.

Compruebe que el cursor está en la línea del nombre en el menú de selección y escriba el nombre elegido. (Si el menú está en otra línea, lo que usted escriba aparecerá en esa línea, no en la del nombre.)

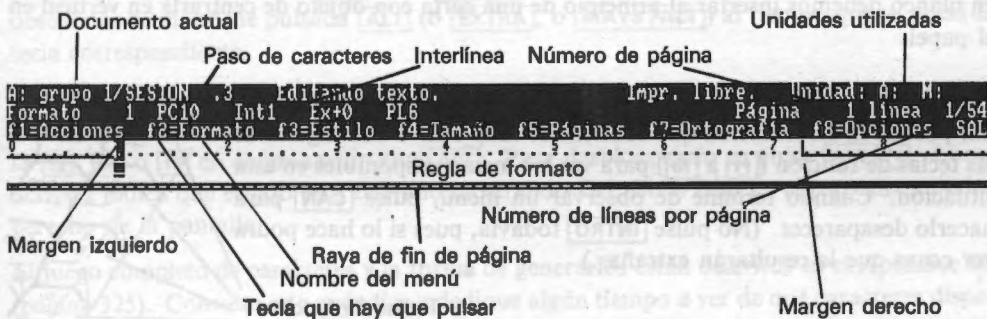
No se tome la molestia de escribir en mayúsculas. *Siempre que LocoScript necesita un dato en mayúsculas, realiza automáticamente la conversión si lo escribimos en minúsculas.*

El nombre nuevo sustituye a **DOCUMENT.nnn**. Fíjese en el cursor de texto que se va desplazando por la línea según usted escribe. Cuando pulse el punto, observe cómo LocoScript pone en blanco el resto de la primera parte del nombre y hace que el cursor salte al principio de la segunda, de modo que el siguiente carácter que usted escriba sea el primero de la «extensión». Finalmente, pulse una o dos veces la barra espaciadora para borrar el resto del nombre **DOCUMENT.nnn**.

Si observa que ha cometido un error al escribir el nombre, corríjalo como si fuera otro texto cualquiera. En concreto, no es necesario que retroceda borrando todos los caracteres posteriores al erróneo; puede trasladar el cursor (con las teclas \leftarrow y \rightarrow) hasta el lugar oportuno y luego hacer la corrección de la forma habitual.

- Cuando tenga el nombre correctamente escrito, pulse **INTRO** para autorizar a LocoScript a que continúe con esta información. LocoScript borra entonces la pantalla del gestor de discos y abre la *pantalla del editor*, preparada para el documento que vamos a crear.

La pantalla del editor



Ésta es exactamente la misma pantalla que vimos en la Sesión 2, sólo que ahora estamos trabajando con un documento diferente.

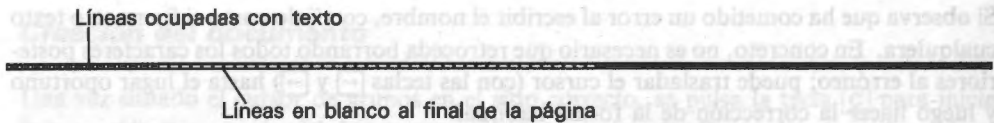
En esta pantalla hay un par de elementos que debemos comentar:

La regla de formato. Como ya hemos dicho, su cometido es indicar dónde están los márgenes izquierdo y derecho y los topes de tabulación. En este momento sólo muestra los márgenes, porque todavía no hemos definido ningún tabulador. La regla que ve en la pantalla es la adecuada para el papel de tamaño A4 (con un margen de dos centímetros y medio a cada lado).

La regla de formato está marcada de forma que cuenta caracteres de una anchura determinada, llamada «escala». En este caso la escala es 10 caracteres por pulgada. De los números que acompañan a las marcas de la regla se puede deducir cuántos caracteres de esa anchura caben en una línea, o cuántos caben entre dos topes de tabulación.

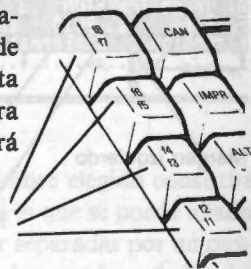
En la regla hay un rectángulo, denominado *cursor de la regla*, que indica en todo momento dónde está la posición actual de escritura en relación con los márgenes. Según se escribe, el cursor de la regla se mueve en horizontal siguiendo al cursor de texto.

La raya de fin de página. Esta raya marca el lugar del texto donde termina una página y empieza la siguiente. Un documento largo tendrá varias rayas de fin de página intercaladas, pero cuando empezamos a crear un documento, o si éste es suficientemente corto, sólo tendrá una (inmediatamente después de la última línea del texto).



La estructura de la raya es la siguiente: el número total de huecos es igual al número de líneas de texto que caben en la página. A medida que vamos avanzando en la página, los huecos se van rellenando, pasando de ser guiones a ser puntos. Cuando estamos escribiendo la primera línea de la página, todos los huecos están libres. Cuando estamos en la última, todos los huecos se han rellenado. De esta forma, un simple vistazo a la raya nos da una idea de cuántas líneas más caben en la página. Esto es útil, en particular, para averiguar si un párrafo va a caber en lo que queda de página, o para determinar cuántas líneas en blanco debemos insertar al principio de una carta con objeto de centrarla en vertical en el papel.

Dedique algún tiempo a familiarizarse con la estructura de esta pantalla, porque la información que contiene es muy útil. Pulse alguna de las teclas de función (F1 a F8) para ver los menús disponibles en esta situación. Cuando termine de observar un menú, pulse **CAN** para hacerlo desaparecer. (No pulse **INTRO** todavía, pues si lo hace podrá ver cosas que le resultarán extrañas.)



Introducción del texto

Para escribir el texto se actúa igual que con la máquina de escribir: se pulsa la tecla (o combinación de teclas) que produce el carácter deseado, y entonces LocoScript lo muestra en la pantalla.

LocoScript 2 maneja un juego de caracteres extraordinariamente amplio, en el que se incluye letras griegas y cirílicas, además de numerosos símbolos de todo tipo. Esto implica que no todos esos caracteres están entre el centenar disponible en la margarita que se suministra con el PCW. Todos los caracteres de LocoScript 2 pueden ser exhibidos en la pantalla, pero para imprimir muchos de ellos será necesario comprar margaritas especiales o utilizar una impresora matricial.

Introducción de caracteres especiales

Las teclas generan diferentes caracteres, según sea el estado de *desplazamiento* del teclado. En principio tienen un valor estándar, «no desplazado». Esto quiere decir que, si las pulsamos solas, producen una letra minúscula o, en el caso de las marcadas con dos signos, el inferior. Si las pulsamos en combinación con **MAYS**, **ALT** o **EXTRA**, estamos «desplazando» el teclado y obteniendo, por lo tanto, caracteres «desplazados».

Para escribir los caracteres latinos y los signos marcados en las teclas, basta con pulsar la tecla correspondiente, quizá en combinación con **MAYS**.

Si vamos a escribir varias letras mayúsculas o caracteres superiores seguidos, puede interesarnos bloquear el teclado en uno de los dos estados de desplazamiento siguientes:

- Pulsando **[BLOQ MAYS]** obtendremos, según los casos, letras mayúsculas o caracteres superiores. Este estado se mantiene hasta que pulsemos otra vez **[BLOQ MAYS]**, o bien **[MAYS]**.
- Pulsando **[INTRO]** en combinación con **[ALT]** obtendremos letras mayúsculas, pero caracteres inferiores. En esta situación LocoScript muestra el indicador **Mays** en el extremo superior derecho de la pantalla. Para volver al estado normal se pulsa de nuevo **[ALT INTRO]**.

Hay otros caracteres (por ejemplo, el ©, diversas flechas, la barra \, etc.) que se genera desplazando el teclado con **[ALT]**, con **[EXTRA]** o con **[ALT]** combinada con **[MAYS]**. Para obtenerlos se mantiene pulsada **[ALT]** (o **[EXTRA]**, o **[MAYS ALT]**) al tiempo que se pulsa la tecla correspondiente.

Además, hay tres estados de «superdesplazamiento» que podemos utilizar para escribir letras griegas, cirílicas o símbolos especiales. Para bloquear el teclado en estos estados se pulsa **[f3]**, **[f6]** o **[f7]** en combinación con **[ALT]**. Para desbloquearlo se pulsa **[ALT f1]**. LocoScript 2 indica qué estado está activado mostrando **Gri**, **Cir** o **Sím** en el extremo superior derecho de la pantalla.

El juego completo de caracteres y la forma de generarlos están descritos en el Apéndice III (página 325). Consulte este apéndice y dedique algún tiempo a ver de qué caracteres dispone y cómo puede obtenerlos. Le advertimos que no podrá imprimirlos todos. (La lista de los disponibles con la impresora del PCW está en el Apéndice III; si tiene conectada una impresora adicional, consulte su propio manual.)

Acentos, subíndices, etc.

Hay cuatro acentos flotantes que están inscritos en teclas: **'**, **´**, **¨** y **^**. Para acentuar letras con ellos se hace como en las máquinas de escribir: se pulsa la tecla del acento (según los casos, en combinación con **[MAYS]** o con **[EXTRA]**) y se escribe la letra (mayúscula o minúscula). Por ejemplo, para escribir **ê**, se pulsa **[EXTRA Pta]** y luego **[E]**. Para obtener el acento solo, sin letra, se pulsa la tecla del acento (sola, con **[MAYS]** o con **[EXTRA]**) y luego **[INTRO]**.

Además de éstos, LocoScript 2 puede manejar otros 12 acentos. La forma de obtenerlos es la antes explicada. (Las combinaciones de teclas están descritas en el Apéndice III.) Por ejemplo, para escribir la **ã** de **São Paulo** se pulsa **[EXTRA P]** y luego **[A]**.

La letra acentuada es tratada por LocoScript 2 como un carácter sencillo, tanto al mostrarla en la pantalla como al almacenarla en el documento. No todos los acentos pueden ser reproducidos por todas las impresoras. Por ejemplo, la margarita que se suministra con el PCW sólo imprime los marcados en las teclas: **'**, **´**, **¨** y **^**.

El juego de caracteres también incluye los números *altos* o *voladitos* (¹²³⁴⁵⁶⁷⁸⁹⁰). Sin embargo, para escribir fórmulas matemáticas o químicas, o para insertar notas de pie de página numeradas, generalmente habrá que usar uno de los recursos de LocoScript 2: los subíndices y superíndices (v. Sesión 10).

Práctica (y corrección de errores)

Ahora es conveniente que introduzca algún texto en el documento de LocoScript. Puede escribir lo que se le venga a la cabeza, o abrir un libro y ponerse a copiar. De cualquier forma, esto le servirá para familiarizarse con el teclado y con el sistema de *integridad de palabras* de LocoScript.

Según va escribiendo, esté pendiente de cómo LocoScript mantiene la pantalla actualizada. Observe cómo se mueve el cursor de la regla de formato al mismo tiempo que el cursor de texto. Fíjese en el número de línea indicado en la parte superior de la pantalla, y en cómo los huecos de la raya de fin de página se van cerrando cada vez que completa una línea. Conocer bien el significado de todos estos indicadores le será de gran ayuda cuando llegue el momento de ponerse a editar documentos. Observe que LocoScript cambia automáticamente de página cuando llena la actual. (Pero no se preocupe todavía por la forma en que lo hace; eso lo explicaremos en la Sesión 16.)

Si comete algún error o decide cambiar algo en el texto, hágalo exactamente igual que en la Sesión 2: utilice las teclas ←, →, ↓ y ↑ para llevar el cursor de texto al sitio oportuno (y observe cómo actualiza LocoScript la posición del cursor de la regla y el número de la línea), borre los caracteres sobrantes con **BORR→** o **←BORR** e inserte los nuevos. Recuerde que la posición real del cursor de texto está indicada por el borde izquierdo del rectángulo parpadeante.

Observe también que LocoScript mantiene el texto reajustado (desde el principio del documento hasta la posición actual de trabajo).

Grabación del documento

Una vez corregido el texto, ha llegado la hora de grabar (y quizá también imprimir) el nuevo documento.

Pulse la tecla **SAL**. (Recuerde que en LocoScript siempre se pulsa **SAL** para terminar la tarea actual. De hecho, en la tercera línea de información está **SAL** entre las opciones disponibles.) LocoScript emite entonces el menú de salida:



Cada opción produce un resultado diferente:

Grabar y Terminar graba el documento en el disco (donde queda preparado para que más tarde lo modifiquemos o lo imprimamos) y nos devuelve a la pantalla del gestor de discos.

Grabar y Continuar graba el documento en el disco e inmediatamente vuelve a mostrar la pantalla del editor de texto, con el cursor en la misma posición que antes.

Esta opción es muy útil, por ejemplo, cuando se está escribiendo un documento largo y se quiere poner a salvo de vez en cuando todo el trabajo realizado hasta el momento, en previsión de que se vaya la luz. Si ocurre un accidente de este tipo, se puede reanudar el trabajo

a partir de la última versión que se grabó. (Es aconsejable actualizar el documento en el disco con cierta frecuencia; al menos, una vez cada hora.)

Grabar e Imprimir graba el documento en el disco y activa el menú que normalmente se utiliza para iniciar la impresión. Se elige esta opción cuando se desea imprimir el documento inmediatamente después de editarlo o escribirlo. No es ésta la única (ni la mejor) forma de imprimir documentos. En la Sesión 4 explicaremos cómo imprimir un documento sin tener que editarlo antes.

- La opción **Grabar e Imprimir** no aparece en el menú en caso de que la impresora no esté conectada (o no lo esté correctamente) o esté ocupada imprimiendo otro documento.

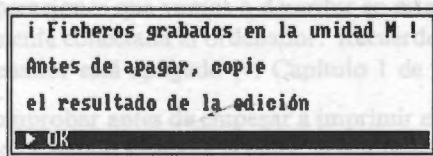
Abandonar edición ignora completamente la versión actual del documento y provoca el retorno a la pantalla del gestor de discos. No graba nada en el disco y deja intacta la versión anterior. Es la opción que se debe elegir cuando no interesen las últimas modificaciones y se prefiera conservar la versión que se tenía en el disco antes de empezar a editar el documento.

El menú de salida es un 'menú de órdenes'. Como recordará, para seleccionar una opción en los menús de este tipo se lleva la flecha a la línea de la opción (trasladando a ella el cursor de menús) y se pulsa **INTRO**.

Hay dos formas de mover el cursor de menús: usando las teclas **↓** y **↑** o pulsando las teclas correspondientes a las letras que figuran en mayúscula en el nombre de la opción. (*Esto es válido para casi todos los menús de LocoScript.*) Por ejemplo, para llevar el cursor a **Abandonar edición** se puede, o bien pulsar tres veces **↓**, o bien pulsar **A**.

En este caso vamos a elegir **Grabar y Terminar**. Ésta es la opción que se elige con mayor frecuencia (y por eso es la que LocoScript ofrece «preseleccionada»), ya que lo habitual es grabar el documento después de elaborarlo o modificarlo. Si ha trasladado el cursor a otra línea, pulse **G** para devolverlo a la primera. Luego pulse **INTRO**.

Mientras LocoScript graba el documento en el disco, el piloto de la unidad se enciende y se apaga unas cuantas veces, hasta que finalmente aparece la pantalla del gestor de discos. Ahora bien, si hubiéramos creado el documento en un grupo de la unidad M, la unidad de disco no mostraría ninguna actividad y LocoScript emitiría el siguiente mensaje:



¡ Ficheros grabados en la unidad M !
Antes de apagar, copie
el resultado de la edición
▶ OK

Éste es uno de los *mensajes de alerta* que LocoScript utiliza para hacer advertencias. Muchos de ellos son consecuencia de situaciones de error (por lo que, a menos que el significado sea obvio, conviene buscarlos en el Apéndice V).

Este mensaje concreto sirve para recordarnos que debemos transferir los documentos de la unidad M a un disquete lo más pronto posible. El contenido de la unidad M se pierde en

cuanto se apaga o reinicializa el ordenador, y también como resultado de cualquier interrupción en el suministro de corriente, por breve que sea. Así pues, siempre que cree o edite documentos importantes en la unidad M, grábelos en un disquete cuanto antes.

Para borrar este mensaje de alerta se pulsa **INTRO**.

- Al volver a la pantalla del gestor de discos, el cursor de grupos sigue estando en el mismo grupo que cuando iniciamos la creación del documento; el cursor de ficheros está sobre el documento recién creado. LocoScript preserva la situación de los cursores en previsión de que, como ocurre frecuentemente, queramos seguir trabajando con el mismo documento.

Resumen de la sesión

En esta sesión hemos visto:

- cómo se elige un grupo en la pantalla del gestor de discos;
- cómo se inicia la creación de un documento y se decide en qué grupo va a ser almacenado;
- cuál es la estructura de la pantalla del editor de texto y qué información proporciona;
- dónde muestra LocoScript la anchura de los caracteres, la separación entre líneas, la posición de los márgenes, etc.;
- cómo se averigua a qué zona del documento corresponde la 'posición actual de trabajo';
- cómo se escribe los caracteres del juego de LocoScript, incluidas las letras acentuadas;
- de qué opciones disponemos cuando terminamos de editar un documento y cómo se elige una de ellas.



Sesión 4

Impresión de documentos

Elaborar documentos con un procesador de texto es prácticamente inútil si luego no sabemos imprimirlos, o sea, si no sabemos:

- cómo preparar la impresora;
- cómo decirle a LocoScript qué documento queremos imprimir;
- qué hacer ante los problemas que plantee la impresora (por ejemplo, si se atasca el papel).

En esta sesión vamos a explicar el proceso de impresión de documentos en la impresora de margarita suministrada con el ordenador y a estudiar los posibles problemas. En particular, le enseñaremos a hacer varias copias de un documento, y a imprimir sólo unas páginas cuando no le interese el documento entero.

LocoScript lo tiene todo dispuesto, incluso la impresora, para el tipo y tamaño de papel que cree que usted quiere utilizar. Inicialmente, está preparado para papel en hojas sueltas de tamaño A4. En las Sesiones 20 y 23 veremos qué tenemos que hacer cuando queramos usar otro papel, e incluso otra impresora. Hasta que llegue ese momento, siga usted usando papel A4 y la impresora del PCW.

En esta sesión utilizaremos como disco de datos el disco de arranque diario, ya que los documentos de ejemplo en los que vamos a apoyarnos están grabados en él. En el trabajo 'real', por supuesto, usted tendrá los documentos almacenados en el disco de documentos que preparó siguiendo las instrucciones del Capítulo 1 de la Parte I, o en otro similar.

- Si al seguir las instrucciones que vamos a dar aquí observa algún fallo en la impresora (por ejemplo, que no imprime nada, o que se atasca el papel), consulte la sección 'Qué puede fallar' de la página 85, donde seguramente encontrará la solución para su problema.

Nota. Ninguna de las operaciones que vamos a describir en esta sesión es posible si la impresora no está correctamente conectada al ordenador. Recuerde que sólo debe realizar esa conexión cuando el ordenador está apagado (v. Capítulo 1 de la Parte I).

Otra cosa que hay que comprobar antes de empezar a imprimir es que se dispone de un cartucho de cinta de repuesto. Cuando se acaba la cinta, la impresión se detiene y el ordenador queda «congelado» para que no se pierda nada de texto. La única forma de «descongelarlo» es instalar un cartucho de cinta nuevo.

Impresión de un documento

Hay dos formas de iniciar la impresión de un documento.

Si acaba de crear o modificar el documento, puede imprimirlo eligiendo la opción **Grabar e Imprimir** en el menú de salida (y pulsando **INTRO**). Vimos cómo hacerlo en la Sesión 2.

El inconveniente de este método es que sólo sirve para imprimir el documento con el que se acaba de trabajar. El procedimiento general para imprimir documentos toma como punto de partida la pantalla del gestor de discos (o sea, la pantalla que da las listas de los documentos que hay en los discos).

Salvo la diferencia mencionada, ambos métodos son prácticamente equivalentes. En esta sesión estudiaremos el más general.

Lo primero que hay que hacer es exhibir la pantalla del gestor de discos. Si no está usted seguro de cómo se llega a ella, consulte la página 46.

Lo segundo es introducir en una de las unidades el disco de datos que contiene el documento. El disco que usaremos para esta sesión es el de arranque diario. Si ya hay otro disco en la unidad, extráigalo e introduzca en su lugar el que quiere utilizar ahora. Recuerde que siempre que cambie un disco debe pulsar **F7** para avisar a LocoScript 2 de que lo ha hecho.

El documento que vamos a imprimir se llama **INFOPCW** y está almacenado en el grupo 1 del disco de arranque. Para informar a LocoScript de que queremos trabajar con ese documento tenemos que seleccionarlo con el cursor de ficheros (o sea, con la banda de resalte de la parte inferior de la pantalla). Como hemos dicho repetidamente, todos los cursores de LocoScript se mueven con las 'teclas del cursor': **←**, **→**, **↑** y **↓**. Para empezar traslade el cursor de una columna a otra pulsando **←** y **→**. (Observe cómo se mueve simultáneamente el cursor de grupos.)

Si el grupo que le interesa no está visible en la pantalla, siga pulsando **←** o **→**, según corresponda. Tenga en cuenta que LocoScript muestra los grupos en el siguiente orden (de izquierda a derecha): primero la unidad A, grupos 0 a 7; después la unidad B y finalmente la unidad M. Según pulsa las teclas del cursor verá cómo la sección inferior de la pantalla se desplaza hacia los lados para mostrar las columnas de los grupos adyacentes.

Una vez situado el cursor de ficheros en la columna correcta, pulse **↑** o **↓** para hacerlo subir o bajar hasta el nombre del documento que quiera imprimir: **INFOPCW** en este caso.

Impresión de una copia del documento entero

Importante. Tanto en el manual como en los menús del programa, empleamos el término «copia» como sinónimo de «ejemplar», de modo que, por ejemplo, 'imprimir dos copias del documento' equivale a 'imprimir dos veces el documento', no a 'imprimir el original más dos copias'.

Cuando tenga el cursor de ficheros sobre el nombre del documento, pulse la tecla **I**, tal como sugiere **I=Imprimir docum** en la segunda línea de información de la pantalla.

LocoScript emite entonces uno de sus menús de selección. (Si, por el contrario, lo que aparece es un mensaje que indica que la impresora está ocupada, esto quiere decir que aún no ha terminado de imprimir el documento anterior.) Es el mismo menú que vimos en la Sesión 2 tras elegir la opción **Grabar e Imprimir** en el menú de salida del editor de texto, sólo que ahora analizaremos todas sus opciones.

Imprimir documento	
Nombre:	INFOFCH
Grupo:	grupo 1
Unidad:	A
<input checked="" type="checkbox"/> Alta calidad	
Calidad normal	
Número de copias:	1
▶ Todo el documento	
Sólo una parte	

La primera sección del menú contiene los datos del documento que habíamos seleccionado con el cursor de ficheros. Normalmente éste será el documento que interesa; en caso contrario, se puede hacer cualquiera de estas dos cosas:

- pulsar **CAN** (para abandonar el menú), seleccionar el documento correcto con el cursor de ficheros y volver a pulsar **I**;
- modificar los datos exhibidos en las tres primeras líneas del menú.

Modificar los datos no es difícil, pero es aun más rápido pulsar **CAN** y seleccionar de nuevo el documento.

Las dos secciones inferiores del menú ofrecen varias opciones sobre cómo se va a imprimir el documento, algunas de las cuales ya están preseleccionadas. Así, para imprimir una sola copia (o sea, un solo ejemplar) basta con pulsar **INTRO** en este momento. *Los menús de LocoScript siempre están preconfigurados para llevar a cabo la acción que se suele elegir con mayor frecuencia.*

Calidad de escritura

La sección central del menú ofrece las opciones **Alta calidad** y **Calidad normal**. En las impresoras de margarita (como la propia del PCW9512) esto es irrelevante, pero en las impresoras matriciales nos permite elegir entre imprimir con 'alta calidad' a baja velocidad o hacerlo con 'calidad normal' a velocidad unas tres veces superior.

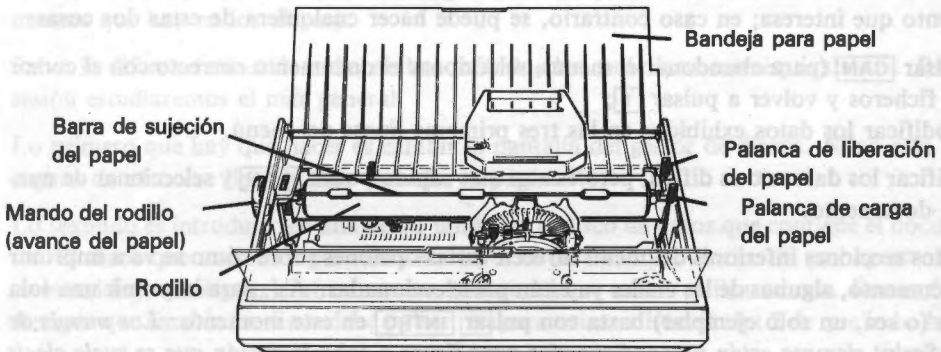
Confirmación

El resto del menú ya está preparado para imprimir un ejemplar del documento completo, así que pulse **INTRO** para ordenar a LocoScript que continúe. Antes de que la impresora se ponga en marcha es posible que aparezca todavía otro mensaje. En particular, si éste es el primer documento que imprime después de cargar LocoScript, podrá ver algo del siguiente estilo:

A punto de imprimir:	
Impresora:	PCM9512
Juego:	Spanish
Estilo:	PrestigeFica 10
Papel:	A4 Prolongado
▶ Continuar	
Cancelar operación	

Con este mensaje LocoScript nos recuerda qué tipo de papel cree que tenemos cargado en la impresora. (También pueden aparecer otros mensajes si el tipo de papel no se corresponde con el previsto para el documento; v. Sesión 20.)

No borre todavía el mensaje. Tome una hoja de papel de tamaño A4 y colóquela en la bandeja para papel, con el borde inferior en contacto con el rodillo y el borde izquierdo alineado con el tercer nervio de la bandeja. Tire de la palanca de carga completamente hacia delante y luego déjela retroceder hasta su posición intermedia (así la barra de sujeción del papel quedará levantada). La impresora hará avanzar el papel automáticamente.



El papel debe haber quedado en posición aproximadamente correcta para imprimir. Si necesita reajustar la posición, tire de la palanca de liberación del papel y mueva la hoja de un lado a otro y de arriba abajo. Cuando haya terminado de colocar el papel, empuje la palanca de carga y la de liberación del papel hacia atrás. Luego pulse **INTRO** para borrar el mensaje de la pantalla y **SAL** para informar a LocoScript de que la impresora ya está preparada.

Lo que estamos imprimiendo es un documento de tres páginas. Cuando completa la primera página, LocoScript expulsa la hoja de papel y espera hasta que carguemos otra. Llegado el momento, cargue la segunda hoja por el procedimiento antes descrito y empuje la palanca de carga para que la barra de sujeción quede oprimiendo el papel contra el rodillo. Después pulse **SAL** para avisar a LocoScript de que ha terminado de cambiar el papel. LocoScript se pondrá entonces a imprimir la segunda página; cuando la termine, cargue otra hoja de papel.

- Mientras LocoScript está imprimiendo un documento usted puede continuar con otras tareas; por ejemplo, crear o editar otro documento. La única condición es que el disco que contiene el documento que está siendo impreso debe permanecer en la unidad.

Impresión de parte de un documento

Cuando concluya la impresión del documento, compruebe que el cursor de ficheros sigue estando sobre INFOPCW. (Recuerde que LocoScript siempre deja el cursor de ficheros donde estaba antes de iniciar la operación, en previsión de que queramos seguir trabajando con el mismo documento.) Ahora pulse **[I]** nuevamente; otra vez aparece el menú de antes, también preparado para imprimir una copia del documento entero. En esta ocasión, sin embargo, sólo vamos a imprimir la página 2.

Lleve el cursor a la línea de la opción **Sólo una parte**, bien pulsando siete veces la tecla **[↓]**, bien pulsando **[S]** después de sacar el cursor de la primera sección del menú. Si el cursor está en la primera sección, al pulsar **[S]** no se selecciona la opción, sino que sencillamente se cambia el nombre del documento. Siempre que quiera tomar un «atajo» de este estilo para seleccionar una opción de menú, compruebe que el cursor no se encuentra en una *campo de texto* (o sea, en una línea en la que haya algún texto modificable).

Observe cómo la flecha salta a la línea de la opción elegida en cuanto el cursor llega a ella. Lo mismo ocurre en otros menús de LocoScript.

Pulse **[INTRO]** para hacer que LocoScript prosiga. A continuación LocoScript emite otro menú en el que indica cuáles son la primera y la última páginas del documento y nos pregunta qué páginas queremos imprimir. (Frecuentemente la primera página será la 1, pero esto no siempre es así; en las Sesiones 18 y 19 veremos cómo se asigna un número cualquiera a la primera página de los documentos.)

Puesto que sólo queremos imprimir la página 2, el número que tenemos que escribir en los campos **Desde la página** y **Hasta la página** es el mismo para ambos: 2.

Lleve el cursor a la línea de **Desde la página**, escriba 2 y pulse **[INTRO]**. Luego haga bajar el cursor al siguiente campo, escriba 2 y pulse **[INTRO]**.

Observe que estas dos pulsaciones de **[INTRO]** no han hecho desaparecer el menú, sino que han servido para *introducir* el número, es decir, para decirle a LocoScript que hemos terminado de escribir el dato que esperaba.

Cuando haya introducido el número correcto en los dos campos, cargue una hoja de papel A4 en la impresora. Luego pulse **[INTRO]** por tercera vez (ahora LocoScript sí entiende que debe continuar la operación con la información que le hemos suministrado). Finalmente, pulse **[SAL]** para informar a LocoScript de que la impresora ya está preparada.

(Mientras LocoScript está imprimiendo usted puede continuar con otras tareas, a condición de que no extraiga el disco de la unidad.)

Imprimir parte documento	
Nombre:	INFOPCW .
Primera página	1
Desde la página	2
Hasta la página	3
Ultima página	3

Impresión de varias copias

Importante. Tanto en el manual como en los menús del programa, empleamos el término «copia» como sinónimo de «ejemplar», de modo que, por ejemplo, 'imprimir dos copias del documento' equivale a 'imprimir dos veces el documento', no a 'imprimir el original más dos copias'.

Cuando la página haya quedado impresa, compruebe que el cursor de ficheros sigue estando sobre INFOPCW. Pulse **[I]**, tal como hizo antes. Una vez más aparece el menú de selección, también preparado para imprimir un ejemplar del documento entero.

Lo que vamos a hacer ahora es imprimir dos veces la página 1. (Podríamos imprimirla hasta 99 veces, pero nos conformaremos con dos.) Empiece por llevar el cursor a la línea de **Número de copias** y escriba 2. Pulse **[INTRO]** para entregar este número a LocoScript (observe que el menú permanece en la pantalla).

Si quisiéramos imprimir dos copias del documento entero, ahora ya podríamos pulsar **[INTRO]** (esta vez para ordenar a LocoScript que continuase), cargar papel y empezar a imprimir. Sin embargo, como sólo queremos imprimir la página 1, seleccione la opción **Sólo una parte** e introduzca los números de la primera y la última página tal como hizo antes (pero ahora escribiendo 1 en lugar de 2).

Cuando lo haya hecho, cargue una hoja de papel y pulse **[INTRO]** y luego **[SAL]**. Cuando la impresora termine el primer ejemplar de la página 1 y expulse la hoja, cargue otra y pulse **[SAL]**. LocoScript imprimirá el segundo ejemplar de la misma página. (Como decíamos antes, LocoScript nos permite atender a otras tareas mientras está imprimiendo.)

- LocoScript imprime el primer ejemplar del grupo de páginas que le pedimos, después el segundo ejemplar, etc. O sea, no imprime primero todas las páginas '1', luego todas las páginas '2', etc.

Interrupción de la impresión

En alguna ocasión le ocurrirá que, después de hacer que LocoScript se ponga a imprimir, usted decide no imprimir el documento, o no imprimir tantas copias.

Para observar en la práctica lo que hay que hacer en tales casos, ordene a LocoScript que empiece a imprimir tres ejemplares de INFOPCW (por el procedimiento descrito antes).

El primer paso para abandonar la impresión es pulsar la tecla **[IMPR]**. Si su decisión es no imprimir el documento, púlsela inmediatamente. Si lo que quiere es imprimir menos copias, espere hasta que LocoScript haya empezado a imprimir la última copia que sí necesita y entonces pulse **[IMPR]**.



Al pulsar **[IMPR]**, LocoScript entra en el denominado *estado de control de la impresora* e interrumpe la impresión. LocoScript detiene la impresión lo antes que puede: la impresora del PCW9512 se para cuando termina la línea actual, pero otras impresoras pueden tardar bastante más.

Pulse **[IMPR]** ahora.

Cuando LocoScript se encuentra en el estado de control de la impresora, todas las operaciones posibles tienen que ver con el control de la impresora. A primera vista puede no haberse dado cuenta de que la pantalla ha cambiado. Sin embargo, si se fija en las tres líneas de información verá que son muy distintas:

Estado de la impresora

PCW9512 Preparada en la línea: 12 Gestor de discos. Imprimiendo. Unidad: A:
f1=Acciones f3=Papel f5=Impresora f6=Banda izquierda f7=Documento f8=Opciones SAL

Menús para el control de la impresora

Tipo de papel

Nota. Si ha mirado a la pantalla cuando estaba cargando papel, habrá visto que las líneas de información tomaban este mismo aspecto. Cuando tiramos de la palanca de carga, LocoScript activa automáticamente el estado de control de la impresora, tanto para permitirnos cambiar alguna de las características controlables desde ese estado como para darnos tiempo a colocar bien el papel.

De los seis menús disponibles en el estado de control de la impresora, el que necesitamos para abandonar la impresión es el de 'Documento', que se activa pulsado **[f7]**, tal como indica la tercera línea de información. Pulse **[f7]** y verá el siguiente menú:

Nombre: INFOPCH	1
desde la página:	3
hasta la página:	3
en la página:	2
en la copia: 1 de	3
Reimprimir desde:	
Página actual	
Página anterior	
El principio	
Term. tras esta copia	
Abandonar esta copia	
Abandonar impresión	
SALIR	

Si lo que quiere es abandonar la impresión sin más, la opción que necesita es **Abandonar impresión**. Si quiere completar este ejemplar pero no imprimir los restantes, la opción que necesita es **Term. tras esta copia**. (La tercera opción, **Abandonar esta copia**, es la que se suele elegir cuando se ha producido algún incidente; por ejemplo, si se ha atascado el papel.)

El menú de 'Documento' es un menú de órdenes, pero algo distinto del menú de salida que hemos usado en las sesiones anteriores para terminar de trabajar con un documento. En efecto, en el menú de salida la opción preseleccionada estaba marcada con una punta de flecha, mientras que en éste lo está con un rombo. En la Sesión 12 estudiaremos los menús de este tipo más detenidamente.

Cuando LocoScript emite el menú de 'Documento', la opción que ofrece preseleccionada es la primera de las de **Reimprimir desde:**. Así pues, lleve el cursor a **Term. tras esta copia** o a **Abandonar impresión**; luego pulse **[INTRO]** para pedir a LocoScript que ejecute esta orden. Si ha elegido **Term. tras esta copia**, el menú permanece en la pantalla por si usted quiere seleccionar alguna de la órdenes de reimpresión (v. página 86). Para continuar, lleve el cursor a **SALIR** y pulse **[INTRO]**.

Importante. Tanto si se ha decidido seguir imprimiendo el documento actual como si se desea imprimir otro, lo que hay que hacer ahora es salir del estado de control de la impresora, y para ello hay que pulsar **[SAL]**. Recuerde que ésta es la tecla que se debe pulsar siempre que se quiera terminar la operación actual y retroceder a la situación precedente.

Ajuste de la intensidad de impresión

Cabe la posibilidad de que en algún momento, al observar la calidad de las copias impresas que está obteniendo, usted decida que el texto queda demasiado claro o demasiado oscuro.

LocoScript está configurado para imprimir con una intensidad media, es decir, para que los golpes que da el martillo sobre los pétalos de la margarita no sean demasiado flojos ni demasiado fuertes. No obstante, podemos modificar esta característica mediante otro de los menús disponibles en el estado de control de la impresora: el menú de 'Opciones', que se activa con la tecla **[F8]**. Pulse **[IMPR]** y **[F8]** para abrir este menú.

Opciones para PCW9512	
Tipo de cinta	
Teja	
✓ Múltiples pasadas	
Una pasada	
Intensidad impresión	
Baja	
✓ Media	
Alta	

El menú de 'Opciones' es un *menú de situación* que consta de dos secciones. La primera, '**Tipo de cinta**', está relacionada con la clase de cinta que tenemos instalada en la impresora. La segunda se titula '**Intensidad Impresión**'. Como puede ver, LocoScript supone que tenemos instalada una cinta de **Múltiples pasadas** y que queremos imprimir con intensidad **Media**.

La parte del menú que nos interesa ahora es la segunda sección. (Las opciones relativas al tipo de cinta sólo tienen importancia si compramos cintas de otra clase, ya que la cinta estándar para la impresora del PCW9512 es de 'múltiples pasadas'.)

Para elegir la intensidad, sencillamente se lleva el cursor a la línea oportuna y se pulsa **[+]**, con lo que la opción queda marcada con un **♦**. Si quiere que el texto quede más oscuro, elija **Alta**. Si prefiere un texto más claro, elija **Baja**. Cuando el **♦** esté junto a la opción deseada, pulse **[INTRO]** para borrar el menú, y luego **[SAL]** para salir del estado de control de la impresora y retornar a la situación precedente.

Qué puede fallar

En esta sección vamos a explicar cómo resolver los problemas que pueden surgir cuando imprimimos un documento. Aunque usted no haya sufrido ninguno de esos problemas, le recomendamos que lea las siguientes instrucciones. Así estará preparado para resolver cualquier incidente que en el futuro se le pueda plantear.

• La impresora no se pone en marcha, o imprime en blanco

La impresora tiene que estar perfectamente preparada, pues de lo contrario no empezará a imprimir. Normalmente LocoScript cuida de todos los detalles; si usted sigue las instrucciones cuidadosamente, no tiene por qué haber ningún problema. No obstante, es bastante fácil, sobre todo para los usuarios menos expertos, olvidar algún preparativo o pulsar una tecla indebidamente.

En caso de dificultad, no se precipite. Todo lo que tiene que hacer es seguir la lista de comprobaciones que vamos a dar a continuación.

Nota. Si a pesar de realizar todas las comprobaciones siguientes la impresora sigue sin funcionar, consulte con su distribuidor, pues entonces es muy probable que esté averiada.

1. Compruebe que tiene cargado un cartucho de cinta en la impresora.
2. Compruebe que tiene cargado papel, y que la barra de sujeción está empujada hacia atrás (oprimiendo el papel contra el rodillo).

(Si no está seguro de saber qué son la barra de sujeción y el rodillo, consulte la figura de la página 80.)

3. Pulse **[SAL]**.

Es muy probable que la impresora empiece a funcionar en este momento. Si no, pulse **[IMPR]**.

Como hemos dicho antes, al pulsar **[IMPR]** LocoScript entra en el 'estado de control de la impresora', desde el que podemos controlar las diversas características que afectan al funcionamiento de la impresora.

4. Compruebe que la impresora está preparada para imprimir.

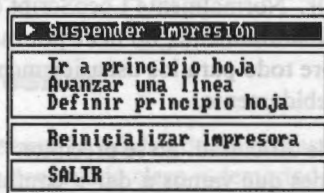
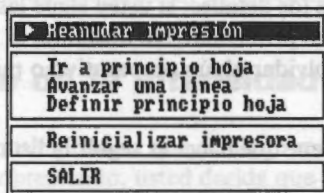
La impresora no puede imprimir en las siguientes situaciones:

- Cuando ha detectado que se ha agotado el papel. (*Nota.* Esto sólo es posible cuando el papel que se está usando es continuo. Si el papel es en hojas sueltas, LocoScript se desentiende de este asunto y es responsabilidad del usuario el asegurarse de que ha cargado papel antes de imprimir.)
- Cuando está 'Esperando papel'; generalmente porque LocoScript cree que está usando papel en hojas y sin embargo usted ha cargado papel continuo.
- Cuando la impresión está 'Suspendida'.
- Cuando ha detectado que está 'Sin cinta' porque, a pesar de que tiene instalado el cartucho, la cinta ha llegado al final.

La segunda línea de información indicará si la impresora se encuentra en alguna de estas situaciones.

- Si ve el mensaje 'Sin papel', cargue papel en la impresora y el mensaje seguramente desaparecerá.

- Si ve el mensaje 'Sin cinta', cambie el cartucho por uno nuevo.
- Si el mensaje es 'Esperando papel' o 'Suspendida', pulse **[F1]** para activar el menú de 'Acciones', que puede tener una de las dos formas siguientes:



Cuando la impresora está 'Esperando papel' o la impresión está 'Suspendida', la primera sección del menú dice **Reanudar impresión**. Si la impresora está lista para funcionar, la primera opción es **Suspender impresión**.

En cualquier caso, esa primera opción es la preseleccionada (según indican la punta de flecha y la banda de resalte). Por consiguiente, pulse **[INTRO]** para confirmar la opción **Reanudar impresión**, o bien, si la impresión no estaba suspendida, pulse **[CAN]** para borrar el menú.

5. Pulse **[SAL]**.

• **El papel se atasca en la impresora (o usted se da cuenta de que no está imprimiendo en la clase de papel que quería usar)**

1. Pulse **[IMPR]** para entrar en el estado de control de la impresora.

La impresora se detendrá lo antes posible, generalmente al final de la línea actual.

2. Extraiga el papel y cargue otro, pero no pulse todavía **[SAL]**.

3. Pulse **[F7]** para abrir el menú de 'Documento'.

Este menú normalmente da la posibilidad de reimprimir desde tres sitios distintos: el principio del documento, el principio de la página actual y el principio de la página anterior. (La opción **Página anterior** sólo aparece cuando tiene sentido.)

Nota. Algunas impresoras almacenan en su propia memoria gran número de caracteres y por eso puede transcurrir un tiempo considerable desde que usted pulsa **[IMPR]** hasta que la impresora se detiene. Por esta razón, conviene comprobar cuál es el número de la página 'actual', en vez de simplemente suponer que es la página que estaba siendo impresa cuando se detectó el problema.

La primera opción (reimprimir desde el principio de la página actual) es la preseleccionada, tal como indica el rombo que hay a su izquierda. Lleve el cursor a la línea de la opción deseada y pulse **[INTRO]**. Después traslade el cursor a la línea de **SALIR** y pulse **[INTRO]** para salir del menú. Si lo prefiere, también puede abandonar la impresión del documento, o sólo de la copia actual (v. página 83).

Cuando se sale del menú después de elegir una de las opciones de reimprimir, lo primero que hace LocoScript es emitir un mensaje de alerta.

No borre todavía este mensaje. Antes de hacerlo, cargue papel en la impresora y/o colóquelo de forma que la impresión empiece al principio de la hoja. Si el papel está en hojas sueltas, al cargarlo habrá quedado colocado en la posición correcta. Si se trata de papel continuo, posiblemente tendrá que colocarlo haciendo girar el mando del rodillo.

Una vez colocado el papel, pulse **INTRO**.

4. Pulse **SAL**.

LocoScript empieza a reimprimir el documento a partir de la página elegida.

• **La impresora se detiene súbitamente**

Lo más probable es que la impresora haya detectado el final del papel y se haya parado con objeto de no imprimir directamente sobre el rodillo.

No cargue todavía papel nuevo, porque parte de la página actual aún no ha sido impresa. Primero pulse **IMPR** para activar el estado de control de la impresora, y luego **f1** para abrir el menú de 'Acciones'. Este menú contiene una opción que usted seguramente no había visto antes: **Terminar esta página**. Lleve el cursor a la línea de esta opción y pulse **INTRO**; después pulse **SAL**. LocoScript imprime el resto de la página y luego se detiene.

Cuando la página esté completa, cargue papel en la impresora. Una vez ajustada la posición del papel, pulse **f1** para abrir nuevamente el menú de 'Acciones'. (Al cargar el papel se ha activado automáticamente el estado de control de la impresora.) Ahora pulse **INTRO** para aceptar la opción **Reanudar impresión** y **SAL** para salir del estado de control de la impresora. LocoScript se pone a imprimir el resto del documento.

- Otra razón por la que la impresora puede pararse es que haya detectado el final de la cinta. Cuando esto ocurre, la impresora se detiene automáticamente y LocoScript se queda «congelado» para que usted no pierda nada de texto. La única forma de «descongelarlo» es instalar un cartucho de cinta nuevo. Por eso le recomendamos que tenga siempre un cartucho de repuesto.

Resumen de la sesión

En esta sesión hemos visto:

- cómo se imprime un documento desde la pantalla del gestor de discos;
- cómo se imprime sólo una parte de un documento;
- cómo se imprime varias copias de un documento;
- qué se debe hacer cuando la impresora aparentemente se niega a imprimir;
- qué se debe hacer cuando se atasca el papel en la impresora.

Sesión 5

Modificación de documentos: pequeños cambios

En esta sesión y en la siguiente vamos a *editar* documentos; es decir, tomaremos un documento que ya tenemos almacenado en disco y lo modificaremos.

Para empezar, esta sesión la dedicaremos a:

- aprender a iniciar la edición de un documento;
- estudiar más detenidamente las modificaciones a pequeña escala (inserción y borrado) que ya habíamos visto en la Sesión 2;
- aprender a ir de un sitio del documento a otro de forma eficaz.

En la siguiente sesión haremos cambios más drásticos en el documento; por ejemplo, trasladar bloques de texto de un lugar a otro.

Edición de un documento

El punto de partida para la edición de un documento es siempre la pantalla del gestor de discos (o sea, la pantalla que da las listas de los documentos que hay en los discos). Si no está usted muy seguro de cómo exhibir esa pantalla, consulte la página 46.

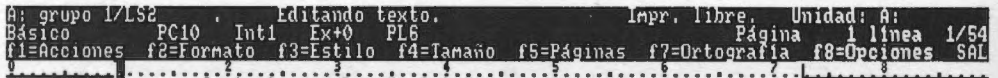
Además, el disco que contiene el documento tiene que estar introducido en una de las unidades. En esta sesión usaremos el disco de arranque diario, y lo introduciremos en la unidad A. Si ya hay otro disco en la unidad, extráigalo y ponga en su lugar el que quiere utilizar ahora. Recuerde que siempre que cambie un disco debe pulsar **[F7]** para avisar a LocoScript de que lo ha hecho.

El documento que vamos a editar se llama **LS2** y está almacenado en el grupo 1 del disco de arranque. Selecciónelo con el cursor de ficheros (de la misma forma que en la sesión anterior).

Cuando tenga el cursor de ficheros sobre el nombre del documento, pulse la tecla **[E]**, tal como sugiere **E=Editar docum** en la segunda línea de información de la pantalla.

LocoScript emite entonces otro de sus menús de selección, en el que pide que confirmemos que el documento seleccionado es el correcto. Si la información que muestra el menú no es la correcta, podemos, o bien modificarla, o bien pulsar **[CAN]** para abandonar el menú y volver a seleccionar el documento (v. Sesión 4).

Cuando esté conforme con el contenido del menú, pulse **INTRO** para ordenar a LocoScript que continúe. LocoScript borra la pantalla del gestor de discos y exhibe la *pantalla del editor*, la cual ya incluye parte del documento elegido. En concreto, la imagen debe ser la siguiente:



Proceso de texto con LocoScript 2

LocoScript 2 es un programa de ordenador de un tipo especial, llamado 'procesador de texto'. Esto quiere decir que está diseñado específicamente para procesar textos, lo que a su vez significa que entre sus funciones principales se encuentra el permitir que modifiquemos a voluntad tanto el texto como los códigos que especifican el aspecto que tendrán los caracteres impresos en el papel.

Una de las cosas que los ordenadores hacen con eficacia es manipular la información en la memoria. Aprovechando esa facultad, LocoScript 2 nos ayuda a:

- borrar el texto que no queramos conservar
- reordenar el texto
- cambiar los códigos que controlan el estilo
- insertar nuevos códigos y nuevo texto en el texto actual
- etc.

Para que no tengamos que hacer todas estas modificaciones a ciegas, LocoScript 2 procesa el texto y los códigos de tal forma que siempre muestra en la pantalla una 'imagen' del documento.

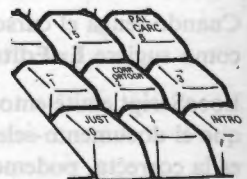
El texto visible comprende las primeras 28 líneas del documento. (Éste es el máximo número de líneas que LocoScript puede exhibir al mismo tiempo.) El cursor de texto está situado en el principio del documento. Observe que el texto está perfectamente encajado entre los márgenes.

Movimientos por el documento

Como recordará de la Sesión 2, para modificar el texto en un lugar determinado del documento antes hay que llevar el cursor hasta ese sitio.

Una forma de trasladar el cursor de texto es, como ya hemos dicho, pulsando las teclas del cursor; ←, →, ↑ y ↓. Se suele usar estas teclas principalmente para pequeños movimientos en la zona del documento que está visible en la pantalla. No obstante, si se mantiene pulsada una de esas teclas cuando el cursor alcanza el borde de la pantalla, el texto se desplaza en la dirección y sentido adecuados para dejar ver la zona contigua.

Teclas del cursor



Si pulsamos la tecla **[MAYS]**, o **[ALT]**, o ambas, al mismo tiempo que una tecla del cursor, obtenemos un movimiento diferente. Con **[MAYS]**, el cursor se mueve en la dirección esperada, pero a pasos mucho mayores. (Recuerde lo que dijimos en la Sesión 3 acerca de la forma de mover el cursor de grupos: pulsando las teclas del cursor en combinación con **[MAYS]** se consigue un movimiento «mayúsculo».) Con **[ALT]**, el cursor de texto se queda fijo, y lo que se desplaza es todo el texto visible.

Pero pulsar las teclas del cursor no es la única (ni tampoco la mejor) manera de trasladar el cursor. Así, mantener pulsada la tecla **[↓]** sería una forma muy lenta de ir de la primera a la última línea en un documento largo. (Si quiere, compruébelo con el documento de ejemplo.) Además, hay ciertos movimientos que no resultan fáciles si sólo se utiliza las teclas del cursor; por ejemplo, ir del último carácter de una línea al primero de la siguiente.

Como usted seguramente habrá imaginado, LocoScript ofrece otros medios más específicos y rápidos para trasladar el cursor. Uno de ellos es el proporcionado por las *teclas de movimiento por el texto*. El otro es la posibilidad de saltar a una página determinada mediante una opción de menú.

Nota. Cuando hacemos un movimiento pequeño, el texto del documento permanece en la pantalla, quizá desplazándose un poco para hacer visible la zona adyacente. Sin embargo, cuando provocamos un movimiento grande (por ejemplo, del principio al final del documento), LocoScript emite un mensaje para confirmar en qué consiste el movimiento y luego borra todo el texto de la pantalla antes de mostrar la zona de destino.

Teclas de movimiento por el texto

Las teclas de movimiento por el texto están marcadas con unos nombres que indican qué movimiento se obtiene al pulsarlas. Ya hemos probado **[PAG]**, que lleva el cursor al principio de la página siguiente; **[DOC]** provoca el salto al final del documento; **[PAL]** lleva el cursor al principio de la palabra siguiente; **[LINEA]** lo lleva al principio de la línea siguiente; **[PARR]** lo traslada al principio del siguiente párrafo; etc. La tecla cuyo significado puede no resultar tan obvio es **[F.LIN]**, que traslada el cursor al final de la línea actual.



[Nota. Para LocoScript 2, un párrafo es un bloque de texto que está separado del siguiente por una línea en blanco o por un avance adicional tras el retorno del carro (v. Sesión 11). Así, por ejemplo, las líneas de unas señas forman un solo párrafo.]

Muchas de estas teclas están marcadas con dos movimientos. Por ejemplo, una tecla lleva 'DOC' arriba y 'PAG' abajo. Si pulsamos esta tecla sola, obtenemos el efecto 'PAG'. Para obtener el efecto 'DOC' hay que pulsar la tecla en combinación con **[MAYS]**. Siempre que se quiera ejecutar la acción marcada en la parte superior de una tecla, se debe pulsar primero **[MAYS]** y luego, antes de soltarla, pulsar la tecla en cuestión. En las etapas iniciales del Curso escribiremos, por ejemplo, **[DOC] ([MAYS] PAG)** para recordárselo.

Las teclas de movimiento por el texto, pulsadas solas (o, en su caso, combinadas con **[MAYS]**) producen un *avance* por el documento. Si se las combina con **[ALT]**, producen el mismo movimiento pero en sentido inverso: o sea, un *retroceso*. Por ejemplo, para retroceder al principio de la página actual se pulsa **[ALT][PAG]** (es decir, se pulsa **[ALT]** y luego, antes de soltarla, se pulsa también **[PAG]**); para ir al principio del documento se pulsa **[ALT][DOC]** (o sea, **[ALT][MAYS][PAG]**).

Para abandonar un movimiento grande (por ejemplo, ir al final del documento) se pulsa **[STOP]**, se espera hasta que LocoScript se detenga y emita un mensaje y se vuelve a pulsar **[STOP]**.

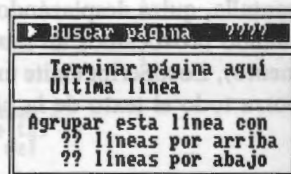


Tecla STOP

- Dedique algún tiempo a experimentar con las teclas de movimiento por el texto, en las diversas combinaciones, y observe los respectivos efectos. En particular, fíjese en lo fácil que es volver a la posición inicial si se pulsa una de estas teclas accidentalmente.

Salto a una página determinada

Para ir directamente al principio de cierta página se utiliza una de las opciones del menú de 'Páginas', que se activa pulsando **[F6]**.



Es otro de los menús de órdenes de LocoScript. La orden que necesitamos en este caso es la primera opción del menú: **Buscar página ?????**.

Para ejecutar esta orden simplemente se escribe el número de la página (comprobando previamente que el cursor del menú está sobre la primera línea) y se pulsa **[INTRO]**. LocoScript muestra un mensaje que confirma en qué consiste el movimiento que le hemos pedido y lo mantiene en la pantalla mientras ejecuta la orden.

Por ejemplo, para ir al principio de la página 2 del documento, se pulsa **[F6]**, se escribe el número 2 (porque el menú ya tiene preseleccionada la primera opción) y se pulsa **[INTRO]**.

Pequeños cambios

Si los cambios requeridos consisten solamente en borrar o insertar alguna letra o alguna palabra, la técnica adecuada es la que hemos visto en las Sesiones 2 y 3:

- llevar el cursor de texto al lugar donde se ha de hacer la corrección (no olvide que la posición real del cursor está indicada por su borde izquierdo);
- pulsar **[BORR→]** o **[←BORR]** para borrar los caracteres no deseados;
- escribir los caracteres nuevos.

Todo esto es muy fácil, sobre todo porque LocoScript siempre mantiene ajustado el texto desde el principio del documento hasta la posición actual de trabajo. El texto que está por debajo no será reajustado mientras no hagamos avanzar la posición actual de trabajo o pulsemos la tecla **[JUST]**. (Al pulsar esta tecla, LocoScript reajusta el párrafo entero.)

Es muy importante colocar el cursor de texto exactamente en la posición en la que se quiere hacer el cambio, lo cual no es difícil si se recuerda que es el borde izquierdo del rectángulo parpadeante el que define la posición del cursor.

La única dificultad que podemos encontrar a este respecto es decidir dónde debemos poner el cursor cuando queremos añadir algo a una tabla (información ordenada en columnas). El problema que plantean las tablas es que los 'huecos' que separan unas columnas de otras parecen 'espacios' en la pantalla, y sin embargo no forman parte del documento. Así, los márgenes que delimitan el texto están repletos de 'huecos'. Si nos ponemos a escribir caracteres cuando el cursor de texto está en un grupo de esos huecos, lo más probable es que LocoScript inserte el texto donde no lo esperábamos.

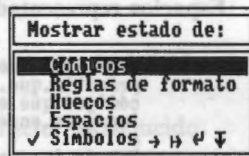
Diferencia entre espacios y huecos

Los *espacios* son caracteres introducidos por nosotros al escribir el texto. LocoScript siempre intenta mostrar el documento en la pantalla con el mismo aspecto que tendrá el texto impreso en el papel. Por esta razón, frecuentemente se ve obligado a dejar en blanco algunos lugares de la pantalla, es decir, a intercalar *huecos*. Si escribimos un carácter cuando el cursor de texto está en un hueco, LocoScript lo inserta al principio del texto posterior al hueco.

Podemos conseguir que LocoScript distinga los espacios de los huecos en la pantalla. Para ello usaremos el menú de 'Opciones', que se activa pulsando la tecla **F8**.

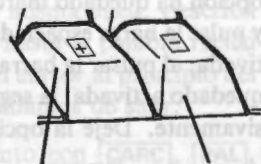
En este menú podemos elegir qué información adicional queremos que LocoScript muestre, además del texto, cuando estamos editando un documento.

El menú de 'Opciones' es uno de los 'menús de situación' de LocoScript. Esto quiere decir que si una opción determinada tiene un **◆** a su izquierda, la opción está *activada* y LocoScript mostrará en la pantalla la información correspondiente. De lo contrario, la opción está *desactivada* y LocoScript no exhibirá la información asociada a esa opción. Si todas las opciones están desactivadas, LocoScript sólo exhibe los caracteres que en su momento serán impresos en el papel.



Podemos activar cuantas opciones nos interese. Las teclas que necesitamos son las de activar **[+]** y de desactivar **[−]**; ambas están situadas en el extremo inferior izquierdo del teclado. La forma de controlar las opciones es la misma en todos los menús de este tipo:

- Para activar una opción se lleva el cursor del menú a la línea de la opción y se pulsa **[+]**, con lo que aparece un **◆** al principio de la línea.
- Para desactivar una opción se lleva el cursor del menú a la línea de la opción y se pulsa **[−]**; el **◆** con que estaba marcada la opción desaparece.



- Se puede «bascular» entre las dos situaciones (o sea, pasar de una a la otra) llevando el cursor del menú a la línea adecuada y pulsando la barra espaciadora.

El cursor del menú se traslada de la forma habitual: con las teclas del cursor o escribiendo las letras que en la línea de la opción figuren en mayúsculas (v. Sesión 3).

En general, cuando nos ponemos a crear un documento la única opción que está activada es **Símbolos** → ⇨ ⇧ ⇩. El único de estos símbolos que usted reconocerá es ⇧, que LocoScript pone al final de la línea para indicar dónde hemos pulsado la tecla de retorno del carro (⇩). Los demás serán estudiados en sesiones posteriores de este Curso.

Las opciones que nos permiten distinguir los espacios de los huecos son, naturalmente, **Espacios** y **Huecos**. (De las otras dos opciones nos ocuparemos más adelante.)

Cuando está activada la opción **Espacios**, LocoScript representa con un pequeño triángulo los espacios escritos por nosotros. Si está activada la opción **Huecos**, todos los lugares de la pantalla no ocupados por texto (ni por espacios) están marcados por puntos.

Huecos representados por puntos

..... significa que entre sus funciones principales se encuentra el
..... permitir que modifiquemos a voluntad tanto el texto como los
..... códigos que especifican el aspecto que tendrán los caracteres
..... impresos en el papel. e
..... Una de las cosas que los ordenadores hacen con eficacia es

Espacios representados por triángulos

..... significa que entre sus funciones principales se encuentra el
..... permitir que modifiquemos a voluntad tanto el texto como los
..... códigos que especifican el aspecto que tendrán los caracteres
..... impresos en el papel. e
..... Una de las cosas que los ordenadores hacen con eficacia es

Cualquiera de estas dos opciones pone de manifiesto qué lugares de la pantalla están realmente vacíos y en cuáles hay caracteres escritos por nosotros.

Para comprobar su efecto en la pantalla, vamos a activar ambas opciones, **Espacios** y **Huecos**. Pulse la tecla **[H]** para llevar el cursor a la línea de **Huecos**. Luego pulse **[+]**; la opción ha quedado marcada con un **◆**. Ahora haga bajar el cursor a la línea de **Espacios** y pulse la barra espaciadora. Púlsela varias veces más. Inicialmente la opción estaba desactivada; al pulsar la barra espaciadora por primera vez, apareció el **◆** para indicar que había quedado activada; la segunda pulsación borró el **◆**; la tercera lo hizo reaparecer; y así sucesivamente. Deje la opción activada.

Ahora pulse **[INTRO]** para ordenar a LocoScript que vuelva al editor y muestre la información adicional correspondiente a esta combinación de opciones. LocoScript rehace la pantalla de acuerdo con las opciones que hayamos activado. Fíjese en la diferencia que hay entre los huecos que rodean el texto y los espacios intercalados entre las palabras.

Si ahora coloca el cursor de texto en cualquier posición vacía (o sea, en un hueco marcado por un punto) y pulsa una tecla de letra, LocoScript no escribirá la letra en esa posición, sino inmediatamente antes de la siguiente posición no vacía.

Para practicar un poco más, vuelva a pulsar **[F8]** y establezca la combinación de **Huecos** y **Espacios** que a usted le resulte más útil. (Nota. Si graba un documento después de modificar la situación de estas opciones, la combinación elegida será grabada con el resto del documento, y reaparecerá cuando más tarde vuelva a editarlo.)

Reajuste del texto

Una vez introducidas las modificaciones, conviene pulsar **[JUST]** para reajustar el párrafo y así ver inmediatamente el efecto que aquéllas han producido.

En todo caso, esto es lo que recomendamos a los principiantes. Con la experiencia se va adquiriendo confianza, y entonces ya se puede dejar que LocoScript reajuste el texto automáticamente. Tal como hemos dicho, LocoScript mantiene el texto perfectamente ajustado desde el principio del documento hasta la posición actual de trabajo. Además, antes de grabar el documento, comprueba (y, si es necesario, corrige) todos los aspectos de la distribución del texto en la página: cortes de fin de línea, cambios de página, etc. De esta forma garantiza que, cualquiera que sea la situación en que grabemos un documento después de editarlo, siempre estará correctamente adaptado a la página cuando lo imprimamos o volvamos a editarlo.

Todo esto implica que:

- LocoScript reajusta cada párrafo en cuanto hacemos bajar el cursor al principio del siguiente.
- Todo el texto está ajustado desde el principio hasta el último carácter introducido.
- Si pulsamos una tecla de movimiento por el texto, LocoScript reajusta todo el texto anterior al punto de destino.

Para practicar, lleve el cursor a la **q** de **que especifican**, en la sexta línea del primer párrafo. Escriba **de control**, seguido de un espacio. Utilice las teclas del cursor para moverse por las inmediaciones del sitio donde la línea ha quedado partida en dos. LocoScript no reajusta la distribución del texto mientras no nos salgamos del párrafo.

Ahora traslade el cursor a la primera letra de **que tendrán**, en la misma línea, y escriba **real** y un espacio. LocoScript inmediatamente reajusta el párrafo hasta la palabra recién introducida, pero deja el resto desordenado. A continuación lleve el cursor al principio del párrafo siguiente; LocoScript ha reajustado el párrafo del que acabamos de salir.

Para observar cómo afecta al ajuste de los párrafos el movimiento con **[CARC]**, **[PAL]**, **[PARR]**, etc., necesitamos partir en dos otra línea. Lleve el cursor a la **e** de **eficacia**, en la primera línea del segundo párrafo. Escriba **notable** y un espacio. Haga avanzar el cursor carácter a carácter pulsado la tecla **[CARC]** y fíjese en lo que ocurre cuando el cursor pasa por las dos o tres palabras siguientes. Como puede ver, LocoScript está reajustando el texto letra a letra según usted va pulsando **[CARC]**. Después póngase a avanzar palabra

a palabra pulsando **[PAL]** (**[MAYS]** **[CARC]**). También ahora LocoScript está reajustando el texto, pero esta vez a base de palabras completas:

los caracteres impresos en el papel.¶

¶ Una de las cosas que los ordenadores hacen con notable eficacia es manipular la información en ¶ la memoria. Aprovechando esa facultad, LocoScript 2 nos ayuda a:¶

En resumen, si hacemos avanzar el cursor mediante las letras de movimiento por el texto, LocoScript reajusta el texto hasta la posición actual aunque no nos salgamos del párrafo. Sin embargo, si el movimiento lo producimos con las teclas del cursor, LocoScript sólo reajusta el texto cuando llegamos al párrafo siguiente. (Por consiguiente, la forma más rápida de reajustar el documento entero es pulsar **[DOC]**.)

Cómo abandonar las modificaciones

Para concluir esta sesión vamos a explicar qué se debe hacer cuando no interesa conservar las modificaciones introducidas en el documento.

En primer lugar, pulsamos **[SAL]** para decirle a LocoScript que no queremos seguir trabajando con este documento. Después seleccionamos la opción **Abandonar edición** en el menú de salida y pulsamos **[INTRO]**. LocoScript borra la versión actual del documento, tanto de la memoria como de la pantalla del editor, y retorna a la pantalla del gestor de discos, todo ello sin grabar nada en el disco.

Para volver a ver el documento en la pantalla hay que repetir el proceso que explicábamos al principio de esta sesión: seleccionar el documento en la pantalla del gestor de discos, pulsar **[E]**, etc. Cuando vuelva a aparecer la pantalla del editor, mostrará la misma versión del documento que cuando nos pusimos a editarlo la vez anterior.

Resumen de la sesión

En esta sesión hemos visto:

- cómo se selecciona un documento;
- cómo se «abre» un documento para empezar a editarlo;
- las diferentes formas de trasladar el cursor de texto de un lugar del documento a otro;
- qué ocurre cuando escribimos en zonas «huecas» de la pantalla;
- cómo distinguir en la pantalla los espacios escritos por nosotros de las posiciones vacías;
- cuándo reajusta LocoScript la distribución del texto en los párrafos en los que hacemos modificaciones;
- cómo abandonar las modificaciones introducidas en el documento.

Sesión 6

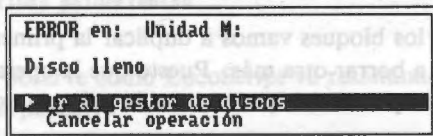
Modificación de documentos: grandes cambios

Los cambios que introdujimos en el documento de ejemplo en la sesión anterior eran bastante pequeños. En esta sesión vamos a hacer modificaciones más espectaculares, que demostrarán la potencia de LocoScript como editor de texto, algo totalmente impensable en una máquina de escribir:

- repetir (duplicar) bloques de texto
- trasladar bloques de texto de un lugar del documento a otro
- borrar bloques de texto

El documento que vamos a editar en esta sesión se llama **POEMA.EJ** y está almacenado en el grupo 1 del disco de arranque. Exhiba la pantalla del gestor de discos (v. página 41). Si es necesario, cambie el disco de la unidad A por el disco de arranque (y pulse **[F7]** para informar a LocoScript). Seleccione el documento con el cursor de ficheros y ábralo para editarlo (tal como hizo con LS2 en la sesión anterior).

Nota. Al poner en práctica las técnicas que vamos a explicar aquí, es fácil que se llegue a construir documentos muy grandes, hasta tal punto que no quede espacio suficiente en el disco para recibir la versión ampliada. El riesgo es tanto mayor cuanto menos espacio libre quede en el disco cuando se empieza a editar el documento. También se puede agotar el espacio disponible en la unidad M (disco de memoria), por ésta y otras razones. Cuando esto suceda, LocoScript emitirá un mensaje del siguiente estilo:



En tal caso, consulte el Apéndice V, donde se explica qué se puede hacer para resolver el problema.

Bloques de texto

Todas las operaciones que vamos a estudiar en esta sesión (duplicación, traslación y borrado de texto) tienen un factor común: consisten en procesar un *bloqueo de texto*.

En todos los casos, se empieza por marcar una parte del documento (el bloque) y guardarla en una zona especial de la memoria del ordenador. Esta zona de la memoria es una especie de cuaderno de notas, del que podremos recuperar el texto cuando lo necesitemos.

Las diferentes operaciones son resultado de las opciones que se nos ofrecen una vez que hemos marcado el bloque de texto.

La primera opción es decidir si queremos conservar el texto en su posición original en el documento o si, por el contrario, queremos borrarlo. Para conservarlo, lo que hacemos es 'copiar' el bloque, de la misma forma que copiaríamos en el cuaderno un párrafo de un libro. Para no conservar el texto, lo 'cortamos', de la misma forma que cortaríamos con las tijeras una nota de prensa y la pegaríamos en el cuaderno.

La segunda opción es si queremos 'insertar' una copia del bloque en algún otro lugar del documento.

Combinando estas dos opciones obtenemos las tres operaciones posibles:

- **Duplicar** es copiar el texto (o sea, guardarlo en la memoria sin borrarlo de la posición original) y luego insertarlo en otro sitio.
- **Trasladar** es cortar el texto (o sea, guardarlo en la memoria borrándolo de la posición original) y luego insertarlo.
- **Borrar** es cortar el texto y no insertarlo.

Para las tres operaciones, lo primero que se hace es marcar el trozo de texto en cuestión y guardarlo en uno de los diez bloques de LocoScript: bloque 0, bloque 1, ..., bloque 9. (Podemos manejar simultáneamente hasta diez bloques, como si nuestro cuaderno de notas tuviese diez páginas.)

A la hora de insertar el texto en otro lugar del documento, lo que insertamos es una copia del texto que tenemos guardado en el bloque. No por ello «gastamos» el texto del bloque; de hecho, podemos insertarlo cuantas veces queramos. LocoScript 2 recuerda ese texto hasta que guardemos otro distinto en el mismo bloque o hasta que reinicialicemos el ordenador. (En la Sesión 15 veremos cómo podemos utilizar este mecanismo para trasladar texto de un documento a otro.)

Para ilustrar el proceso de los bloques vamos a duplicar la primera estrofa del poema de ejemplo, a trasladar otra y a borrar otra más. Puesto que la operación de marcar texto es previa a todas las demás, empezaremos por marcar la primera estrofa.

Nota. En cualquier momento se puede averiguar cuáles de los diez bloques tienen algún texto asignado y por qué palabras empieza cada uno. Para ello se abre el menú de 'Acciones' del editor pulsando la tecla **[F1]** y se elige la opción **Mostrar bloques**.

Para borrar la lista de la pantalla se pulsa **[INTRO]**.

Mostrar bloques	4k ocup
0:	-¡Primavera soriana,...
1:	
2:	
3:	
4:	
5:	
6:	
7:	
8:	
9:	-¡Campillo.amarillento,..

Cómo marcar un trozo de texto

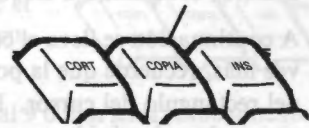
Se empieza por poner el cursor en el principio del texto que se desea marcar. Puesto que en este ejemplo vamos a marcar la primera estrofa, lleve el cursor al principio del documento (si es necesario).

Recuerde que la posición real del cursor de texto está siempre entre dos caracteres y es la indicada por el borde izquierdo del rectángulo del cursor. Por consiguiente, el rectángulo debe estar sobre el primer carácter que se quiera incluir en el bloque.

Antes de continuar, cerciórese de que el cursor se encuentra en el sitio correcto. *Esto es importante porque si inicia la operación con el cursor mal colocado, tendrá que pulsar **CAN** y volver a empezar.*

Después pulse la tecla **COPIA**. LocoScript exhibe un mensaje (en el centro de la pantalla y en la tercera línea de información) para explicar qué hay que hacer a continuación: llevar el cursor al otro extremo del texto. El recuadro del centro de la pantalla desaparecerá en cuanto empiece a mover el cursor.

Tecla COPIA



Traslade el cursor al final de la zona que desee marcar. También en este caso, la posición del cursor de texto estará indicada por el borde izquierdo del rectángulo del cursor, y por lo tanto el rectángulo tendrá que quedar sobre el primer carácter que no va a ser incluido en el bloque. (En nuestro ejemplo, en el principio de la segunda estrofa.)

```
A: grupo 1/POEMA .EJ Editando texto. Impr. libre. Unidad: A:
Básico PC10 Intl Ex+0 PL6 Página 1 línea 5/54
COPIA: Seleccione área. Luego CORT=guardar y borrar, COPIA=guardar, o CAN para abandonar
```

..... Primavera soriana, primavera,
..... humilde, como el sueño de un bendito,
..... de un pobre caminante que durmiera,
..... de cansancio en un páramo infinito!
..... ¡Campillo amarillento,
..... como tosco sayal de campesina,
..... pradera de velludo polvoriento.

Según mueve el cursor, observe cómo LocoScript va resaltando el texto. (El cursor sigue siendo visible porque parpadea.)

Para trasladar el cursor se puede usar las teclas **←**, **→**, **↑** y **↓** o las teclas de movimiento por el texto, lo que sea más cómodo en cada caso.

No se preocupe si al trasladar el cursor avanza demasiado; simplemente, hágalo retroceder hasta la posición correcta. (El resalte se mueve al mismo tiempo que el cursor; siempre marca la zona comprendida entre el carácter inicial y la posición actual del cursor, cualquiera que ésta sea.)

Una vez situado el cursor de texto en la posición final correcta, el trozo de texto ha quedado marcado y listo para luego duplicarlo, trasladarlo o borrarlo, según explicaremos en las secciones siguientes.

Duplicación del texto marcado: copia e inserción

Con el texto marcado por el procedimiento descrito en la sección anterior, pulse **COPIA** para decirle a LocoScript que queremos conservar el texto en su posición original.

LocoScript emite entonces otro mensaje para pedirle que pulse un número del 0 al 9 o una letra. Con este mensaje ocurre lo mismo que con el que vimos al empezar a marcar el texto: desaparece en cuanto pulsamos una tecla (y también si tardamos unos segundos en responder, pero no importa, porque está repetido en la tercera línea de información).

Los números del 0 al 9 son los 'nombres' por los que LocoScript identifica los diez bloques. Las letras tienen que ver con las *frases*, un recurso que estudiaremos en la Sesión 15.

Todas las operaciones que estamos tratando en esta sesión están referidas a los bloques, de modo que lo que debe pulsar ahora es un número; por ejemplo, el 0. De esta forma le estamos ordenando a LocoScript que guarde el texto en el bloque 0.

A continuación se lleva el cursor al lugar donde se quiera insertar la copia del bloque. Una vez más, recuerde que la posición del cursor de texto es la indicada por el borde izquierdo del rectángulo del cursor. En nuestro ejemplo, para repetir la primera estrofa al final del poema lo más rápido es pulsar **PAG**.

Después pulse **INS**. Nuevamente aparece un mensaje en el centro de la pantalla (repetido en la tercera línea de información) para explicar lo que se debe hacer en este momento: pulsar el número del bloque que se desee insertar. Así pues, pulse el número 0 y LocoScript insertará el texto en el documento.



Tecla INS

.....¿Acaso como tú y por siempre, Duero,
.....irá corriendo hacia la mar Castilla?
.....¡Primavera soriana, primavera!
.....humilde, como el sueño de un bendito,

.....de un pobre caminante que durmiera.
.....de cansancio en un páramo infinito!

Como dijimos antes, no hemos «gastado» el texto por el hecho de insertarlo. LocoScript seguirá recordando que el bloque 0 contiene ese texto, hasta que almacenemos otra cosa en el mismo bloque o reinicialicemos el ordenador. Esto quiere decir que podemos realizar cuantas inserciones queramos.

Por otra parte, no es necesario insertar el contenido del bloque inmediatamente, sino que antes podemos editar el documento según nos convenga.

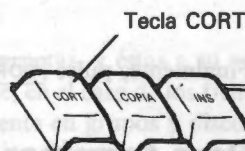
Traslación del texto marcado: corte e inserción

El procedimiento para trasladar un trozo de texto es muy parecido al que hemos seguido para duplicarlo: marcar el texto, guardarlo en un bloque e insertar una copia del texto almacenado en la nueva posición. La única diferencia consiste en que para trasladar el texto debemos borrarlo de la posición original, en vez de dejarlo en ella.

Para ilustrar el procedimiento vamos a trasladar la segunda estrofa e insertarla entre la tercera y la cuarta.

En primer lugar, marque el texto por el método antes descrito: ponga el cursor al principio de la segunda estrofa, pulse **COPIA** y lleve el cursor al principio de la tercera.

Hasta el momento hemos actuado como si fuéramos a duplicar este trozo de texto. Sin embargo, ahora debemos pulsar **CORT** (en vez de **COPIA**) para ordenarle a LocoScript que almacene el texto en la memoria y que al mismo tiempo lo borre del documento.



LocoScript nos pide entonces que escribamos un número del 0 al 9 o una letra, exactamente igual que antes. Pulse, por ejemplo, el número 9 para ordenar a LocoScript que guarde el texto en el bloque 9.

A continuación se lleva el cursor al lugar donde se quiera insertar la copia del bloque. En nuestro ejemplo, vamos a insertarla inmediatamente antes de la cuarta estrofa. (Una vez más, recuerde que la posición del cursor de texto es la indicada por el borde izquierdo del rectángulo del cursor.)

Con el cursor en la posición correcta, pulse **INS** y escriba el número del bloque (igual que hizo en la sección anterior).

Ahora podemos volver a insertar el mismo texto en otros lugares del documento. Tenga en cuenta, no obstante, que la inserción repetida de un bloque lo que produce es múltiples copias de su contenido, no la traslación del mismo texto de un lugar a otro.

Borrado del texto marcado: corte

En LocoScript hay dos formas de borrar un bloque de texto:

La primera (y la más segura) consiste en seguir todas las etapas del proceso de traslación del bloque, pero sin insertarlo en ningún sitio. Dicho de otra forma, lo que se hace es:

- marcar el texto;
- pulsar **CORT**;
- escribir el número del bloque en el que queramos almacenar el texto; y
- no insertar el contenido del bloque (a menos que más tarde cambiemos de opinión sobre qué queríamos hacer con el texto).

La segunda forma es parecida, pero más arriesgada, pues no permite recuperar el texto borrado. Para practicar este método vamos a borrar la primera estrofa de nuestro poema.

Coloque el cursor al principio del texto. (En este ejemplo, la forma más rápida de hacerlo es pulsar **[ALT DOC.]**) Pulse **[CORT]** y lleve el cursor al principio de la segunda estrofa. También en este caso LocoScript resalta el texto que estamos marcando:

```
A: grupo 1/POEMA .EJ Editando texto. Impr. libre. Unidad: A:
Básico PC10 Intl Ex+0 PL6 Página 1 línea 5/54
CORT: Seleccione área. Luego pulse CORT para borrar permanentemente, o CAN para abandonar
```

..... Primavera soriana, primavera,
..... humilde, como el sueño de un bendito,
..... de un pobre caminante que durmiera
..... de cansancio en un páramo infinito!
..... Aquellos diminutos pегuјales
..... de tierra dura y fría,

Finalmente, pulse **[CORT]** de nuevo. LocoScript borra el texto de forma irreversible.

Para terminar...

Con esto hemos terminado nuestra gira por los principales recursos de edición de LocoScript. En las sesiones siguientes estudiaremos otros cambios más sutiles que podemos introducir en nuestros documentos, tales como usar diferentes tipos de caracteres o diseñar la distribución que ha de tener el texto en la página impresa.

Para concluir esta sesión, pulse **[SAL]** y elija la opción **Abandonar edición**. De esta manera conservará intacto el documento con el que hemos estado trabajando, lo cual le vendrá bien si alguna vez decide repasar esta sesión.

Resumen de la sesión

En esta sesión hemos visto:

- cómo repetir un trozo de texto, una o varias veces;
- cómo trasladar un trozo de texto de un lugar del documento a otro;
- cómo borrar un bloque de texto;
- que empezar pulsando **[CORT]** es mucho más arriesgado.

Sesión 7

Organización de los discos

Es demasiado fácil ponerse a crear un documento tras otro sin haber previsto en qué discos y grupos interesa almacenarlos y qué nombres conviene darles. El efecto es similar al de ir echando los papeles en un cajón de la mesa: mientras no haya demasiados, podremos encontrar el que buscamos; pero en cuanto el cajón empieza a llenarse, no hay forma de encontrar nada.

En el caso del cajón la solución está en distribuir los papeles en carpetas, y éstas a su vez en diferentes cajones cuando no quepan en uno solo. Análogamente, en el caso de los ficheros de disco lo que tenemos que hacer es distribuirlos adecuadamente en grupos y discos. Para que nuestro trabajo sea más eficaz debemos:

- usar discos distintos para los diferentes tipos de documentos, de la misma forma que en un armario archivador usaríamos diferentes cajones;
- usar los grupos de cada disco, del mismo modo que en cada cajón del armario usaríamos diferentes carpetas;
- etiquetar los discos, grupos y documentos con unos nombres que nos den idea de cuál es su contenido.

En esta sesión vamos a explicar cómo:

- preparar discos nuevos;
- trasladar documentos a un disco o a un grupo diferente;
- hacer copias de los documentos;
- eliminar del disco los documentos que hayan dejado de interesarnos;
- dar nombres a los discos, grupos y documentos; y
- preparar e inspeccionar una pequeña descripción de los documentos.

Éstas son las herramientas básicas que necesitamos para mantener bien organizado el sistema de archivo.

También explicaremos cómo hacer copias de seguridad de los discos, en prevención de que se estropeen o se borre accidentalmente su contenido.

Todas las operaciones que vamos a estudiar en esta sesión tienen por punto de partida la pantalla del gestor de discos, es decir, la pantalla que muestra los nombres de los documentos. Exhiba esa pantalla en su monitor. (Si no sabe cómo hacerlo, consulte la página 46.)

Para la mayor parte de las operaciones usaremos tres menús del gestor de discos: el de 'Disco', el de 'Fichero' y el de 'Grupo'. El menú de 'Disco' es el requerido para todas las operaciones que afectan al disco entero; el de 'Grupo' es el requerido para actuar sobre grupos

enteros; el de 'Fichero' es el que se utiliza para actuar sobre documentos aislados. Como siempre, las teclas que se ha de pulsar para activar estos menús están indicadas en la tercera línea de información.

Acerca de los discos

Antes de nada, hagamos un comentario sobre los discos que se puede usar en el PCW.

En las primeras sesiones de este Curso hemos creado algunos documentos nuevos sin preocuparnos mucho por el espacio que ocupaban en el disco de documentos, o por si en éste quedaba espacio suficiente para albergarlos. El hecho es que cada disco sólo puede contener cierta cantidad de información, especificada por su *capacidad*. Los discos de 'alta capacidad' del PCW pueden contener 720 k (kilobytes) de información, si bien no toda esa capacidad está dedicada a los documentos. Un kilobyte equivale a aproximadamente 1000 caracteres (unas 18 líneas de texto), de modo que en cada disco caben unas 360 páginas de tamaño A4.

(Nota. A los discos de 'alta capacidad' se les llama también 'discos de 1 M', pues su capacidad sería un megabyte si no fuera porque al formatearlos se pierde espacio.)

La pantalla del gestor de discos muestra la capacidad de los disquetes y del disco de memoria (unidad M) en los recuadros de resumen que se encuentran por debajo de las líneas de información. Para cada unidad da el espacio ocupado y el espacio libre. Más abajo, en las columnas de nombres de ficheros, indica el espacio ocupado por cada uno. Por ejemplo, INFOPCW1 ocupa 10 k.

Es importante saber en todo momento cuánto espacio queda libre en el disco que se está usando. De lo contrario, muy bien puede ocurrir que intentemos crear o copiar un documento sobre un disco en el que no hay sitio suficiente.

También hay que saber cuánto espacio queda libre antes de ponerse a editar un documento. A pesar de que la versión nueva sustituirá a la actual, por razones de seguridad LocoScript no borra la versión actual mientras no consigue grabar la nueva. Esto quiere decir que durante cierto tiempo ambas versiones deben coexistir en el disco, y que por lo tanto tiene que haber espacio suficiente para las dos.

Preparación de un disco nuevo

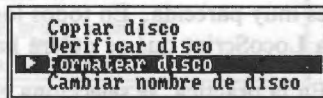
Lo primero que necesitamos, antes de ponernos a reorganizar la colección de discos, es unos cuantos discos nuevos preparados para recibir documentos.

Ahora bien, para poder usar un disco nuevo, previamente hay que marcar electrónicamente su área de almacenamiento en secciones. Tales marcas son lo que denominamos *formato*; marcar un disco de esta forma es, pues, *formatearlo*. Los discos nuevos no vienen marcados, y por lo tanto debemos formatearlos antes de intentar almacenar documentos en ellos. Si ha comprado usted unos cuantos discos, le sugerimos que los formatee todos de una vez, y así los tendrá preparados como discos de datos para cuando los necesite.

El procedimiento es el que vamos a describir a continuación. Si dispone de un disco nuevo, formátelo ahora siguiendo estas instrucciones.

En primer lugar, extraiga los discos que pueda tener en este momento en las unidades y guárdelos en su caja. Esto es una medida de seguridad. Incluso los usuarios más expertos están sujetos al riesgo de formatear por error un disco que deseaban conservar. Tal error es muy grave, pues al formatear un disco se destruye completamente toda la información que pudiera haber en él y entonces ya no hay forma de recuperarla.

Después abra el menú de 'Disco' pulsando la tecla **F2** (o sea, **MAYS F1**).



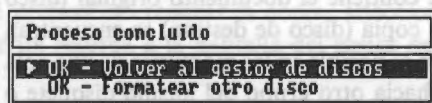
Este menú es un 'menú de órdenes'. Como recordará, en los menús de este tipo se ejecuta una orden seleccionándola con la flecha y pulsado **INTRO**. La orden que LocoScript ofrece preseleccionada es **Copiar disco**, mientras que la que nosotros necesitamos ahora es **Formatear disco**. Por lo tanto, antes de pulsar **INTRO**, haga bajar el cursor del menú (y por consiguiente la flecha) a la línea de **Formatear disco**. Entonces ya puede pulsar **INTRO**.

Lo que ocurra a continuación depende de si su ordenador tiene una o dos unidades de disquete.

Lo primero que hace LocoScript es asegurarse de que efectivamente queremos formatear un disco. (Ésta es otra barrera de seguridad con la que LocoScript trata de impedir que formateemos por error un disco equivocado.) Como sí queremos formatear el disco, pulse **↓** para seleccionar la opción **Formatear disco 720K en unidad A** y luego pulse **INTRO**.

El siguiente mensaje nos avisa de que LocoScript está esperando el disco nuevo. Tome el disco por el lado de la etiqueta, con la cara 1 hacia arriba, y compruebe que el orificio de protección de la izquierda está cerrado y que el de la derecha está abierto. Después introdúzcalo en la unidad A. (Si su ordenador tiene dos unidades, la A es la de la izquierda.)

Ahora pulse **INTRO** de nuevo. LocoScript se pone a marcar electrónicamente el área de almacenamiento del disco y muestra en la pantalla un mensaje en el que indica qué pista está procesando (hay un total de 160 pistas, numeradas de 0 a 159). Cuando termina, emite el siguiente mensaje:



El disco ha quedado listo para su uso como disco de datos. Extráigalo de la unidad y póngalo a un lado. Si no quiere formatear más discos, deje el cursor del menú sobre la línea de **Volver al gestor de discos** y pulse **INTRO**. Si, por el contrario, quiere seguir formateando discos, lleve el cursor a la línea de **Formatear otro disco**, pulse **INTRO** y siga las instrucciones que LocoScript le vaya dando.

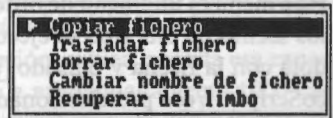
Copia, traslación y borrado de documentos

La organización del sistema de archivo comprende básicamente las siguientes tareas:

- copiar documentos de un grupo a otro o de un disco a otro;
- trasladar documentos, bien a otro disco, bien a otro grupo del mismo disco;
- borrar documentos.

Aunque las consecuencias de estas operaciones sean distintas, la forma de llevarlas a cabo es muy parecida. En todos los casos se empieza por seleccionar un documento y se le dice a LocoScript qué se quiere hacer con él: copiarlo, trasladarlo o borrarlo.

En la práctica, se selecciona el documento con el cursor de ficheros de la pantalla del gestor de discos. Luego se pulsa la tecla **[F3]** para abrir el menú de 'Fichero' y se elige la opción deseada.



Si la operación es copiar o trasladar el documento, LocoScript pide que elijamos el grupo de destino en el que debe almacenar la copia. Finalmente, LocoScript da un resumen de la operación que le hemos solicitado y espera hasta que confirmemos que es correcta antes de continuar.

Para ilustrar los procedimientos, vamos a copiar, trasladar y borrar documentos de su disco de trabajo. Introduzca en la unidad A su disco de documentos, con la cara 1 hacia arriba. (Pulse **[F7]** para avisar a LocoScript de que ha cambiado el disco.)

Copia de un documento

Hay varias razones por las que puede interesar copiar un documento:

- Como medida de precaución, frente al riesgo de que se estropee el disco que contiene el original.
- Cuando resulte más cómodo tener el mismo documento repetido en dos discos.
- Cuando se quiera usar un documento como punto de partida para la elaboración de otro; frecuentemente es mucho más rápido copiar un documento y luego modificarlo que crear el documento nuevo a partir de cero.

La primera medida es comprobar que el disco que contiene el documento original (disco de origen) y el disco en el que va a ser guardada la copia (disco de destino) se encuentran ambos a disposición del ordenador. Esto no siempre es posible en las máquinas de una sola unidad de disquete, a menos que se vaya a copiar hacia otro grupo del mismo disquete o hacia la unidad M. (Si la máquina sólo tiene una unidad de disquete, se puede copiar de un disquete a otro siguiendo el procedimiento especial que describiremos más adelante.)

Para observar el proceso de copia en la práctica vamos a copiar el documento que usted creó en la Sesión 2, DOCUMENT.000, en el disco de documentos. La operación será así muy sencilla, pues el mismo disco es a la vez 'disco de origen' y 'disco de destino'. Ponga su disco de documentos en la unidad A (y pulse **[F7]**).

Lleve el cursor de ficheros al nombre del documento que vamos a copiar, es decir, a **DOCUMENT.000** en el grupo 2 de la unidad A. Cuando lo haya hecho, pulse **F3** para abrir el menú de 'Fichero'.

Este menú es otro 'menú de órdenes'. Inicialmente la opción marcada por la flecha es **Copiar fichero**, lo que indica que ésta es la opción que LocoScript ofrece preseleccionada. Pulse **INTRO** para ordenar a LocoScript que la ejecute.

LocoScript muestra entonces un mensaje, tanto en el centro de la pantalla como en la tercera línea de información, con el que nos pide que elijamos el grupo de destino, o sea, el grupo en que queremos almacenar la copia.

Elija destino:

Seleccione grupo y unidad.
Luego pulse **INTRO**,
o **CAN** para abandonar

Utilice las teclas del cursor en combinación con **MAYS** para llevar el cursor de grupos al grupo de destino. Para este ejemplo puede elegir el grupo 3. El mensaje del centro de la pantalla desaparece enseguida para que usted pueda ver lo que está haciendo. Cuando haya colocado el cursor de grupos, pulse **INTRO**. LocoScript emite entonces un menú en el que resume los datos de la operación emprendida.

Compruebe los datos. Si no son correctos, corríjalos antes de pulsar **INTRO** nuevamente, o bien pulse **CAN** para abandonar la operación. (Para corregir un dato en este menú, lleve el cursor a la línea en cuestión y edite el texto de la forma habitual.)

En cuanto usted pulsa **INTRO**, LocoScript comprueba si ya hay otro fichero con el mismo nombre en el grupo de destino. Si no lo hay, realiza la copia inmediatamente. En cambio, si existe un fichero con el mismo nombre, emite un recuadro de alerta para avisarnos:

ERROR en: Copiar fichero

Ya existe ese nombre

► Reemplazar con el fichero nuevo

Elegir otro nombre

Cancelar operación

La opción preseleccionada es **Reemplazar con el fichero nuevo**, pues es ésta la que más frecuentemente necesitaremos. Sin embargo, sólo se debe aceptar esta opción cuando se está completamente seguro de que no interesa conservar la versión antigua, porque LocoScript la borra antes de hacer la copia.

Si no quiere perder la versión antigua, seleccione la opción **Elegir otro nombre** y pulse **INTRO**. LocoScript le da entonces la oportunidad de volver a elegir el grupo de destino y el nombre del fichero nuevo.

Si prefiere no realizar la copia, seleccione **Cancelar operación** y pulse **INTRO**. LocoScript retorna a la pantalla del gestor de discos.

Copia de un disquete a otro en máquinas de una sola unidad

Si su ordenador sólo tiene una unidad de disquete, para copiar un documento de un disquete a otro debe hacer lo siguiente:

- copiar el documento del disco original a la unidad M;
- cambiar el disco de origen por el de destino en la unidad de disquete y pulsar **[F7]**;
- copiar el documento de la unidad M a este otro disquete.

En las máquinas de una sola unidad es imposible copiar directamente de un disquete a otro, ya que en ellas el ordenador no puede acceder simultáneamente a los dos disquetes.

Traslación de un documento

Trasladar documentos de un lugar a otro, bien a un disco diferente, bien a otro grupo del mismo disco, es una herramienta muy potente en la reorganización de los discos.

Para ilustrar el proceso vamos a trasladar **SESSION.3**, el documento que usted creó en la Sesión 3, al disco de memoria (unidad M).

Empezaremos por comprobar que el disco de origen y el disco de destino se encuentran ambos a disposición del ordenador. En este ejemplo, el disco de origen es su disco de documentos; introdúzcalo en la unidad A (a menos que ya esté en ella) y pulse **[F7]**. El disco de destino en este caso es el disco de memoria, que siempre está en la unidad M.

Lleve el cursor de ficheros al nombre del documento que vamos a trasladar (en nuestro ejemplo, **SESSION.3**), exactamente igual que hizo en la sección anterior para copiar un documento. Después pulse **[F3]** para abrir el menú de 'Fichero'.

En esta ocasión lo que queremos es **Trasladar fichero**, así que seleccione esta opción con el cursor del menú y pulse **[INTRO]**. LocoScript muestra entonces un mensaje para pedirnos que elijamos el grupo de destino.

Utilice las teclas del cursor en combinación con **[MAYS]** para llevar el cursor de grupos al grupo de destino. Para este ejemplo elija el grupo 0 de la unidad M. Cuando lo haya hecho pulse **[INTRO]**. LocoScript emite entonces un menú que describe la traslación que vamos a ejecutar.

Compruebe los datos del menú. Si no son correctos, corríjalos antes de pulsar **[INTRO]** nuevamente, o bien pulse **[CAN]** para abandonar la operación. Puesto que la primera parte de la operación consiste en copiar el fichero en el grupo de destino, LocoScript comprueba si ya hay en él otro fichero con el mismo nombre. Si lo hay, emite el recuadro de alerta que describíamos en la sección anterior, en el que nos ofrece las opciones de sustituir el fichero existente por la copia del que estamos trasladando, elegir otro nombre o abandonar la operación. Si no hay conflicto de nombres, LocoScript copia el fichero en el grupo de destino y luego lo borra del grupo de origen.

La operación verá un mensaje de alerta, ya que el mismo disco es a la vez 'disco de origen' y 'disco de destino'. Ponga el disco de documentos en la unidad A (y pulse **[F7]**).

Traslación de un disquete a otro en máquinas de una sola unidad

Si su ordenador sólo tiene una unidad de disquete, para trasladar un documento de un disquete a otro debe hacer lo siguiente:

- trasladar el documento del disco original a uno de los grupos de la unidad M, según acabamos de explicar;
- cambiar el disco de origen por el de destino en la unidad de disquete y pulsar **[F7]**;
- copiar o trasladar el documento de la unidad M a este otro disquete.

Después de trasladar el documento a la unidad M, debe copiarlo inmediatamente en un disquete, pues de lo contrario corre el riesgo de perderlo si apaga o reinicializa el ordenador, o si se va la luz.

Borrado de un documento

Otra operación habitual en el mantenimiento de los discos es el borrado de documentos y ficheros que hayan dejado de ser útiles.

Por supuesto, antes de decidirnos a borrar un documento o un fichero tenemos que estar completamente seguros de que ya no volveremos a necesitarlo. En caso de duda, más vale dejarlo como está. En particular, no se debe borrar los ficheros del disco de arranque ni de la unidad M si no se sabe a ciencia cierta qué contienen, pues lo más probable es que sean necesarios para el funcionamiento de LocoScript.

El procedimiento para borrar un documento es muy parecido al que hemos seguido para copiarlo y trasladarlo, con la diferencia de que ahora no necesitamos elegir grupo de destino.

Como ejemplo, vamos a borrar una de las copias de DOCUMENT.000.

Compruebe que el disco que contiene el documento está al alcance del ordenador. Después seleccione el documento con el cursor de ficheros y pulse **[F3]** para abrir el menú de 'Fichero'. Seleccione la opción **Borrar fichero**.

Cuando pulse **[INTRO]**, LocoScript emitirá un menú para describir la operación que vamos a realizar. Compruebe los datos del menú. Si no son correctos, corríjalos antes de pulsar **[INTRO]** nuevamente, o bien pulse **[CAN]** para abandonar la operación.

LocoScript elimina el nombre del documento de la lista que usualmente muestra en la pantalla del gestor de discos. Sin embargo, no borra definitivamente el documento del disco, sino que lo pone en un estado especial, denominado *limbo*. El documento permanece en el limbo mientras el espacio que está ocupando en el disco no tenga que ser dedicado a otro documento.

Algo análogo ocurre cuando trasladamos un documento: puesto que esta operación es una combinación de una copia y un borrado, LocoScript no borra el documento original después de copiarlo en otro disco, sino que lo deja en el limbo.

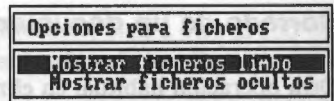
El sistema de dejar los documentos en el limbo es otra medida de seguridad que LocoScript nos ofrece para permitirnos recuperar un documento que hayamos perdido por error (por

ejemplo, si trasladamos un documento a la unidad M y nos olvidamos de copiarlo en un disquete). Por otra parte, cuando terminamos de editar un documento, LocoScript deja en el limbo la versión antigua.

Recuperación de un documento del limbo

Cuando nos damos cuenta de que hemos perdido un documento que queríamos conservar, debemos recuperarlo del limbo lo más pronto posible. Cuanto más esperemos, más probable es que LocoScript se vea obligado a borrarlo definitivamente para almacenar en su lugar otro documento. LocoScript no borra los documentos 'normales' mientras no se lo ordenemos explícitamente; sin embargo, elimina los ficheros del limbo (primero los más antiguos) según le va siendo necesario.

Para recuperar el documento empezamos por hacer que la pantalla del gestor de discos muestre los ficheros del limbo. Esto se consigue con el menú de 'Opciones', que se invoca pulsando la tecla **F8** (o sea, **MAYS F7**).



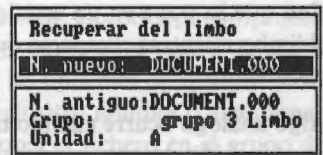
Se trata de un 'menú de situación', y por lo tanto funciona de la misma manera que el menú de 'Opciones' del editor, con el que, como recordará, decidimos qué información queremos que LocoScript muestre en la pantalla (v. Sesión 5). Ambas opciones controlan qué información adicional debe incluir LocoScript en la pantalla del gestor de discos; si una opción está marcada con un **♦**, la información correspondiente será visible en la pantalla.

Además de los ficheros del limbo, los discos pueden contener también *ficheros ocultos*, como son los ficheros del disco de arranque en los que se encuentra el programa LocoScript y ciertos datos que éste necesita para funcionar. En los discos de datos no hay ficheros ocultos. (Nota. El disco de arranque y la unidad M contienen también *ficheros de sistema*; son totalmente ocultos, lo que significa que su nombre nunca es visible en la pantalla del gestor de discos.)

Las opciones de este menú pueden ser activadas y desactivadas con las teclas **+** y **-**, o con la barra espaciadora, que las hace «bascular» entre las dos situaciones (v. Sesión 4). Así pues, para exhibir los ficheros del limbo, ponga el cursor del menú en la línea de **Mostrar ficheros limbo**, pulse **+** y finalmente pulse **INTRO**.

A continuación se lleva el cursor de ficheros al nombre del documento que se desea recuperar, el cual figura en la lista con el nombre original y con las letras **lim** a la derecha de éste. Para recuperar el fichero que acabamos de borrar, ponga el cursor sobre **DOCUMENT.000 lim**.

Luego pulse **F3** para abrir el menú de 'Fichero'. Seleccione la opción **Recuperar del limbo** y pulse **INTRO**. LocoScript muestra entonces un menú con los datos del documento seleccionado y el nombre que tendrá el documento una vez recuperado. Normalmente el nombre nuevo será igual al antiguo. Sin embargo, si existe en el mismo grupo un documento con ese nombre, LocoScript deja en blanco el campo del nombre nuevo para que lo rellenemos con el nombre elegido.



Compruebe (y si es necesario corrija) todos los datos de este menú. Después pulse **INTRO** para que LocoScript recupere del limbo el documento.

Borrado de un fichero del limbo

En ocasiones no interesa conservar un documento ni siquiera en el limbo, sino que se prefiere borrarlo completa y definitivamente (por ejemplo, cuando se trata de un documento que contiene información confidencial).

Supongamos que éste fuera el caso de DOCUMENT.000. Primero borramos el documento por el método normal, según hemos explicado antes, con lo cual LocoScript lo pondrá en el limbo. Después hacemos que la pantalla del gestor de discos muestre los ficheros del limbo. Luego ponemos el cursor de ficheros sobre el fichero del limbo que vamos a eliminar definitivamente y lo borramos ejecutando la opción **Borrar fichero** del menú de 'Fichero', igual que si se tratase de un documento normal.

LocoScript borra el documento del disco de tal modo que ya no puede ser recuperado.

Nombres de discos, grupos y documentos

Otra mejora que podemos introducir en nuestro sistema de archivo es dar a los diversos elementos unos nombres que nos ayuden a recordar cuál es su contenido. Por ejemplo, todos los documentos relativos a un mismo tema deberían tener nombres similares.

En general, los nombres pueden estar formados por cifras, del 0 al 9, y por letras, de la A a la Z (excepto la Ñ). (La lista completa de los caracteres permitidos se encuentra en el Apéndice III.) Los nombres de los grupos pueden constar de ocho caracteres como máximo. Los nombres de los discos y de los documentos constan de una primera sección obligatoria, con hasta ocho caracteres, y de una extensión opcional, con hasta tres caracteres.

Para asignar nuevos nombres a los discos, grupos y documentos se utiliza la opción **Cambiar nombre de...** del menú correspondiente (el de 'Disco' para los discos, el de 'Grupo' para los grupos y el de 'Fichero' para los documentos). El proceso es muy parecido en los tres casos:

- Se selecciona el elemento en cuestión con los cursores de ficheros y de grupos. Si se va a cambiar el nombre del disco, basta con que el cursor de grupos esté en uno de los grupos del disco. Para los documentos y los grupos, se ha de seleccionar exactamente el elemento sobre el que se quiera actuar.
- Después se abre el menú apropiado.
- Se elige la opción **Cambiar nombre de...** y se pulsa **INTRO**.
- Se escribe el nombre nuevo en la primera línea del menú de selección; una vez comprobados todos los datos del menú, se pulsa nuevamente **INTRO**.

LocoScript asigna el nombre nuevo al disco, grupo o documento.

Para ilustrar el proceso, vamos a asignar a su disco de arranque diario el nombre de 'ARRANQUE'; luego le daremos al grupo 1 de ese disco el nombre de 'EJEMPLOS'; y finalmente le cambiaremos el nombre a 'DOCUMENT.000' para que pase a llamarse 'SESION2.DOC'.

Asignación de nombre a los discos

Introduzca el disco de arranque en la unidad A (si para ello ha tenido que cambiar de disco, pulse **[7]**). Ponga el cursor de grupos sobre cualquier grupo de este disco. Pulse **[2]** (**MAYS** **[1]**) para invocar el menú de 'Disco'.

Lleve el cursor del menú a la última opción, **Cambiar nombre de disco**. Pulse **[INTRO]**. LocoScript muestra un pequeño menú mediante el que solicita el nombre que se quiere dar al disco. Escriba **ARRANQUE**.

No se tome la molestia de escribir el nombre en mayúsculas. Siempre que LocoScript necesita un dato en mayúsculas, realiza automáticamente la conversión si lo escribimos en minúsculas. Compruebe el nombre que ha introducido; si es necesario, corríjalo.

Finalmente, pulse **[INTRO]** para ordenar a LocoScript que asigne ese nombre al disco. En lo sucesivo, cada vez que utilice este disco podrá ver su nombre en la pantalla del gestor de discos, junto al nombre de la unidad. (Es buena idea escribir también el nombre en la etiqueta del disco.)



Asignación de nombre a los grupos

Ponga el cursor de grupos sobre el grupo 1 de la unidad (el grupo al que vamos a asignar un nombre). Cuando lo haya hecho, pulse **[4]** (**MAYS** **[3]**) para invocar el menú de 'Grupo'. Seleccione la opción **Cambiar nombre de grupo** y pulse **[INTRO]**. LocoScript muestra un pequeño menú mediante el que solicita el nombre que se quiere dar al grupo. Escriba **EJEMPLOS** en el primer campo del menú. Tampoco ahora es necesario escribir el nombre en mayúsculas. Compruebe los datos del menú; si hay algún error, corríjalo.

Finalmente, pulse **[INTRO]** para ordenar a LocoScript que asigne ese nombre al grupo. En lo sucesivo, cada vez que utilice este disco, el nombre del grupo aparecerá tanto en el recuadro de resumen como en la cabecera de la lista de los documentos del grupo.

Gestor de discos.
 C=Crear documento E=Editar docum I=Imprimir d
 f1=Acciones f2=Disco f3=Fichero f4=Grupo f5=D

Unidad A:	ARRANQUE.	Unidad B:
228k ocup 478k libr 37 fichs		0k ocup 0k
SISTEMA 142k	MEMOS 2k	
EJEMPLOS 63k	ETIQUETA 2k	
CARTAS 2k	FACTURAS 4k	
MANUSCRI 2k	CORREO 6k	
A:SISTEMA 13 fichs	A:EJEMPLOS 17 fichs	
0 fichs en liabo	0 fichs en liabo	
D630 .PRI 4k	CARTA .1 2k	
DMP .#IB 4k	CARTA .2 2k	

Nombre del grupo

Cambio de nombre de los documentos

Para cambiarle el nombre a DOCUMENT.000, introduzca su disco de documentos en la unidad A (si para ello ha tenido que cambiar de disco, pulse [F7]). Ponga el cursor de ficheros sobre DOCUMENT.000 y pulse [F3] para invocar el menú de 'Fichero'. Lleve el cursor del menú a la opción **Cambiar nombre de fichero** y pulse [INTRO]. LocoScript muestra un pequeño menú mediante el que pregunta qué nombre queremos darle al documento.

Escriba **SESION2.DOC** en el primer campo del menú. Tampoco ahora es necesario escribir el nombre en mayúsculas. Compruebe los datos del menú; si hay algún error, corríjalo.

Finalmente, pulse [INTRO] para ordenar a LocoScript que asigne ese nuevo nombre al documento.

Textos de identificación de documentos

El nombre del documento, si está bien elegido, debería dar una idea de cuál es su contenido. En muchos sistemas, para obtener más información hay que examinar el propio documento. LocoScript, en cambio, proporciona otra forma de obtener alguna información adicional. El mecanismo consiste en elaborar una pequeña descripción del documento, llamada *texto de identificación*, que luego podemos «inspeccionar» desde la pantalla del gestor de discos. (También se puede elaborar y modificar ese texto desde el editor, seleccionando la opción **Editar identificación** en el menú de 'Acciones'.)

Elaboración de la descripción

Supongamos que queremos preparar un texto de identificación para INFOPCW, uno de los documentos de ejemplo del disco de arranque. Introduzca ese disco en la unidad (y pulse [F7]). Seleccione el documento con el cursor de fichero y pulse [F6] para abrir el menú de 'Documento'.

▶ Inspeccionar documento Numerar primeras páginas Definir total de páginas
--

Éste es otro de los 'menús de órdenes' de LocoScript 2. La opción que necesitamos es **Inspeccionar documento**. Como está preseleccionada (o sea, marcada con la flecha), todo lo que hay que hacer es pulsar **INTRO**. Entonces aparece otro menú, a través del cual LocoScript proporciona cierta información relativa al documento.

Nombre:	INFOPCW
Grupo:	EJEMPLOS
Unidad:	A
Documento de LocoScript	
Texto general usado en varios sitios.	
Primera página	1
Última página	3
Total de páginas	????

La parte del menú que nos interesa ahora es la sección central; en concreto, las tres líneas que están por debajo de '**Documento de LocoScript**', pues es en ellas donde escribiremos la descripción.

Cada línea puede contener hasta 30 caracteres y es independiente de las demás. Por lo tanto, hemos de diseñar el texto en tres partes, cada una de las cuales no puede superar el límite de 30 caracteres. Por ejemplo, para este documento el texto de identificación podría ser: '**Información básica acerca del Amstrad PCW.**' Para introducir esta información en el menú, escriba en la primera línea '**Información básica acerca del**', que es lo que cabe en ella. Luego pulse para borrar el resto de línea y para bajar a la siguiente. En ésta introduzca '**Amstrad PCW.**' y pulse . El texto de identificación ha quedado preparado; ahora basta con pulsar **INTRO** para que LocoScript lo recuerde. LocoScript borra entonces el menú de 'Documento' y retorna a la pantalla del gestor de discos.

Inspección de la descripción

Para examinar la descripción asociada a un documento (por ejemplo, la que acabamos de asignarle a INFOPCW), se selecciona el documento con el cursor de ficheros y se pulsa **F6** para abrir el menú de 'Documento'. La opción que necesitamos es la misma que en la sección anterior: **Inspeccionar documento**. Por lo tanto, para ver el texto de identificación basta con pulsar **INTRO**.

Una vez leída la descripción, se pulsa otra vez **INTRO** para hacerla desaparecer de la pantalla.

Copias de seguridad de los discos

Además de tener los discos bien organizados, es esencial acostumbrarse a hacer sistemáticamente *copias de seguridad* de todos los documentos importantes. La copia de seguridad debe estar en un disquete distinto del original, pues sólo de esa manera nos protegemos contra el riesgo de perder el documento en caso de que el disquete se dañe físicamente.

La forma más directa de obtener copias de seguridad es copiar discos completos, de modo que el disco de seguridad sea idéntico al original.

Como seguramente recordará, ya hemos descrito el proceso de copia de discos (en la Parte I, cuando copiamos el disco maestro de LocoScript para preparar el disco de arranque dia-

rio). Así pues, en vez de repetir ahora la descripción con todos los detalles, nos limitaremos a dar un resumen de las etapas del proceso:

1. Extraer los discos de las unidades y guardarlos en sus cajas.
2. Cerciorarse de que los orificios de protección del disco que se va a copiar están abiertos, y que los del disco de destino están cerrados.
3. Abrir el menú de 'Disco' pulsando **F2** (**MAYS** **F1**).
4. Comprobar que está seleccionada la opción **Copiar disco** y pulsar **INTRO** para que LocoScript realice la copia.

El resto del proceso depende de si el ordenador tiene una o dos unidades de disquete.

Sistemas de una sola unidad de disquete

En los equipos que sólo tienen una unidad de disquete el proceso ha de desarrollarse necesariamente en varias etapas, en cada una de las cuales habrá que introducir el 'disco de origen' y luego sustituirlo por el 'disco de destino'.

LocoScript empieza por emitir un mensaje a través del cual pide que confirmemos que efectivamente queremos copiar un disco. Seleccione la opción **Copiar disco 720K usando unidad A** y pulse **INTRO**. LocoScript empieza entonces a mostrar los mensajes que piden alternadamente el disco de origen y el de destino.

Todo lo que tenemos que hacer es introducir los discos (con la cara 1 hacia arriba) cada vez que LocoScript nos avise, y pulsar **INTRO** para decirle que ya lo hemos hecho. A lo largo del proceso LocoScript va mostrando en la pantalla el número de la pista que está procesando (leyendo o escribiendo) en cada momento; los números de pista avanzan del 0 al 159. El mensaje indica también en qué etapa se encuentra el proceso.

Cuando termina de copiar el disco, LocoScript pregunta si queremos copiar otro. De ser así, seleccione la opción **Copiar otro** y pulse **INTRO** para repetir el proceso. Si no quiere copiar más discos, elija **Volver al gestor de discos** y pulse **INTRO**.

Sistemas de dos unidades de disquete

En los equipos que tienen dos unidades de disquete, podemos dedicar una de ellas (la unidad B) al disco de origen y la otra (la unidad A) al disco de destino. De este modo, aunque LocoScript realiza la copia en varias etapas, nosotros no tenemos que ocuparnos de intercambiar los discos.

LocoScript empieza por emitir un mensaje a través del cual pide que confirmemos que efectivamente queremos copiar un disco; pulse **INTRO**. Después nos avisa de que está esperando el disco de origen en la unidad B y el de destino en la unidad A; introduzca los discos, con la cara 1 hacia arriba, y pulse **INTRO**. LocoScript se pone entonces a copiar el disco entero.

Cuando termina, pregunta si queremos copiar otro disco. De ser así, seleccione la opción **Copiar otro** y pulse **INTRO** para repetir el proceso. Si no quiere copiar más discos, elija **Volver al gestor de discos** y pulse **INTRO**.

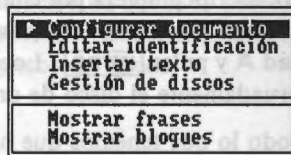
Nota. Para copiar un disco sobre otro no es necesario formatear previamente el de destino, ya que el proceso de copia lo formatea automáticamente.

Utilización del gestor de discos cuando se está editando un documento

En ocasiones se necesita acceder a la pantalla del gestor de discos mientras se está editando un documento. Para concluir esta sesión vamos a explicar cómo se sale temporalmente del editor.

Para empezar, póngase a editar un documento; por ejemplo, LS2. (La forma de iniciar la edición de un documento está explicada en la Sesión 5.) Cuando se encuentre en la pantalla del editor, pulse **F1** para abrir el menú de 'Acciones'. (La tercera línea de información le recuerda qué teclas debe pulsar para activar los menús actualmente disponibles.)

Ya hemos usado este menú, en la Sesión 6, para ver los bloques de texto que hablamos definido. La opción que nos interesa ahora es **Gestión de discos**.



Este menú es un 'menú de órdenes'. Como recordará, esto significa que la orden que LocoScript ejecuta es la que está marcada por la flecha en el momento en que pulsamos **INTRO**. Así pues, traslade el cursor del menú a la línea de **Gestión de discos** y pulse **INTRO**.

LocoScript muestra entonces la pantalla del gestor de discos y da acceso a todos sus menús. Sin embargo, no ha abandonado el documento que estábamos editando, según puede comprobar si se fija en la primera línea de información: **'A:EJEMPLOS/LS2 . Gestión discos durante edición'**.

En esta situación podemos poner en marcha muchas de las operaciones que normalmente iniciamos en la pantalla del gestor de discos: copiar ficheros, trasladarlos, borrarlos, cambiarles el nombre, etc. Incluso podemos imprimir un documento.

Pero en cambio otras operaciones son imposibles. En particular, no podemos editar otro documento ni hacer nada que afecte directamente al que estamos editando. Por ejemplo, no podemos copiarlo, trasladarlo, imprimirlo ni cambiarle el nombre, ni tampoco extraer de la unidad el disco que lo contiene. En caso de que se necesite trasladar ficheros de ese disco (quizá para liberar espacio) y el ordenador sólo tenga una unidad de disquete, lo único que se puede hacer es trasladarlos a la unidad M. Para copiarlos de ésta a otro disquete hay que esperar hasta que se haya terminado de editar el documento actual.

Para salir de la pantalla del gestor de discos y volver a la edición del documento se pulsa la tecla **SAL**.

Resumen de la sesión

En esta sesión hemos explicado todas las operaciones en las que se basa la buena organización de los discos:

- cómo preparar un disco nuevo para poder almacenar documentos en él;
- cómo trasladar un documento de un grupo a otro y de un disco a otro;
- cómo hacer una copia de un documento, guardándola en el mismo disco o en otro;
- cómo borrar un documento;
- cómo recuperar un documento que se ha borrado por error;
- cómo dar nombres a los discos, grupos y documentos;
- cómo hacer copias de seguridad de los discos que contengan información valiosa;
- cómo utilizar el gestor de discos cuando se está editando un documento.

LocoSpell detecta los errores comparando cada palabra del documento con un «diccionario» (concretamente, con la 'Proximity/Collins Linguibase'). Se trata de una lista de palabras almacenada en el fichero LOCOSPEL.DIC, que se encuentra en el grupo 7 del disco de arranque y en el grupo 0 de la unidad M. Este fichero es copiado automáticamente hacia la unidad M como parte del proceso de carga de LocoScript (lo que explica el mensaje 'Copiando A:LOCOSPEL.DIC' que aparece en la primera pantalla).

Puesto en marcha de LocoSpell

Para poder revisar un documento con LocoSpell tenemos que estar editándolo. Así pues, el primer paso es iniciar la edición del documento (v. Sesión 4).

Con el texto del documento en la pantalla del editor, para activar LocoSpell se pulsa **[F7]**, tal como sugiere la tercera línea de información. De esta forma se abre el menú de 'Ortografía', que nos ofrece una lista de opciones. Para seleccionar una de ellas se lleva el cursor del menú a la línea correspondiente y se pulsa **[ENTR]**. LocoSpell se pone entonces a comparar la parte del documento especificada con la lista de palabras.

Si elegimos revisar todo el documento, no importa en qué posición se encuentre el cursor de texto, pues LocoSpell lo revisará desde el principio.

En cambio, si vamos a elegir la opción *De aquí en adelante*, antes de abrir el menú debemos asegurarnos de que el cursor de texto se encuentra por encima de la zona que queremos revisar.

Sesión 8

Corrección de la ortografía

Los usuarios de los procesadores de texto dedicamos gran parte del tiempo invertido en la preparación de documentos al aspecto más tedioso de este trabajo: comprobar una y otra vez que hemos detectado todos los errores, tanto ortográficos como mecanográficos. Además, de vez en cuando nos encontramos con una palabra de cuya ortografía no estamos completamente seguros; en esos casos nos vemos obligados a consultar un diccionario.

Pues bien, LocoScript 2 hace esa comprobación automáticamente mediante un subprograma llamado LocoSpell. Siempre que estemos editando un documento podemos hacer que LocoSpell se ponga a revisarlo.

LocoSpell detecta los errores comparando cada palabra del documento con un «diccionario» (concretamente, con la 'Proximity/Collins Linguibase'). Se trata de una lista de palabras almacenada en el fichero LOCOSPEL.DIC, que se encuentra en el grupo 7 del disco de arranque y en el grupo 0 de la unidad M. Este fichero es copiado automáticamente hacia la unidad M como parte del proceso de carga de LocoScript (lo que explica el mensaje 'Copiando A:LOCOSPEL.DIC' que aparece en la primera pantalla).

Puesta en marcha de LocoSpell

Para poder revisar un documento con LocoSpell tenemos que estar editándolo. Así pues, el primer paso es iniciar la edición del documento (v. Sesión 4).

Con el texto del documento en la pantalla del editor, para activar LocoSpell se pulsa **[7]**, tal como sugiere la tercera línea de información. De esta forma se abre el menú de 'Ortografía', que nos ofrece una lista de opciones. Para seleccionar una de ellas se lleva el cursor del menú a la línea correspondiente y se pulsa **[INTRO]**. LocoSpell se pone entonces a comparar la parte del documento especificada con la lista de palabras.

Si elegimos revisar todo el documento, no importa en qué posición se encuentre el cursor de texto, pues LocoSpell lo revisará desde el principio.

En cambio, si vamos a elegir la opción **De aquí en adelante**, antes de abrir el menú debemos asegurarnos de que el cursor de texto se encuentra por encima de la zona que queremos revisar.

Qué hacer cuando LocoSpell detecta un error

Cuando LocoSpell encuentra una palabra desconocida, es decir, una palabra que no está en el diccionario, resalta en 'video inverso' la palabra en cuestión y emite un menú.

La primera sección del menú muestra la palabra desconocida. La segunda sección sugiere la palabra que LocoSpell considera más parecida a la errónea.

Normalmente esa sugerencia habrá sido tomada del diccionario. Sin embargo, si ya ha detectado antes el mismo error, LocoSpell ofrece como sugerencia la palabra que hubiéramos elegido como correcta en la anterior ocasión. Si habíamos dado la palabra por buena, LocoSpell sugiere esa misma palabra.

Aceptar la palabra sugerida

La última sección del menú contiene una lista de opciones. Para elegir **Usar palabra sugerida** basta con pulsar **[INTRO]**, pues el cursor ya está en esa línea. LocoSpell realiza entonces la sustitución y continúa revisando el documento.

Nota. LocoSpell respeta en lo posible la combinación de mayúsculas y minúsculas que hubiera en la palabra original. Por ejemplo, si la primera letra de la palabra original era mayúscula, también lo será la de la palabra sugerida.

Usar la sugerencia y luego editar

Si la palabra que LocoSpell sugiere es mejor que la original, pero no totalmente correcta, podemos elegir la opción **Sustituir y luego editar**. En este caso, LocoSpell realiza la sustitución y, en vez de seguir revisando, resalta la nueva palabra y espera hasta que la editemos. El cursor se queda al final de la palabra; podemos hacerlo retroceder (con **[←]**) hasta el principio, pero no más allá.

Una vez hecha la modificación, se pulsa **[INTRO]**. LocoSpell vuelve a comprobar la palabra y continúa con las siguientes. Si la palabra, tal como la hemos dejado, no figura en el diccionario, LocoSpell se detiene inmediatamente. Entonces podemos editar de nuevo la palabra, o bien incorporarla a nuestro diccionario personal (según explicaremos más adelante).

Corregir la palabra «a mano»

A veces la sugerencia que hace LocoSpell no se parece nada a la palabra correcta. En tales casos es preferible corregir directamente la palabra errónea en el documento. Para ello se elige la opción **Editar esta palabra**.

LocoSpell ofrece la palabra resaltada y con el cursor al final. Para mover el cursor se utiliza las teclas **[←]** y **[→]**. Se puede borrar letras con **[BORR→]** y **[←BORR]**. Una vez realizada la corrección, se pulsa **[INTRO]**.

Acceptar la palabra como válida

En ocasiones la palabra en la que se detiene LocoSpell no es errónea, sino que simplemente no figura en el diccionario, posiblemente porque se trata de un nombre propio, de un término científico, etc.

En esta situación podemos simplemente pedir a LocoSpell que ignore la palabra y continúe revisando (opción **Ignorar esta palabra**).

También podemos marcarla como válida, de modo que la próxima vez que revisemos la ortografía de este documento LocoSpell no vuelva a detenerse en ella. La opción que necesitamos para conseguir este efecto es **Marcar palabra como correcta**.

Añadir la palabra al diccionario de usuario

La tercera posibilidad, cuando LocoSpell detecta como errónea una palabra correcta, es añadirla al *diccionario personal* o *diccionario de usuario*.

El diccionario personal es una lista en la que usted puede almacenar las palabras específicas de sus documentos (su propio nombre, las señas, el nombre de la empresa, los términos técnicos utilizados en una actividad profesional concreta, etc.). Los diccionarios personales son un complemento del 'diccionario de sistema' suministrado con LocoSpell. En efecto, si existe el diccionario personal, LocoSpell busca las palabras en el diccionario de sistema y en el personal.

Para añadir al diccionario personal la palabra en la que se ha detenido LocoSpell, se elige la opción **Añadir al dicc. de usuario**. LocoSpell pone esta palabra en una lista interna provisional, junto con todas las demás que hayamos seleccionado de esta manera, y no la incorporará al diccionario de usuario mientras no termine de revisar el documento.

Puesto que LocoScript ya conoce la palabra, no la considerará incorrecta si vuelve a encontrarla en el documento.

Nota. La lista provisional tiene una capacidad limitada, así que es posible que se llene antes de que LocoSpell termine de revisar el documento. Si tal cosa ocurre, LocoSpell muestra un menú de salida para preguntar si queremos transferir las palabras al diccionario de usuario o bien abandonarlas. Cualquiera que sea la opción que elijamos, LocoSpell abre una nueva lista, en la que irá almacenando palabras hasta que vuelva a llenarse o hasta que llegue al final del documento.

Al final de la revisión

Cuando LocoSpell llega al final del documento emite un mensaje en el que, entre otras cosas, da el número de palabras que ha revisado. Al contar las palabras ha tenido en cuenta los cambios introducidos, de manera que si hemos dividido una palabra en dos al corregirla, LocoSpell la ha contado como dos palabras. El mensaje indica también cuántas palabras hemos seleccionado para añadirlas al diccionario personal. Si no hemos seleccionado ninguna, simplemente da la opción **OK**. Pulsando **INTRO** se vuelve entonces al editor.

Actualización del diccionario de usuario

Si durante la sesión de revisión hemos seleccionado alguna palabra para añadirla al diccionario personal, ahora tenemos que decidir si verdaderamente queremos actualizar el diccionario. El menú de salida da las opciones de actualizar o no modificar el diccionario.

El diccionario de usuario que actualiza LocoSpell en esta operación es un fichero denominado PERSONAL.DIC que se encuentra en el grupo 0 de la unidad M. Este fichero había sido copiado desde el grupo 7 del disco de arranque durante el proceso de carga de LocoScript. Para conservar la nueva versión del diccionario tenemos que copiar el fichero en sentido inverso, de la unidad A al disco de arranque (v. Sesión 7).

Mantenimiento del diccionario de usuario

Si añadimos accidentalmente una palabra incorrecta al diccionario personal, podemos eliminarla usando la opción **Mant. diccionario usuario** del menú de 'Ortografía'.

LocoSpell muestra el principio del diccionario en la pantalla. (Si LocoSpell no encuentra el fichero PERSONAL.DIC en los discos, supone que está vacío.)

El cursor estará en la primera línea del menú, por encima de la lista. Pulse para hacer bajar el cursor a la lista. Con y puede poner el cursor sobre cualquier palabra. Si no ve la palabra que busca al principio de la lista, siga pulsando .

Una vez colocado el cursor en la palabra que sobra, pulse . La palabra es transferida a la primera línea del menú. Pulse o para subir también el cursor. Para borrarla definitivamente, pulse otra vez .

Si lo que desea es corregir una palabra, puede hacerlo después de transferirla a la primera línea. Pulsando volverá a introducirla en la lista.

Para añadir una palabra nueva al diccionario se la escribe en la primera línea del menú y se pulsa .

Cuando haya terminado de hacer los cambios, pulse . LocoSpell emite un menú de salida en el que indica cuántas palabras hemos añadido o suprimido y da la opción de confirmar o abandonar estas modificaciones.

Si actualiza el diccionario en la unidad M, no se olvide de copiar la nueva versión en el disco de arranque.

Etapa 2. Refinamientos

Comprobación de una palabra aislada

Cuando estamos introduciendo el texto de un documento a veces dudamos de cuál es la ortografía correcta de una palabra concreta. También en tales casos puede ayudarnos LocoSpell.

Escriba la palabra en cuestión lo más completa posible, al menos las dos o tres primeras letras. Luego, sin mover el cursor, pulse la tecla **[CORR ORTOG]**, que se encuentra en el centro del grupo de teclas del cursor, o bien abra el menú de 'Ortografía' y elija la opción **Sólo esta palabra**.

LocoSpell resalta la palabra y se pone a buscarla en el diccionario. Si no es correcta tal como usted la ha escrito, da una lista con las palabras más parecidas; si ve en la lista la palabra que desea, lleve el cursor del menú hasta ella y pulse **[INTRO]**.

Si en la lista no está la palabra en que usted estaba pensando, quizá se deba a que no ha escrito bien las primeras letras; pulse **[CAN]** y pruebe de nuevo. También es posible que la palabra no figure en el diccionario.

Mensaje de 'disco lleno' en LocoSpell

Cuando se está revisando la ortografía de un documento es posible que se agote el espacio libre, tanto en el disquete como en la unidad M. LocoScript avisa mediante un recuadro de alerta en el que podemos elegir entre ir al gestor de discos o cancelar la operación. En la Sesión 19 daremos la descripción completa de este mensaje. Por ahora, si no quiere perder el trabajo de revisión efectuado hasta el momento, haga lo siguiente:

Observe en el recuadro de alerta cuál es la unidad de disco afectada y seleccione la opción **Ir al gestor de discos**. Cuando pulse **[INTRO]**, LocoScript mostrará la pantalla del gestor de discos, en la que usted puede borrar algún documento de la unidad que se ha llenado, o bien trasladar documentos a otra unidad.

Cuando crea que ha liberado suficiente espacio, pulse **[SAL]**. Si todavía hace falta más espacio (o si usted lo ha liberado en la unidad equivocada), el recuadro vuelve a aparecer inmediatamente para darle una nueva oportunidad de resolver el problema.

Interrupción de LocoSpell

Para interrumpir la revisión de la ortografía se hace lo siguiente:

- si hay un menú en la pantalla, se pulsa **[CAN]** (posiblemente dos veces);
- si no hay ningún menú, se pulsa **[STOP]**, se espera hasta que aparezca un mensaje en la pantalla y se vuelve a pulsar **[STOP]**.

LocoSpell emite entonces su menú de salida habitual. Elija la opción que le convenga y pulse **[INTRO]**.

Resumen de la sesión

En esta sesión hemos visto:

- cómo revisar la ortografía de un documento con LocoSpell;
- qué podemos hacer cuando LocoSpell detecta una palabra desconocida;
- cómo informar a LocoSpell de que la palabra sí es correcta;
- cómo añadir palabras al diccionario de usuario;
- cómo eliminar palabras del diccionario de usuario;
- cómo comprobar la ortografía de una palabra aislada cuando estamos introduciendo el texto de un documento.

Éstas son sólo algunas de las numerosas funciones de LocoSpell. Si desea más información, en particular sobre la forma de crear y usar diccionarios especiales, puede consultar el 'Manual de referencia de LocoScript 2'.

Sesión 9

Etapa 2. Refinamientos

Sangrado, centrado y justificación

En lo que llevamos de Curso hemos aprendido a introducir texto en los documentos y a modificar el texto introducido, y también hemos visto cómo LocoScript siempre mantiene los documentos perfectamente ajustados.

Pero todo esto es solamente una de las formas en que LocoScript puede procesar el texto. En esta sesión vamos a examinar otros recursos que LocoScript nos ofrece para dar a nuestros documentos un aire más profesional:

- sangrado de líneas y párrafos
- centrado y alineación a la derecha de líneas sueltas
- justificación de los párrafos (o sea, alineación del texto por ambos márgenes, izquierdo y derecho)

El documento con el que vamos a trabajar se llama TABS.HI y está almacenado en el grupo (EJEMPLOS) del disco de arranque diario. Por lo tanto, antes de nada, seleccione ese documento con el cursor de ficheros y ábralo para editarlo. (La forma de hacerlo está explicada en la Sesión 5.)

Sangrado de líneas y párrafos

El *sangrado* consiste en empezar las líneas más a la derecha que el resto del texto. La *sangría* es la distancia que se deja desde el margen izquierdo hasta el principio de la línea. Según a qué líneas se aplique el sangrado, se puede conseguir los siguientes efectos:

- párrafo alemán: no sangría en ninguna línea;
- párrafo normal: sangría en la primera línea;
- párrafo sangrado: sangría en todas las líneas;
- párrafos etiquetados: por ejemplo, numerados con 1), 2), 3), etc.

Sangrado de la primera línea: párrafo normal

Esta es la forma más sencilla posible de sangrar los párrafos.

El primer paso es llevar el cursor de texto al principio del párrafo que se quiere sangrar. Por ejemplo, coloque el cursor al principio del primer párrafo. Luego simplemente pulse la tecla **[TAB]**.

Tecla TAB



Sesión 9

Sangrado, centrado y justificación

En lo que llevamos de Curso hemos aprendido a introducir texto en los documentos y a modificar el texto introducido, y también hemos visto cómo LocoScript siempre mantiene los documentos perfectamente ajustados.

Pero todo esto es solamente una de las formas en que LocoScript puede procesar el texto. En esta sesión vamos a examinar otros recursos que LocoScript nos ofrece para dar a nuestros documentos un aire más profesional:

- sangrado de líneas y párrafos
- centrado y alineación a la derecha de líneas sueltas
- justificación de los párrafos (o sea, alineación del texto por ambos márgenes, izquierdo y derecho)

El documento con el que vamos a trabajar se llama TABS.EJ y está almacenado en el grupo 1 (EJEMPLOS) del disco de arranque diario. Por lo tanto, antes de nada, seleccione ese documento con el cursor de ficheros y ábralo para editarlo. (La forma de hacerlo está explicada en la Sesión 5.)

Sangrado de líneas y párrafos

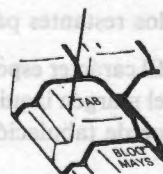
El *sangrado* consiste en empezar las líneas más a la derecha que el resto del texto. La *sangría* es la distancia que se deja desde el margen izquierdo hasta el principio de la línea. Según a qué líneas se aplique el sangrado, se puede conseguir los siguientes efectos:

- párrafo alemán: sin sangría en ninguna línea;
- párrafo normal: sangría en la primera línea;
- párrafo sangrado: sangría en todas las líneas;
- párrafos «etiquetados»: por ejemplo, numerados con 1), 2), 3), etc.

Sangrado de la primera línea: párrafo normal

Ésta es la forma más sencilla posible de sangrar los párrafos.

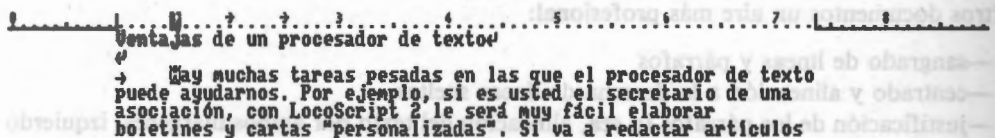
El primer paso es llevar el cursor de texto al principio del párrafo que se quiera sangrar. Por ejemplo, coloque el cursor al principio del primer párrafo. Luego simplemente pulse la tecla **TAB**.



Observe que inmediatamente ha aparecido el símbolo → al principio de la línea nueva, insertado por encima de la primera línea del párrafo. Si ahora pulsa [JUST], verá cómo LocoScript reajusta el párrafo desplazando hacia la derecha los caracteres de la primera línea.

El carácter especial que hemos insertado es un *tabulador ordinario*. Su efecto es similar al de pulsar la tecla de tabulación en una máquina de escribir. Al igual que el ←, este símbolo no producirá ningún carácter cuando imprimamos el documento, sino que indica en la pantalla dónde estaba el cursor cuando pulsamos la tecla [TAB]. Mediante el menú de 'Opciones' (☰; v. Sesión 5) podemos controlar si los signos de este tipo deben ser visibles u ocultos.

Si observa la regla de formato que está al principio de la pantalla, verá que el primer carácter de la línea ha quedado alineado en vertical con el primer símbolo → de los tres que hay en la regla. Ese símbolo marca el primer *tope de tabulación*.



Pulse otra vez [TAB]. LocoScript ha insertado otro tabulador ordinario en el documento. Cuando reajuste el párrafo, comprobará que la primera línea ha quedado sangrada hasta el segundo tope de tabulación, que está marcado por otro ← en la regla de formato.

La inserción de estos tabuladores afecta a la primera línea del párrafo actual, no a las restantes, ni tampoco a los demás párrafos del documento. Compruébelo pulsando la tecla [PAG]. (Como recordará, al pulsar [PAG] obligamos a LocoScript a reajustar todo el texto hasta el final de la página.)

Sangrado de párrafos enteros

Para sangrar un párrafo entero se empieza por poner el cursor de texto sobre su primer carácter. A continuación hay que pulsar la tecla [TAB], pero en esta ocasión combinándola con [ALT].

Lleve el cursor al principio del segundo párrafo, pulse la tecla [ALT] y, antes de soltarla, pulse también [TAB]. LocoScript inserta otro símbolo especial, ⇨, al principio de la línea. Pulse [PAG] para comprobar el efecto que ha producido la inserción de este carácter.

No sólo se han desplazado hacia la derecha los caracteres de la primera línea, sino que todas las demás líneas del párrafo empiezan ahora en el primer tope de tabulación. Sin embargo, los restantes párrafos del documento no resultan afectados.

El carácter especial que hemos insertado es un *tabulador de sangrado*. Su efecto es redefinir el margen izquierdo para todas las líneas siguientes del mismo párrafo, trasladándolo al tope de tabulación al que «apunta» el ⇨.

pequeños cambios en una copia del anterior.»

» Con LocoScript 2 las posibilidades de revisar el texto son casi ilimitadas, hasta el punto de que, si nos dejamos llevar por el afán de perfección, es posible que nunca nos decidamos a imprimir el documento.»

» Por otra parte, en cualquier momento podemos grabar en disco el contenido de la memoria. Esto representa que:»

En ocasiones se desea trasladar el margen izquierdo, no al primer tope de tabulación, sino a alguno posterior. De los varios tabuladores que serán necesarios, el último tiene que ser un ⇨, pero los anteriores pueden ser → o ⇨. Para comprobarlo, lleve el cursor a la primera letra del primer párrafo (o sea, a continuación de los dos tabuladores ordinarios); pulse **ALT TAB** para insertar un tabulador de sangrado. Finalmente, pulse **JUST** para reajustar el párrafo. Observe que ahora todos los principios de línea han sido desplazados al tercer tope de tabulación.

Párrafos «etiquetados»

La idea consiste en dejar la «etiqueta» pegada al margen izquierdo y desplazar todo el resto del párrafo hacia la derecha. Parece complicado, pero no lo es más que sangrar el párrafo entero.

Para ilustrar el procedimiento, vamos a sangrar de esta forma el cuarto párrafo, que ya está numerado.

Lleve el cursor al principio del texto, tras la «etiqueta» (que en este caso es '1.'). A continuación inserte un tabulador de sangrar; o sea, pulse **ALT TAB**. Luego reajuste el párrafo (con **JUST**) y observe cómo el resto del párrafo ha quedado alineado con el primer tope de tabulación.

» Por otra parte, en cualquier momento podemos grabar en disco el contenido de la memoria. Esto representa que:»

1. » Podemos suspender y reanudar el trabajo con un documento cuando nos venga bien, no necesariamente al final de una página (que es lo que tendríamos que hacer si utilizáramos una máquina de escribir).»

También en este caso, el margen izquierdo ha quedado redefinido en la posición a la que apuntaba el ⇨.

Nota. Para estos ejemplos hemos usado los topes de tabulación que están predefinidos en la regla de formato del documento. En la Sesión 12 veremos cómo se modifica la posición de los topes de tabulación y cómo se define otros nuevos.

Alineación de líneas sueltas

Normalmente, LocoScript alinea el texto a la izquierda, o sea, coloca las líneas de modo que queden pegadas al margen izquierdo. Sin embargo, en ocasiones necesitaremos, por ejemplo, centrar un título o alinear una fecha a la derecha.

Las posibilidades son:

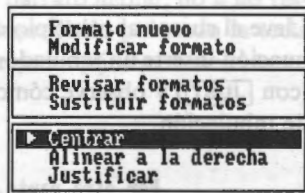
- alinear la línea a la izquierda;
- centrar la línea entre los márgenes izquierdo y derecho;
- alinear la línea a la derecha (haciendo que el último carácter quede pegado al margen derecho);
- combinar los tres efectos anteriores: alinear a la izquierda parte de la línea, centrar otra parte y alinear el resto a la derecha.

Para centrar y alinear textos a la derecha necesitamos dos opciones del menú de 'Formato' (o, lo que es más rápido para los usuarios expertos, pulsar un par de teclas, según veremos en la sesión siguiente).

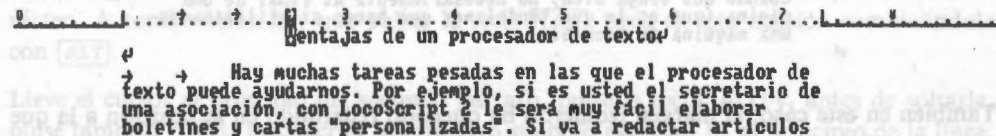
Centrado de una línea

Para centrar una línea se pone el cursor de texto sobre su primer carácter y se le ordena a LocoScript que la centre.

Por ejemplo, la primera línea de nuestro documento es un título. Para centrarlo entre los márgenes de la página, lleve el cursor a la primera letra (o sea, a la V de **V**entajas). A continuación pulse **[F2]** para abrir el menú de 'Formato'.



Ahora seleccione la opción **Centrar** y pulse **[INTRO]**. LocoScript desplaza instantáneamente la línea de texto y la deja perfectamente centrada entre los márgenes.



La opción **Centrar** sólo afecta a líneas sueltas. Veamos qué ocurre si la aplicamos a la primera línea de un párrafo: lleve el cursor a la primera letra del último párrafo, pulse **[F2]**, seleccione **Centrar** y pulse **[INTRO]**. Luego pulse **[JUST]** para reajustar el párrafo. Como puede ver, sólo la primera línea ha quedado centrada.

Alineación de una línea a la derecha

Para alinear una línea a la derecha se actúa igual que para centrarla; o sea, se pone el cursor de texto sobre su primer carácter y se le da a LocoScript la orden oportuna.

Como ejemplo vamos a alinear a la derecha el nombre que hay al final del documento TABS.EJ.

Ponga el cursor de texto sobre la J de Juan. Pulse **F2** para abrir el menú de 'Formato', seleccione la opción **Alinear a la derecha** y pulse **INTRO**. LocoScript desplaza la línea hacia la derecha inmediatamente. Observe cómo la a final de García está en contacto con el margen derecho.

Al igual que el centrado de líneas, la alineación a la derecha sólo afecta a la línea actual.

Alineación de diferentes partes de una misma línea

Aparte de centrar y alinear líneas completas, también podemos controlar la posición de trozos de la línea para conseguir efectos del siguiente estilo:

Autor	Título	P.V.P.
--------------	---------------	---------------

El procedimiento consiste en llevar el cursor a la primera letra del trozo que queremos centrar y ordenarle a LocoScript que centre todo el resto de la línea. Después ponemos el cursor sobre la primera letra del trozo que queremos alinear a la derecha y damos la orden de **Alinear a la derecha**.

Otras combinaciones posibles son alinear un trozo a la izquierda y otro a la derecha, o alinear un trozo a la izquierda y centrar el resto. Lo que no producirá ningún efecto útil es decirle a LocoScript que alinee a la derecha un texto y luego que centre parte de ese texto.

Nota. Una vez que le decimos a LocoScript que centre o alinee a la derecha una línea, o que sangre un párrafo, recuerda la orden y vuelve a ejecutarla siempre que sea necesario (por ejemplo, si corregimos el texto). No se puede decir lo mismo de otros programas de proceso de texto.

Justificación del texto

El último refinamiento que vamos a estudiar en esta sesión es la *justificación*. Un párrafo está justificado cuando los espacios entre las palabras son tales que el texto queda alineado por ambos márgenes. La justificación le da al texto un aspecto muy profesional, aunque sólo sea por el hecho de que es un efecto imposible de conseguir en las máquinas de escribir. La mayor parte del texto de este manual está justificado.

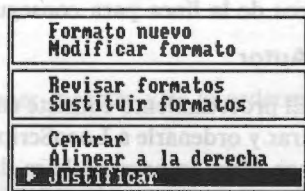
Texto justificado

Un párrafo está justificado cuando los espacios entre las palabras son tales que el texto queda alineado por ambos márgenes. La justificación le da al texto un aspecto muy profesional, aunque sólo sea por el hecho de que es un efecto imposible de conseguir en las máquinas de escribir.

De momento, todo el texto del documento de ejemplo está sin justificar; o sea, tiene el borde derecho irregular. Supongamos que es así como nos interesa dejar el primer párrafo y el último, y que en cambio queremos justificar todo el texto comprendido entre ellos. La orden que necesitamos está disponible a través del menú de 'Formato'; usted seguramente ya se ha fijado en la opción **Justificar** cuando abrió antes este menú para centrar y alinear texto a la derecha.

Lleve el cursor al principio del texto que desea justificar; en este caso, al principio del segundo párrafo. Pulse **[F2]** para abrir el menú de 'Formato'.

Traslade el cursor del menú (y por consiguiente la flecha) a la línea de **Justificar** y pulse **[INTRO]**. Vaya bajando con el cursor de texto y observe cómo LocoScript justifica las líneas de cada párrafo en cuanto usted rebasa su final y entra en el párrafo siguiente. Deje el cursor en el principio del último párrafo y pulse **[F2]**. El menú de 'Formato' es ahora algo distinto, porque en lugar de **Justificar** ofrece la opción **No justificar**.



Lleve el cursor del menú a la línea de **No justificar** y pulse **[INTRO]**. A continuación pulse **[PAG]** para forzar a LocoScript a reajustar el resto de la página. Observe que el último párrafo ha quedado sin justificar.

- Para concluir esta sesión, pulse **[SAL]** y elija la opción **Abandonar edición**. De esta manera conservará intacto el documento con el que ha estado trabajando, lo cual le vendrá bien si alguna vez decide repasar esta sesión.

Resumen de la sesión

En esta sesión hemos visto:

- cómo sangrar la primera línea de un párrafo;
- cómo sangrar un párrafo entero;
- cómo obtener párrafos «etiquetados»;
- cómo centrar una línea entre los márgenes y cómo alinearla a la derecha;
- cómo justificar el texto.

Sesión 10

Realce de palabras y frases

LocoScript permite realzar palabras, frases, títulos, etc., de varias formas. Por ejemplo, podemos destacar en negrita palabras importantes, subrayar palabras o frases, escribir en cursiva palabras extranjeras y poner superíndices o subíndices para llamadas a notas de pie de página o en fórmulas matemáticas o químicas.

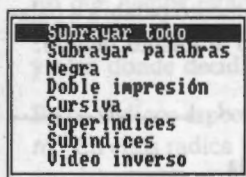
En esta sesión vamos a describir los recursos de que disponemos en LocoScript para realzar partes del texto.

El documento que vamos a editar es INFOPCW1, que está almacenado en el grupo 1 (EJEMPLOS) del disco de arranque diario. Por lo tanto, antes de nada, seleccione ese documento con el cursor de ficheros y ábralo para editarlo. (La forma de hacerlo está explicada en la Sesión 5.)

El menú de 'Estilo'

Empezaremos por estudiar los efectos que podemos conseguir mediante las opciones de uno de los menús de LocoScript: el menú de 'Estilo'. Para abrirlo se pulsa **[F3]**. (La tercera línea de información nos recuerda qué teclas debemos pulsar para activar los menús actualmente disponibles.)

Pulse **[F3]** y podrá ver el siguiente menú:



Las opciones de este menú (**Subrayar palabras, Negra, Cursiva, etc.**) son justamente las herramientas que necesitamos para realzar palabras y frases. Hay un par de opciones cuyo resultado quizá no sea obvio: **Doble impresión** y **Video inverso**.

Doble impresión hace que la impresora escriba cada carácter dos veces (en el mismo sitio). El resultado es muy parecido al de imprimir en negra; de hecho, en muchas impresoras no hay ninguna diferencia entre ambos.

Video inverso hace que los caracteres aparezcan en la pantalla en «negativo», pero no afecta a la forma en que la impresora los escribe.

Cuando haya terminado de observar este menú, pulse **[CAN]**. (Ya sabe que pulsando **[CAN]** se abandona el menú que se tiene abierto.)

Vamos a explicar cómo se utiliza este menú para subrayar el título.

Haga bajar el cursor de texto un par de párrafos más; LocoScript ha subrayado bastante más texto de lo que en principio deseábamos. De hecho, si llevamos el cursor al final del documento (v.g., pulsando **DOC**), todo él quedará subrayado. ¿Por qué ocurre esto?

La respuesta es muy sencilla: cuando estábamos al principio del documento le ordenamos a LocoScript que activara la función de «subrayado», pero luego no le hemos dicho en qué lugar tenía que desactivarla. Así pues, ponga el cursor de texto inmediatamente detrás del último carácter del título.

Ahora pulse **F3**. Vuelve a aparecer el menú de 'Estilo', pero esta vez la línea de **Subrayar todo** está marcada con un **◆**, lo que indica que esta opción está activada.

Para desactivar el subrayado en este punto, asegúrese de que el cursor del menú está en la línea de **Subrayar todo** y pulse, o bien **□**, o bien la barra espaciadora. LocoScript borra el **◆** para indicar que la opción queda desactivada.

Pulse **INTRO** para informar a LocoScript de que todas las opciones se encuentran en la situación deseada y volver al editor.

Veamos qué efecto ha producido la desactivación del subrayado. Pulse **PAG** para forzar a LocoScript a que reajuste hasta el final de la página. Luego pulse **ALT PAG** para volver al principio. Observe que, tal como queríamos, sólo está subrayado el título.

Vamos a ver una propiedad de este menú (que observaremos también en el menú de 'Tamaño' cuando lo abramos en la sesión siguiente): lleve el cursor de texto a cualquier carácter del título y abra otra vez el menú de 'Estilo'. El **◆** vuelve a aparecer a la izquierda de **Subrayar todo**. La explicación es que este menú, como todos los menús de situación, indica cuál es el estado de las diversas opciones en la posición actual del cursor.

Códigos inmersos en el documento

Lo que hemos estado haciendo al jugar con las opciones del menú de 'Estilo' es insertar en el documento ciertos códigos especiales: uno en el sitio en que activamos el subrayado y otro donde decidimos desactivarlo.

Estos códigos especiales (y otros análogos) son los denominados *códigos de proceso de texto*. En ellos radica la gran potencia de LocoScript. Cada código le indica a LocoScript cómo debe tratar el texto que viene a continuación, tanto en lo referente a estilo de letra como en cuanto a colocación del texto en la página. El control que podemos ejercer sobre el aspecto final del documento se basa en decidir qué códigos queremos insertar y dónde.

Estos códigos de control normalmente no son visibles en la pantalla. Además, en la impresora sólo son apreciables sus efectos, no los códigos en sí. Sin embargo, podemos hacer que LocoScript los muestre en la pantalla activando la opción **Códigos** en el menú de 'Opciones' (el mismo que usamos en la Sesión 5 para exhibir los huecos y los espacios).

Pulse **F8** para invocar el menú de 'Opciones'. El cursor del menú ya está en la línea de la opción que necesitamos ahora: **Códigos**. Active esta opción pulsando **+**. Finalmente pulse **INTRO** y verá que la pantalla cambia a:

```
-----1-----2-----3-----4-----5-----6-----7-----8-----9-----
(+subRT)Componentes del PCN(-subRT)
El PCN consta de tres componentes obvios: el monitor (con la
pantalla y las unidades de disco), el teclado y la impresora, y
uno oculto: el procesador, que es el que realiza todo el
trabajo de cálculo (por ejemplo, ecuaciones tales como x=x1+b2)
y proceso de la información.
```

Los códigos que insertamos antes con la ayuda del menú de 'Estilo' son visibles en forma de una abreviatura: **(+subRT)** para el de activar el subrayado y **(-subRT)** para el de desactivarlo. Observe que el texto de la primera línea está desplazado hacia la derecha. LocoScript ha tenido que hacerlo para poder mostrar los códigos; pero este efecto sólo se produce en la pantalla, porque el texto seguirá en su sitio, junto al margen izquierdo, cuando imprimamos el documento.

Nota. **(+subRT)** y **(-subRT)** son sólo una representación de los códigos; usted no puede insertar esos códigos en el documento escribiendo **(+subRT)** o **(-subRT)**. (Si hay una forma de insertar los códigos sin necesidad de pasar por el menú, como veremos más adelante.) Los códigos de control son para LocoScript un sólo carácter. En particular, para borrarlos basta con pulsar **BORR→** o **←BORR** una sola vez, tanto si son visibles como si están ocultos.

• Practique un poco con las opciones del menú de 'Estilo', activando y desactivando **Negra**, **Doble Impresión**, **Cursiva** y **Video Inverso**. Recuerde que el procedimiento consiste en:

- llevar al cursor de texto al lugar escogido;
- pulsar **F3**;
- poner el cursor del menú sobre la línea de la opción cuyo estado se desee modificar;
- pulsar **+** para activar la opción; pulsar **-** para desactivarla; o bien pulsar la barra espaciadora para cambiar su estado, cualquiera que éste sea;
- cuando todas las opciones se encuentren en el estado deseado, pulsar **INTRO**.

Nota. El efecto de **Negra**, **Doble impresión** y **Cursiva** nunca es visible en la pantalla, sino solamente en la impresora. Al contrario, el efecto de **Video inverso** sólo es visible en la pantalla, no en la impresora.

Observe los códigos que LocoScript inserta en el texto cuando cambiamos el estado de alguna opción: un código **(+...)** para cada opción activada y un código **(-...)** para cada opción desactivada.

Ahora desactive la opción **Códigos** en el menú de 'Opciones'. (Si no está seguro de saber cómo hacerlo, consulte la Sesión 5.) Todos los códigos que había insertado han quedado ocultos. Sigue siendo evidente qué partes del texto están subrayadas o en video inverso, pero ya no basta con mirar al texto para saber cuáles están en negra, cursiva o doble impresión. Aun así, podemos averiguar fácilmente qué opciones están activadas en la posición

del cursor sin más que fijarnos en la segunda línea de información, donde LocoScript muestra los mensajes 'Negra', 'Doble' o 'Cursiva', según corresponda.

Cuando se va a insertar códigos de control en el documento, es buena idea trabajar con la opción **Códigos** activada. De esa forma es más fácil determinar a qué partes del texto afecta cada estilo.

Nota. El estilo de los caracteres impresos no depende solamente de los códigos de control que hayamos insertado en el documento, sino también de la impresora. En particular, la impresora del PCW9512 (lo mismo que todas las de margarita) no puede imprimir en cursiva, a menos que la margarita que se está usando tenga los caracteres con ese diseño.

Los menús de 'Activar' y 'Desactivar'

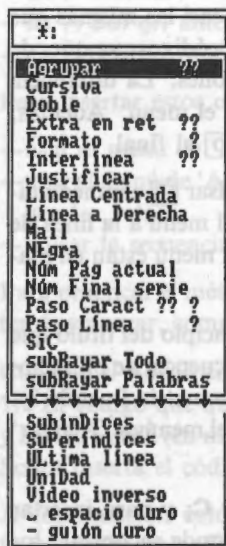
Una vía alternativa para introducir estos códigos de control es usar dos menús especiales: el de 'Activar' y el de 'Desactivar'.

El menú de 'Desactivar' se utiliza para insertar los códigos que empiezan por el signo -, tales como (-subRT).

El menú de 'Activar' se utiliza para insertar los códigos que empiezan por el signo +, tales como (+subRT), y también para ciertos códigos que no van precedidos del + ni del -.

Para ilustrar sobre el terreno la utilización de estos menús vamos a subrayar el título **Dispositivos**; o sea, a insertar un código (+subRT) antes de la **D** y un código (-subRT) después de la **s** final.

Lleve el cursor de texto a la **D** de **Dispositivos**. Pulse **[+]** (porque vamos a activar una función) y espere un poco. Al cabo de un par de segundos aparece en la pantalla el menú de 'Activar'.



Este menú es tan largo que no cabe en la pantalla. (Las flechas del borde inferior indican que el menú continúa por abajo.) Para ver las restantes opciones pulse unas cuantas veces la tecla **[↓]**. Las líneas «ruedan» hacia arriba hasta que todas las opciones han sido exhibidas. Para volver al principio del menú, pulse **[↑]** las veces necesarias.

Hay dos formas de seleccionar la opción **subRayar Todo**. Una consiste en trasladar el cursor del menú a la línea de la opción pulsando las teclas **[↓]** y **[↑]**. La otra consiste en pulsar **RT** (o **rt**), es decir, las letras que están en mayúsculas en el nombre de la opción. Al pulsar la **R** el menú se encoge y sólo muestra las opciones compatibles con la 'R'. Al pulsar luego la **T** el menú se reduce a la línea de **subRayar Todo**. Cualquiera que sea la forma elegida, pulse **[INTRO]** cuando el cursor del menú esté en la línea de esta opción. LocoScript borra entonces el menú e inserta el código **(+subRT)** en el documento.



Ahora ponga el cursor al final del título, inmediatamente detrás de la **s** final de **Dispositivos**. Pulse y espere hasta que aparezca el menú de 'Desactivar'.

Este menú funciona exactamente igual que el de 'Activar'. La opción que necesitamos es **subRayar** (el código que inserta esta opción desactiva los dos tipos de subrayado). Como la única letra que está en mayúsculas es la 'R', basta con pulsar **R** para preseleccionar la opción. Hágalo y luego pulse **INTRO**. LocoScript borra entonces el menú e inserta el código **(-subRT)** en el documento. La palabra comprendida entre los dos códigos ha quedado subrayada.

- Siga probando estos menús para insertar códigos de proceso de texto. Por ahora límitese a las opciones **Cursiva**, **Doble**, **Justificar**, **Línea Centrada**, **Línea a Derecha**, **NEgra**, **subRayar Todo**, **subRayar Palabras** y **Video Inverso**. (Nota. La opción **subRayar** del menú de 'Desactivar' cancela el efecto de las dos opciones de subrayado del menú de 'Activar': **subRayar Todo** y **subRayar Palabras**.) Observe que los códigos de centrar y de alinear a la derecha son **(LInCentr)** y **(LInDer)**. No van precedidos de los signos + ni - porque, dado que estas instrucciones sólo afectan a una línea, no es necesario desactivarlas.

Inserción de códigos sin pasar por los menús

La última forma de insertar códigos en los documentos es pulsar ciertas secuencias especiales de teclas, gracias a las cuales nos evitamos el paso por los menús.

En realidad, las teclas que hay que pulsar por este procedimiento son casi las mismas que cuando usamos los menús de 'Activar' y 'Desactivar' para insertar los códigos, ya que, de hecho, los menús no son más que una representación de esas pulsaciones. La diferencia consiste en que ahora pulsamos las teclas sin esperar a que aparezca el menú. Además, puesto que el menú no llega a aparecer, no es necesario pulsar **INTRO** al final.

Así pues, para insertar un código de tipo (+...), lo que haremos es pulsar e inmediatamente después las letras que necesitaríamos para trasladar el cursor del menú a la línea de la opción deseada en el menú de 'Activar'; es decir, las letras que en el menú están en mayúsculas.

Para observar este sistema en la práctica, lleve el cursor de texto al principio del título que hemos subrayado antes; pulse y luego **LD** con cierta rapidez. Esta secuencia de pulsaciones ha insertado el código de alinear a la derecha, **(LInDer)**, y en consecuencia LocoScript ha desplazado la línea inmediatamente. (La opción correspondiente en el menú de 'Activar' está escrita con la 'L' y la 'D' mayúsculas: **Línea a Derecha**.)

Análogamente, para insertar el código **(+Cursiva)** pulsaríamos y **C**; y para insertar **(-Doble)** pulsaríamos y **D**. Ahora retroceda a la página anterior, donde encontrará los

Sesión 11

menús de 'Activar' y 'Desactivar', y practique la introducción de códigos por este procedimiento.

Si se pierde, lo único que tiene que hacer es esperar un momento hasta que aparezca la parte del menú que concuerda con las teclas que ha pulsado. Entonces verá qué letras necesita para completar la selección. Sin embargo, como ha dejado que apareciera el menú, tendrá que pulsar **INTRO** para terminar de insertar el código.

Nota. Si pulsa una tecla equivocada, la forma de reparar el error depende de las circunstancias:

- si el ordenador ha emitido un pitido, pulse la tecla correcta;
- si ha insertado un código no deseado, pulse **←BORR** y vuelva a empezar;
- si no ha ocurrido ninguna de estas dos cosas, pulse **←BORR** y luego la tecla correcta.

Subíndices y superíndices

Para concluir esta sesión vamos a estudiar dos opciones del menú de 'Estilo' que habíamos pasado por alto: los subíndices y los superíndices. Son caracteres que la impresora escribirá más altos o más bajos que los demás; se los utiliza, por ejemplo, para hacer llamadas a notas de pie de página ⁽¹⁾, o en fórmulas matemáticas o químicas: H_2O .

En la penúltima línea del primer párrafo tenemos una ecuación matemática. Actualmente tiene la forma $x=x_1+b_2$, y queremos darle la forma correcta: $x=x_1+b^2$. El 1 debería ser un subíndice (o sea, estar más bajo que el resto del texto), mientras que el 2 debería ser un superíndice (más alto).

Para conseguirlo tenemos que insertar los siguientes códigos:

- un **(+SubfND)** antes del 1, para convertirlo en subíndice;
- un **(-SubfND)** antes del +, para volver a la altura normal;
- un **(+SuPer)** antes del 2, para convertirlo en superíndice;
- un **(-SuPer)** después del 2, para volver a la altura normal.

Para insertar estos códigos podemos:

- usar el menú de 'Estilo';
- usar el menú de 'Activar' para los códigos **(+...)** y el menú de 'Desactivar' para los códigos **(-...)**;
- pulsar la secuencia de teclas necesaria en cada caso.

Para practicar el método más eficaz, vamos a insertar los códigos evitando los menús. Antes de empezar, compruebe que la pantalla está mostrando los códigos de proceso de texto.

Coloque el cursor de texto entre la x y el 1 (o sea, ponga el rectángulo del cursor sobre el 1). El código que queremos insertar aquí es **(+SubfND)**, luego tendremos que pulsar **+** y las letras **SD** (en mayúsculas o en minúsculas). Si se fija en la pantalla, verá cómo LocoScript inserta el código **(+SubfND)** en el momento en que usted pulsa la **D**.

A continuación coloque el cursor de texto a la derecha del 1. Para insertar el código **(-SubfND)**, pulse **-** y las letras **SD**.

Para convertir el 2 en superíndice se actúa de forma parecida. Las pulsaciones requeridas son $\boxed{+}\text{SP}$ para (+SuPer) y $\boxed{-}\text{SP}$ para (-SuPer).

Al final, en la pantalla se debería ver lo siguiente:

$$x(+\text{SubfnD})1(-\text{SubfnD})+b(+\text{SuPer})2(-\text{SuPer})$$

La impresora escribirá la fórmula tal como la habíamos previsto: $x=x_1+b^2$. La pantalla no puede simular los subíndices y superíndices; lo único que hace es mostrar los códigos que hemos insertado.

Para terminar...

Como siempre, pulse $\boxed{\text{SAL}}$ para concluir el trabajo con este documento. Esta vez le sugerimos que seleccione la opción **Grabar e Imprimir**, de modo que pueda ver en el papel el efecto de los códigos de proceso de texto que ha introducido.

Resumen de la sesión

En esta sesión hemos visto:

- cómo cambiar el aspecto de las palabras y las frases utilizando las opciones del menú de 'Estilo';
- cómo insertar subíndices y superíndices en los documentos;
- cómo hacer visibles los códigos insertados;
- cómo insertar códigos a través de los menús de 'Activar' y 'Desactivar';
- cómo insertar códigos sin pasar por ningún menú.

Sesión 11

Diferentes pasos e interlíneas

Hasta ahora hemos estado trabajando con caracteres de *paso* Pica (10 caracteres por pulgada), con un *paso de línea* de 6 líneas por pulgada y con *interlínea* 1. En esta sesión vamos a explicar el significado de estos parámetros y la forma de modificar sus valores.

Al cambiar el paso de los caracteres en una impresora de margarita (tal como la del PCW9512) se consigue que los caracteres queden más apretados o más espaciados entre sí. En cambio, en las impresoras matriciales este parámetro controla además la anchura de los caracteres.

El documento con el que vamos a trabajar en esta sesión es JUEGO.ESP y está almacenado en el grupo 1 (EJEMPLOS) del disco de arranque diario. Por lo tanto, seleccione ese documento con el cursor de ficheros y ábralo para editarlo. (La forma de hacerlo está explicada en la Sesión 5.)

Antes de empezar, hagamos una advertencia. Estos recursos de LocoScript son muy potentes, pero no se debe abusar de ellos. En efecto, un documento en el que haya demasiados cambios de paso de caracteres o de interlínea tendrá un aspecto confuso y falto de estética.

Nota. No todos los pasos de caracteres pueden ser reproducidos por todas las impresoras; en particular, las hay que no pueden imprimir en paso 15. Si le pedimos un paso de caracteres no disponible en la impresora, LocoScript utiliza el más aproximado. Es conveniente, sin embargo, no tratar de utilizar pasos que la impresora no sea capaz de reproducir.

Cambios locales

Las instrucciones de proceso de texto que vamos a estudiar en esta sesión sirven para:

- modificar el paso de los caracteres para una palabra o una frase, con objeto de realzarlas;
- modificar el espaciado de líneas individuales para conseguir efectos especiales; por ejemplo, para construir tablas o para elaborar fórmulas matemáticas con subíndices y superíndices simultáneos.

La forma de dar a estos cambios un carácter más global está descrita en las Sesiones 12 y 18.

El menú de 'Tamaño'

El factor común para todos estos cambios locales es el menú de 'Tamaño'. Si se fija en la tercera línea de información, verá que la tecla que hay que pulsar para activarlo es **[F4]**. Pulse **[F4]** (**MAYS** **[F3]**) y la pantalla mostrará lo siguiente:

Paso caracteres	10
✓ 10 12 15 17 Pr	
✓ Anchura normal	
Anchura doble	
Interlínea	1
0 ½ 1 1½ 2 2½ 3	
Extra en retorno	0
✓ 0 ½ 1 1½	
Paso de línea	6
5 ✓ 6 7½ 8	

Este menú está dividido en cuatro secciones, cada una de las cuales controla uno de los parámetros que vamos a describir.

Paso caracteres controla el avance en horizontal de un carácter al siguiente (y, en las impresoras matriciales, también la anchura de los caracteres). Este parámetro se expresa en número de caracteres por pulgada, de modo que, por ejemplo, 'paso 12' significa que la impresora avanza una pulgada (2,5 cm) por cada 12 caracteres que escribe. Ejemplos:

Esto es paso 10 (10 caracteres por pulgada)

Esto es paso 12 (12 caracteres por pulgada)

Para cada valor del paso podemos elegir entre anchura normal y anchura doble. Duplicar la anchura equivale a dividir el paso por 2. En las impresoras de margarita, los caracteres de anchura doble están doblemente espaciados; en las matriciales, son realmente el doble de anchos. Ejemplos:

Paso 10 de anchura normal

P a s o 1 0 d e a n c h u r a d o b l e

Interlínea especifica el número de líneas estándar que avanza la impresora entre una línea de texto y la siguiente. Se suele elegir el valor **1** para las versiones finales de los documentos, y el valor **2** para los borradores, de forma que quede sitio entre líneas para anotar a mano las posibles correcciones. Ejemplos:

Interlínea 1

Con Interlínea 1 la impresora escribe en todas las líneas. Este es el valor que se suele elegir para las versiones finales de los documentos.

Interlínea 2

Con Interlínea 2 dejamos espacio para anotar las modificaciones en las versiones provisionales.

Extra en retorno especifica el número de líneas estándar que debe avanzar la impresora (aparte de la interlínea normal) después de imprimir una línea que termine en el código \leftarrow . Por ejemplo, el valor $\frac{1}{2}$ da automáticamente un blanco adicional de media línea entre párrafos. Ejemplos:

Extra 0

Este texto está escrito con Interlínea 1 y Extra en retorno 0.

Por eso no hay ninguna separación adicional entre los dos párrafos.

Extra $\frac{1}{2}$

Este texto está escrito con Interlínea 1 y Extra en retorno $\frac{1}{2}$.

Observe el blanco que queda entre los dos párrafos.

Paso de línea especifica, en número de líneas por pulgada, cómo de grande es el 'avance de línea estándar'; o sea, la distancia física de una línea a la siguiente cuando la interlínea es 1. Por ejemplo, si el paso de línea es 6 e imprimimos con interlínea 1, la distancia entre líneas es $\frac{1}{6}$ pulgadas, es decir, algo más de 4 mm.

Los valores actuales de los cuatro parámetros están escritos en la primera línea de cada sección del menú. Debajo se encuentran las opciones posibles. El menú de 'Tamaño' es otro de los 'menús de situación' de LocoScript (como el de 'Opciones' y el de 'Estilo'). Esto implica que la forma de activar una opción es poner sobre ella el cursor del menú y pulsar $\left[\text{F} \right]$; al hacerlo se desactiva automáticamente la opción que antes estaba seleccionada.

Para practicar con esta técnica, vamos a cambiar el paso de caracteres y la interlínea en diversos lugares del documento de ejemplo. Al igual que ocurre con otros menús, es esencial colocar el cursor de texto en el sitio adecuado antes de abrir el menú de 'Tamaño'. Así pues, pulse $\left[\text{CAN} \right]$ para borrar el menú.

Cambio del paso de caracteres

Spongamos que queremos resaltar la palabra **PRESTIGE** del primer párrafo escribiéndola en caracteres de paso 12 y con anchura doble.

Lleve el cursor al sitio donde debe entrar en vigor el nuevo paso de caracteres; o sea, al principio de **PRESTIGE**. Pulse $\left[\text{F} \right]$ para invocar el menú de 'Tamaño'.

La primera línea del menú nos informa de que actualmente el paso es 10. Los valores posibles son los que figuran en la segunda línea. Las opciones **10**, **12**, **15** y **17** son de significado evidente, pues indican sencillamente un número de caracteres por pulgada. La otra opción, **Pr**, requiere explicación.

Pr significa 'paso proporcional'. El paso **Pr** da a los documentos un aspecto muy profesional. Los caracteres no tienen todos la misma anchura, sino la adecuada a su diseño; así, por ejemplo, las letras 'i' y 'l' son más estrechas que la 'W' y la 'M'. Los signos de puntuación, tales como el punto y la coma, también son muy estrechos. Los dígitos, en cambio, tienen todos la misma anchura, pues de no ser así las tablas numéricas serían muy difíciles

de alinear en vertical. Globalmente, los textos escritos en paso proporcional ocupan aproximadamente lo mismo que los de paso 12.

En este momento **10** y **Anchura normal** tienen un ♦ al lado, lo que indica que éstas son las opciones actualmente seleccionadas. Puesto que queremos paso 12 y anchura doble, primero activaremos **12** y luego **Anchura doble**.

Pulse para bajar el cursor a la línea de las opciones posibles. Al hacerlo, el cursor queda sobre la opción actualmente seleccionada (en este caso, **10**). Utilice las teclas y para llevar el cursor al **12** y pulse o la barra espaciadora. (Recuerde que, en los menús de situación, al pulsar la barra espaciadora se cambia el estado de la opción sobre la que está el cursor.)

Para elegir **Anchura doble** en lugar de **Anchura normal** podemos, o bien llevar el cursor a **Anchura doble** y pulsar o la barra espaciadora, o bien llevarlo a **Anchura normal** y pulsar o la barra espaciadora. (Como las opciones son mutuamente excluyentes, al desactivar una se activa la otra. Recuerde que ocurría lo mismo con las opciones **Alta calidad** y **Calidad normal** en el menú de 'Imprimir documento', Sesión 4.) Así pues, lleve el cursor a cualquiera de las dos opciones y pulse la barra espaciadora.

Como estamos en un menú de situación, ahora podríamos modificar las otras secciones del menú. Sin embargo, límtese a pulsar . Si ahora hace visibles los códigos (activando **Códigos** en el menú de 'Opciones'; v. Sesión 10), verá que LocoScript ha insertado el código **(+PC12D)** en el documento.

Este código activa el paso 12 en anchura doble para los caracteres siguientes. Si no queremos que esta situación continúe hasta el final del documento, tenemos que insertar otro código que cancele el efecto de **(+PC12D)**.

Por consiguiente, ponga el cursor inmediatamente detrás de la palabra **PRESTIGE** y pulse para abrir otra vez el menú de 'Tamaño'. El valor que muestra la primera línea es ahora **12 D**, como sería de esperar. Como queremos volver a la situación anterior, o sea, a paso 10 y anchura normal, siga el mismo procedimiento que antes para seleccionar las opciones **10** y **Anchura normal**.

Al pulsar , LocoScript introduce un código que activa el paso 10 (y que implícitamente desactiva el paso 12D).

Nota. No le sorprenda que la palabra **PRESTIGE** no haya cambiado de aspecto en la pantalla. Los caracteres siempre tienen en la pantalla el mismo tamaño y están igualmente espaciados. Sin embargo, el cambio de paso para esa palabra ha hecho que en la línea quepan ahora menos caracteres; en efecto, si reajusta el párrafo, verá cómo la última palabra de esta línea salta al principio de la siguiente. Por la misma razón, cuando usamos caracteres más estrechos caben más en cada línea, y entonces el texto aparentemente se sale por el margen derecho.

Control del avance en vertical

Cuando interese modificar la distancia entre una línea y la siguiente, hay que tener en cuenta tres factores:

- el **paso de línea**, que define la distancia ‘estándar’ de una línea a otra;
- la **interlínea**, que es el número de líneas estándar que la impresora avanza cuando termina de escribir una línea y antes de escribir la siguiente;
- y, si las líneas terminan en un código \leftarrow , el **avance extra en retorno**, que es el número de líneas adicionales que la impresora avanza al final de cada párrafo.

En cada caso hay que estudiar qué combinación de estos tres parámetros es la que produce el efecto deseado.

Selección del paso de línea

De los cuatro valores posibles, el más frecuentemente utilizado es **6** (o sea, 6 líneas por pulgada) y es el que recomendamos, salvo cuando haya una buena razón para elegir otro.

Selección de la interlínea

Modificar este parámetro equivale a cambiar la posición de la ‘palanca de espacios’ en la máquina de escribir. Controla el número de líneas (del paso definido por el parámetro anterior) que la impresora hace avanzar el papel entre dos líneas consecutivas.

Las opciones posibles son **0**, $\frac{1}{2}$, **1**, $1\frac{1}{2}$, **2**, $2\frac{1}{2}$ y **3** líneas. Se suele adoptar **1** o **2** líneas, pero la elección realmente depende del tipo de documento, e incluso de si se trata de un documento final o de un borrador. Por ejemplo, la interlínea que generalmente se considera correcta para escribir cartas es **1**; en cambio, para imprimir el borrador de un artículo se debería escoger **2**, de forma que entre las líneas quede espacio para anotar las posibles correcciones.

Nota. Con el teclado español, para escribir el carácter $\frac{1}{2}$ hay que pulsar la combinación **EXTRA** $\frac{1}{2}$. Un truco para introducir más fácilmente este carácter en los campos de los menús consiste en pulsar la tecla del punto, $\frac{1}{2}$.

Selección del avance adicional entre párrafos

Frecuentemente se desea separar los párrafos con un avance adicional, y a veces una línea es un blanco excesivo. LocoScript permite controlar con mayor precisión ese avance. Por ejemplo, si elegimos $\frac{1}{2}$, LocoScript intercala automáticamente un blanco de media línea entre párrafos.

Un ejemplo

Supongamos que queremos escribir a doble espacio los dos párrafos del principio del documento de ejemplo e insertar blancos de media línea entre las líneas de la tabla de caracteres.

Lo primero, como siempre, es llevar el cursor al sitio donde queremos que los nuevos parámetros empiecen a estar vigentes. Tratándose de un cambio de interlínea, el sitio correcto es cualquier punto de la línea en cuyo final deba empezar a actuar el nuevo valor.

Coloque el cursor en cualquier sitio de la primera línea del documento y luego pulse **[F4]** para invocar el menú de 'Tamaño'.

Paso caracteres	10					
✓ 10	12	15	17	Pr		
✓ Anchura normal						
Anchura doble						
Interlínea	1					
0	½	✓ 1	1½	2	2½	3
Extra en retorno	0					
✓ 0	½	1	1½			
Paso de línea	6					
5	✓ 6	7½	8			

Observe que el paso de línea es actualmente **6**, que la interlínea es **1** y que el avance adicional entre párrafos es **0**. Para cambiar la interlínea, lleve el cursor del menú a la lista de valores posibles y, dentro de ella, al número **2**. Pulse **[F4]** para activar esta opción, y luego **[INTRO]** para salir del menú. Si están visibles los códigos, observará que LocoScript ha insertado el código **(+Inter2)**.

A continuación lleve el cursor de texto a la línea inmediatamente anterior a la tabla, pues es ahí donde debemos volver a la interlínea antigua (**1**) y activar el avance adicional de **½** líneas. Observe, según baja con el cursor, que LocoScript no separa las líneas en la pantalla (sólo en la impresora, que es donde importa). En la pantalla, el cambio de interlínea afecta al lugar donde LocoScript intercala las rayas de fin de página y al número de línea indicado en la segunda línea de información.

Con el cursor en la nueva posición, pulse **[F4]** para abrir el menú de 'Tamaño', lleve el cursor del menú a la opción **1** de la sección de 'Interlínea' y pulse, por ejemplo, la barra espaciadora. Después traslade el cursor a la lista de valores posibles de la sección 'Extra en retorno' y active la opción **½**.

Pulse **[INTRO]** para ordenarle a LocoScript que empiece a usar estos nuevos parámetros. Si están visibles los códigos, observará que LocoScript ha insertado **(+Inter1)(+Ex½)** en el documento. Estos códigos activan la interlínea **1** y el avance adicional de media línea entre párrafos.

Inserción de los códigos sin pasar por el menú

Por lo mismo que el menú de 'Estilo' no era necesario para insertar los códigos de cursiva, negra, etc., tampoco es imprescindible usar el menú de 'Tamaño' para cambiar el paso de los caracteres, el paso de línea, la interlínea y el avance adicional. Las alternativas son, o bien usar los menús de 'Activar' y 'Desactivar' (como en la Sesión 10), o bien pulsar directamente todas las teclas necesarias sin esperar hasta que aparezca el menú.

Como ejemplo, vamos a introducir una fórmula matemática bastante conocida:

$$y^2 = x_1^2 + x_2^2$$

Puesto que seguramente no recordaremos cuáles son las pulsaciones necesarias para introducir todos los códigos, en algún caso tendremos que dejar que aparezcan los menús para ayudarnos. Basta con recordar que la primera tecla que hay que pulsar es **[+]** si el código empieza por + (o sin signo), y **[−]** si el código empieza por −. Si luego necesitamos ayuda, todo lo que tenemos que hacer es dejar que aparezca el menú y observar qué letras están escritas en mayúsculas en la opción deseada.

La dificultad que plantea una fórmula como la anterior es que no podemos imprimir al mismo tiempo un subíndice y un superíndice en una misma posición. Con LocoScript la solución está en escribir primero todos los caracteres normales y todos los superíndices en una línea y luego todos los subíndices en la siguiente, y ajustar el avance en vertical de una línea a la otra. La única limitación es que este sistema sólo funciona cuando estamos trabajando con caracteres de paso fijo (no proporcional).

Introduzcamos la fórmula al final del documento. Pulse **[DOC]** y escriba

[+PC12INTRO]

para insertar el código que activa el paso 12. Observe que aquí sí ha sido necesario pulsar **[INTRO]** al final, mientras que para insertar, por ejemplo, **(+Cursiva)** no había que hacerlo. La razón es que este código incluye un número. *Siempre que un código lleva una parte numérica, para terminar de introducirlo hay que pulsar [INTRO].*

Lo siguiente que vamos a escribir es los caracteres normales y los superíndices. La secuencia de pulsaciones será:

[+SP2−SP=x+SP2−SP+x+SP2−SP]

Activar superíndices
Desactivar superíndices

Antes de pulsar **[↵]** para terminar esta línea, tenemos que impedir que la impresora haga avanzar el papel en el cambio de línea. Por lo tanto, debemos insertar los siguientes códigos:

- (+Inter0)** para seleccionar interlínea 0
- (+Ex0)** para anular el avance 'extra en retorno'

Así pues, escriba:

[+I0INTRO+Ex0INTRO]

También en este caso hemos tenido que pulsar **[INTRO]** para completar la introducción de los códigos, ya que ambos incluían un número. Termine la línea pulsando **[↵]** y escriba la de los subíndices:

(cuatro espacios)[+SDa−SD(dos espacios)[+SDa−SD]

Para alinear con el 2 de la línea anterior
Activar subíndices
Desactivar subíndices

Antes de concluir esta línea debemos restablecer los parámetros antiguos: paso 10, interlínea 1 y avance adicional $\frac{1}{2}$. Para ello podríamos introducir los códigos (+...) necesarios. Lo que vamos a hacer, sin embargo, es insertar los códigos que ordenan a LocoScript que desactive las opciones especiales que hemos estado usando y vuelva a los 'valores iniciales'. (En la sesión siguiente explicaremos qué son los valores iniciales.)

Los códigos son:

- (-PC) para restablecer el paso inicial, que era 10
- (-Inter) para restablecer la interlínea inicial, que era 0
- (-Ex) para restablecer el avance 'extra en retorno' inicial, que era 0

Las pulsaciones necesarias son:

PCIE

(Como no hay números, tampoco hay que pulsar INTRO, a no ser que dejemos que aparezca el menú.)

Resumen de la sesión

En esta sesión hemos visto:

- cómo escribir palabras y frases con diferentes pasos de caracteres;
- cómo introducir subíndices y superíndices;
- cómo cambiar temporalmente la interlínea para colocar un subíndice y un superíndice en la misma posición;
- qué efectos producen estos cambios en la pantalla;
- cómo aplicar estos recursos en la construcción de una fórmula matemática.

Las técnicas utilizadas en esta sesión son adecuadas cuando los efectos especiales deben afectar solamente a palabras o frases aisladas. En ocasiones necesitaremos aplicar tales cambios a secciones del documento, o incluso al documento entero. Para tales casos hay métodos más adecuados, cuyo estudio abordaremos en la sesión siguiente.

Márgenes, tabuladores y tablas

Hasta ahora hemos estado trabajando con los márgenes y topes de tabulación que nos hemos encontrado, sin preocuparnos por modificarlos. Cuando creamos un documento nuevo, LocoScript nos proporciona unos márgenes que son adecuados en la mayor parte de los casos: dos centímetros y medio a cada lado de la hoja de tamaño A4.

En cambio, LocoScript no ofrece automáticamente ningún tope de tabulación. Los únicos que usted ha usado estaban en los documentos de ejemplo. Una forma de obtener topes de tabulación sería copiar algún documento de ejemplo y luego borrar todo el texto, pero no es necesario complicar tanto las cosas. En esta sesión vamos a estudiar qué hay que hacer para establecer los márgenes y definir los topes de tabulación, tanto para el documento completo como para párrafos especiales.

Los márgenes y topes de tabulación pueden ser establecidos o modificados en cualquier fase de la edición del documento.

El documento con el que vamos a trabajar en esta sesión es PRECIOS.EJ y está almacenado en el grupo 1 (EJEMPLOS) del disco de arranque diario. Por lo tanto, seleccione ese documento con el cursor de ficheros y ábralo para editarlo. (La forma de hacerlo está explicada en la Sesión 5.)

Nota para los usuarios de LocoScript en el PCW8256/8512. Los formatos de LocoScript 2 son muy distintos de los que usted conoce. Para estudiar esta sesión, trate de olvidar todo lo que sabe acerca de los formatos.

El concepto clave: formatos

Asociado a todas las zonas del documento hay un *formato*: un conjunto de datos que especifica cómo debe LocoScript colocar el texto en el papel. En concreto, el formato especifica:

- la posición de los márgenes izquierdo y derecho;
- la posición y el tipo de los topes de tabulación;
- si los párrafos deben ser justificados (es decir, alineados por los dos márgenes) o no justificados (alineados por el margen izquierdo pero con el borde derecho irregular).

El formato decide además si el texto debe ser escrito en cursiva, y especifica sendos valores para el paso de caracteres, el paso de línea, la interlínea y el avance adicional entre párrafos. Observe que se trata de valores *iniciales* y que, como vimos en la sección anterior, podemos

modificarlos localmente insertando en el documento los códigos oportunos cuando así interese. En particular, los códigos (-PC), (-PasoL), (-Inter) y (-Ex) restablecen los valores iniciales especificados en el formato. (Hay otras características, también definidas por el formato, de las que por ahora no vamos a ocuparnos.)

Todos los documentos que hemos creado hasta ahora utilizaban el formato que LocoScript proporciona automáticamente: paso de caracteres 10, interlínea 1, párrafos no justificados y margen de dos centímetros y medio a cada lado de la hoja de papel A4.

Lo primero que vamos a explicar es el procedimiento para dar al documento unas características globales diferentes.

Modificación del formato

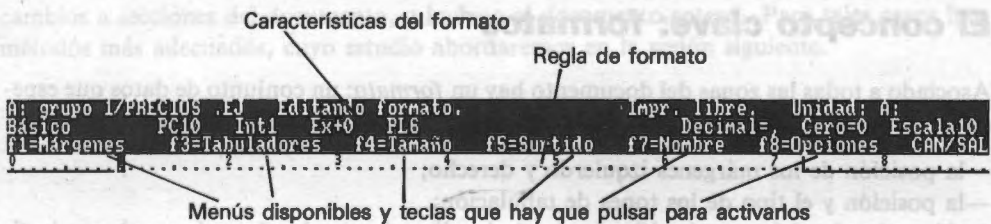
El menú que necesitamos para modificar el formato es, obviamente, el menú de 'Formato' (el mismo que utilizamos en la Sesión 9 para centrar líneas). Así pues, pulse **[F2]** para invocar ese menú.



La opción que nos interesa es **Modificar formato**. Puesto que estamos en un 'menú de órdenes', lleve el cursor del menú a la línea de **Modificar formato** y pulse **[INTRO]**.

LocoScript cambia la pantalla para mostrar un juego de líneas de información diferente, ya que ahora estamos trabajando con el *editor de formatos*. Los menús disponibles son los que necesitamos para modificar el formato. La regla de formato desempeña aquí un papel esencial; veremos cómo se utiliza las teclas del cursor para «apuntar» a las diferentes posiciones en ella.

(El resto de la pantalla sigue mostrando el documento. Sin embargo, mientras estemos en el editor de formatos, no nos será posible modificar el texto.)



La segunda línea de la pantalla contiene una información acerca del formato que coincide en gran parte con la proporcionada por la misma línea en la pantalla del editor. Al lado derecho hay, no obstante, tres datos nuevos:

—**Decimal** indica qué carácter está siendo utilizado como signo decimal: el punto o la coma. (De esto depende, como veremos más adelante, el funcionamiento de los tabuladores decimales.)

- Cero** indica qué carácter se está usando como cero: 0 o Ø.
- Escala** indica qué paso de caracteres se ha usado para marcar las posiciones en la regla de formato.

Los valores que muestra esta línea inicialmente son los que están actualmente en vigor para este formato (en este caso, el formato 'Básico'). Veamos cómo podemos cambiar esos valores.

Definición de los márgenes

Supongamos, por ejemplo, que queremos que el margen izquierdo esté situado en la posición número 15 de la regla. (Téngase en cuenta que la **Escala** con que está graduada la regla no tiene que coincidir necesariamente con el paso elegido para los caracteres.)

La primera medida es trasladar el *cursor de la regla* a la posición en que se desea colocar el margen. Así pues, utilice las teclas \leftarrow y \rightarrow para poner el cursor de la regla en la posición 15. (Al igual que ocurría con el cursor de texto, la posición real del cursor de la regla es la indicada por el borde izquierdo del rectángulo.)

A continuación pulse **f1** para abrir el menú de 'Márgenes'. Éste es otro de los 'menús de órdenes' de LocoScript. La flecha indica cuál es la orden actualmente preseleccionada.

Compruebe que se trata de **Definir margen izquierdo** y pulse **INTRO** para ejecutarla. El margen izquierdo salta entonces a la nueva posición.



Análogamente, para colocar el margen derecho en la posición número 65, ponga el cursor de la regla en ese punto, pulse **f1** y seleccione **Definir margen derecho**. El margen derecho salta a la nueva posición en el instante en que se pulsa **INTRO**.

Definición y borrado de tabuladores

Los *topes de tabulación* (o *tabuladores*) son unas marcas que indican a LocoScript con respecto a qué posición de la regla queremos alinear en vertical ciertas partes del texto (por ejemplo, para construir tablas). Proporcionan un medio de alineación mucho más eficaz que la simple inserción de espacios, y son imprescindibles cuando se trabaja con caracteres de paso proporcional.

Hay cuatro tipos de tabulador:

- tabuladores sencillos
- tabuladores de alinear a la derecha
- tabuladores de centrar
- tabuladores decimales

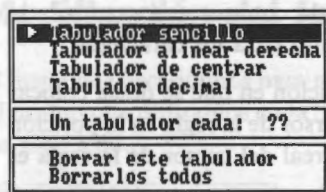
En la mayor parte de los documentos basta con usar tabuladores sencillos. De esta clase son los tabuladores proporcionados por las máquinas de escribir; marcan la posición a la

que irá la primera letra que se introduzca después de pulsar **TAB**. Estos tabuladores son los que necesitamos, por ejemplo, para sangrar la primera línea de los párrafos, o bien párrafos enteros.

Los otros tipos de tabulador sirven sobre todo para alinear de diversas formas las columnas de las tablas, como veremos más adelante.

El procedimiento para definir y borrar tabuladores es similar al utilizado para definir los márgenes, sólo que ahora necesitamos el menú de 'Tabuladores'. Si se fija en la tercera línea de información, verá que la tecla que hay que pulsar para abrirlo es **F3**.

Por ejemplo, para poner un tabulador en la posición 20 de la regla de formato, lleve el cursor de la regla a ese punto y pulse **F3**.



El menú ofrece como opciones los diversos tipos de tabulador. Es un 'menú de órdenes', lo que implica que se debe seleccionar el tipo de tabulador deseado y luego pulsar **INTRO** para que LocoScript lo marque en la regla. Así pues, compruebe que el cursor del menú está sobre la orden **Tabulador sencillo** y pulse **INTRO**. El menú se borra y en la regla aparece el símbolo \rightarrow , que representa el tabulador sencillo.

Practique esta técnica introduciendo otro tabulador sencillo en la posición número 25.

Nota. Otra forma de introducir tabuladores sencillos es llevar el cursor de la regla a la posición adecuada y pulsar la tecla **F3**.

Para suprimir un tabulador se pone sobre él el cursor de la regla y, o bien se pulsa **F3**, o bien se abre el menú de 'Tabuladores'. Las opciones de interés son ahora las de la última sección del menú.

En general, habrá que elegir **Borrar este tabulador**, que borra sólo el tabulador señalado por el cursor de la regla, a menos que realmente se quiera borrar todos los tabuladores de la regla, pues entonces se debe elegir **Borrarlos todos**.

Por ejemplo, para borrar el tabulador que acabamos de insertar en la posición 25, seleccione **Borrar este tabulador** y pulse **INTRO**.

Para trasladar un tabulador de una posición a otra hay que combinar las dos operaciones; es decir, suprimirlo de la posición original y definirlo en la nueva. Por ejemplo, para trasladar a la posición 25 el tabulador que tenemos en la 20, empiece por poner el cursor en la posición 20 y pulse **F3** (o bien abra el menú de 'Tabulador' y ejecute la orden **Borrar este tabulador**); luego lleve el cursor a la posición 25 y pulse **F3** (o bien utilice la opción **Tabulador sencillo**).

Cuando se necesita una serie de tabuladores sencillos a intervalos regulares, no es necesario definirlos uno a uno, sino que se puede usar otra opción del menú de 'Formato': **Un tabulador cada: ??**.

Supongamos, por ejemplo, que queremos tener un tabulador cada 8 posiciones a lo ancho de la página. Para definirlos todos de una vez, lleve el cursor de la regla al margen izquierdo y pulse **F3** para abrir el menú de 'Tabuladores'. Cuando aparezca el menú, pulse **U** para llevar el cursor a la línea de **Un tabulador cada: ??** y escriba el número **8** (la distancia entre tabuladores consecutivos). Finalmente, pulse **INTRO**. LocoScript inserta los siete topes de tabulación pedidos, a partir de la posición 23 (8 más que la posición en que hablamos puesto el cursor de la regla).

Nota. El formato inicial de los documentos puede contener hasta 15 topes de tabulación. Si necesita más, tendrá que utilizar uno de los 'formatos locales', que describiremos más adelante.

Control de otros aspectos del formato

Hay otras características del formato, para cuyo control necesitamos los menús de 'Tamaño' y de 'Opciones'.

El menú de 'Tamaño' es idéntico al que utilizamos en la sesión anterior para seleccionar valores diferentes para el paso de caracteres, interlínea, extra en retorno y paso de línea. Como vimos, para seleccionar un valor se lleva el cursor del menú a la opción deseada y se pulsa **+**.

La diferencia está en que, cuando pulsamos **INTRO** para confirmar las opciones, LocoScript no inserta códigos en el texto, sino que modifica los valores que está mostrando en la segunda línea de información.

Por ejemplo, para cambiar el paso de caracteres a 12 y establecer un extra en retorno de $\frac{1}{2}$, pulse **F4** (**MAYS** **F3**) y active las opciones **12** en la sección '**Paso de caracteres**' y $\frac{1}{2}$ en la sección '**Extra en retorno**', de la misma forma que haría si quisiera insertar los códigos correspondientes en el documento. Cuando finalmente pulse **INTRO**, observe cómo queda reflejada la nueva situación en la segunda línea de información.

Nota. Con el teclado español, para escribir el carácter $\frac{1}{2}$ hay que pulsar la combinación **EXTRA ;**. Un truco para introducir más fácilmente este carácter en los campos de los menús consiste en pulsar la tecla del punto, **.**.

Para elegir si se quiere el texto justificado o sin justificar se utiliza el menú de 'Opciones', el cual se activa pulsando **F8** (**MAYS** **F7**).

El menú de 'Opciones' es un 'menú de situación'. En los menús de este tipo se lleva el cursor a la línea de la opción cuyo estado se desea modificar y entonces se pulsa **+** para activarla, o **-** para desactivarla, o la barra espaciadora para «bascular» entre los dos estados.

La opción que con mayor frecuencia se utiliza en este menú es **Justificar**. Cuando está activada, LocoScript alinea por ambos márgenes el texto controlado por este formato. De lo contrario, el texto sólo estará alineado por la izquierda.

Justificar
Cursiva
Signo decimal es .
<input checked="" type="checkbox"/> Signo decimal es ;
<input checked="" type="checkbox"/> Carácter cero es 0
Carácter cero es 0
Escala para regla 10
$\sqrt{10}$ 12 15 17 Pr

El formato básico que LocoScript ofrece por defecto no justifica el texto. Si usted lo quiere justificado, pulse **[F8]** para abrir el menú de 'Opciones', deje el cursor sobre la línea de **Justificar** y pulse **[+]** para activar esta opción. Cuando pulse **[INTRO]**, el menú desaparecerá y la segunda línea de información incluirá el indicador '**Justificar**' para mostrar que esta opción ha sido activada.

Nota. Pruebe a activar y desactivar las opciones **Justificar** y **Cursiva**, pero de momento no utilice las otras tres secciones del menú. Antes de continuar, deje la opción **Justificar** desactivada.

De vuelta al documento

Cuando haya terminado de modificar el formato a su gusto, pulse **[SAL]** para volver al documento. (LocoScript puede tardar un tiempo apreciable en reajustar el texto desde el principio hasta la posición actual.)

Antes de hacer otra cosa, recorra el documento (pulsando **[↓]** o **[PARR]**) para observar el efecto de los cambios introducidos en el formato. Algunas líneas parecen invadir el margen derecho; la razón es que la regla de formato está graduada en caracteres de paso 10, mientras que el paso que estamos utilizando es 12. Tal como hemos dicho, la pantalla muestra siempre los caracteres con el mismo tamaño, de modo que las líneas de paso 12 parecen más largas por el hecho de que contienen más caracteres.

Al principio esto puede parecerle desconcertante, pero no debe preocuparle. Confíe en LocoScript, que siempre sabe cortar las líneas correctamente, cualquiera que sea el paso de los caracteres.

Otro detalle que puede observar es la forma en que cambia el número de línea en el indicador de la segunda línea de información cada vez que pulsa **[↑]** o **[↓]** para subir o bajar por el documento. Ese número ya no aumenta o disminuye siempre de 1 en 1, a causa del avance adicional entre párrafos que hemos establecido. La pantalla no muestra los avances de media línea, pero LocoScript los tiene en cuenta en todos los cálculos, y en particular para actualizar el indicador de número de línea. No deje que esto le preocupe demasiado; nuevamente, confíe en que LocoScript dividirá el documento en páginas correctamente.

- Antes de continuar, pulse **[SAL]**, seleccione **Abandonar edición** y pulse **[INTRO]**. Luego vuelva a iniciar la edición pulsando **[E]** e **[INTRO]**.



Formatos locales

Hasta ahora sólo nos hemos ocupado de preparar un formato global, para el documento completo. En general, ese formato proporcionará los márgenes, tabuladores, y demás valores correctos.

Sin embargo, en ocasiones se necesitará diferentes márgenes en zonas concretas del documento (por ejemplo, para tablas o para párrafos sangrados por ambos lados). En tales casos, debemos hacer lo siguiente:

- informar a LocoScript de que queremos empezar a usar un nuevo formato;
- establecer las características del nuevo formato.

Al hacerlo, insertamos en el documento un código que contiene la descripción del formato completa y ordenamos a LocoScript que utilice esas características para el texto posterior. En la pantalla el código se representa por **(Formato)**.

Cuando llegue el momento de dejar de usar ese formato, tendremos que hacer otra vez lo mismo para insertar otro código **(Formato)**, pero entonces el código contendrá una descripción diferente: las características que LocoScript utilizará en lo sucesivo.

Una vez establecidas las características de un formato, LocoScript las recuerda aunque modifiquemos el texto controlado por él. La única forma de perder esa información es borrar el código de **(Formato)**.

Dentro de la zona controlada por un formato, podemos modificar transitoriamente ciertas características (por el procedimiento estudiado en la sesión anterior).

Importante. Cada vez que empezamos a usar un nuevo formato, LocoScript adopta todas las características establecidas en el formato y cancela todas las opciones de realce de texto (negra, cursiva, etc.). Por lo tanto, cuando se quiera seguir utilizando alguna de estas opciones, se debe introducir los códigos de 'activar' adecuados después del código **(Formato)**.

Definición de un formato nuevo

Supongamos que queremos incluir esta tabla al final del documento:

Descripción	Código	Precio	Cantidad	Importe
Armario	ABC	ECU 49,60	3	148,80
Bajos	DEF	ECU 30	4	120
Encimera	GRANITO	ECU 21 (m)	2 m	42
Accesorios	ACC2	ECU 0,99	7 juegos	6,93
Total				ECU 317,73

Lo primero es colocar el cursor de texto en el sitio donde queremos empezar a usar el formato nuevo. En este caso debemos ir al final del documento (por ejemplo, pulsando **[DOC]**).

Luego se pulsa **[F2]** para abrir el menú de 'Formato'. La opción que necesitamos es **Formato nuevo**; selecciónela y pulse **[INTRO]**.

Las características que muestra en este momento la segunda línea de información corresponden al formato que está en vigor en la posición actual del cursor de texto. LocoScript supone que sólo queremos introducir unos cambios pequeños, y por eso nos ofrece el formato actual como punto de partida para la elaboración del nuevo. (En este caso, por ejemplo, sólo vamos a cambiar la posición de los topes de tabulación.)

Para elaborar el formato disponemos de los mismos recursos que para modificar el formato 'básico'. (En los formatos locales podemos definir hasta 30 topes de tabulación.)

Tabuladores para tablas

Las columnas de esta tabla tienen que quedar alineadas de diferentes formas:

- la primera y la segunda, por la izquierda;
- la tercera, por la derecha;
- la cuarta, centrada;
- la última, alineada por la coma decimal.

LocoScript ofrece los tabuladores adecuados para estas cuatro posibilidades:

- tabuladores sencillos para alinear por la izquierda;
- tabuladores de alinear a la derecha;
- tabuladores de centrar;
- tabuladores decimales.

En esta tabla necesitamos un tabulador sencillo en la posición 26, uno de alinear a la derecha en la posición 46, uno de centrar en la posición 55 y uno decimal en la posición 70. (Para la primera columna no hace falta un tabulador sencillo, ya que los textos pegados al margen izquierdo quedan alineados por la izquierda automáticamente.)

Empiece por borrar todos los tabuladores que no necesite (posiblemente con la opción **Borrarlos todos** del menú de 'Tabuladores').

Luego inserte los tabuladores de la siguiente forma:

- Para insertar el tabulador sencillo, lleve el cursor de la regla a la posición 26, abra el menú de 'Tabuladores' y seleccione **Tabulador sencillo**.
- Para insertar el tabulador de alinear a la derecha, lleve el cursor de la regla a la posición 46, abra el menú de 'Tabuladores' y seleccione **Tabulador alinear derecha**.
- Para insertar el tabulador de centrar, lleve el cursor de la regla a la posición 55, abra el menú de 'Tabuladores' y seleccione **Tabulador de centrar**.
- Para insertar el tabulador decimal, lleve el cursor de la regla a la posición 70, abra el menú de 'Tabuladores' y seleccione **Tabulador decimal**.

Asignación de un nombre al formato

Lo único que nos falta es darle un nombre al formato. Esto no es imprescindible, pero sí muy conveniente, ya que el nombre del formato con que estamos trabajando es visible en la segunda línea de información, a la izquierda.

Los nombres de los formatos pueden constar de hasta doce caracteres. Al igual que ocurría con los nombres de los documentos, conviene elegir nombres «mnemotécnicos» que nos ayuden a recordar para qué sirve el formato. Sin embargo, los nombres de los formatos no están sujetos a las mismas restricciones que los de los documentos. Aunque no pueden contener caracteres cirílicos ni ciertos símbolos, sí distinguen las letras mayúsculas de las minúsculas y admiten espacios, guiones, letras griegas y algunas letras acentuadas. (La lista completa de los caracteres válidos se encuentra en el Apéndice III.)

Supongamos que hemos elegido 'Tabla' como nombre para este formato. Para darle ese nombre, abra el menú de 'Nombre' pulsando **[F7]**.



El nombre que muestra inicialmente este menú es el del formato en que estamos basando la definición del nuevo. Para establecer el nuevo nombre podemos, o bien editar el contenido del campo de texto, o bien pulsar **[X]** para borrarlo y luego escribir el nombre elegido. Al pulsar **[X]** en un campo de texto se borra todos los caracteres que estén a la derecha del cursor.

Así pues, pulse **[X]** y escriba **Tabla**. Luego pulse **[INTRO]** para entregar el nombre a LocoScript y continuar.

Retorno al documento

Una vez elaborado el formato, pulse **[SAL]** para salir del 'editor de formatos' y volver al documento.

LocoScript inserta dos cosas asociadas con el formato:

- un código (**Formato**)
- un carácter **↵**

Los modelos marcados con # están disponibles en almacén. Para los restantes el plazo de fabricación sería de unas cuatro semanas a partir de la recepción de su pedido.¶

Basándonos en el esquema que nos ha enviado, creemos que podría necesitar los siguientes elementos y accesorios, cuyo precio total es de 317,73 ECU:¶

(Formato)¶

(**Formato**) es el código especial que contiene la descripción del formato que acabamos de definir. (Si no ve este código, pulse **⌘** para abrir el menú de 'Opciones' y active la opción **Códigos**.) El **↵** ha sido insertado para que todas las características del formato entren en vigor inmediatamente. (Algunas lo hacen sin necesitar ese **↵**, pero los nuevos márgenes no afectan a la línea en que se encuentra el código (**Formato**), sino a la siguiente y sucesivas.) En la práctica, esto frecuentemente representa que tendremos en el documento una línea en blanco adicional; si no quiere conservarla, borre el último **↵** o el anterior.

Utilización de los tabuladores especiales

Para ilustrar cómo funcionan los cuatro tipos de tabuladores, vamos a escribir la tabla a la que queríamos aplicarlos:

Descripción	Código	Precio	Cantidad	Importe
Armario	ABC	ECU 49,60	3	148,80
Bajos	DEF	ECU 30	4	120
Encimera	GRANITO	ECU 21 (m)	2 m	42
Accesorios	ACC2	ECU 0,99	7 juegos	6,93
Total				ECU 317,73

Como ya tenemos en su sitio del código (**Formato**), la introducción del texto es muy sencilla:

```
⌘NEDescripciónTABCódigoTABPrecioTABCantidadTABImporte⌘NE↵  
ArmarioTABABCTABECU 49,60TAB3TAB148,80↵  
etc.
```

O sea, lo único que tiene de particular es que para saltar de una columna a otra se pulsa la tecla **TAB**. Por supuesto, no tenemos que calcular cuántos espacios hay que insertar entre columnas, porque de la alineación se encarga LocoScript.

Fíjese bien en lo que ocurre según va escribiendo los elementos de la tabla para comprender el funcionamiento de los diferentes tabuladores.

Al escribir **Precio** (y todos los demás elementos de la tercera columna), LocoScript desplaza hacia la izquierda todos los caracteres cada vez que introducimos uno nuevo. Esto se debe a que el tabulador es de alinear a la derecha, y LocoScript mantiene alineado el texto de esta forma.

Al escribir **Cantidad** (y todos los demás elementos de la cuarta columna), LocoScript actúa de forma similar con objeto de mantener centrado el texto, si bien ahora sólo tiene que desplazarlo una vez por cada dos caracteres introducidos.

Finalmente, al escribir los números de la última columna, LocoScript desplaza los caracteres igual que si el tabulador fuera de alinear a la derecha, pero sólo hasta que introducimos la coma. En efecto, la posición de la coma es la que importa en este caso, y por eso los caracteres escritos después de ella ya no provocan más desplazamientos.

Nota. Dado que ya no se suele usar los céntimos de peseta, la utilidad del tabulador decimal es muy limitada, a menos que las cantidades de dinero se expresen en otra moneda, o que los números representen otras magnitudes (pesos, medidas, etc.). En este ejemplo LocoScript ha alineado los números en vertical tomando como referencia la coma porque éste es el 'signo decimal' establecido en la definición del formato. El otro signo decimal es el punto; si necesita cambiarlo, utilice el menú de 'Opciones' del editor de formatos.

Modificación del formato

Además de crear nuevos formatos, también podemos modificar el formato con el que estamos trabajando. Supongamos que queremos cambiar el formato de nuestro ejemplo porque el espacio que hemos dejado entre las dos primeras columnas es demasiado grande. En concreto, queremos que el tabulador sencillo esté en la posición 25 (en vez de en la 26).

Como siempre, empezaremos por colocar el cursor de texto en el lugar oportuno. En este caso basta con que se encuentre en la zona controlada por el formato que vamos a modificar, es decir, en algún punto de la tabla.

Hecho esto, pulse **[F2]** para abrir el menú de 'Formato' y seleccione la opción **Modificar formato**. Cuando pulse **[INTRO]** LocoScript activará el editor de formatos.

Ahora podemos cambiar cualquier característica del formato (incluido el nombre), igual que cuando estábamos creándolo. Así pues, utilice el menú de 'Tabuladores' para trasladar el tabulador sencillo de la posición 26 a la 25.

Cuando lo haya hecho, pulse **[SAL]** para volver al documento. Observe que LocoScript tarda un instante en repasar el texto para adaptarlo a las nuevas características del formato. (Como sabe, una regla fundamental de LocoScript es que todo el texto anterior a la posición actual tiene que estar siempre perfectamente ajustado.) Si además lleva el cursor al final de la página, verá cómo LocoScript reajusta también el resto de la tabla.

Utilización del mismo formato en otro lugar del documento

Ya hemos dicho antes que la descripción del formato completa está contenida en el código (**Formato**). Por consiguiente, para usar el mismo formato en otro sitio, todo lo que hay que hacer es copiar el código y el retorno del carro e insertar la copia inmediatamente antes del texto al que se quiera aplicar esas características.

Por ejemplo, si quisiéramos insertar una tabla similar entre los párrafos primero y segundo, podríamos ahorrarnos el trabajo de preparar otra vez los mismos topes de tabulación. Copiaríamos el código (**Formato**) que ya tenemos en el documento (por ejemplo, en un bloque; v. Sesión 6) y lo insertaríamos en el lugar adecuado, exactamente igual que si se tratase de un bloque de texto.

Para copiar el código del formato en un bloque es conveniente que los códigos estén visibles. Así pues, si no lo están, active la opción **Códigos** del menú de 'Opciones'. Luego

coloque el cursor delante del código y pulse **[COPIA]**; después ponga el cursor detrás del código y pulse **[COPIA]** otra vez; finalmente escriba **0** para almacenar el código en el bloque **0**.

Para insertar el código entre los dos primeros párrafos, lleve el cursor de texto al principio de la línea en blanco que los separa, pulse **[INS]** y escriba **0**. De esta manera hemos insertado una copia del formato que habíamos creado al final del documento. Todo el texto posterior a este código será controlado por el formato 'Tabla'.

Nota. En este momento, todo el resto del documento (desde el principio del segundo párrafo en adelante) está controlado por el mismo formato. En general, por cada código de formato que insertemos necesitaremos otro código (**Formato**) que restablezca el formato original.

Formatos de surtido

En un documento complejo, si está bien diseñado, normalmente utilizaremos varios formatos diferentes para controlar los diversos tipos de párrafo. Por ejemplo, podríamos tener un formato para el cuerpo del texto, otro para la introducción y otro para las notas bibliográficas, etc.

Una forma de manejar estos tres formatos es definirlos en el primer sitio en que los necesitamos, copiarlos cada uno en un bloque y luego insertar los bloques donde corresponda. Sin embargo, LocoScript ofrece una solución más cómoda y mejor organizada. En efecto, LocoScript nos proporciona para cada documento un *surtido* de formatos que podemos utilizar como patrones para crear otros nuevos, de forma que lo que tengamos en cada formato nuevo sea una copia del formato de surtido que hayamos elegido.

Los documentos de LocoScript 2 disponen de hasta diez formatos de surtido, almacenados, junto con otros datos, en la 'configuración del documento'. (En la Sesión 18 veremos la forma de elaborar los formatos de surtido.) Además, los formatos de surtido pueden ser transferidos automáticamente a los documentos nuevos (según estudiaremos en la Sesión 24); esto hace que resulte muy fácil dar el mismo estilo a una serie de documentos.

Los formatos de surtido están identificados por un nombre y un número. Los nombres, como siempre, sirven para indicar cuál podría ser la aplicación de cada formato. Así, en nuestro documento de ejemplo hay un formato de surtido llamado 'Introd' que podríamos usar para el primer párrafo. Los números son siempre **0...9**. Más adelante veremos cómo podemos utilizar tanto los nombres como los números para decirle a LocoScript que queremos una copia de un formato de surtido determinado.

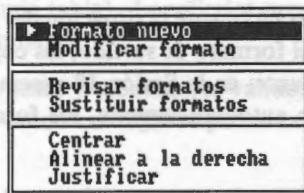
Todos los formatos de surtido definen un par de márgenes, un paso de caracteres, una interlínea, etc. Sin embargo, los dos primeros (**0** y **1**) son especiales por lo siguiente: el formato **0** controla las cabeceras y los pies de las páginas (v. Sesión 17); el formato **1** es el que entra en funcionamiento automáticamente al principio del documento.

Utilización de los formatos de surtido

Para usar un formato de surtido lo que hacemos es iniciar el proceso de creación de un formato nuevo, igual que cuando antes creábamos un formato local. Sin embargo, en lugar de definir los márgenes y las demás características, le ordenamos a LocoScript que utilice los mismos valores que en el formato de surtido.

Para ilustrar el procedimiento vamos a dar las instrucciones necesarias para aplicar el formato de surtido número 2 al primer párrafo del documento.

En primer lugar, coloque el cursor de texto en la línea inmediatamente anterior al primer párrafo. Luego pulse **[F2]** para abrir el menú de 'Formato'.



La opción que necesitamos es **Formato nuevo**. Selecciónela y pulse **[INTRO]**. Después, en el editor de formatos, pulse **[F5]** para abrir el menú de 'Surtido':



Este menú da las listas de los nombres y los números de todos los formatos de surtido que han sido preparados. Es un 'menú de órdenes', de modo que para seleccionar una opción tendremos que «apuntar» con el cursor del menú a la línea del formato deseado y pulsar **[INTRO]**. El formato de surtido que queremos copiar es **Introd**. Una vez seleccionado este formato, pulse **[SAL]** para volver al editor de texto.

Al pulsar **[SAL]**, LocoScript ha insertado un código (**Formato**) y un ↵ en el documento. (La información que contiene este código describe exactamente el formato 'Introd'.) Si no desea esa línea en blanco adicional, borre el ↵, pero tenga cuidado de no borrar el (**Forma-**) al mismo tiempo.

El código de formato informa a LocoScript de que debe utilizar ese formato hasta nueva orden. Por lo tanto, al final del primer párrafo tendremos que insertar otro (**Formato**) para ordenar a LocoScript que vuelva a usar el formato original (el número 1). Siga el mismo procedimiento para insertar un código que contenga la descripción del formato número 1.

Importante. Los formatos creados como copia de un formato de surtido pueden ser modificados igual que cualesquiera otros. Las modificaciones sólo afectan a la zona del texto que esté siendo controlada por el formato en cuestión; en particular, **no** alteran el formato de surtido ni los formatos que se haya creado en otros lugares del documento copiando el

mismo formato de surtido. (Ésta es una diferencia importante entre LocoScript 2 y LocoScript '1'; en efecto, si en LocoScript '1' modificamos un formato, los cambios afectan a todas las partes del documento que estén controladas por el mismo formato.) Ahora bien, si modificamos el formato en cualquier zona anterior al primer código (**Formato**) del documento, los cambios sí afectan al formato de surtido número 1. Esto es lo que hicimos al principio de esta sesión cuando queríamos establecer unas características (márgenes, paso de caracteres, etc.) que sirvieran para todo el documento.

También es importante tener en cuenta lo siguiente: al crear un formato nuevo como copia de un formato de surtido, introducimos en el documento un código (**Formato**) que describe exactamente la situación del formato de surtido en ese momento. Si más tarde modificamos el formato de surtido, las copias que hayamos hecho antes no resultan afectadas. (No obstante, en la Sesión 18 veremos un procedimiento por el cual es posible actualizar, manual o automáticamente, los formatos del documento.)

Utilización de los formatos de surtido sin pasar por los menús

Cuando el formato que se necesita es simplemente una copia de un formato de surtido, no hay ninguna necesidad de usar el menú de 'Formato'. En efecto, se puede, o bien pulsar ciertas secuencias de teclas, o bien usar los menús de 'Activar' y 'Desactivar' (de forma análoga a como en la Sesión 11 introducíamos los códigos que cambian el paso de los caracteres y la interlínea).

Como demostración, vamos a aplicar el formato 'Introd' al tercer párrafo del documento de ejemplo. Para empezar, coloque el cursor de texto en el \leftarrow de la línea anterior a ese párrafo.

El código que vamos a insertar no empieza por -, de modo que la primera tecla que tenemos que pulsar es $\boxed{+}$. Después escribimos F, ya que ésta es la única letra mayúscula en (**Formato**). Luego escribimos un 2, porque éste es el número del formato 'Introd'. Finalmente pulsamos $\boxed{\text{INTRO}}$, porque antes hemos tenido que escribir un número. (Según explicamos en la sesión anterior, si la secuencia de pulsaciones incluye un número debe terminar en $\boxed{\text{INTRO}}$.)

Con estas pulsaciones hemos introducido un código (**Formato**) que contiene la descripción del formato 'Introd'. En este caso LocoScript no inserta el \leftarrow , sino que nos deja que decidamos si necesitamos ese cambio de línea adicional. (Recuerde, no obstante, que algunas características del nuevo formato no empezarán a actuar mientras no intervenga un cambio de línea.) Ahora no necesitamos el \leftarrow porque hemos tenido la precaución de insertar el código en la línea anterior al párrafo.

A continuación lleve el cursor a la línea en blanco posterior al párrafo. Pulse $\boxed{+}$ y luego $\text{F1}\boxed{\text{INTRO}}$. De esta forma insertamos un código que ordena a LocoScript que vuelva a usar el formato número 1, o sea, el formato 'Básico'.

(Si en lugar del formato básico hubiéramos querido usar, por ejemplo, el número 3, la secuencia de pulsaciones tendría que haber sido $\boxed{+}\text{F3}\boxed{\text{INTRO}}$. No es necesario volver al formato 1 antes de insertar el 3.)

Resumen de la sesión

En esta sesión hemos visto:

- qué son los formatos, y en particular los formatos de surtido;
- cómo establecer los márgenes, tabuladores y otras características básicas para todo el documento;
- cómo utilizar los formatos de surtido;
- cómo establecer márgenes, tabuladores y otras características para párrafos aislados;
- cómo componer una tabla.



Sesión 13

Escritura directa

En ocasiones el papel sobre el que tenemos que escribir no es una hoja en blanco, sino un formulario impreso. No por ello nos veremos obligados a desempolvar la vieja máquina de escribir, ya que con el PCW también podemos rellenar formularios (y al mismo tiempo usar todos los recursos de LocoScript que nos permiten corregir el texto y controlar su estilo). Lo que haremos en tales casos es usar LocoScript en modo de *escritura directa*.

El punto de partida es la pantalla del gestor de discos. Por lo tanto, antes de nada, exhiba esa pantalla en el monitor. (Si no está muy seguro de saber cómo se llega a ella, consulte la página 46.)

Siguiendo la sugerencia de la segunda línea de información, para iniciar la 'escritura directa' pulse la tecla **[D]** y luego confirme la operación con **[INTRO]**. LocoScript muestra entonces una pantalla muy parecida a la que exhibe cuando empezamos a crear un documento.

En esta situación ya podemos empezar a introducir el texto con el que vamos a rellenar el formulario. Sin embargo, antes de empezar debemos preparar la impresora para que escriba exactamente donde queremos que lo haga.

Ajuste de la posición de escritura

Cargue una hoja de papel o, mejor, un formulario (si tiene alguno a mano). No pulse todavía **[SAL]**, pues antes de salir del 'estado de control de la impresora' debe hacer ciertos ajustes que sólo son posibles en ese estado. (Recuerde que LocoScript entra en el 'estado de control de la impresora' cada vez que tiramos de la palanca de carga del papel.)

Para ajustar la posición de escritura en vertical, haga girar el mando del rodillo hasta que la línea sobre la que quiere escribir quede a la altura de la cabeza impresora.

A continuación ajuste la posición de escritura en horizontal (lo que, en terminología de LocoScript 2, equivale a definir la *banda izquierda*).

La banda izquierda es la distancia a la que desplazamos la posición inicial de escritura con respecto a su posición normal. El menú con el que controlamos ese desplazamiento es el de 'Banda izquierda'. Tal como indica la tercera línea de información, la tecla que hay que pulsar para activarlo es **[F6] [MAYS] [F6]**.

Banda izquierda	0
Suprimir banda izquierda	
Ensanchar banda izquierda	
Estrechar banda izquierda	
SALIR	

La primera línea del menú da el valor actual de la banda; la segunda sección del menú contiene las órdenes que podemos usar para modificar ese valor.

Si ha medido con una regla la distancia del margen normal a la que tiene que empezar a escribir, escriba el número de décimas de pulgada directamente en el campo de texto de la primera línea del menú. (Una décima de pulgada es igual a 2,54 mm.) Por ejemplo, si la banda izquierda tiene que medir una pulgada, escriba el número **10**. Luego pulse una vez **INTRO** para confirmar el número y otra vez para salir del menú.

En general, sin embargo, no sabremos qué número necesitamos, y por lo tanto tendremos que realizar el ajuste a ojo. Para hacer más grande la banda se lleva el cursor a la línea de **Ensanchar banda izquierda** y se pulsa **INTRO**. Para hacer más pequeña la banda se ejecuta análogamente la orden **Estrechar banda izquierda**. Cuando la banda tiene anchura 0, la única opción que tiene sentido es **Ensanchar banda izquierda**.

Observe que al llevar el cursor del menú a cualquier línea de la segunda sección, la opción es marcada con un rombo. Esto es característico de una clase especial de opciones de los menús de órdenes, cuya particularidad consiste en que, cuando pulsemos **INTRO**, LocoScript ejecutará la orden y retornará al mismo menú. Este sistema facilita la elección de otra orden en el mismo menú o la ejecución repetida de la misma orden. Así, en este menú, pulsando repetidamente la tecla **INTRO** podemos mover la cabeza impresora hasta la posición deseada. (Nota: la cabeza de la impresora del PCW se mueve inmediatamente para adaptar su posición a la anchura de la banda; sin embargo, no se puede garantizar que otras impresoras respondan de la misma forma.)

Seleccione la opción **Ensanchar banda izquierda** y pulse **INTRO** las veces necesarias para que la cabeza impresora esté exactamente en la posición donde quiera empezar a escribir. Al mismo tiempo que se mueve la cabeza impresora, el número de la primera línea del menú irá cambiando. Una vez colocada la cabeza impresora, lleve el cursor a la línea de **SALIR** y pulse **INTRO**. (Para trasladar el cursor a esa línea puede usar la tecla **↓**, como de costumbre, o bien pulsar **SAL**.)

Ahora ya puede pulsar **SAL** para salir del estado de control de la impresora y empezar a introducir el texto.

Preparación del texto

Escriba unas cuantas palabras, pero no pulse todavía **↵**. Si se equivoca, corrija los errores por los mismos medios que si estuviera editando un documento.

Entre otras cosas, puede insertar el texto almacenado en bloques o en frases (v. Sesión 15). A pesar de que no debe pulsar la tecla **↵**, no importa que el texto insertado contenga caracteres **↵**. De hecho, un buen método para escribir en el sobre las mismas señas que en una carta consiste en copiarlas en un bloque cuando se ha terminado de elaborar la carta, y luego insertar el bloque cuando se está preparando el sobre en modo de escritura directa.

Después de introducir y corregir el texto, es posible que necesite:

- desplazar el margen derecho para que el texto no se salga del papel;
- modificar el paso de los caracteres, la interlínea, etc., o insertar códigos de control de estilo (negra, cursiva, etc.).

Para hacer estos cambios se actúa exactamente igual que en la edición de documentos. Con ayuda del menú de 'Formato' podemos modificar cualquier característica del formato, tal como vimos en la sesión anterior. Análogamente, podemos controlar el estilo de los caracteres mediante los menús de 'Estilo' y de 'Tamaño', o bien mediante las secuencias de pulsaciones que insertan los códigos oportunos, según estudiamos en las Sesiones 10 y 11.

Impresión del texto

Después de elaborar el texto, con los márgenes y tipos de letra deseados, pulse **[PAG]** para colocar el cursor a la derecha de la última letra. Luego pulse **[↵]**. LocoScript vacía la pantalla y envía inmediatamente el texto a la impresora. Ésta empieza a escribir a partir de la posición previamente ajustada. Mientras tanto, usted puede ponerse a elaborar otro párrafo.

Antes de pulsar **[↵]** para los párrafos o líneas sucesivos, asegúrese de que la cabeza impresora se encuentra en la posición correcta. Si es necesario, haga girar el rodillo para colocarla en vertical; si además quiere modificar la banda izquierda, pulse **[IMPR]** y utilice el menú de 'Banda izquierda', según hemos explicado antes.

Salida del modo de escritura directa

Para salir del modo de escritura directa, empiece por pulsar **[SAL]**. El menú de salida ofrece dos opciones. Con ambas se retorna a la pantalla del gestor de discos. La diferencia consiste en que **Terminar escr. directa** imprime el texto que haya quedado pendiente en la pantalla, mientras que **Abandonar escr. directa** ignora ese texto. Elija la opción deseada y pulse **[INTRO]**. Nada de lo escrito en modo de escritura directa ha quedado grabado en el disco.

Resumen de la sesión

En esta sesión hemos visto:

- cómo usar un menú de órdenes en el que las opciones están señaladas por rombos (en lugar de por flechas);
- cómo imprimir directamente en el papel utilizando muchos de los recursos de LocoScript.

Sesión 14

Búsqueda y sustitución

En esta sesión vamos a estudiar otro de los numerosos aspectos en los que los procesadores de texto aventajan a las máquinas de escribir convencionales: la posibilidad de buscar una palabra o una frase en el documento, y de sustituir unos textos por otros.

Si no se le ocurre en qué puede ayudarle un recurso como éste, imagine, por ejemplo, que está preparando un documento en el que describe un nuevo producto de su empresa y todavía no sabe cómo se va a llamar el producto. Puede elaborar la primera versión utilizando un nombre cualquiera, en la confianza de que más tarde podrá cambiar ese nombre por el definitivo con muy poco trabajo.

El documento con el que vamos a trabajar en esta sesión se llama DISCOS y está almacenado en el grupo 1 (EJEMPLOS) del disco de arranque diario. Por lo tanto, antes de nada, seleccione ese documento con el cursor de ficheros y ábralo para editarlo. (La forma de hacerlo está explicada en la Sesión 5.)

Búsqueda de palabras

Buscar una palabra o frase es, esencialmente, una forma de trasladar el cursor de texto.

Las teclas de movimiento por el texto (descritas en la Sesión 5) son muy eficaces cuando se sabe a qué página (y posiblemente también a qué párrafo dentro de ella) se quiere ir y qué distancia hay entre la posición actual y el punto de destino. La búsqueda de una palabra es la forma más eficaz de desplazar el cursor de texto cuando no se sabe a ciencia cierta dónde está la palabra que se busca.

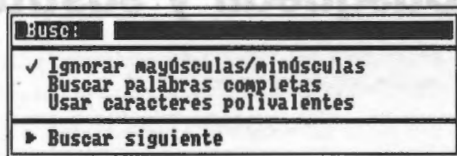
Para iniciar la búsqueda le proporcionaremos a LocoScript una palabra o una frase y, cuando convenga, le pediremos que busque sólo palabras completas, o que no distinga entre letras mayúsculas y minúsculas. LocoScript se pondrá entonces a buscar, partiendo de la posición actual del cursor de texto. El proceso detallado es como sigue.

Para empezar, cerciórese de que el cursor de texto esté por encima de la palabra o frase que va a buscar (o sea, más cerca del principio del documento). Si realmente no tiene idea de dónde está la palabra, es preferible que ponga el cursor al principio del documento.

Pulse **BUSC**. LocoScript emite el siguiente menú:



Tecla BUSC



El campo de texto de la primera línea está reservado para los caracteres que deseemos buscar, ya sea una frase, una palabra o parte de una palabra. Este texto está limitado a una longitud máxima de 30 caracteres y puede contener retornos del carro (↵) y caracteres de tabulación (→).

La segunda sección contiene las opciones de que disponemos para la operación de búsqueda:

- Ignorar mayúsculas/minúsculas** significa que LocoScript no distinguirá entre mayúsculas y minúsculas cuando se ponga a buscar. Por ejemplo, supongamos que queremos buscar **cosa**. LocoScript puede encontrar **COSA**, **Cosa**, etc., si activamos esta opción; pero, si no la activamos, sólo encontrará **cosa**.
- Buscar palabras completas** hace que LocoScript ignore los sitios en los que el texto especificado forma parte de una palabra más larga. Por ejemplo, si buscamos **cosa** como palabra completa, LocoScript ignorará **acosa**, **cosaco**, etc.
- Usar caracteres polivalentes** hace que LocoScript interprete el texto que le hemos suministrado como plantilla en la que pueden encajar diferentes textos. (Véase más abajo el apartado 'Utilización de caracteres polivalentes'.)

Así pues, escriba en la primera línea del menú el texto que desee buscar; para este ejemplo, busque **'contenido'**.

Si se equivoca al escribir este texto, corríjalo por los medios habituales. Dentro del cursor del menú hay un cursor de texto que puede mover con **←** y **→**. Además, pulsando **□** se borra todo lo que haya a la derecha de ese cursor.

La siguiente fase consiste en elegir las opciones de búsqueda. En los apartados siguientes explicaremos cómo funciona cada una de ellas. De momento queremos saber qué encuentra LocoScript sin opciones, así que déjelas todas desactivadas; es decir, lleve el cursor a la línea de las que estén marcadas con **♦** y pulse **□** o la barra espaciadora.

La última sección del menú es un 'menú de órdenes' en el que sólo hay una opción: **Buscar siguiente**. Tal como indica la flecha, esa única orden está preseleccionada, de modo que basta con pulsar **INTRO** para que LocoScript se ponga a buscar el texto especificado y lo haga con las opciones previamente establecidas (en este caso, ninguna). LocoScript busca desde la posición actual del cursor de texto en el documento hacia delante. Cuando encuentra un grupo de caracteres que encaja en la especificación, se detiene y coloca el cursor de texto sobre el primer carácter del grupo. Si, por el contrario, no encuentra el texto buscado, deja el cursor al final del documento.

Cursor sobre la c de contenido

- usar discos distintos para los diferentes tipos de documentos, de la misma forma que en un armario archivador usaríamos diferentes cajones; e
- usar los grupos de cada disco, del mismo modo que en cada cajón del armario usaríamos diferentes carpetas; e
- etiquetar los discos, grupos y documentos con unos nombres que nos den una idea de cuál es su contenido. e

En esta sesión vamos a explicar cómo: e

Pulse **[BUSC]** de nuevo. Otra vez vuelve a aparecer el mismo menú, pero ahora con una pequeña diferencia: la primera sección contiene el texto que acabamos de buscar, de manera que no tenemos que volver a escribirlo si queremos seguir buscando.

En este momento podemos especificar otro texto de búsqueda, o quizá elegir otras opciones. Si simplemente queremos seguir buscando la misma palabra con las mismas opciones, basta con que pulsemos **[INTRO]** para ordenar a LocoScript que continúe.

Así pues, para seguir buscando **contenido** en el documento de ejemplo, pulse **[INTRO]**. LocoScript se pone a buscar a partir de la posición en que se había detenido antes, y en efecto vuelve a encontrar la misma palabra en otra zona del documento.

Retroceda al principio del documento (**[ALT][DOC]**) y pulse **[BUSC]**, pero ahora busque **esta**. Cuando LocoScript se detenga, pulse **[BUSC]** y luego inmediatamente **[INTRO]**. Repita la operación hasta llegar al final del documento.

Opciones de búsqueda

Después de buscar **esta** sin opciones, será interesante comprobar qué resultados obtenemos cuando le pidamos a LocoScript que no distinga mayúsculas de minúsculas y que busque sólo palabras completas, o cuando le proporcionemos una plantilla de búsqueda en lugar de una palabra real.

Búsqueda sin distinguir entre mayúsculas y minúsculas

Lleve el cursor al principio del documento y pulse **[BUSC]**. No cambie el texto de búsqueda, déjelo como está, pero active la opción **Ignorar mayúsculas/minúsculas** (o sea, traslade el cursor del menú a esa línea y pulse **[+]**).

A continuación pulse **[INTRO]** para ordenar a LocoScript que realice la búsqueda. Repita la operación hasta llegar al final del documento. Observe que LocoScript encuentra **esta** las mismas dos veces que antes, y además **Estas**, ya que ahora hemos admitido letras mayúsculas y no hemos exigido que el texto de búsqueda fuera una palabra completa.

Búsqueda de palabras completas

Una vez más, lleve el cursor al principio del documento y pulse **BUSC**. Active la opción **Buscar palabras completas** (o sea, traslade el cursor del menú a esa línea y pulse **+**).

Luego pulse **INTRO**. Repita la operación hasta llegar al final del documento. Al limitar la búsqueda a palabras completas, LocoScript ya no encuentra **Estas**. (Si existiera **Esta** en el documento, sí la habría encontrado.)

Utilización de caracteres polivalentes

La tercera opción, **Usar caracteres polivalentes**, nos permite entregar a LocoScript una 'plantilla' de búsqueda, en lugar de una palabra o frase concretas. Por ejemplo, podemos buscar **este, esta y esto** en una sola operación especificando **est(cualquier letra)** como texto de búsqueda.

Para construir la plantilla utilizaremos, además de los caracteres corrientes, uno especial: **?**. Al signo de interrogación le llamamos «carácter polivalente» porque significa 'cualquier letra' cuando esta opción está activada. Así, la plantilla en la que encajan **este, esta y esto** es **est?**.

Lleve el cursor al principio del documento y pulse **BUSC**. Luego pulse **□** para borrar el texto antiguo y escriba **est?**. Compruebe que están activadas las dos primeras opciones y active también la tercera (esta última es esencial, pues si no la activamos LocoScript buscará **est?** literalmente).

Después pulse **INTRO** para poner en marcha la búsqueda. Repita la operación hasta llegar al final del documento y observe que LocoScript encuentra sucesivamente **está, esta, esta, este, está, está y Esto**, es decir, todas las palabras completas que encajan en la plantilla.

Sustitución de una palabra por otra

Esta función de LocoScript nos permite sustituir rápidamente un texto por otro en la confianza de que no nos dejamos sin cambiar más que las palabras que efectivamente nos interese conservar.

Spongamos, por ejemplo, que tenemos en el disco un folleto de descripción de un producto antiguo y queremos tomarlo como base para preparar el folleto análogo para un producto nuevo. La primera medida será hacer que LocoScript repase todo el documento buscando el nombre antiguo y sustituyéndolo por el nuevo.

La función de sustitución es similar a la función de búsqueda descrita en apartados anteriores, pero ampliada de tal forma que no sólo busque los caracteres, sino que además realice la sustitución en las condiciones especificadas.

Para ilustrar el uso de esta función vamos a sustituir **documento** por **fichero** en todos los casos, y luego **también** por **además** de forma selectiva.

Al igual que la función de búsqueda, la de sustitución actúa a partir de la posición actual, y por lo tanto tendremos que poner el cursor de texto suficientemente alto, por arriba de la primera palabra que vayamos a sustituir. En este ejemplo, lo colocaremos al principio del documento. Así pues, pulse **[ALT][DOC]**.

A continuación pulse **[CAMB]** (o sea, **[MAYS][BUSC]**):

Busc: <input type="text"/>
Camb: <input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Ignorar mayúsculas/minúsculas
<input checked="" type="checkbox"/> Preservar mayúsculas/minúsculas
<input type="checkbox"/> Buscar palabras completas
<input type="checkbox"/> Usar caracteres polivalentes
<input type="checkbox"/> Cambio manual
<input type="checkbox"/> Cambio automático

La primera línea de este menú está reservada para el texto de búsqueda, es decir, la palabra o frase que queremos sustituir. Debajo está el campo para el texto de sustitución, o sea, los caracteres que LocoScript pondrá en lugar del texto buscado. En ambos campos el texto está limitado a una longitud máxima de 30 caracteres y puede contener retornos del carro (↵) y caracteres de tabulación (→).

La siguiente sección del menú contiene las opciones de que disponemos para la operación de sustitución. Ya conocemos tres de ellas: las que afectan a la búsqueda. La otra opción, **Preservar mayúsculas/minúsculas** ordena a LocoScript que, dentro de lo posible, respete la combinación actual de mayúsculas y minúsculas cuando realice la sustitución. Por ejemplo, si el texto especificado para la sustitución es **perro** y la palabra que encuentra es **Gato**, la sustituirá por **Perro** si está activada esta opción, y por **perro** si no lo está. (Enseguida veremos el funcionamiento de esta opción en la práctica.)

La última sección es un 'menú de órdenes' que ofrece la posibilidad de realizar la sustitución de forma manual o automática.

Rellenado del menú de sustitución

Cuando aparece el menú en la pantalla, las dos primeras líneas pueden estar vacías o contener algún texto, dependiendo de si ya se ha utilizado antes este menú (o el de búsqueda) en esta misma sesión de edición del documento.



La primera línea, si no está vacía, contiene el último texto buscado, bien con la función de búsqueda o con la de sustitución. La segunda línea contiene el texto de sustitución utilizado en la última operación de esta clase.

El menú conserva ambos textos con objeto de facilitar la repetición de las operaciones.

El cursor está inicialmente en el primer campo. Así pues, pulse para borrar su contenido y escriba **también**.

Luego baje a la segunda línea y escriba **además**. Si se equivoca, puede usar los mecanismos de corrección habituales.

Utilización de las opciones de sustitución

Una vez preparados los dos textos, lleve el cursor a la segunda sección para establecer las opciones deseadas. Esta sección constituye un 'menú de situación', cuyas opciones pueden ser activadas y desactivadas pulsando ,  y la barra espaciadora, o sea, de la forma habitual. En este caso nos interesa ignorar la distinción entre mayúsculas y minúsculas al buscar, pero preservarla al sustituir. Por lo tanto, active las dos primeras opciones.

- ✓ Ignorar mayúsculas/minúsculas
- ✓ Preservar mayúsculas/minúsculas
- ✓ Buscar palabras completas
- Usar caracteres polivalentes

El efecto de la opción **Preservar mayúsculas/minúsculas** es el siguiente:

- si todas las letras del texto antiguo son minúsculas, LocoScript escribe en minúsculas todo el texto nuevo;
- si todas las letras del texto antiguo son mayúsculas, LocoScript escribe en mayúsculas todo el texto nuevo;
- si la primera letra del texto antiguo es mayúscula, LocoScript escribe en mayúscula la primera letra del texto nuevo.

Deje desactivadas las otras dos opciones y baje a la siguiente sección.

¿Sustitución manual o automática?

Esta sección es un 'menú de órdenes' que nos permite elegir una de las dos formas de hacer la sustitución: manual o automática.

- ▷ Cambio manual
- Cambio automático

En modo manual, LocoScript se detiene cada vez que encuentra el texto y espera hasta que le ordenemos que lo reemplace o que, por el contrario, lo deje como está y siga buscando.

En modo automático, LocoScript reemplaza el texto cada vez que lo encuentra entre la posición actual y el final del documento.

La opción que elijamos depende, pues, de si estamos seguros de querer sustituir el texto en todos los casos.

Cambio manual es la opción que necesitaremos con mayor frecuencia, y por eso está pre-seleccionada en el menú.

Sustitución manual

En esta primera vuelta vamos a sustituir **también** por **además**, pero no estamos seguros de querer hacerlo en todos los casos. Por consiguiente, elegiremos la opción **Cambio manual** (la preseleccionada). Pulse **INTRO**.

LocoScript se detiene cuando encuentra **También** (recuerde que le hemos pedido que no distinga mayúsculas de minúsculas al buscar) y emite un mensaje, tanto en el centro de la pantalla como en la tercera línea de información, mediante el que nos indica qué tenemos que hacer: pulsar **+** para sustituir el texto y continuar, **-** para no sustituir el texto en este caso, o **CAN** para abandonar el proceso. (Si el recuadro del centro de la pantalla no le deja ver la zona de la pantalla en la que se encuentra el texto encontrado, espere unos instantes hasta que desaparezca; el mensaje permanece en la tercera línea de información.)

Esta vez pulse **+**. LocoScript inserta **Además** en lugar de **También** (observe cómo respeta la mayúscula) y sigue buscando.

Nuevamente se detiene al llegar a **también**. Aquí no nos interesa el cambio, así que pulse **-**.

Decida usted mismo si quiere realizar la sustitución cuando LocoScript vuelva a detenerse.

Sustitución automática

Lleve el cursor al principio del documento y pulse **CAMB**. Ahora queremos sustituir **documento** por **fichero** en todos los casos. Pulse **-** para borrar el campo de la primera línea (que contiene el texto de búsqueda que acabamos de usar) y escriba **documento**. Baje a la segunda línea, borre el campo y escriba **fichero**.

En cuanto a las opciones, es esencial **no** buscar palabras completas, de modo que LocoScript pueda sustituir también los plurales (o sea, **documentos** por **ficheros**).

Lleve el cursor del menú a la línea de **Cambio automático**, la cual quedará seleccionada (y marcada por la flecha). Si ahora pulsa **INTRO**, LocoScript realizará la sustitución en todo el documento sin pedir conformidad. Usted puede observar cómo hace los cambios según avanza por el documento.

Ahora bien, después de ordenar una sustitución automática hasta el final del documento frecuentemente descubrimos que habíamos actuado con demasiado entusiasmo y que en realidad sólo queríamos llegar hasta cierta posición; por ejemplo, hasta el principio de la página siguiente.

Una forma de limitar el alcance de la sustitución automática es observar atentamente la pantalla y pulsar **STOP** cuando LocoScript haya llegado al sitio donde queríamos parar. Pulsando entonces **STOP** por segunda vez detendremos el proceso.

Sin embargo, es más cómodo decirle a LocoScript de antemano hasta dónde debe llegar haciendo sustituciones. Veamos cómo funciona este nuevo sistema.

Retroceda hasta el principio del documento y pulse **[CAMB]**. Borre el primer campo del menú y escriba **disco**; luego borre el segundo campo y escriba **disquete**. Deje tal como están todas las opciones y lleve el cursor a la línea de **Cambio automático**. Finalmente, en lugar de **[INTRO]** pulse **[PARR]**.

LocoScript sólo sustituye el texto en el párrafo actual (que en este caso es la línea del título) y se detiene al principio del siguiente. (Recuerde que LocoScript 2 considera que dos bloques de texto son dos párrafos distintos si están separados por una línea en blanco.)

Vuelva a pulsar **[CAMB]** y a seleccionar **Cambio automático**; esta vez pulse **[PAG]** (en lugar de **[INTRO]** o **[PARR]**). Nuevamente, LocoScript sustituye **disco** por **disquete**, pero se detiene al principio de la página siguiente.

- Para concluir esta sesión, pulse **[SAL]** y elija la opción **Abandonar edición**. De esta manera conservará intacto el documento con el que ha estado trabajando, lo cual le vendrá bien si alguna vez decide reparar esta sesión.

Resumen de la sesión

En esta sesión hemos visto:

- cómo trasladar el cursor de texto al principio de una palabra o frase determinadas, sin necesidad de saber en qué lugar del documento se encuentran;
- cómo sustituir un texto por otro en un párrafo, en una página o en todo el documento.

Sesión 15

Traslación del texto

En la Sesión 6 de este curso ya hemos explicado cómo se marca un bloque de texto del documento para luego trasladarlo a otro lugar o para insertar copias en diferentes sitios, pero siempre dentro del mismo documento.

Esta forma de copiar y trasladar el texto ahorra mucho trabajo, pero exige que el texto que se va a utilizar haya sido tecleado previamente en el documento. ¿Qué hacer cuando el texto que interesa está en un documento diferente, o incluso en un fichero generado por otro programa?

En esta sesión vamos a aprender a:

- trasladar o copiar bloques de texto de un documento a otro;
- insertar un documento entero en otro;
- preparar un conjunto de 'frases' estándar que luego podrán ser insertadas en el texto con sólo pulsar un par de teclas;
- insertar ficheros generados por otros programas o por otros sistemas de proceso de texto;
- convertir los documentos de LocoScript a un formato que pueda ser manejado por otros programas.

Todas estas operaciones tienden, de una manera o de otra, a ahorrar trabajo mecanográfico.

El documento con el que vamos a trabajar en esta sesión se llama DISCOS y está almacenado en el grupo 1 (EJEMPLOS) del disco de arranque diario. Por lo tanto, antes de nada, seleccione ese documento con el cursor de ficheros y ábralo para editarlo. (La forma de hacerlo está explicada en la Sesión 5.)

Traslación y copia de texto de un documento a otro

Para trasladar o copiar un trozo de texto de un documento a otro utilizaremos el sistema de 'bloques' de LocoScript, de forma similar a como en la Sesión 6 trasladábamos y copiábamos un trozo de texto dentro de un mismo documento.

Esto es posible porque LocoScript recuerda el texto guardado en cada uno de los 10 bloques hasta que almacenemos otro diferente o hasta que reinicialicemos el ordenador. En consecuencia, para copiar un trozo de texto de un documento ('documento de origen') a otro ('documento de destino'), todo lo que hay que hacer es:

- editar el documento de origen, marcar el texto de interés y guardarlo en uno de los 10 bloques;
- abandonar la edición del documento de origen, editar el de destino e insertar el bloque en el lugar adecuado.

Para ver el procedimiento en la práctica, supongamos que queremos utilizar los párrafos segundo y tercero de nuestro documento de ejemplo en un nuevo documento que todavía no hemos creado. Lo primero que debemos hacer es marcar esos párrafos en el documento de origen y guardarlos en un bloque, tal como hicimos en la Sesión 6. Así pues, almacene una copia de ese texto en el bloque 0.

A continuación cree otro documento (como más tarde vamos a abandonarlo, no se preocupe por el nombre y acepte el que LocoScript le ofrezca). Cuando LocoScript abra la pantalla del editor, pulse **INS** y **0** para insertar el texto en el documento nuevo, igual que si lo estuviera insertando en cualquier lugar del documento de origen.

Nota. Ésta es la forma de copiar texto de un documento a otro. Para *trasladar* texto hay que hacer un par de cosas más:

- borrar el trozo de texto del documento de origen en el momento de definir el bloque;
- en vez de abandonar la edición del documento de origen, elegir la opción **Grabar y Terminar** en el menú de salida.

Importante. Al trasladar bloques de texto que contengan códigos de control, tanto dentro del mismo documento como hacia otro documento distinto, se pueden producir efectos inesperados en el lugar de origen y en el de destino. (Si la operación es una copia, tales efectos sólo pueden producirse en el destino.)

Por ejemplo, si el trozo que trasladamos contiene un código (**-subRT**) pero no un (**+subRT**), es muy probable que el texto posterior al sitio de donde hemos quitado el trozo quede subrayado, mientras que el bloque **no** quedará subrayado en el lugar de destino. Sin embargo, esto no es tan desastroso como parece a primera vista. El remedio está en insertar un código (**-subRT**) en el sitio de donde hemos borrado el texto y un (**+subRT**) inmediatamente antes del bloque insertado.

Veamos un ejemplo:

Recuerde que la (***subRT**) posición real del cursor de texto (**-subRT**) está siempre entre dos caracteres y es la indicada por el borde izquierdo del rectángulo del cursor.

(**-subRT**) al final de un texto subrayado

(**+subRT**) al principio de un texto subrayado

Recuerde que la (***subRT**) posición real del cursor de texto (**-subRT**) está siempre entre dos caracteres y es la indicada por el borde izquierdo del rectángulo del cursor.

El trozo de texto que vamos a trasladar está resaltado e incluye el código (**-subRT**)

Recuerde que la (***subRT**) posición real del cursor es la indicada por el borde izquierdo del rectángulo del cursor.

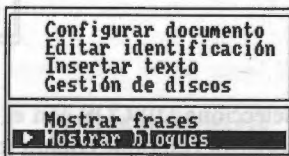
Este texto ha quedado subrayado porque hemos borrado el código (**-subRT**)

Un problema similar se plantea cuando insertamos un texto que contiene un código (**Formato**), ya que este código afecta al texto siguiente, hasta el próximo código de formato.

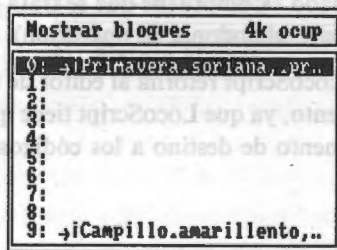
Inspección de los bloques

Si en algún caso no recuerda en qué bloque ha almacenado un texto determinado, o qué tiene grabado en cierto bloque, puede refrescar la memoria utilizando la opción **Mostrar bloques** del menú de 'Acciones' del editor de texto o del gestor de discos. En ambos casos el menú de 'Acciones' se invoca pulsando **F1**.

El menú de 'Acciones' es un 'menú de órdenes'. Como sabe, esto significa que la orden que LocoScript ejecuta es la que está marcada por la flecha en el momento en que pulsamos **INTRO**. Así pues, traslade el cursor del menú a la línea de **Mostrar bloques** y pulse **INTRO**.



LocoScript muestra entonces una especie de menú, en cuya primera línea indica el espacio de memoria que está ocupado por los bloques. En las diez líneas de la siguiente sección da los primeros caracteres de cada bloque. El hecho de que una línea esté vacía indica que no hay ningún texto almacenado en el bloque correspondiente.



Si observa que ya no necesita el texto de un bloque, puede vaciarlo llevando el cursor del menú a la línea del bloque y pulsando **[F1]**. De esta manera se libera el espacio que el bloque estaba ocupando en la unidad M.

Para abandonar el menú se pulsa **[INTRO]** o **[CAN]**.

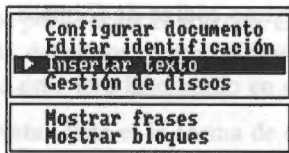
Inserción de un documento entero

El caso extremo de transferencia de texto de un documento a otro es insertar el primer documento entero en el segundo. Sería posible definir un bloque con el primer documento completo para luego insertarlo en el segundo (por el procedimiento descrito en la sección anterior), pero hay una forma más rápida de realizar la inserción. En efecto, podemos insertar un documento entero mediante una opción del menú de 'Acciones'.

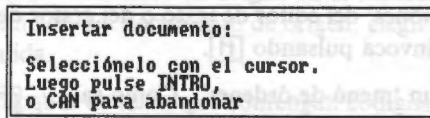
Supongamos que queremos insertar el documento de ejemplo de esta sesión (DISCOS) al principio del documento que acabamos de crear.

Lo primero que hemos de hacer es colocar el cursor de texto en el lugar donde deseamos insertar el documento. Por lo tanto, lleve el cursor al principio del documento nuevo.

Luego abra el menú de 'Acciones' pulsando **[F1]**, tal como sugiere la segunda línea de información.



Traslade el cursor del menú a la línea de **Insertar texto** y pulse **[INTRO]**. LocoScript 2 muestra entonces la pantalla del gestor de discos para que podamos elegir el documento y emite un mensaje en el centro de la pantalla (repetido en la segunda línea de información) que explica qué debemos hacer en este momento.



Seleccione DISCOS con el cursor de ficheros, de la forma habitual, y pulse **[INTRO]**. LocoScript responde con un menú de selección que contiene los datos del documento seleccionado. Compruebe que se trata del documento deseado y pulse **[INTRO]** (o bien pulse **[CAN]** para abandonar la operación).

LocoScript retorna al editor de texto e inserta el documento. Este proceso es relativamente lento, ya que LocoScript tiene que realizar un trabajo muy minucioso para adaptar el documento de destino a los códigos inmersos en el de origen.

Transferencia de texto a través de las frases

Otra forma de poner trozos de texto a disposición de varios documentos es utilizar el sistema de *frases* de LocoScript. Este método es adecuado cuando interesa manejar muchas frases cortas que se repiten en muchos documentos.

Las frases son similares a los bloques en cuanto al procedimiento para definirlos y para insertar en los documentos el texto almacenado. La diferencia obvia es que los 'nombres' que usamos para identificar las frases son las letras de la **A** a la **Z** (excluida la **N**), mientras que los 'nombres' de los bloques son los números del **0** al **9**.

Además, hay otras diferencias muy importantes, aunque no sean tan evidentes. En concreto, el contenido de los bloques se pierde en el momento en que apagamos o reinicializamos el ordenador, mientras que las frases pueden ser almacenadas en un fichero de disco para más tarde 'cargarlas' cuando volvamos a necesitarlas. De esta manera podremos tener en el disco varios conjuntos de frases, cada uno de los cuales contendrá las que usemos más frecuentemente en cada tipo de trabajo. Incluso es posible preparar un fichero de frases con un nombre especial, de modo que sea cargado automáticamente durante del proceso de puesta en marcha de LocoScript 2.

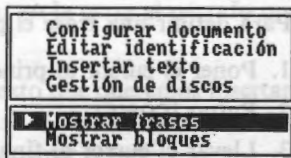
Otra diferencia esencial es que el texto que podemos almacenar en un conjunto de frases determinado está limitado a unos 1000 caracteres. La idea es que una 'frase' normalmente consistirá en unos cuantos caracteres, y que para almacenar textos más largos siempre se puede usar el sistema de bloques.

Una aplicación interesante de las frases es utilizarlas para almacenar las combinaciones de códigos de control (paso de caracteres, interlínea, estilo de letra, etc.) elegidas para los diferentes tipos de títulos, párrafos, etc. Los códigos de formato, sin embargo, son quizá demasiado largos para almacenarlos en frases.

Preparación de un conjunto de frases

Inspección del conjunto de frases actual

Lo primero es averiguar o recordar qué frases tenemos definidas actualmente. Al igual que en el caso de los bloques, podemos usar el menú de 'Acciones' del editor de texto o del gestor de discos. En ambos casos el menú de 'Acciones' se invoca pulsando **[F1]**.



Abra el menú, seleccione la opción **Mostrar frases** y pulse **[INTRO]**.

LocoScript emite entonces otro menú, similar al que obteníamos antes con **Mostrar bloques**. En cada línea da el 'nombre' de una frase, seguido del signo de dos puntos y de los primeros caracteres almacenados en la frase. Sin embargo, a diferencia de lo que ocurría con **Mostrar bloques**, el menú sólo muestra las frases no vacías. Si una frase no aparece en la lista, eso quiere decir que está vacía; si aparece en blanco, es porque sólo contiene códigos de control.

Mostrar frases	
A:	Muy atentamente, eeeee
C:	En contestación a su ca..
D:	Sin otro particular, ap..
E:	En espera de sus notici..
F:	Con referencia a su car..
G:	Nos es grato comunicarl..
H:	No habiendo recibido co..
J:	Adjunto les remitimos
L:	Con los saludos de
M:	Muy señores nuestros:44
N:	Nuestra referencia:
O:	Enseguida aprendí a sub..

Inicialmente el menú sólo muestra las primeras 12 frases. Para ver las restantes, pulse las veces necesarias. (Observe cómo la lista va «rodando» hacia arriba.) Para volver al principio de la lista, pulse . Si quiere ver una frase determinada, escriba su 'nombre'; si la frase está vacía, LocoScript emitirá un pitido. Por ejemplo, para ver el texto almacenado en la 'Z', pulse .

Supresión de frases

Puesto que, como decíamos antes, el espacio de almacenamiento de frases está limitado, puede interesar borrar las frases que ya no necesitamos.

Para ello se lleva el cursor del menú a la línea de la frase que se desea suprimir y se pulsa . Así, para vaciar la frase 'Z', lleve el cursor a la línea correspondiente (por ejemplo, pulsando) y a continuación pulse .

Para salir del menú y volver al editor de texto se pulsa .

Definición de frases nuevas

Para añadir nuevas frases al conjunto actual es necesario estar editando un documento que contenga el texto o los códigos que se desee almacenar en ellas. (También se puede escribir el texto de las frases para definir las y luego borrar el texto.)

Para definir una frase el procedimiento es el mismo que para almacenar un bloque:

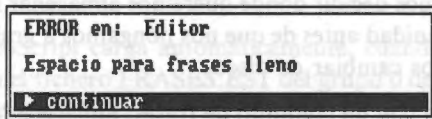
1. Poner el cursor al principio del texto.
2. Pulsar .
3. Llevar el cursor al final del texto.
4. Pulsar o , según que se quiera conservar el texto en su sitio en el documento o borrarlo.
5. Escribir el nombre de la frase; es decir, pulsar una tecla de letra, de la a la .

Así, por ejemplo, para almacenar **Discos de 'alta capacidad'** en la frase 'D', marcaríamos el texto igual que si fuésemos a almacenarlo en un bloque, pero al final pulsaríamos en lugar del número del bloque.

Realmente, lo más difícil de esta operación es elegir la letra. Por una parte, la letra es lo único que puede ayudarnos a recordar qué tenemos almacenado en cada frase. Por otra, debemos evitar las letras de las frases cuyo contenido no nos interese destruir.

La nueva frase queda incorporada al conjunto actual, al menos hasta que apaguemos o reinicialicemos el ordenador. (Para conservarla de forma permanente debemos grabar en disco el conjunto entero, por el procedimiento descrito más adelante.)

Nota. Es posible definir hasta 26 frases (de la 'A' a la 'Z', excluida la 'Ñ'), pero la longitud total está limitada a unos 1000 caracteres. Si intentamos exceder ese límite, LocoScript nos lo impide y emite un mensaje de aviso:



La frase que estábamos tratando de definir ha quedado incompleta. Antes de intentar redefinirla hay que borrar alguna otra para liberar espacio.

Para borrar una frase podemos, o bien hacerlo a través del menú de 'Mostrar frases' (según explicamos en el apartado anterior), o bien, sin salir del editor de texto, pulsando **COPIA** dos veces seguidas e inmediatamente la letra de la frase que queramos borrar. (De esta última forma lo que hacemos es definir la frase con un texto «vacío».)

Utilización de las frases

Para insertar una frase en el documento con el que se está trabajando, el procedimiento es idéntico al que utilizábamos en la Sesión 6 para insertar un bloque: se coloca el cursor en el lugar adecuado, se pulsa **INS** y a continuación se escribe el 'nombre' de la frase deseada (es decir, se pulsa una tecla de letra, de la **A** a la **Z**). LocoScript intercala en la posición actual del cursor el texto almacenado en la frase; si ésta está vacía, la operación no produce ningún efecto.

Esto es precisamente lo que hicimos en la Sesión 2 para insertar en la carta el párrafo que luego habíamos de corregir.

Obviamente, es preciso saber en qué frase está almacenado el texto que queremos insertar. Para ello es fundamental que las letras hayan sido bien elegidas al definir las frases. No obstante, siempre se puede consultar la lista en el menú de 'Mostrar frases'.

- El conjunto de frases sigue estando disponible (con las sucesivas adiciones o supresiones) hasta que apaguemos o reinicialicemos el ordenador, o hasta que carguemos un conjunto distinto. Para conservar los cambios introducidos y poder volver a usar más tarde el conjunto modificado es necesario grabarlo en el disco; de lo contrario, la próxima vez que lo carguemos obtendremos la versión antigua.

Grabación del conjunto de frases actual

Una vez elaborado o modificado el conjunto de frases, es buena idea grabarlo en el disco (sobre todo si se prevé que en el futuro se lo pueda volver a necesitar).

Ésta es otra de las operaciones disponibles en la pantalla del gestor de discos. El momento más oportuno para grabar las frases es al final de la edición de un documento, antes de ponerse a trabajar con otro.

Por consiguiente, vamos a abandonar la edición del documento actual. Pulse **[SAL]** para abrir el menú de salida, elija la opción **Abandonar edición** y pulse **[INTRO]**.

Antes de continuar, debemos decidir dónde queremos almacenar las frases; el disco de destino tiene que estar en la unidad antes de que nos pongamos a grabarlas, y una vez iniciado el proceso ya no podremos cambiar de disco.

LocoScript 2 se suministra con un conjunto de frases, almacenado con el nombre de FRASES.EST en el grupo SISTEMA del disco de arranque diario. El nombre y la ubicación (disco y grupo) del fichero son importantes, pues de ellos depende el que este juego sea cargado automáticamente durante el proceso de puesta en marcha de LocoScript. Por lo tanto, si usted quiere que su nuevo conjunto de frases sea el que en el futuro se grave automáticamente, debe grabarlo en lugar del FRASES.EST que tiene actualmente en el disco de arranque.

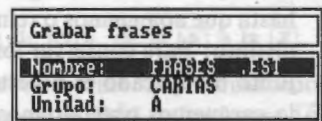
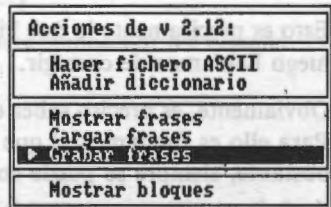
En cambio, si sólo quiere guardar el conjunto de frases para poder cargarlo cuando vaya a trabajar con cierto tipo de documentos, conviene que lo grave en el mismo disco y en el mismo grupo que esos documentos. En este caso, puede reemplazar un fichero existente (para actualizar otro conjunto de frases) o elegir un nombre de fichero nuevo.

Nota. También se puede grabar las frases invocando el gestor de discos desde el editor de texto. Pero esto implica que, al no poder extraer de la unidad el disco en el que se encuentra el documento que está editando, sólo podrá grabar el conjunto de frases en ese mismo disco o en la unidad M (desde la cual deberá transferirlas más tarde al disco de destino).

Lo primero es seleccionar el grupo en el que se va a grabar el conjunto de frases. Así, por ejemplo, para grabar el conjunto de frases en el grupo 2 (CARTAS) del disco de arranque diario, traslade el cursor de grupos a este grupo.

El menú del gestor de discos que nos permite grabar las frases es el de 'Acciones'. Pulse **[F1]** para abrirlo. Ahora necesitamos la opción **Grabar frases**, así que selecciónela y pulse **[INTRO]**.

LocoScript emite otro de sus menús de selección que contiene los datos del documento seleccionado. El grupo y la unidad son los correspondientes a la posición del cursor de grupos. El nombre propuesto es siempre FRASES.EST, pues éste es el nombre estándar de los ficheros de frases en LocoScript.



Usted puede elegir cualquier otro nombre, siempre que sea un nombre válido y a condición de que no exista en el mismo grupo un documento con ese nombre. No obstante, le sugerimos que conserve 'FRASES' como primera parte del nombre, pues así estará claro qué es lo que contiene el fichero. Para este ejemplo elegiremos FRASES.EJ.

Una vez comprobados los datos del fichero, pulse **INTRO** para ordenar a LocoScript que continúe. Si el fichero es nuevo, LocoScript lo crea sin más aviso. En cambio, si estamos reemplazando un fichero existente, LocoScript emite un recuadro de alerta. Para confirmar que efectivamente se desea reemplazar el fichero basta con pulsar **INTRO** otra vez.

Carga de un conjunto de frases

Como hemos dicho, LocoScript carga automáticamente, cuando lo ponemos en marcha, las frases almacenadas en el fichero FRASES.EST del grupo 0 del disco de arranque, suponiendo que tal fichero exista.

Para usar otro conjunto de frases grabado en disco, es necesario cargar explícitamente el fichero que lo contiene. Ésta es otra operación que se inicia en la pantalla del gestor de discos.

Naturalmente, el disco que contiene el fichero de frases debe estar en una de las unidades del ordenador. Esto es algo que se debe comprobar antes de ponerse a cargar las frases.

Para ilustrar el procedimiento, vamos a cargar el conjunto de frases que tenemos grabado en el grupo CARTAS con el nombre de FRASES.EJ:

Reinicialice la máquina (es decir, introduzca el disco de arranque en la unidad A y pulse la combinación de teclas **MAYS** **EXTRA** **SAL**). De esta manera volvemos a cargar LocoScript 2 y el conjunto de frases almacenado en el fichero FRASES.EST del grupo SISTEMA del disco de arranque. Compruébelo mediante la opción **Mostrar frases** del menú de 'Acciones' del gestor de discos.

Para cargar las frases almacenadas en el fichero FRASES.EJ, debemos poner el fichero a disposición de LocoScript. En este caso, el fichero está en el disco de arranque, pero en general será preciso cambiar de disco y pulsar **f7**.

Seleccione el fichero en cuestión con el cursor de ficheros y pulse **f1** para abrir el menú de 'Acciones'. Lleve el cursor del menú a la línea de **Cargar frases** y pulse **INTRO**.

LocoScript responde con otro de sus menús de selección. Compruebe los datos y pulse **INTRO** (o bien pulse **CAN** para abandonar el menú y volver a seleccionar el fichero).

LocoScript «olvida» las frases antiguas y las sustituye por las leídas en el fichero, según puede usted comprobar mediante la opción **Mostrar frases** del menú de 'Acciones'.

Intercambio de texto con otros programas

Conversión de documentos de LocoScript a un formato utilizable por otros programas

Los documentos de LocoScript contienen gran número de códigos especiales que describen la colocación del texto en la pantalla y en la impresora. Esos códigos son particulares de LocoScript y no pueden ser interpretados por otros programas.

Por lo tanto, para poder procesar con otro programa un texto elaborado con LocoScript, antes hay que preparar una copia del documento en la que no figuren tales códigos. Es lo que se llama 'hacer un fichero ASCII', pues un fichero ASCII es aquél que no contiene más que caracteres de texto.

LocoScript nos ofrece la posibilidad de crear dos tipos de ficheros ASCII.

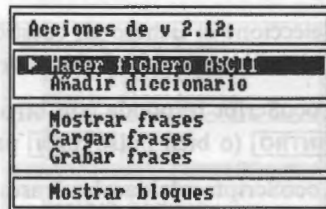
Uno es el 'fichero de texto sencillo', que no contiene ninguna información acerca de los formatos, estilos de letra, cortes de página, etc., pero sí unos códigos que representan los lugares en los que hablamos pulsado las teclas **TAB** y **↵**. Éste es el tipo de fichero ASCII que necesitaremos en general para transferir información de LocoScript a otros programas.

El segundo tipo es el 'fichero paginado', en el que además de los códigos de tabulación y retornos del carro se preserva toda la información acerca de cortes de línea, avances de página, etc. Es el tipo de fichero que se necesita cuando se quiere conservar las características de 'paginación' que tiene el texto en LocoScript antes de insertarlo en un documento creado con otro procesador de texto.

La operación de hacer un fichero ASCII tiene como punto de partida la pantalla del gestor de discos. Antes de empezar, hay que asegurarse de que LocoScript tiene acceso tanto al documento original como al disco en el que se va a almacenar la versión ASCII. (Para nuestro ejemplo sólo necesitaremos el disco de arranque diario.) Si tiene que cambiar de disco, no olvide pulsar **F7**.

Una vez preparados los discos de origen y de destino, ya se puede iniciar el proceso de conversión. Como ejemplo, vamos a crear la versión ASCII del documento DISCOS.

Seleccione ese documento con el cursor de ficheros y pulse **F1** para abrir el menú de 'Acciones'. La opción que necesitamos es **Hacer fichero ASCII**; como puede ver, es la preseleccionada. Pulse **INTRO** para confirmar la selección.



LocoScript muestra un mensaje con el que indica qué hay que hacer a continuación: trasladar el cursor de grupos al grupo en el que se quiera grabar la versión ASCII. (Siempre se debe elegir el grupo 0 del disco de destino, pues de esa forma el fichero ASCII estará más fácilmente accesible para otros programas.) En caso de que el disco de destino no esté en la unidad en este momento (por ejemplo, porque el equipo sólo tiene una unidad de disquete), elija un grupo de la unidad M como almacén temporal. Una vez elegido el grupo, pulse **INTRO**.

Entonces aparece un menú que muestra los datos del documento original y del fichero ASCII de destino. Al final del menú hay además un submenú de órdenes, cuyas opciones son los dos tipos de fichero ASCII.

Hacer fichero ASCII	
N. nuevo:	DISCOS
Grupo:	SISTEMA
Unidad:	A
N. antiguo:	DISCOS
Grupo:	EJEMPLOS
Unidad:	A
▶ Fichero texto sencillo	
Fichero paginado	

Compruebe los datos relativos al documento de LocoScript y escriba **ASCII.EJ** como nombre para el fichero ASCII. Luego elija el tipo de conversión deseado. Como está preseleccionada la opción **Fichero texto sencillo**, para crear un fichero de este tipo basta con pulsar **INTRO**.

LocoScript se pone entonces a realizar la conversión y finalmente almacena la versión ASCII en el fichero especificado. Antes de usar ese fichero con otros programas, trasládalo al disco que habitualmente utilice con esos programas. Puede usar, por ejemplo, las opciones de copia y traslación de ficheros del menú de 'Fichero' (F3, Sesión 7). (Los discos que contienen documentos de LocoScript deben ser reservados exclusivamente para el trabajo con LocoScript 2.)

Nota. LocoScript utiliza un juego de caracteres mucho más amplio que la mayor parte de los demás programas. Por esa razón, el texto del fichero puede parecer incompleto o deteriorado cuando usted lo procese con un programa diferente. En algún caso podrá evitar estos problemas haciendo pasar el fichero ASCII por un conversor especial que lo prepare para su programa. Si llega a la conclusión de que necesita tal programa de conversión, seguramente tendrá que encargárselo a un experto; no obstante, antes de hacerlo consulte con su distribuidor por si ya existiese en el mercado el conversor que a usted le interesa.

Inserción de textos elaborados por otro programa

Supongamos que queremos insertar en nuestro documento DISCOS alguna información generada por un programa de contabilidad.

El primer requisito es que el fichero que contiene esa información sólo contenga caracteres de texto y no, por ejemplo, códigos de control que el programa de contabilidad utilice internamente con cualquier fin. Dicho de otra forma, el fichero debe ser de tipo ASCII. La forma de generar ficheros de este tipo estará explicada en el manual del programa en cuestión.

Además, el programa tiene que estar almacenado en un disco de los admitidos por el PCW9512; es decir, en un disquete compacto de 3 pulgadas con formato de CP/M. (No se preocupe si esta especificación no significa nada para usted; su distribuidor y su amigo experto en ordenadores sí la entienden.)

Si el programa de contabilidad funciona en el PCW, el fichero estará automáticamente en un disco del tipo correcto. De lo contrario, tiene que buscar la forma de copiar el fichero en un disco adecuado para el PCW (preferiblemente el mismo en el que está el documento al que va a añadir la información), y para esto es posible que necesite la ayuda de un experto (quizá su distribuidor).

Una vez resueltos esos problemas previos, haga que LocoScript muestre la pantalla del gestor de discos. Tanto el fichero ASCII como el documento en el que lo va a insertar tienen que estar directamente accesibles para LocoScript. Dependiendo de dónde se encuentren los dos ficheros y de cuántas unidades de disco tenga su ordenador, hay las siguientes posibilidades:

1. El fichero ASCII y el documento de LocoScript están en el mismo disco.

Introduzca el disco en una unidad y pulse **[F7]**. (Éste es el caso de nuestro ejemplo, pues vamos a insertar ASCII.EJ en el documento DISCOS, y ambos están en el disco de arranque diario.)

2. El fichero ASCII y el documento de LocoScript están en discos distintos.

2a. El ordenador tiene dos unidades de disquete.

Introduzca un disco en cada unidad y pulse **[F7]**.

2b. El ordenador sólo tiene una unidad de disquete.

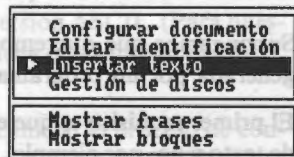
Introduzca en la unidad el disquete que contiene el fichero ASCII y pulse **[F7]**.

Utilice el menú de 'Fichero' (**[F3]**) para copiar el fichero ASCII del disquete a la unidad M.

Extraiga ese disquete, introduzca el que contiene el documento de LocoScript y pulse **[F7]**.

Inicie la edición del documento de LocoScript (en este ejemplo, DISCOS). Traslade el cursor de texto al lugar donde quiera realizar la inserción; por ejemplo, al final del documento.

La opción que necesitamos es **Insertar texto** y se encuentra en el menú de 'Acciones'. Por lo tanto, pulse **[F1]** para abrir ese menú, lleve el cursor a la línea de **Insertar texto** y pulse **[INTRO]**.



LocoScript muestra la pantalla del gestor de discos para que podamos elegir el fichero.

Seleccione ASCII.EJ con el menú de ficheros y pulse **[INTRO]**. LocoScript muestra entonces un menú de selección con los datos del fichero seleccionado. Compruebe que se trata del fichero correcto y pulse **[INTRO]**.

Inmediatamente reaparece la pantalla del editor y LocoScript se pone a insertar el texto del fichero en el lugar en que se encontraba el cursor de texto. El tiempo que tarda en hacerlo depende de la longitud del fichero.

Puesto que el fichero era de tipo ASCII, el texto insertado no puede contener códigos de control (paso de caracteres, estilos de letra, formatos, etc.). Usted puede introducirlos exactamente igual que si acabara de mecanografiar el texto.

Etapa 3. Recursos avanzados

Resumen de la sesión

En esta sesión hemos estudiado todas las formas de compartir texto entre los documentos de LocoScript, y entre LocoScript y otros programas. En particular, hemos visto:

- cómo guardar un trozo de un documento para luego insertarlo en un documento diferente;
- cómo insertar un documento completo en otro;
- qué efectos secundarios puede producir la traslación de un texto que contiene códigos de control, y cómo repararlos;
- cómo preparar, almacenar y utilizar un conjunto de pequeñas frases;
- cómo procesar un documento de LocoScript para que pueda ser utilizado por otros programas;
- cómo insertar en un documento de LocoScript un texto preparado por otro programa (por ejemplo, otro procesador de texto).

Sesión 16

Etapas 3. Recursos avanzados

El toque profesional (II): formatos

Hasta ahora todo nuestro trabajo ha tenido como objetivo producir un texto impreso en una página. Los resultados han sido perfectamente satisfactorios, pues hemos sido capaces de usar diferentes tipos de caracteres y estilos de letra, hemos compuesto tablas, justificado textos, etc. Sin embargo, el proceso de textos profesional abarca también las siguientes facetas:

- control del corte de líneas (o sea, de dónde termina cada línea y empieza la siguiente);
- control del corte de páginas (o sea, de dónde termina cada página y empieza la siguiente);
- control de cabeceas y pies de página (pequeños textos escritos sistemáticamente al principio y al final de cada página);
- numeración de las páginas.

En esta sesión y la siguiente vamos a estudiar la utilización de estos recursos en LocoScript 2.

Empezaremos por el control del corte de líneas y páginas. El documento con el que vamos a trabajar en esta sesión se llama LSPELL.TXT y está almacenado en el grupo 1 (EJEMPLOS) del disco de arranque diario. Por lo tanto, antes de nada, abra ese documento para editarlo.

Control del corte de líneas

LocoScript normalmente se limita a encajar en cada línea todas las palabras que puede antes de pasar a la siguiente. Es decir, corta la línea por el último espacio o guión que puede. Este sistema produce resultados correctos en la mayor parte de los casos, pero no en todos:

- Si la longitud de línea es muy pequeña (o se está usando caracteres de doble anchura) o si, como suele ocurrir en castellano, las palabras son relativamente largas, es posible que al final de la línea quede un espacio excesivo, o que las palabras queden demasiado espaciadas en los textos justificados.
- El mismo problema puede presentarse, por ejemplo, con listas de palabras unidas por signos distintos del guión (tales como Francés/Alemán/Español), las cuales, al no contener espacios, son tratadas por LocoScript como si fueran una sola palabra.
- Las iniciales de un nombre pueden quedar al final de la línea y el apellido al principio de la siguiente.
- A veces no interesa cortar una línea por un guión, posiblemente porque se quiere evidenciar que el guión forma parte de la ortografía y no ha sido insertado para cortar la línea. Tal sería el caso, por ejemplo, de ex-alumno.

Sesión 16

El toque profesional (I): formatos

Hasta ahora todo nuestro trabajo ha tenido como objetivo producir un texto impreso en una página. Los resultados han sido perfectamente satisfactorios, pues hemos sido capaces de usar diferentes pasos de caracteres y estilos de letra, hemos compuesto tablas, justificado textos, etc. Sin embargo, el proceso de textos profesional abarca también las siguientes facetas:

- control del corte de líneas (o sea, de dónde termina cada línea y empieza la siguiente);
- control del corte de páginas (o sea, de dónde termina cada página y empieza la siguiente);
- control de cabeceras y pies de página (pequeños textos escritos sistemáticamente al principio y al final de cada página);
- numeración de las páginas.

En esta sesión y la siguiente vamos a estudiar la utilización de estos recursos en LocoScript 2.

Empezaremos por el control del corte de líneas y páginas. El documento con el que vamos a trabajar en esta sesión se llama LSPELL.TXT y está almacenado en el grupo 1 (EJEMPLOS) del disco de arranque diario. Por lo tanto, antes de nada, abra ese documento para editarlo.

Control del corte de líneas

LocoScript normalmente se limita a encajar en cada línea todas las palabras que puede antes de pasar a la siguiente. Es decir, corta la línea por el último espacio o guión que puede.

Este sistema produce resultados correctos en la mayor parte de los casos, pero no en todos:

- Si la longitud de línea es muy pequeña (o se está usando caracteres de doble anchura) o si, como suele ocurrir en castellano, las palabras son relativamente largas, es posible que al final de la línea quede un espacio excesivo, o que las palabras queden demasiado espaciadas en los textos justificados.
- El mismo problema puede presentarse, por ejemplo, con listas de palabras unidas por signos distintos del guión (tales como **Francés/Alemán/Español**), las cuales, al no contener espacios, son tratadas por LocoScript como si fueran una sola palabra.
- Las iniciales de un nombre pueden quedar al final de la línea y el apellido al principio de la siguiente.
- A veces no interesa cortar una línea por un guión, posiblemente porque se quiere evidenciar que el guión forma parte de la ortografía y no ha sido insertado para cortar la línea. Tal sería el caso, por ejemplo, de **ex-alumno**.

Casi todos estos problemas pueden ser resueltos insertando guiones o espacios en los lugares adecuados. Por ejemplo, si una línea queda demasiado corta, podemos intercalar un guión en algún punto de la siguiente palabra para que LocoScript corte la línea por el guión en vez de por el espacio anterior.

Pero las soluciones de este tipo no son aconsejables. En efecto, en cuanto hagamos alguna corrección en el párrafo, lo más probable es que esos caracteres adicionales (guiones o espacios) ya no estén en el sitio correcto y tengamos que borrarlos.

LocoScript dispone de soluciones mucho mejores.

Guiones y espacios blandos

Los guiones blandos y los espacios blandos de LocoScript resuelven el problema de las líneas cortas o demasiado espaciadas sin dejar caracteres indeseados en caso de que más tarde se corrija el texto.

Lo que tienen de particular estos caracteres blandos es que sólo son visibles cuando LocoScript corta la línea por el sitio en que ellos se encuentran. En cualquier otro caso son invisibles y no producen ningún efecto.

Cuando la causa del problema es una palabra larga que «casi» cabe en la línea, la solución consiste en insertar un guión blando en el sitio por donde nos gustaría cortar la palabra.

Tenemos un buen ejemplo en el primer párrafo de nuestro documento, cuya cuarta línea es demasiado corta. El párrafo quedaría mucho mejor si LocoScript pudiera partir la palabra **mecanográficos**, para lo cual debemos insertar un guión blando entre las dos sílabas que hayan de quedar separadas.

En el tercer párrafo hay un ejemplo de palabras unidas por barras. En este caso no nos interesa que quede un guión al final de la línea, así que insertaremos un espacio blando inmediatamente después de una barra para autorizar a LocoScript a cortar la «palabra».

del tiempo invertido en la preparación de documentos al aspecto más tedioso de este trabajo: comprobar una y otra vez que hemos detectado todos los errores, tanto ortográficos como mecanográficos. Además, de vez en cuando nos encontramos con una palabra de cuya ortografía no estamos completamente seguros; en esos casos nos vemos obligados a consultar un diccionario.

Pues bien, LocoScript 2 hace esa comprobación automáticamente mediante un subprograma llamado LocoSpell. Siempre que estemos editando un documento podemos hacer que LocoSpell se ponga a corregirlo.

Cuando le demos la orden, irá examinando las palabras una a una para comprobar que figuran en su 'diccionario'. Incluso puede corregir palabras tan complejas como 'izquierda/derecha/arriba/abajo', y si se encuentra términos compuestos (por ejemplo, ex-alumno) analiza cada elemento por

Líneas demasiado cortas

inserción de guiones y espacios blandos

Para insertar estos caracteres especiales utilizamos unas secuencias de pulsaciones similares a las que ya hemos usado para insertar ciertos códigos de control tales como (+NEgra), (+subRT), etc. En concreto, para insertar un espacio blando se pulsa **[]** y después la barra espaciadora; para insertar un guión blando se pulsa **[]** y luego **[]**.

Empecemos por partir **mecanográficos**. Puesto que en general no sabemos cuántas sílabas van a caber en la línea anterior (sobre todo si estamos trabajando en paso proporcional), debemos insertar guiones blandos entre cada dos sílabas, comenzando por el principio de la palabra. Así pues, coloque el cursor sobre la **c** de **mecanográficos**, que es el primer sitio por donde estaría permitido el corte de la palabra. Pulse **[]** y luego **[]**. LocoScript no sólo inserta el guión blando, sino que además reajusta el párrafo hasta la posición actual del cursor. Pulse dos veces **[CARC]** para avanzar hasta la siguiente sílaba e inserte otro guión blando entre la **a** y la **n**. Repita la operación dos veces más.

del tiempo invertido en la preparación de documentos al aspecto más tedioso de este trabajo: comprobar una y otra vez que hemos detectado todos los errores, tanto ortográficos como mecanográficos. Además, de vez en cuando nos encontramos con una palabra de cuya ortografía no estamos completamente seguros; en esos casos nos vemos obligados a consultar un diccionario.¶

¶ Pues bien, LocoScript 2 hace esa comprobación automáticamente mediante un subprograma llamado LocoSpell. Siempre que estemos editando un documento podemos hacer que LocoSpell se ponga a


Pulse **[CARC]**. LocoScript transfiere la **f** de la línea siguiente a la actual, porque esta letra todavía cabe en ella. Pulse otra vez **[CARC]**; la **i** ya no cabe en la línea y LocoScript toma la decisión de cortar por el último guión blando, el cual automáticamente se hace visible en la pantalla.

A continuación vamos a arreglar el tercer párrafo. Parece claro que al final de la tercera línea cabe 'Izquierda/derecha/', pero no es evidente que quepa también arriba/. Por lo tanto, lleve el cursor a la **a** de arriba y pulse **[]** y la barra espaciadora para insertar un guión blando. LocoScript reajusta el párrafo hasta la posición actual del cursor. Ahora pulse varias veces la tecla **[CARC]**; LocoScript va transfiriendo letras a la línea actual. Cuando el cursor esté a la derecha de la barra, inserte otro espacio blando.

¶ Cuando le demos la orden, irá examinando las palabras una a una para comprobar que figuran en su 'diccionario'. Incluso puede corregir palabras tan complejas como 'Izquierda/derecha/arriba/[] abajo', y si se encuentra términos compuestos (por ejemplo, ex-alumno) analiza cada elemento por separado. Las letras sueltas siempre las da por buenas, pues podría tratarse de iniciales, y no sería conveniente que considerase las de 'J. M. Frutos' como palabras erróneas.¶

Pulse una vez más **[CARC]**; la **a** de abajo ya no cabe y LocoScript corta inmediatamente por el último espacio blando, sin insertar, naturalmente, ningún guión. Pulse **[JUST]** para reajustar el resto del párrafo.

Observe que los guiones blandos que LocoScript no ha necesitado en **mecanográficos** no son visibles, como tampoco lo es el espacio blando que hemos insertado antes de **arriba**. Incluso el guión con el que está cortado **mecanográficos** desaparecerá cuando deje de ser necesario (compruébelo borrando el **todos** de la cuarta línea y reajustando el párrafo).



La única forma de ver los espacios y guiones blandos es activar la opción **Códigos** en el menú de 'Opciones' (). Hágalo y observe cómo los representa LocoScript en la pantalla. Estos códigos pueden ser borrados como cualquier otro carácter o código de control.


Guiones y espacios duros

Los guiones y espacios blandos **permiten** que LocoScript corte palabras por los lugares en los que insertamos esos caracteres. Para producir el efecto contrario, o sea, para **impedir** el corte por determinados guiones o espacios utilizaremos los guiones duros y los espacios duros. Así, por ejemplo, para obligar a LocoScript a colocar unas iniciales y un apellido en la misma línea podemos separar estos elementos con espacios duros; análogamente, si no queremos que LocoScript utilice un guión normal para cortar una palabra compuesta, lo sustituimos por uno duro.

En la cuarta línea del tercer párrafo de nuestro documento hay un ejemplo de un corte inadecuado (**ex-alumno**) que queremos impedir. (Vuelva a ocultar los códigos para trabajar más cómodamente.)

Inserción de guiones y espacios duros

Borre el guión normal de **ex-alumno** e inserte en su lugar un guión duro, para lo cual debe pulsar  y luego . A continuación pulse **JUST** y observe cómo LocoScript se ve obligado a cortar la línea por el espacio anterior.

La penúltima línea de este mismo párrafo nos proporciona un ejemplo de un corte no deseado en un espacio. No es que sea incorrecto separar las iniciales del apellido, pero indudablemente queda mejor todo en la misma línea. Así pues, para impedir este corte vamos a sustituir el espacio inmediatamente anterior a **Frutos** por un espacio duro. Lleve el cursor al final de la línea y borre el espacio. Pulse  y la barra espaciadora y reajuste el párrafo.

sueitas siempre las da por buenas, pues podría tratarse de
iniciales, y no sería conveniente que considerase las de 'J.
M. Frutos' como palabras erróneas.¶

Lamentablemente, hemos empeorado las cosas, porque separar una inicial de la otra sí es incorrecto. Por consiguiente, tendremos que insertar otro espacio duro entre la **J.** y la **M.** Hágalo y reajuste el párrafo.

sueitas siempre las da por buenas, pues podría tratarse de
iniciales, y no sería conveniente que considerase las de
'J. M. Frutos' como palabras erróneas.¶

- Las pulsaciones necesarias para introducir estos caracteres blandos y duros son similares a las que utilizamos para insertar otros códigos de control. De hecho, si olvida cuáles son, puede usar los menús de 'Activar' y 'Desactivar' para introducirlos.

Control de los cortes de página

La forma más sencilla en que LocoScript decide dónde debe terminar una página y empezar la siguiente consiste en contar las líneas y encajar en la primera página todas las que quepan. Pero este sistema tan simple ignora los diversos problemas que pueden plantearse:

- Si un párrafo consiste en una sola línea, se considera correcto que quede al final de la página, pero poco deseable que quede al principio.
- Si el párrafo consta de varias líneas, se llama «línea suelta» a la primera línea del párrafo cuando queda al final de una página, y «línea corta» a la última línea del párrafo cuando queda al principio de la siguiente.

En composición profesional, la «línea suelta» se considera indeseable, aunque no incorrecta. La «línea corta» es totalmente incorrecta; sólo es permisible cuando, a pesar de ser la última del párrafo, sea una línea completa (es decir, si llega hasta el margen derecho).

- Aunque los cortes por el centro de los párrafos no son incorrectos, hay quien prefiere evitarlos.
- Nunca se debe permitir el corte de una tabla.

Algunos de estos problemas pueden ser resueltos insertando líneas en blanco en ciertos lugares, pero, tal como ocurría con el control del corte de líneas, estas soluciones no son aconsejables. En efecto, si más tarde reajustamos el documento con otros parámetros (diferentes márgenes, pasos de caracteres, etc.), lo más probable es que esas líneas adicionales, lejos de producir el efecto deseado, sean un estorbo.

Otra razón por la que se puede necesitar controlar el corte de páginas es para dejar espacio en blanco al principio de una página (por ejemplo, para una ilustración). No basta con insertar retornos del carro adicionales entre las dos páginas, pues LocoScript simplemente los ignora. De hecho, LocoScript ignora todos los retornos del carro que pueda haber entre el final de una página y el principio de la siguiente, pues generalmente interesa que el texto empiece en todas las páginas en la primera línea.

Para ejercer un control preciso del corte de páginas, LocoScript ofrece diversos recursos, con varios grados de automatismo. En la Sesión 18 veremos cómo darle normas globales sobre la forma de cortar párrafos. En lo que queda de esta sesión estudiaremos la forma de controlar los cortes de página a nivel local.

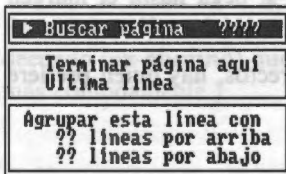
Agrupamiento de líneas

Una forma de impedir ciertos cortes de página (por ejemplo, para evitar el corte de un párrafo o de una tabla) es ordenar a LocoScript que *agrupe* cierto número de líneas. Para ello usaremos unos códigos especiales (códigos de 'agrupar'), que deben estar en la primera o en la última línea del grupo. Podemos insertarlos en el documento, bien a través de un menú, bien usando una secuencia de pulsaciones.

Con el menú de 'Páginas'

Supongamos que, en el documento de ejemplo, los dos últimos párrafos (desde **Hay diversas...** hasta **...está disponible**) forman una unidad conceptual y que queremos asegurar que siempre estén juntos en la misma página.

Lo primero que hemos de hacer es colocar el cursor de texto. Para agrupar líneas podemos llevarlo al principio o al final del grupo. Así pues, ponga el cursor sobre la **H** de **Hay** y pulse **F6** para abrir el menú de 'Páginas'.



La parte del menú que nos interesa es la última sección, en la que podemos especificar cuántas líneas queremos agrupar con la actual (ésta incluida). Como hemos puesto el cursor al principio del grupo, tendremos que usar la opción **?? líneas por abajo**. Lleve, pues, el cursor a la última línea y escriba **10**, que es el número total de líneas del grupo (incluida la primera).

Hay diversas formas de corregir el documento: revisarlo entero, o sólo a partir de la palabra actual, o sólo la palabra actual.

Todas estas opciones están disponibles en el menú que se invoca pulsando la tecla **F7** en el editor de texto. (Como siempre,

10 líneas en total

para saber que es ésta la tecla necesaria basta con fijarse en la tercera línea de información.) Si el disco de arranque con que hemos cargado LocoScript no contiene una copia del fichero de LocoSpell, el programa emite un mensaje para informarnos de que LocoSpell no está disponible.

Finalmente, pulse **INTRO** para ejecutar la orden. LocoScript cambia la raya de fin de página inmediatamente, lo que demuestra que el código que acabamos de insertar ha producido su efecto.

iniciales, y no sería conveniente que considerase las de 'J. W. Frutos' como palabras erróneas.¶

(*Agrup10)Hay diversas formas de corregir el documento: revisarlo entero, o sólo a partir de la palabra actual, o sólo la palabra actual.¶

Todas estas opciones están disponibles en el menú que se invoca pulsando la tecla (f7) en el editor de texto. (Como siempre, para saber que es ésta la tecla necesaria basta con fijarse en la tercera línea de información.) Si el disco de arranque con que hemos cargado LocoScript no contiene una copia del fichero de LocoSpell, el programa emite un mensaje para informarnos de que LocoSpell no está disponible.¶ 10 líneas agrupadas

- Si el cursor hubiera estado en la última línea del grupo, tendríamos que haber elegido la opción **?? líneas por arriba**. El número de líneas habría sido también **10**.

Nota. Es conveniente poner códigos de 'agrupar' tanto al principio como al final del grupo. De esta forma, aunque modifiquemos el documento de manera que el número de líneas aumente (por ejemplo, insertando texto, juntando los márgenes, etc.) las líneas seguirán agrupadas, a condición de que su número no llegue a ser mayor que el doble del que había originalmente.

Con secuencias de pulsaciones

Las opciones de **Agrupar ??** se encuentran también en los menús de 'activar' (para agrupar por abajo) y de 'desactivar' (para agrupar por arriba). Esto implica que podemos insertar los códigos correspondientes mediante las secuencias de pulsaciones adecuadas.

Para practicar este método vamos a agrupar el tercer párrafo del documento con el cuarto.

La alternativa nuevamente es si colocar el cursor al principio del grupo o al final. Si lo ponemos al principio, el código que necesitamos es **(+Agrupn)**, donde **n** es el número de líneas total (incluida la actual) y la secuencia tendrá que empezar por **+**. Si lo ponemos al final, el código será **(-Agrupn)** y la secuencia empezará por **-**. Después de **+** o **-** se escribe una **A** (por ser ésta la única mayúscula de la opción **Agrupar**) y el número de líneas. Finalmente hay que pulsar **INTRO**, cosa que siempre es necesaria cuando el código contiene un número.

Coloque el cursor de texto en la primera línea del tercer párrafo (por ejemplo, en la **C** de **Cuando**). En este caso el número de líneas que hay en el grupo es 11, así que pulse **+**, escriba **A11** y pulse **INTRO**. LocoScript inmediatamente reajusta el documento en respuesta a este código.

Para insertar un código **(-Agrupn)** se actúa de la misma forma, pero colocando el cursor en la última línea del grupo. En cualquier caso, el número que hay que escribir es el número total de líneas del grupo, incluida aquélla sobre la que está el cursor.

Corte discrecional de páginas

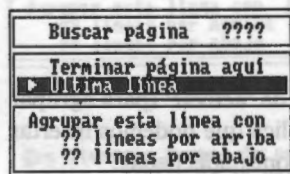
El problema de dejar cierto número de líneas en blanco al principio de una página se resuelve forzando un cambio de página mediante unos códigos especiales e introduciendo luego los caracteres ↵ necesarios. Esos códigos especiales significan 'terminar página aquí' y 'última línea de la página'. Los retornos del carro siguientes no son ignorados por LocoScript y, por consiguiente, sí dejan un espacio en blanco al principio de la siguiente página.

Ambos códigos están disponibles de dos formas: a través del menú de 'Páginas' y mediante secuencias de pulsaciones.

Con el menú de 'Páginas'

Tal como tenemos el documento de ejemplo en este momento, hay un cambio de página entre los párrafos segundo y tercero. La segunda página empieza con texto, como es normal. Pero supongamos que quisiéramos dejar un par de líneas en blanco al principio de esta segunda página. No serviría de nada introducir retornos del carro al final de la anterior, porque LocoScript los ignoraría.

Una forma de conseguir ese objetivo es marcar la última del segundo párrafo como última línea de la página. Para hacerlo, ponga el cursor en cualquier sitio de esa línea y pulse **☰** para abrir el menú de 'Páginas'.



Elija la opción **Última línea** y pulse **INTRO**. LocoScript inserta en el documento un código (**ULTlín**) y traslada la raya de fin de página. Por debajo de ésta ha quedado el retorno del carro que separaba los dos párrafos, porque LocoScript ya no lo ignora, ni éste ni los que introduzcamos junto a él.

editando un documento podemos hacer que LocoSpell se ponga a corr(ULTlín)egirlo.¶

(*Agrupar11) Cuando le demos la orden, irá examinando las palabras una a una

La otra forma es ordenar a LocoScript que cambie de página insertando un carácter especial al final del párrafo: es el carácter de 'avance de página', representado en la pantalla por el símbolo ¶.

La opción del menú de 'Páginas' que inserta ese carácter es **Terminar página aquí**. Lleve el cursor al final del segundo párrafo (a la izquierda del ↵), abra el menú de 'Páginas', seleccione **Terminar página aquí** y pulse **INTRO**.

mediante un subprograma llamado LocoSpell. Siempre que estemos editando un documento podemos hacer que LocoSpell se ponga a corr(ULTlín)egirlo.¶

(*Agrupar11) Cuando le demos la orden, irá examinando las palabras una a una

LocoScript inserta el carácter ¶ antes del ↵ del final de la línea. De esta forma los dos ↵ quedan al principio de la página siguiente. Es decir, el ¶ fuerza el cambio de página y de línea simultáneamente. Además, hace que el código (ULtífn) sea redundante, como se puede comprobar borrándolo.

Por consiguiente, la diferencia entre las dos formas de terminar la página consiste en que (ULtífn) fuerza el cambio de página dejando que LocoScript decida dónde debe cortar la línea, mientras que ¶ corta además la línea.

Con secuencias de pulsaciones

Como decíamos antes, el código (ULtífn) y el carácter ¶ pueden ser introducidos mediante secuencias de pulsaciones

- Para insertar un código (ULtífn) se pulsa [+] y se escribe UL.
- Para insertar un carácter ¶ se pulsa [ALT]↵ (o sea, se pulsa la tecla [ALT] y, antes de soltarla, se pulsa también ↵).

Supongamos, por ejemplo, que queremos que la última línea del primer párrafo sea la última línea de la primera página. Para ello podemos poner el cursor en cualquier lugar de esa última línea e introducir un (ULtífn) pulsando [+]UL, o bien ponerlo a la derecha del punto final e insertar un ¶ pulsando [ALT]↵.

Pruebe usted ambos métodos con los códigos visibles y ocultos.

- Para concluir esta sesión, abandone la edición del documento (es decir, pulse [SAL] y elija la opción **Abandonar edición**). De esta manera conservará intacto el documento con el que ha estado trabajando, lo cual le vendrá bien si alguna vez decide repasar esta sesión.

Resumen de la sesión

En esta sesión hemos visto:

- cómo utilizar los guiones blandos y los espacios blandos para permitir un corte de fin de línea;
- cómo utilizar los guiones duros y los espacios duros para impedir un corte de fin de línea;
- cómo hacer que LocoScript agrupe cierto número de líneas de manera que todas queden en la misma página;
- cómo hacer que LocoScript cambie de página en un lugar determinado del documento.

* La inferior es la zona de pie, reservada para el texto del pie.

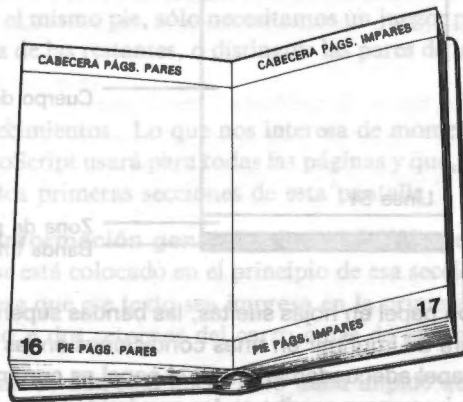
* La central es el cuerpo del texto, o sea, la zona que puede ocupar el texto del documento.

Sesión 17

El toque profesional (II): cabeceras, pies y números de página

Los *folios* son unos pequeños textos escritos sistemáticamente al principio o al final de cada página. Según sea su posición en la página se les llama *cabecera* o *pie*. Todos los libros y revistas producidos profesionalmente los llevan, generalmente combinados con los números de las páginas.

En esta sesión vamos a explicar cómo se prepara el texto de los folios y se especifica en qué lugar debe LocoScript escribir automáticamente los números de las páginas. También estudiaremos la forma de controlar las cabeceras y los pies para distinguir la primera página (o la última) de las restantes, o para distinguir las páginas pares de las impares.



El documento que con el que vamos a trabajar en esta sesión se llama INFOPCW1 y está almacenado en el grupo 1 (EJEMPLOS) del disco de arranque diario. Por lo tanto, antes de nada, abra ese documento para editarlo.

Distribución de la página

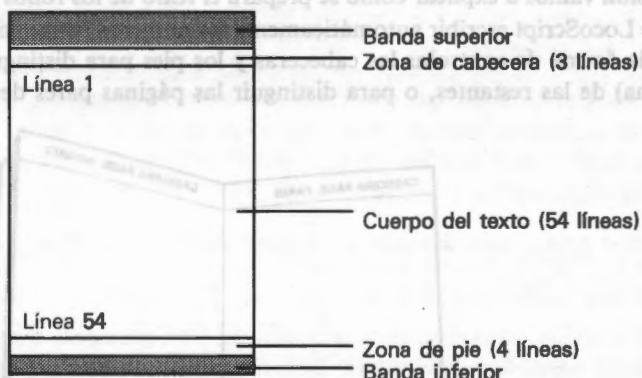
LocoScript divide la página en tres franjas horizontales:

- La superior es la *zona de cabecera*, reservada para el texto de la cabecera.
- La inferior es la *zona de pie*, reservada para el texto del pie.
- La central es el *cuerpo del texto*, o sea, la zona que puede ocupar el texto del documento.

Hasta ahora sólo hemos impreso el texto del documento, pero esto no quiere decir que tengamos que hacer nada especial para crear las zonas de cabecera y pie. De hecho, LocoScript ha reservado en todos los documentos sendos espacios para la cabecera y el pie; lo que ocurre es que nosotros hemos dejado en blanco los textos correspondientes.

El tamaño de esas zonas es algo que nosotros podemos decidir, en caso de que no nos interese lo que LocoScript nos ofrece automáticamente. En el documento de ejemplo las tres primeras líneas están reservadas para la cabecera y las cuatro últimas lo están para el pie, de modo que quedan 54 para el cuerpo del texto. (Nota. Estos números no representan necesariamente líneas de texto, sino que son una forma de medir distancias en vertical; en concreto, una «línea» es un sexto de pulgada, por lo que la zona de cabecera mide $3 \times 1/6 = 1/2$ ".)

Las zonas descritas son las franjas en las que se divide la página. La hoja de papel comprende la página, que es la zona en la que la impresora puede escribir, y además unas bandas en las que la impresora nunca debe escribir.



Cuando se trabaja con papel en hojas sueltas, las bandas superior e inferior garantizan que la impresora no tratará de imprimir en unas condiciones en las que el mecanismo no sería capaz de sujetar el papel adecuadamente. Si el papel es continuo, podemos usar las bandas para evitar que la impresora escriba en las proximidades de las perforaciones del papel, o entre etiquetas sucesivas.

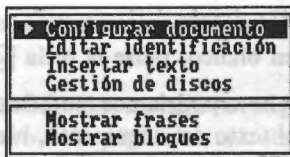
Volveremos a tratar esta cuestión en la Sesión 20, cuando estudiemos la forma de usar diferentes tipos de papel.

Preparación de los textos para cabeceras y pies

Como ya sabemos, no basta con tener reservado un espacio para las cabeceras y los pies. Si queremos que LocoScript imprima los folios, hemos de especificar qué texto debe usar (*texto de paginación*).

En este ejemplo vamos a elegir 'Información general sobre el PCW' como texto para las cabeceras, y 'Ejercicio de la Sesión 17' como texto para los pies.

Estos textos forman parte de los datos de 'configuración del documento', de modo que para especificarlos tenemos que usar la opción **Configurar documento** del menú de 'Acciones'. Tal como sugiere la tercera línea de información, para abrir ese menú se debe pulsar la tecla **[F1]**. Hágalo.



Elija la opción **Configurar documento** y pulse **[INTRO]**. LocoScript muestra entonces la 'pantalla de paginación', dispuesta para que escribamos los textos de paginación.

```
A: EJEMPLOS/INFOPCW1. Configuración de documento. Impr. libre. Unidad: A: M:
Paginación PC10 Intl Ex+0 PL6 Página ---- línea --/54
f1=Acciones f2=Formato f3=Estilo f4=Tamaño f5=Págs f6=Impresión f7=Ortogr f8=Opciones SAL
```

- fin de cabecera 1: para todas las páginas —
- fin de pie 1: para todas las páginas —
- fin de cabecera 2: para ninguna página —
- fin de pie 2: para ninguna página —

Aparte de las tres líneas de información, la pantalla está dividida en cuatro secciones porque podemos usar dos juegos de textos de paginación distintos. Si todas las páginas van a llevar la misma cabecera y el mismo pie, sólo necesitamos un juego; pero si queremos distinguir la primera o la última de las restantes, o distinguir las pares de las impares, necesitaremos ambos juegos.


Pero no adelantemos acontecimientos. Lo que nos interesa de momento es especificar un texto de paginación que LocoScript usará para todas las páginas y que, por lo tanto, tendremos que introducir en las dos primeras secciones de esta pantalla.

El texto para la cabecera, '**Información general sobre el PCW**', debe ir en el hueco de la primera sección. El cursor está colocado en el principio de esa sección, así que ya puede escribir el texto. (Si no quiere que ese texto sea impreso en la primera línea de la zona de cabecera, puede insertar uno o dos retornos del carro antes de escribirlo.)


En general, los folios constan de una sola línea, pero nada impide que contengan varias, hasta el límite del tamaño de la zona correspondiente (cabecera o pie). Si especificamos para la cabecera más líneas que las que caben en la zona de cabecera, sencillamente «empujamos» hacia abajo el cuerpo del texto, lo que a su vez puede empujar el pie hacia la página siguiente. En la cabecera del documento de ejemplo hay sitio para tres líneas. (En la sesión siguiente veremos cómo se modifica los tamaños de las zonas de cabecera y pie.)

Una vez escrito el texto de la cabecera (con un **↵** al final), pulse **[↓]** para bajar a la siguiente sección y escribir el texto del pie. (No se puede bajar a la segunda sección pulsando la tecla **[↵]**, pues lo único que se consigue de esa manera es introducir más caracteres **↵** al final del texto de cabecera.)

Los pies son algo más complicados porque la zona del pie empieza inmediatamente por debajo del cuerpo del texto. Dado que el pie debe quedar separado del texto del documento, al especificar el texto del pie hay que empezar por introducir una o dos líneas en blanco.

Así pues, para especificar el texto del pie, separado del texto del documento por una línea en blanco, pulse la tecla  y luego escriba **Ejercicio de la Sesión 17**.

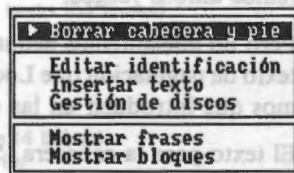
Ahora podríamos modificar el aspecto de los folios de la misma forma que lo haríamos con el texto del documento, bien mediante las secuencias de pulsaciones oportunas, bien a través de los menús de 'Estilo' y de 'Tamaño'. (Ambos menús están disponibles en la pantalla de paginación y funcionan tal como hemos visto en las Sesiones 10 y 11.) También disponemos de un menú de 'Formato', con funciones parecidas a las del menú correspondiente en la pantalla del editor (centrar, alinear a la derecha, justificar), si bien aquí sólo podemos usar un formato especial que controla exclusivamente los folios.

Además, si activamos algún estilo en los textos de los folios, no es necesario que lo desactivemos al final. Cada cabecera o pie es tratada a estos efectos como si fuera un documento aparte; los estilos utilizados en los folios son totalmente independientes de los utilizados en el texto del documento. Ni siquiera es necesario insertar un  al final de la cabecera o del pie.

Para mover el cursor de texto por la pantalla de paginación se utiliza las mismas teclas que en la pantalla del editor.

Nota. No hay ninguna forma de abandonar los cambios introducidos en la 'configuración del documento'; por eso es importante dejar todo bien arreglado antes de volver a la pantalla del editor.

Nota. Para borrar los textos de cabecera y pie se puede, o bien utilizar los recursos habituales de LocoScript, o bien seleccionar la opción **Borrar cabecera y pie** en el menú de 'Acciones' de la pantalla de paginación.



Una vez introducidos y corregidos los textos de los folios, pulse **[SAL]**. LocoScript muestra un menú de salida con sólo dos opciones.



Ambas opciones confirman los cambios introducidos y los ponen en vigor. La única diferencia entre ellas es el lugar del documento al que retornan: a la posición en la que estaba el cursor de texto cuando nos pusimos a modificar la configuración o al principio del documento.

Cuando haya vuelto a la pantalla del editor ya puede seguir trabajando con el documento. Los folios no son visibles en esta situación, pero sí lo serán en el papel cuando imprima el documento.

- Pulse **[SAL]** y elija **Grabar e Imprimir** para ver los folios impresos. Después vuelva a editar el documento.

Numeración de las páginas

Normalmente nos interesará preparar los folios de modo que LocoScript numere las páginas al imprimirlas. LocoScript puede imprimir, no sólo el número de la página actual, sino también el número total de páginas (para obtener folios tales como 'Página 1 de 4', 'Página 2 de 4', etc.).

En el lugar del folio en que queramos que aparezca el número de la página actual o el de la última página debemos:

- poner un código especial que represente el número deseado;
- insertar inmediatamente detrás del código unos símbolos especiales que marquen el espacio que va a ocupar el número en la página.

Si no incluimos esos símbolos especiales para reservar espacio, LocoScript no podrá imprimir el número.

Nota. Las cabeceras y los pies son los sitios en los que se suele poner los números de página. Nada impide, sin embargo, insertarlos en el texto del documento (por el procedimiento que vamos a describir a continuación).

Número de la página actual

Una forma bastante corriente de numerar las páginas es escribir los números entre guiones ('- 1 -', '- 2 -', etc.) y centrados al pie de la página. Para conseguir este efecto necesitamos un texto de pie que explique a LocoScript dónde y cómo debe escribir los guiones y los números.

En primer lugar tenemos que activar la pantalla de paginación. Por lo tanto, pulse **F1** para abrir el menú de 'Acciones' y seleccione la opción **Configurar documento**. LocoScript muestra el texto de paginación tal como lo habíamos dejado antes de grabar e imprimir el documento.

Lo que pretendemos es que LocoScript imprima el número de página al final de cada una, centrado entre un par de guiones, y al mismo tiempo centrando el conjunto con respecto a los márgenes. Por consiguiente, tendremos que borrar el texto que habíamos introducido antes para el pie, conservando, eso sí, el **↵** inicial (pues lo necesitamos como separación entre el cuerpo del documento y el pie).

La combinación de códigos y caracteres con la que conseguimos este estilo de numeración es:

(LInCentr)-(NúmPág) símbolos especiales-

Código que representa el número de la página actual

Caracteres que marcan el espacio para el número

Los guiones son caracteres normales. El código (**LínCentr**) es el mismo que hemos usado antes para centrar títulos en los documentos. Los únicos elementos nuevos son el código (**NúmPág**) y los símbolos especiales.

Para introducir (**NúmPág**) se utiliza una secuencia de pulsaciones: primero se pulsa $\boxed{+}$ (ya que el código no empieza por -) y luego se escribe **NP**. Como siempre, si después de pulsar $\boxed{+}$ dejamos transcurrir el tiempo suficiente, LocoScript muestra el menú de 'activar', una de cuyas opciones es **Núm Pág actual**, y entonces ya tendremos que pulsar $\boxed{\text{INTRO}}$ para terminar de insertar el código.

LocoScript sólo puede imprimir el número de página si le reservamos espacio. Para ello tenemos que escribir un <, un > o un = por cada dígito de que vaya a constar el número de página. Por ejemplo, si el número de página puede llegar hasta el 200, tendremos que escribir al menos tres de esos símbolos (<<<, >>> o ===), pues de lo contrario LocoScript no podrá escribir el número entero.

Además de reservar el espacio, estos símbolos especifican cómo van a quedar alineados los números dentro de ese espacio. Según el efecto que queramos conseguir, podemos escribir:

- <<< para alinear los números a la izquierda
- >>> para alinear los números a la derecha
- === para centrar los números

Por consiguiente, si usamos ===, los números quedarán centrados entre los guiones tanto si constan de un dígito (1...9), como si de dos (10...99), etc.

Con esta explicación no le resultará difícil escribir los caracteres y códigos necesarios para obtener el tipo de numeración que pretendíamos. El resultado final debe ser:

Con códigos visibles

(LínCentr) -(NúmPág)===-

Con códigos ocultos

Número total de páginas

Otro estilo de numeración bastante frecuente es escribir **Página n de m** al final de cada cabecera o de cada pie (donde *n* representa el número de la página actual y *m* el número total de páginas).

En este caso los códigos y caracteres necesarios son:

(LínDer)Página (NúmPág)>> de (NúmFin)>>

Caracteres que marcan el espacio
Código que representa el número total de páginas para el número

Las palabras **Página** y **de** son texto corriente. El código (**NúmPág**) es el que acabamos de estudiar. Los caracteres >> reservan espacio para dos dígitos y especifican que el número debe quedar alineado a la derecha dentro de ese espacio (suponiendo que no lo llene). El código (**NúmFin**) representa el número total de páginas; para introducirlo se pulsa y luego se escribe **NF**.

Edite el texto de la cabecera para añadirle esta especificación. El aspecto final debe ser:

Con códigos visibles

Información general sobre el PCW(LínDer)Página (NúmPág)>> de (NúmFin)>>

Con códigos ocultos

Información general sobre el PCW Página >> de >>

- Una vez modificados los textos de los folios de esta forma, pulse **SAL** y elija **Grabar e Imprimir** para ver los folios impresos. Después vuelva a editar el documento.

Distinción entre páginas

En algunos tipos de documentos (por ejemplo, los capítulos de un libro) se necesita distinguir entre páginas pares e impares, pues es habitual colocar los números al lado externo de cada página (pares a la izquierda, impares a la derecha), tal como hemos hecho en este libro.

Para distinguir los dos tipos de páginas tenemos que:

- preparar dos juegos de folios, uno para las páginas pares y otro para las impares;
- informar a LocoScript de que queremos usar los dos juegos.

La primera de estas tareas no entraña dificultad, pues es lo que hemos estado haciendo en las secciones anteriores, con la diferencia de que ahora son dos los juegos de folios que necesitamos.

Elija usted los textos de paginación que prefiera; sírvase de los códigos de centrado, alineación a la derecha, tabuladores, etc., para colocarlos donde más le guste.

Formas de utilizar los dos juegos de folios

La forma de utilizar uno o los dos juegos de folios es otro aspecto de la 'configuración del documento'. Así pues, empiece por abrir el menú de 'Acciones' y seleccionar la opción **Configurar documento**.

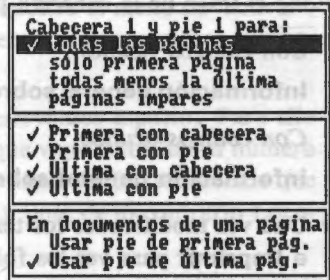
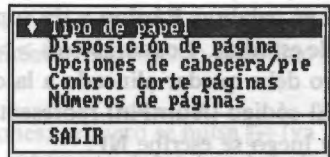
Cuando LocoScript muestre la pantalla de paginación, pulse para abrir el menú de 'Págs'.

Este menú es completamente diferente del menú de 'Páginas' disponible en la pantalla del editor (que hemos utilizado antes para ir directamente a cierta página y para controlar los cortes de página). En sesiones posteriores estudiaremos todas las opciones de este menú; de momento vamos a centrar nuestra atención en **Opciones de cabecera/pie**.

Seleccione esta opción de la forma habitual y pulse **[INTRO]**. LocoScript muestra inmediatamente un nuevo menú, todas cuyas opciones están relacionadas con el control de los folios.

Es un 'menú de situación'. Esto significa que para activar una opción se lleva el cursor del menú a la línea correspondiente y se pulsa **[+]**. Por otra parte, en los menús de este tipo, al activar una opción se desactiva automáticamente todas las incompatibles con ella.

Como puede observar, en este menú hay tres secciones, cada una de las cuales se ocupa de un aspecto del control de los folios. La más importante es la primera, pues es la que establece las reglas generales sobre la forma de utilizar los dos juegos de folios.



Páginas pares e Impares

Para que LocoScript distinga las páginas pares de las impares al imprimir los folios, debemos activar la opción **páginas impares**. De esta forma, la primera cabecera y el primer pie serán aplicados a las páginas impares, lo que implica que el segundo juego será aplicado a las pares.

Así pues, lleve el cursor del menú a la línea de **páginas impares** y pulse **[+]**. Observe cómo la marca **◆** salta inmediatamente de la línea de **todas las páginas** a la de **páginas impares**.

Por el momento deje el resto del menú tal como está y pulse **[INTRO]** para confirmar esta combinación de opciones. Luego pulse **[SAL]** e **[INTRO]** para salir del menú de 'Págs' y volver a la pantalla de paginación. Pulse otra vez **[SAL]** e **[INTRO]** para volver a la pantalla del editor. Finalmente, pulse **[SAL]** y seleccione la opción **Grabar e Imprimir** para ver en el papel qué efecto produce el hecho de que ahora tengamos un juego de folios para las páginas pares y otro para las impares.

Folios especiales para la primera y la última páginas

Hay ocasiones en las que se necesita tratar de forma diferente la primera página del documento o la última. Por ejemplo, si el documento empieza con un título de capítulo, seguramente no queremos que LocoScript escriba una cabecera en esa página, aunque las restantes sí la lleven. Análogamente, si hemos especificado 'continúa...' como pie para todas las páginas, no queremos que LocoScript lo imprima en la última.

LocoScript nos ofrece dos formas de controlar los folios de la primera y la última páginas:

- Podemos elaborar un juego de folios especial para la página que deba ser diferente; en tal caso, LocoScript aplicará el otro juego a todas las demás páginas.
- Podemos decidir si queremos que la primera página lleve cabecera y/o pie, y análogamente para la última, cualquiera que sea la forma de usar los folios en el resto del documento.

Supongamos, por ejemplo, que queremos el siguiente sistema:

- primera página: sin cabecera y con pie especial
- páginas centrales: con cabecera y con pie
- última página: con cabecera y sin pie

Si analiza estos requisitos, verá que nos vale el mismo texto de cabecera para todas las páginas (excepto para la primera, que no llevará ninguna cabecera), pero que necesitamos dos pies diferentes, uno para la primera página y otro para las demás.

Así pues, en la primera sección del menú de 'Opciones de cabecera/pie' tendremos que establecer esta regla general: 'Cabecera 1 y pie 1 para sólo primera página' (lo que a su vez implica que el segundo juego de folios será utilizado para todas las restantes páginas).

Además, tenemos que especificar que no queremos cabecera en la primera página ni pie en la última. Para ello disponemos de la sección central del menú. Inicialmente todas las opciones de esta sección están activadas.

Desactive las opciones **Primera con cabecera** y **Ultima con pie** y deje las otras dos activadas; pulse **INTRO** para confirmar esta combinación. Vuelva luego al documento y elija la opción **Grabar e Imprimir** en el menú de salida para ver el efecto de este nuevo sistema de folios.

Documentos de una sola página

Para concluir esta sesión vamos a estudiar el caso especial de los documentos de una sola página, en el que se nos plantea la duda de qué texto usar para el pie. El problema consiste en lo siguiente:

Normalmente especificamos los folios de los documentos dando por supuesto que empiezan en una página y terminan en otra diferente. Sin embargo, cuando un documento sólo tiene una página, la primera es también la última. Es evidente que para esa única página queremos usar la cabecera prevista para la primera página, pero no está claro si debemos usar el pie que habíamos preparado para la primera página o el previsto para la última. La solución que adoptemos depende de la naturaleza del documento.

LocoScript deja que elijamos una de las posibilidades, pero tenemos que informarle de cuál es nuestra decisión. Para ello disponemos de la última sección del menú de 'Opciones de cabecera/pie'.

Lo único que nos pregunta esta parte del menú es si queremos usar para la única página del documento el pie que hemos especificado para la primera página o el previsto para la última. Por ejemplo, si hemos preparado las señas de la empresa como pie especial para la primera página, seguramente nos interesará usar ese pie en los documentos de una sola página, y en tal caso tendremos que activar **Usar pie de primera pág.** En cambio, si hemos especificado 'continúa...' como pie de todas las páginas menos la última, tendremos que elegir **Usar pie de última pág.**

Cabecera/pie usados para: ✓ todas las páginas sólo primera página todas menos la última páginas impares
✓ Primera con cabecera ✓ Primera con pie ✓ Última con cabecera ✓ Última con pie
En documentos de una página Usar pie de primera pág. ✓ Usar pie de última pág.

Para activar una de las dos opciones se lleva el cursor del menú a la línea correspondiente y se pulsa **[+]**.

Resumen de la sesión

En esta sesión hemos visto:

- cómo preparar los folios (cabeceras y pies), es decir, los pequeños textos que LocoScript imprimirá automáticamente al principio y al final de cada página del documento;
- cómo numerar con diversos estilos las páginas del documento;
- cómo hacer que LocoScript distinga las páginas pares de las impares;
- cómo especificar folios especiales para la primera página del documento, o para la última;
- cómo ordenar a LocoScript que no imprima la cabecera o el pie de la primera página, o de la última;
- cómo tratar el caso especial de los documentos de una sola página.

Sesión 18

Cambio de estructura básica

Hasta ahora hemos estado trabajando con una estructura básica preestablecida que especificaba:

- qué papel y qué impresora utilizamos;
- qué reglas generales gobiernan la distribución del texto en la página.

LocoScript proporciona esta estructura básica para ahorrarnos la molestia de tener que definir todas las reglas para cada documento antes de poder crearlo. Como ha podido comprobar, esas reglas no nos han estorbado en absoluto. Posiblemente la única en la que usted se ha fijado es que siempre hemos tenido que imprimir en papel de tamaño A4.

Los valores y las opciones que caracterizan esas reglas forman parte de la 'configuración del documento', algunos de cuyos aspectos ya hemos modificado en la sesión anterior. En esta sesión vamos a introducir otros cambios en la configuración del documento para:

- controlar el tamaño de las zonas de cabecera, pie y cuerpo del texto en que se divide la página;
- preparar los formatos de surtido;
- decidir qué reglas debe aplicar LocoScript en el corte de páginas;
- establecer el número de la primera página.

En las Sesiones 20 y 23 estudiaremos la forma de preparar el documento para un tipo de papel y una impresora determinados.

El documento con el que vamos a trabajar en esta sesión se llama MAIL1.TXT y está almacenado en el grupo 1 (EJEMPLOS) del disco de arranque diario. Por lo tanto, empiece por abrir ese documento para editarlo.

Nota. Los cambios que introduzcamos en la configuración del documento tienen que haber sido bien meditados previamente, ya que afectan a todo el documento.

Acceso a la configuración del documento

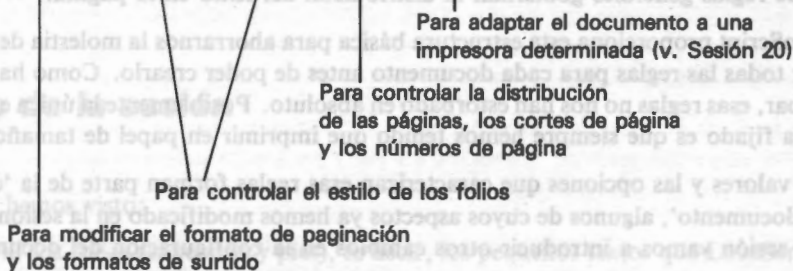
Los pasos iniciales para modificar cualquier aspecto de la configuración del documento son los que vimos cuando en la sesión anterior nos disponíamos a definir los textos de los folios.

Por lo tanto, abra el menú de 'Acciones' de la pantalla del editor, seleccione la opción **Configurar documento** y pulse **[INTRO]**. LocoScript muestra entonces la pantalla de paginación, con su propio juego de menús:

```

A: EJEMPLOS/MAIL1 .TXT Configuración de documento. Impr. libre. Unidad: A: M:
Paginación PC10 Int1 Ex+0 PL6 Página ---- línea --/54
f1=Acciones f2=Formato f3=Estilo f4=Tamaño f5=Págs f6=Impresión f7=Ortoqr f8=Opciones SAL
0 1 2 3 4 5 6 7 8

```



Los menús que usaremos en esta sesión para modificar el tamaño de las zonas de cabecera y pie, las reglas sobre el corte de páginas, los formatos de surtido, etc., son el menú de 'Págs' y el de 'Formato'. Para empezar, veamos cómo se define el número de la primera página y el número total de páginas.

Definición de los números de página

LocoScript supone inicialmente que el número de la primera página es el 1. Pero esto no siempre es lo que nos interesa. Por ejemplo, si el documento es el segundo capítulo de un libro, lo normal es que su numeración enlace con la del capítulo anterior.

Por otra parte, LocoScript supone que el número total de páginas (o sea, el que imprime cuando especificamos una numeración del tipo **Página n de m**) es el número de la última página. Sin embargo, volviendo al ejemplo del libro, posiblemente querremos que utilice como 'total de páginas' el número de la última página del último documento de la serie.

(Normalmente no tenemos que ocuparnos de especificar ninguno de estos números, pues hay otra forma de decirle a LocoScript cómo debe enlazar la numeración de los diversos documentos de la serie, tal como veremos en la sesión siguiente.)

El menú que nos permite definir el número de la primera página del documento y el de la última página de la serie es el menú de 'Págs'. Pulse **[F6]** para abrir ese menú. La opción que necesitamos es, obviamente, **Números de páginas**. Selecciónela y pulse **[INTRO]**. LocoScript muestra entonces el siguiente submenú:

Tipo de papel
Disposición de página
Opciones de cabecera/pie
Control corte páginas
◆ Números de páginas
SALIR

Números de páginas
Nº primera página 1
Total págs. serie ?????

Se trata de otro 'menú de situación' pero, a diferencia de lo que ocurría en los menús de esta clase que hemos visto hasta ahora, en éste no hay marcas **◆** para señalar las opciones que están activadas, sino campos de texto en los que podemos escribir los números. Más adelante encontraremos otro menú de este tipo.

La primera línea del menú indica cuál es el número que tiene actualmente la primera página. Para cambiarlo basta con escribir el nuevo y pulsar **[INTRO]** (asegurándose, naturalmente, de que el cursor del menú esté en la línea correcta). Para practicar, introduzca usted el número **21**. Observe que LocoScript no hace desaparecer el menú de la pantalla cuando pulsamos **[INTRO]**, en previsión de que también queramos cambiar el otro dato. Para salir del menú hay que pulsar **[INTRO]** por segunda vez.

Con la otra línea podemos establecer el número total de páginas (de la serie de documentos). Si lo hacemos, LocoScript utilizará ese número cada vez que encuentre el código (**NúmFin**). Si no, utilizará el número de la última página del documento, calculándolo a base del número de la primera y del número de páginas de que conste el documento.

Para especificar o cambiar el número total de páginas se lleva el cursor a la segunda línea, se escribe el número deseado y se pulsa **[INTRO]**. (El menú no desaparece mientras no se pulse **[INTRO]** una vez más.) En caso de que ya se haya especificado este número antes e interese borrarlo, lo que hay que hacer es llevar el cursor del menú a la segunda línea y pulsar **[]**; el campo de texto mostrará **????**.

En general, como hemos dicho, no es necesario establecer el número total de páginas de esta forma. Además, este dato no tiene ninguna repercusión si no utilizamos un sistema de numeración del estilo **Página n de m**.

Una vez definidos o modificados estos números, pulse **[INTRO]** para salir de este menú y volver a la pantalla de paginación, desde la que podrá cambiar otros aspectos de la configuración del documento.

Reglas para el corte de páginas

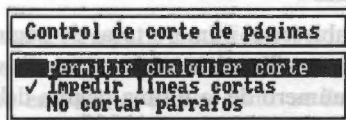
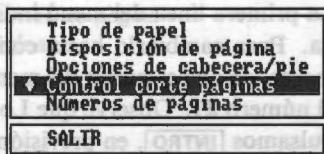
Hay dos reglas básicas que controlan los sitios en los que LocoScript puede cambiar de página:

- si está permitido cortar por el interior de un párrafo o si, por el contrario, sólo se puede cortar por entre dos párrafos;
- en caso de estar permitido cortar párrafos, si están permitidas las líneas cortas.

(Por «líneas cortas» entendemos aquí la primera o la última línea de un párrafo cuando quedan separadas del resto del párrafo por un cambio de página.)

Si no especificamos otra cosa (por ejemplo, modificando la plantilla con la que creamos los documentos; v. Sesión 24), LocoScript da por supuesto que puede cortar por el interior de los párrafos y que no debe dejar líneas cortas (o sea, que tiene que haber como mínimo dos líneas del párrafo antes y después del corte).

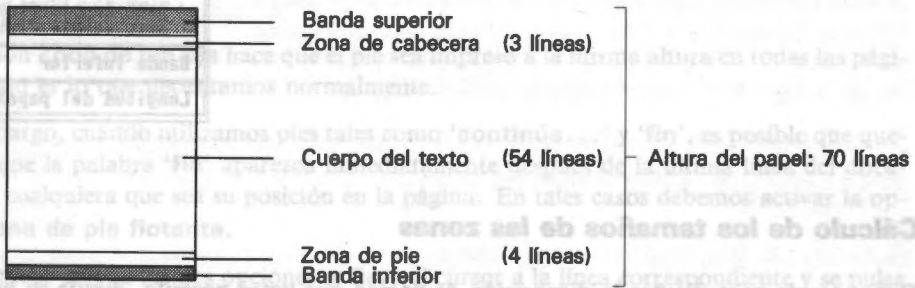
El menú con el que podemos cambiar esta situación es el que se invoca mediante la opción **Control corte páginas** del menú de 'Págs'. Así pues, pulse **F6** para abrir este menú, seleccione **Control corte páginas** y pulse **INTRO**.



El submenú que aparece es un 'menú de situación' en el que sólo puede estar activada una opción. Dependiendo de cuál sea la norma que desee establecer, lleve el cursor a una de las tres y pulse **+** para activar la opción. Luego pulse **INTRO** para confirmar.

División de la página en zonas

Al principio de la sesión anterior describimos brevemente de qué forma está dividida la página en varias zonas (cabecera, pie y cuerpo del texto). En ésta vamos a explicar el procedimiento para cambiar el tamaño de esas zonas.



El número de líneas que podemos dedicar a cada zona depende, en primer lugar, del tipo de papel que estemos usando. Por ejemplo, el papel de tamaño A4 tiene una altura de 297 mm, aproximadamente 112/3 pulgadas, que equivalen a 70 líneas ($11\frac{2}{3} \times 6$). (Recuerde que en la sesión anterior dijimos que el tamaño de las zonas se mide en número de líneas estándar de $\frac{1}{6}$.) Análogamente, la altura del papel A5 es $8\frac{1}{3} \times 6$, o sea, 50 líneas estándar. (En la Sesión 20 estudiaremos la forma de usar diferentes tipos de papel.)

El tamaño de las tres zonas depende también del tamaño de las bandas superior e inferior. Según explicamos en la sesión anterior, esas bandas son las áreas del papel en las que la impresora no puede escribir (o, en el caso del papel continuo, las áreas en las que nosotros no queremos que imprima). El tamaño de las bandas depende del tipo de papel. Por ejemplo, la impresora del PCW9512 no puede imprimir en las 6 primeras líneas ni en las 3 últimas de las hojas A4.

Todo esto significa que el total de líneas de que disponemos para repartir entre las zonas de cabecera, pie y cuerpo de texto está limitado. Por ejemplo, en el caso del papel A4, de la altura de 70 líneas tenemos que restar 6 de la banda superior y 3 de la inferior, por lo que nos quedan 61 para la página.

Los valores que podemos especificar son los tamaños de las zonas de cabecera y pie; el tamaño de la zona reservada al texto del documento queda determinado automáticamente, ya que la altura total está fijada por la altura del papel y el tamaño de las bandas.

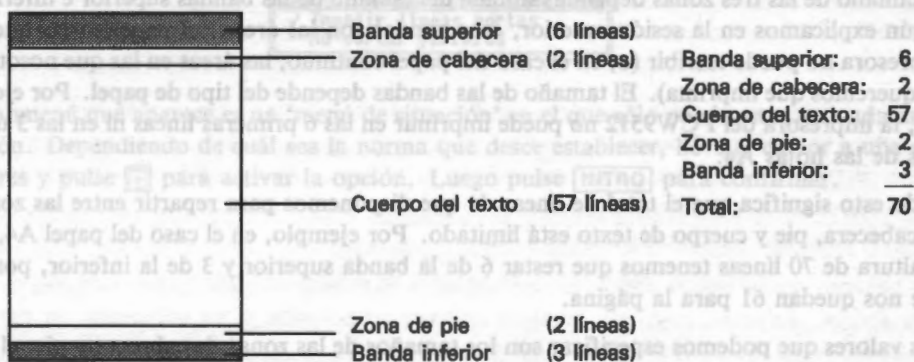
El menú que necesitamos es el que se invoca mediante la opción **Disposición de página** del menú de 'Págs'.

Si no está usted seguro de cuál es la altura del papel y el tamaño de las bandas, abra este menú antes de decidir cuántas líneas quiere dedicar a la cabecera y el pie.

Disposición de página	
Banda superior	6
Zona de cabecera	3
Cuerpo del texto	54
Zona de pie	4
✓ Zona de pie fija Zona de pie flotante	
Banda inferior	3
Longitud del papel	70

Cálculo de los tamaños de las zonas

Como ayuda para diseñar la disposición de página que usted necesita, dibuje su hoja de papel y raye las bandas superior e inferior. Luego haga un esquema de la distribución que le gustaría dar a las páginas. Recuerde que no sólo debe reservar espacio para la cabecera y el pie, sino también para las líneas en blanco que quiera dejar por debajo del texto de cabecera y por encima del texto de pie. (En la práctica, ambas zonas deberían tener una altura de como mínimo dos líneas: una para el texto y otra de separación.) Anote los números de líneas de cada banda y de cada zona y compruebe que su suma es igual a la altura del papel. Por ejemplo, si el papel es de tipo A4, el esquema podría tener la siguiente forma:



Una vez calculados los datos, ya puede introducir en el submenú de 'Disposición de página' los tamaños de la zona de cabecera y de la zona de pie. El menú muestra los valores actuales. Para establecer el tamaño de la zona de cabecera, lleve el cursor del menú a la línea correspondiente, escriba el 2 y pulse **INTRO**. Observe cómo cambia instantáneamente el número de líneas restante para el cuerpo del texto. Por análogo procedimiento se establece la altura de la zona de pie.

Posición de la zona de pie

En el menú de 'Disposición de página', debajo de la línea **Zona de pie**, hay un pequeño menú de situación que hasta ahora hemos ignorado. Sus dos opciones nos permiten elegir si queremos que el texto del pie sea impreso siempre a la misma altura o si, por el contrario, queremos que LocoScript lo escriba inmediatamente a continuación de la última línea de texto de cada página.

La opción **Zona de pie fija** hace que el pie sea impreso a la misma altura en todas las páginas. Esto es lo que necesitamos normalmente.

Sin embargo, cuando utilizamos pies tales como 'continúa...' y 'fin', es posible que queramos que la palabra 'fin' aparezca inmediatamente después de la última línea del documento, cualquiera que sea su posición en la página. En tales casos debemos activar la opción **Zona de pie flotante**.

Para activar una de las dos opciones se lleva el cursor a la línea correspondiente y se pulsa **[F12]**. (Las dos opciones son incompatibles, lo que implica que sólo puede estar activada una de ellas; tampoco pueden estar desactivadas las dos.)

Cuando haya terminado de modificar la situación del menú de 'Disposición de página', pulse **[INTRO]** para confirmar y retornar a la pantalla de paginación.

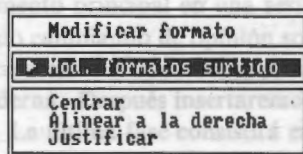
Modificación de los formatos de surtido

Los formatos de surtido son, como su nombre indica, un surtido de hasta 10 formatos que podemos usar como patrones para insertar nuevos códigos de formato en el documento.

Las características de los formatos de surtido están almacenadas en la 'configuración del documento'.

Cada vez que creamos un documento, automáticamente disponemos de diez formatos de surtido. Sin embargo, en general no tendrán ni los nombres ni las características que necesitamos en cada documento concreto. Evidentemente, no nos serán de gran ayuda mientras no los hayamos definido a nuestro gusto.

La opción que nos permite modificar los formatos de surtido se encuentra en el menú de 'Formato' de la pantalla de paginación. Así pues, pulse **[F12]** para abrir ese menú, seleccione **Mod. formatos surtido** y pulse **[INTRO]**. LocoScript muestra entonces un menú de formatos de surtido, similar al que vimos en la Sesión 12 (cuando copiábamos un formato de surtido para crear un formato nuevo).



Hay dos formas de actualizar los códigos de formato de un documento.

Una es manual y consiste en repasar secuencialmente los códigos de formato para decidir si queremos sustituirlo por un formato de surtido, modificarlo de alguna otra forma o dejarlo como está. Este proceso se realiza mediante una opción de menú denominada 'Revisar formatos'.

Lleve el cursor del menú a la línea del formato que desee modificar (por ejemplo, a **Introd**) y pulse **[INTRO]**. LocoScript activa el editor de formatos, desde el que podemos modificar cualquier característica del formato seleccionado (márgenes, topes de tabulación, paso de caracteres, interlínea, etc.) igual que si estuviésemos creando un formato nuevo para insertarlo en el documento (es decir, por los procedimientos descritos en la Sesión 12). La única diferencia es que un formato de surtido sólo admite 15 topes de tabulación, mientras que en un código de formato podemos definir hasta 30.

Mod. formatos surtido	
◆ 0:	Paginación
1:	Básico
2:	Introd
3:	Formato 3
4:	Formato 4
5:	Formato 5
6:	Formato 6
7:	Formato 7
8:	Formato 8
9:	Formato 9
SALIR	

Cuando haya hecho los cambios, pulse **[SAL]**. Esta vez no retornará al editor de texto, sino al menú de formatos de surtido, desde donde puede repetir el procedimiento para modificar otros formatos.

Si ya no tiene que modificar más formatos, pulse **[CAN]** para volver a la pantalla de paginación.

Confirmación de los cambios introducidos en la configuración del documento

Después de modificada la configuración del documento, se pulsa **[SAL]** para pedir a LocoScript que almacene la nueva información y volver a la pantalla del editor de texto. Como recordará de la sesión anterior, al pulsar **[SAL]** aparece un pequeño menú de salida en el que podemos elegir a qué punto del documento queremos retornar: a la posición en la que estaba el cursor de texto cuando nos pusimos a modificar la configuración o al principio del documento.

Observe que en este menú no hay ninguna opción que dé la oportunidad de abandonar los cambios introducidos en la configuración del documento. Por consiguiente, si usted ha hecho muchas modificaciones y no quiere conservarlas, lo más rápido es que abandone la edición del documento (pulsando **[SAL]** en la pantalla del editor de texto y eligiendo **Abandonar edición**). El inconveniente de este método es que al mismo tiempo perderá todos los cambios que haya hecho en el texto del documento en esta sesión de edición.

Efectos de la nueva configuración

Son los siguientes:

- **Número de la primera página y número total de páginas:** sólo afectan a los números de página que LocoScript escribirá en respuesta a los códigos (**NúmPág**) y (**NúmFin**) cuando imprimamos el documento.
- **Reglas sobre el corte de páginas y tamaño de las zonas de cabecera y pie:** cualquier cambio en estas características afectará probablemente a la colocación de las rayas de fin de página.
- **Formatos de surtido:** su modificación no produce efectos inmediatos, ya que los formatos de surtido sólo sirven como patrón para elaborar formatos nuevos antes de insertarlos en el documento.

Es conveniente repasar el documento para comprobar todos los cortes de página por si hubiera que introducir algún código de 'agrupar' (por ejemplo, para evitar que un título quede separado del texto siguiente, o para evitar que una tabla quede partida en dos páginas; véase la Sesión 15).

Actualización del documento para usar los nuevos formatos de surtido

Otra cosa que se puede hacer en esta situación es repasar el documento para actualizar sus códigos de formato sustituyéndolos, cuando convenga, por los nuevos formatos de surtido.

Utilizar un juego de formatos consistente tiene ventajas no evidentes: si usamos exactamente el mismo formato en todo el documento (o en una serie de documentos) para cierto tipo de párrafo, la transferencia de texto de un sitio a otro ya no es tan delicada; en efecto, al insertar texto en una zona controlada por el mismo formato que la zona de origen, no tenemos que preocuparnos por si el texto copiado incluye o no el código de formato, ya que obtendremos el mismo resultado tanto si hemos copiado el código de formato como si no.

Otra razón por la que puede ser necesario sustituir los formatos es la siguiente: supongamos que hemos escrito el texto de las diversas partes de un documento principal en una serie de documentos parciales, y que a lo largo del proceso hemos ido cambiando de opinión sobre las características que debían tener los formatos. Al final crearemos el documento principal y le daremos a sus formatos de surtido la forma más moderna. Después insertaremos en el documento principal los diversos documentos parciales. La última fase consistirá en revisar todos los formatos que venían inmersos en los textos insertados para sustituirlos por las versiones actualizadas.

Hay dos formas de actualizar los códigos de formato de un documento.

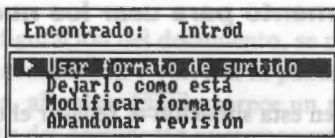
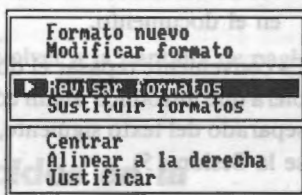
Una es manual y consiste en repasar secuencialmente los códigos de formato para decidir si queremos sustituirlo por un formato de surtido, modificarlo de alguna otra forma o dejarlo como está. Este proceso se realiza mediante una opción de menú denominada '**Revisar formatos**'.

La otra forma es automática. El procedimiento consiste en que se le proporciona a LocoScript una lista de nombres de formatos que debe buscar en el documento; cada vez que encuentre uno, lo sustituirá por la versión actual del formato de surtido de igual nombre. Este proceso se realiza mediante una opción de menú denominada 'Sustituir formatos'.

Actualización manual

LocoScript lleva a cabo la revisión de formatos desde la posición del cursor de texto hacia delante. Así pues, lo primero que debemos hacer es colocar el cursor en una posición anterior a la del primer código de formato que queramos revisar, típicamente al principio del documento.

El menú en que se encuentra la opción que necesitamos es el menú de 'Formato' de la pantalla del editor. Pulse **[F2]** para abrir ese menú, ponga el cursor en la línea de **Revisar formatos** y pulse **[INTRO]**. LocoScript se pone entonces a buscar un código (Formato). Cuando lo encuentra emite el siguiente menú:



La primera línea muestra el nombre del formato encontrado. Las opciones son:

- sustituir este formato por una copia de un formato de surtido;
- dejar este formato como está y buscar el siguiente;
- modificar este formato (con ayuda del editor de formatos) antes de buscar el siguiente;
- abandonar la operación de revisión de formatos y retornar al editor de texto.

Para ver cómo funciona la primera de estas opciones, deje el cursor del menú en la línea de **Usar formato de surtido** y pulse **[INTRO]**. LocoScript muestra un nuevo menú con la lista de los formatos de surtido (igual al menú de 'Surtido' disponible en el editor de formatos).

El primer código de formato en que se ha detenido LocoScript es una copia del formato de surtido número 2 ('Introd'). Así pues, para actualizarlo lleve el cursor a la línea de **'2: Introd'** y pulse **[INTRO]**. LocoScript sustituye entonces el código de formato por una copia de la versión actual del formato de surtido 'Introd' y se pone a buscar el siguiente. Cuando lo encuentra, vuelve a mostrar el nombre del código de formato y la lista de opciones, lo mismo que antes.

Actualización automática

Como hemos dicho, la opción que actualiza automáticamente los códigos de formato del documento se llama **Sustituir formatos** y está disponible a través del menú de 'Formato' del editor de texto.

Puesto que LocoScript realiza la sustitución a partir de la posición del cursor de texto hacia delante, lo primero que tenemos que hacer es colocar el cursor en una posición anterior a la del primer código de formato que queramos actualizar, típicamente al principio del documento.

Pulse **[F2]** para abrir el menú de 'Formato', ponga el cursor en la línea de **Sustituir formatos** y pulse **[INTRO]**. LocoScript muestra entonces un menú con la lista de formatos de surtido. Ésta es la lista en la que debemos especificar qué códigos de formato del documento queremos que LocoScript sustituya automáticamente por los correspondientes formatos de surtido.



Para especificar uno o varios formatos se lleva el cursor sucesivamente a las líneas respectivas y se pulsa **[+]**, con lo que los formatos quedan marcados con un **♦**. (Si se selecciona accidentalmente un formato que no interese reemplazar, se lleva el cursor a su línea y se pulsa **[=]**.) Una vez marcados los formatos, se pulsa **[INTRO]** para ordenar a LocoScript que realice la sustitución automática.

LocoScript se pone entonces a repasar el documento (desde la posición del cursor de texto hacia delante). Cada vez que encuentre un código de formato cuyo nombre coincida con uno de los especificados, lo sustituirá por una copia de la versión actual del formato de surtido homónimo.

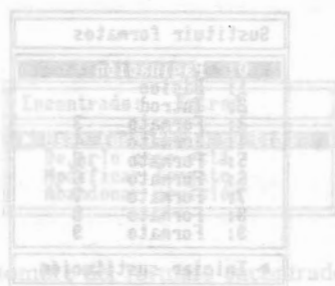
Nota. Este proceso puede ser relativamente lento, en particular si los formatos nuevos son muy distintos de los antiguos y LocoScript se ve obligado a hacer grandes reajustes en el texto.

El documento de ejemplo consta de tres secciones bien diferenciadas, tituladas, respectivamente, 'Componentes del PCW', 'Dispositivos' y 'Disquetes'. Para facilitar el salto rápido del cursor de una a otra vamos a insertar un marcador de unidad al principio de la segunda sección y otro al principio de la tercera.

Resumen de la sesión

En esta sesión hemos visto:

- cómo cambiar valores y especificaciones en la 'configuración del documento';
- cómo especificar el número de la primera página y el número total de páginas;
- cómo especificar las reglas básicas para el corte de páginas;
- cómo definir el tamaño de las zonas de cabecera y pie, así como la posición del texto del pie;
- cómo modificar los formatos de surtido de un documento;
- qué efectos producen todos estos cambios;
- cómo actualizar los códigos de formato de un documento sustituyéndolos por copias de los formatos de surtido modificados.



La primera línea muestra el nombre del formato. Las opciones son:

—sustituir este formato por una copia de un formato de surtido;

Para especificar uno o varios formatos se lleva el cursor sucesivamente a las líneas respectivas y se pulsa con lo que los formatos quedan marcados con un (Si se selecciona accidentalmente un formato que no interesa reemplazar, se lleva el cursor a su línea y se pulsa).

Para ver cómo funciona la primera de estas opciones se debe imprimir la versión actual de un documento y reemplazar los formatos que se desean sustituir por una copia de la versión actual del formato de surtido correspondiente.

El primer código de formato en el que se ha trabajado es el código 'Introducción'.

Sesión 19

Documentos grandes

En lo que va de Curso de LocoScript hemos manejado solamente documentos bastante cortos, de dos o tres páginas como máximo. En esta sesión vamos a estudiar los recursos que LocoScript proporciona para resolver ciertos problemas característicos de los documentos largos (tales como un informe extenso o un libro):

- ir rápida y fácilmente de un sitio a otro del documento;
- qué hacer cuando se llena el disco porque el documento con el que se está trabajando es demasiado grande.

El documento que utilizaremos como ejemplo en esta sesión se llama INFOPCW1 y está almacenado en el grupo 1 (EJEMPLOS) del disco de arranque diario. Por lo tanto, empiece por abrir ese documento para editarlo.

Movimientos por un documento grande

En la Sesión 5 hemos visto que LocoScript ofrece diversas formas de trasladar el cursor de texto. Cuando el documento es largo, hay dos métodos útiles para realizar saltos grandes:

- usar la opción **Buscar página** del menú de 'Páginas' para ir directamente a una página determinada;
- usar el sistema de marcadores de 'unidad', que dividen el documento en secciones («unidades») y permiten el salto rápido de cada una a la siguiente o a la anterior.

En esta sesión vamos a explicar la forma de insertar estos marcadores y de usarlos para recorrer el documento.

Nota. Cuando ordenamos un movimiento suficientemente grande, LocoScript emite un mensaje para confirmar en qué consiste el movimiento y luego borra todo el texto de la pantalla antes de mostrar la zona de destino.

Inserción de marcadores de unidad

Para poder usar el sistema de marcadores de unidad de LocoScript, lo primero que hay que hacer es dividir el documento en «unidades», es decir, insertar los marcadores en el texto.

El documento de ejemplo consta de tres secciones bien diferenciadas, tituladas, respectivamente, 'Componentes del PCW', 'Dispositivos' y 'Disquetes'. Para facilitar el salto rápido del cursor de una a otra vamos a insertar un marcador de unidad al principio de la segunda sección y otro al principio de la tercera.

En realidad, un marcador de unidad es simplemente un código de control de LocoScript, representado en la pantalla por **(Unidad)**. Además de servir como marcador, este código produce el mismo efecto que un \leftarrow ; por esta razón se suele insertar el código **(Unidad)** en sustitución del \leftarrow inmediatamente anterior a la sección que se desea marcar.

Este código está disponible a través del menú de 'Activar' (\oplus) y por lo tanto puede ser introducido mediante una secuencia de pulsaciones. En concreto, se debe pulsar \oplus y escribir **UD**. Por consiguiente, para marcar la segunda sección del documento de ejemplo, lleve el cursor al principio del título 'Dispositivos' y borre el \leftarrow precedente; luego pulse \oplus y escriba **UD**. LocoScript inserta el código **(Unidad)** en el documento.

Siga el mismo procedimiento para insertar el otro marcador de unidad; es decir, lleve el cursor al principio del título 'Disquetes' y pulse \leftarrow **BORR**; luego pulse \oplus y escriba **UD**.

Utilización de los marcadores

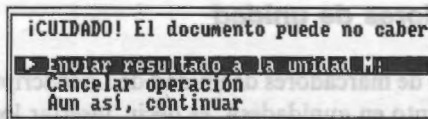
Para trasladar el cursor de texto al siguiente marcador de unidad se utiliza la tecla **[UNID]**. Compruébelo colocando el cursor en cualquier sitio de la segunda sección y pulsando **[UNID]** (o sea, **[MAYS][PARR]**). LocoScript lleva el cursor de texto al principio de la siguiente unidad. Si pulsa otra vez **[UNID]**, el cursor irá al final del documento.

Para trasladar el cursor al anterior marcador de unidad se pulsa la tecla **[UNID]** combinada con **[ALT]**. Ponga el cursor en cualquier sitio de la segunda sección y pulse **[ALT][UNID]**. LocoScript lleva el cursor de texto al principio de la unidad actual (o sea, de la segunda sección). Si luego pulsa otra vez la misma combinación de teclas, el cursor irá al principio del documento.

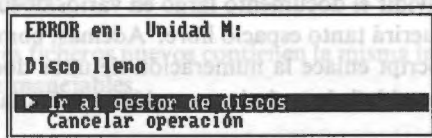
Documentos de tamaño excesivo

Decimos que un documento es de tamaño excesivo cuando en el disco que lo contiene no queda espacio suficiente para editarlo. (Un documento sólo puede ser editado si en el disco caben simultáneamente la versión nueva y la antigua; recuerde que, como medida de seguridad, LocoScript no borra la versión antigua mientras no consigue grabar la nueva.)

En el momento de iniciar la edición, LocoScript observa cuánto espacio hay libre en el disco. Si no es igual o mayor que el que actualmente ocupa el documento, LocoScript nos avisa por medio del siguiente mensaje:



Otra posibilidad es que el documento crezca durante el proceso de edición hasta tal punto que se agote el espacio libre en el disco. Cuando se trabaja con la unidad M, el disco se puede llenar también por el hecho de almacenar texto en los bloques de LocoScript. En ambos casos LocoScript emite un mensaje del siguiente estilo:



Soluciones a corto plazo

Para salir del paso, podemos borrar del disco los documentos no necesarios. Si con esto no basta, habrá que trasladar a otra unidad de disco algún documento, hasta que se haya liberado suficiente espacio para el documento actual.

Ambas operaciones tienen que ser ejecutadas desde el gestor de discos. Si el problema se ha presentado al copiar o trasladar un documento, ya estamos en el gestor de discos. Si se ha presentado durante la edición de un documento, tendremos que elegir la opción **Ir al gestor de discos**. Normalmente no se debe elegir **Cancelar operación** (ni pulsar **[CAN]**), pues al hacerlo se abandona la edición del documento y se pierde todos los cambios introducidos en él.

Si elegimos **Ir al gestor de discos**, LocoScript sale temporalmente del editor de texto y activa el gestor de discos. (La primera línea de información demuestra que no ha abandonado el documento que estamos editando.) En la pantalla del gestor de discos podemos usar el menú de 'Fichero' para borrar o trasladar documentos.

Lo que no podemos hacer es extraer el disco que contiene el documento que estamos editando. En consecuencia, si el ordenador sólo tiene una unidad de disquete, para trasladar un fichero de un disquete a otro tendremos que trasladarlo primero a la unidad M, desde donde podremos copiarlo al disquete de destino cuando hayamos terminado de editar el documento actual.

El objetivo es liberar el espacio suficiente para que quepa en el disco la nueva versión del documento. Para estimar cuánto espacio se necesita hay que tener en cuenta el tamaño original del documento y la cantidad de texto que se le ha añadido. La pantalla del gestor de discos muestra siempre cuánto espacio hay libre en las unidades de disco.

Una vez liberado el espacio, se pulsa **[SAL]** para volver a la situación en la que LocoScript había detectado el problema. Si todavía hace falta más espacio, LocoScript volverá a emitir el mismo mensaje, y entonces tendremos que repetir el proceso y trasladar algún documento más.

- Antes de continuar, termine normalmente la edición del documento de ejemplo (es decir, elija la opción **Grabar y Terminar** en el menú de salida).

Soluciones a largo plazo

El sistema de trasladar provisionalmente a otro disco algunos documentos cada vez que se necesite editar un documento largo en un disco casi lleno dista mucho de ser la solución ideal. Lo aconsejable es dividir el documento largo en varios documentos más cortos, pues para editar éstos no se requerirá tanto espacio libre. Además, como veremos más adelante, se puede hacer que LocoScript enlace la numeración de unos documentos con otros, por lo que no hay ninguna necesidad de trabajar con documentos largos.

División de un documento largo en varios cortos

Hay dos formas de dividir un documento en varios más cortos.

El primer método consiste en hacer varias copias del documento original, dándoles los nombres que van a tener los documentos cortos, y luego borrar de cada copia todo el texto que no deba estar en ella. Puesto que los documentos cortos han sido obtenidos copiando el original, conservan automáticamente la misma configuración de éste.

El segundo método consiste en almacenar las diversas secciones del texto del documento original en varios bloques y luego insertar cada bloque en un documento nuevo. La ventaja de este método es que requiere menos espacio libre en el disco. Vamos a ilustrarlo con un ejemplo.

Supongamos que queremos partir el documento INFOPCW1 en tres documentos más pequeños, cada uno de los cuales contenga una de las «unidades» que hemos marcado en él. A los nuevos documentos les daremos los nombres INTRO.TXT, SECCION1.TXT y SECCION2.TXT.

1. Utilice el menú de 'Fichero' para copiar INFOPCW1 en un nuevo fichero; déle a la copia el nombre INTRO.TXT.

Como no tenemos problemas de espacio en el disco, podemos conservar el documento original. Si no fuera éste el caso, en vez de copiar INFOPCW1 le daríamos el nombre de INTRO.TXT.

2. Edite INTRO.TXT y almacene las tres secciones de texto en los bloques 0, 1 y 2.

Marque la primera unidad y almacénela en el bloque 0, borrando el texto al mismo tiempo. Es decir, pulse **COPIA** para iniciar la operación, **UNID** para ir al principio de la unidad siguiente, **CORT** para borrar y **0** para especificar el número del bloque.

Defina los otros dos bloques de la misma forma.

3. Pulse **SAL** e **INTRO** para grabar lo que queda de INTRO.TXT.

Aunque INTRO.TXT parece estar vacío, contiene todas las características de configuración, que es lo que nos interesa en este momento.

4. Utilice el menú de 'Fichero' para hacer dos copias de INTRO.TXT, con los nombres de SECCION1.TXT y SECCION2.TXT.

5. Edite INTRO.TXT e inserte el primer bloque de texto.

Para insertar el bloque 0, pulse **[INS]** y escriba el número **0**. Luego pulse **[SAL]** y termine la edición normalmente.

6. Repita dos veces la etapa anterior para insertar el bloque 1 en SECCION1.TXT y el bloque 2 en SECCION2.TXT.

Al final del proceso los tres ficheros nuevos contienen la misma información que el original, pero son más fácilmente manejables.

Enlace de la numeración de varios documentos

Después de dividir un documento en varios más cortos, todos los documentos nuevos empiezan por la página 1. Sin embargo, lo que normalmente nos interesa es que los documentos tengan numeración correlativa, de forma que el número de la primera página de cada documento enlace con el de la última página del documento anterior. Lo que vamos a estudiar a continuación es la forma de conseguir que LocoScript 2 asigne el número correcto a la primera página (y también al 'total de páginas') en cada documento.

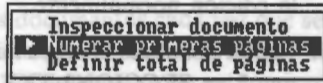
Supongamos que INTRO.TXT, SECCION1.TXT y SECCION2.TXT fueran los capítulos de un libro que hemos estado escribiendo y que finalmente queremos imprimir. (Generalmente no sirve de nada definir los números de las páginas mientras no se haya terminado de introducir y revisar todo el texto, pues cualquier modificación posterior que implicase un cambio en el número de páginas de un documento obligaría a repetir este proceso.)

Lo primero que haremos es definir el número de la primera página de los diversos documentos. Sin embargo, antes de empezar, debemos estar seguros de que la primera página del primer capítulo (en este caso, INTRO.TXT) empieza por el número correcto, ya que es ese número el que LocoScript toma como valor inicial para el contador de páginas que utilizará en todo el proceso. LocoScript pone en marcha el contador a partir del valor más reciente, de modo que podamos, por ejemplo, enlazar la numeración de los documentos de un disco con los de otro.

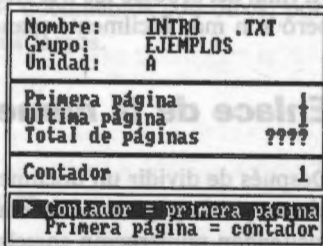
La forma más fácil de comprobar el número de la primera página de un documento es usar la opción **Inspeccionar documento** del menú de 'Documentos' del gestor de discos. Para ello se selecciona el documento en cuestión con el cursor de ficheros, se pulsa **[F5]** y luego **[INTRO]**. La última sección del menú contiene la línea **Primera página**, que no sólo indica cuál es el número actual, sino que además nos permite especificar otro si el actual no es correcto. (El número de Última página, en cambio, no puede ser modificado directamente, pues LocoScript lo calcula en función del número de la primera página y del número de páginas de que consta el documento.)

Definición de los números de las primeras páginas

La opción que lleva a cabo esta operación se encuentra también en el menú de 'Documento', pero antes de activarla tenemos que seleccionar el primer documento de la serie.



En nuestro caso el primer documento es INTRO.TXT. Así pues, selecciónelo con el cursor de ficheros y pulse **[F6]** para abrir el menú de 'Documento'. Luego lleve el cursor a la línea de **Numerar primeras páginas** y pulse **[INTRO]**. LocoScript emite un menú de selección en cuya primera parte muestra los datos del documento que habíamos seleccionado.



Las dos últimas líneas forman un pequeño 'menú de órdenes'. Para el primer documento de la serie la opción que se debe elegir es **Contador = primera página**, pues su efecto es asignar al contador el número que tiene la primera página del documento. Así pues, elija esa opción y pulse **[INTRO]**.

LocoScript emite un mensaje para pedir que seleccionemos un documento (el siguiente de la serie). Lleve el cursor de ficheros a SECCION1.TXT y pulse **[INTRO]**. Este documento se encuentra en el mismo grupo que el anterior, pero en general podremos escoger cualquier documento de los actualmente accesibles al gestor de discos.

LocoScript vuelve a mostrar el menú de selección, con los datos del documento recién seleccionado. Sin embargo, la última parte del menú sólo ofrece la opción **Primera página = contador**, ya que el contador ha sido actualizado por LocoScript (es el número de la última página del documento anterior más 1).

Pulse **[INTRO]** para aceptar esta única opción. Cuando vuelva a aparecer el recuadro con el mensaje de antes, seleccione el documento SECCION2.TXT y pulse **[INTRO]**. Luego, en el menú de selección, pulse otra vez **[INTRO]** para aceptar la opción **Primera página = contador**.

Como ya hemos procesado todos los documentos de la serie, en lugar de seleccionar otro documento pulse **[CAN]**. De esta forma avisamos a LocoScript de que ha concluido el proceso y retornamos al gestor de discos.

Las primeras páginas de todos los documentos de la serie han quedado numeradas de forma que la numeración sea correlativa.

Nota. Si en cualquier momento de este proceso selecciona accidentalmente un documento equivocado, no se preocupe porque no tendrá que volver a empezar. Lo que debe hacer es lo siguiente: pulse **[CAN]** para volver al gestor de discos; seleccione el documento correcto, abra el menú de 'Documentos' y elija la opción **Numerar primeras páginas**, igual que cuando inició el proceso. LocoScript mostrará el menú de selección con las dos órdenes; puesto que el contador tiene el valor correcto, elija **Primera página = contador** y continúe como si no se hubiera equivocado.

Definición del número total de páginas

El 'total de páginas' es el dato que LocoScript utiliza al imprimir los números de las páginas en la forma **Página n de m** y similares. Si no hemos definido el total de páginas, LocoScript utiliza en su lugar el número de la última página del documento.

El momento de definir el total de páginas para los documentos de una serie es inmediatamente después de definir los números de las primeras páginas, pues sabemos que entonces el contador contiene el número correcto (o sea, el de la última página del último documento de la serie).

La opción que necesitamos está también en el menú de 'Documentos' de la pantalla del gestor de discos.

Seleccione INTRO.TXT, pulse **[F5]** para abrir ese menú, elija la opción **Definir total de páginas** y pulse **[INTRO]**. (Para esta operación no importa el orden en que vayamos seleccionando los documentos, pues el total de páginas es el mismo para todos los de la serie; no obstante, para no olvidar ninguno conviene procesarlos ordenadamente.)

LocoScript muestra un menú de selección con los datos de INTRO.TXT y con el valor actual del contador (que es el número de la última página de la serie).

Nombre:	INTRO .TXT
Grupo:	EJEMPLOS
Unidad:	A
Primera página	1
Última página	4
Total de páginas	???
Contador	4
▶ Total páginas = contador	

La única opción de este menú es **Total páginas = contador**, que asigna el valor actual del contador al dato 'total de páginas' almacenado en el documento. Pulse **[INTRO]** para confirmar la opción.

LocoScript emite un mensaje para pedir que seleccionemos otro documento. Lleve el cursor de ficheros a SECCION1.TXT y pulse **[INTRO]**. Luego vuelva a pulsar **[INTRO]** para asignar el mismo número de 'total de páginas' a este documento. Haga lo mismo para SECCION2.TXT y finalmente pulse **[CAN]**.

Si lo desea, puede imprimir los tres documentos para comprobar que todo ha ido correctamente. (Los textos de los folios deben de estar en los documentos, tal como los preparamos en la Sesión 17.)

Nota. Si selecciona accidentalmente un documento equivocado, pulse **[CAN]** para abandonar y volver al gestor de discos; seleccione el documento correcto, abra el menú de 'Documentos' y elija la opción **Definir total de páginas**; después continúe como si no se hubiera equivocado.

Redefinición de los números

Para terminar esta sesión vamos a estudiar la forma de modificar los números de las páginas después de definirlos. Esto puede ser necesario, por ejemplo, si ampliamos un documento de tal forma que ocupe una página más, o si decidimos alterar el orden de los documentos en la serie.

Supongamos que hemos editado SECCION1.TXT y que ahora tiene una página más. Esto implica que el número de la primera página de SECCION2.TXT ya no es correcto, y que tampoco lo es el 'total de páginas' para ninguno de los tres documentos.

Para realizar la corrección, lleve el cursor de ficheros al nombre del primer documento cuyo número de páginas haya cambiado. En nuestro caso, habría que seleccionar SECCION1.TXT.

Pulse **[F6]** para abrir el menú de 'Documentos' y elija la opción **Numerar primeras páginas**. (Aunque el cambio sólo afecte al último documento, y por lo tanto sólo haya que modificar el 'total de páginas', hay que usar esta opción para dar el valor correcto al contador.)

LocoScript muestra el conocido menú de selección. Puesto que el cambio se encuentra dentro de este documento, el número de su primera página es correcto y no hay que alterarlo. Lo que necesitamos es darle al contador ese valor para que LocoScript pueda utilizarlo, actualizado, en los siguientes documentos. Así pues, deje el cursor en la línea de **Contador = primera página** y pulse **[INTRO]**.

A partir de aquí el proceso es el mismo que si estuviéramos definiendo los números por primera vez. Repita la misma operación para los restantes documentos. Al final todos los números de primera página habrán quedado corregidos y el contador contendrá el número total de páginas correcto.

Si su sistema de numeración utiliza el número total de páginas, modifíquelo en todos los documentos de la serie, por el mismo procedimiento que cuando lo definió por primera vez.

Resumen de la sesión

En esta sesión hemos visto:

- cómo insertar 'marcadores de unidad' y cómo utilizarlos para saltar de una unidad a la siguiente o a la anterior;
- en qué circunstancias puede un documento tener un tamaño excesivo y cómo nos avisa LocoScript cuando eso ocurre;
- qué soluciones de emergencia podemos adoptar en tales casos;
- qué soluciones definitivas podemos dar al problema que plantean los documentos excesivamente largos;
- cómo dividir un documento largo en varios más cortos;
- cómo asignar números a las primeras páginas de varios documentos de modo que todas las páginas queden numeradas correlativamente;
- cómo definir el número 'total de páginas' en todos los documentos de una serie, a fin de que LocoScript lo utilice cuando imprima los números de las páginas en la forma **Página n de m**.

Sesión 20

Diferentes tipos de papel

En todas las sesiones anteriores siempre le hemos pedido que usara papel de tamaño A4 para imprimir los documentos de ejemplo.

La razón por la que insistíamos precisamente en el formato A4 es porque sabíamos que tanto la parte del programa que se encarga de controlar la impresora como los propios documentos estaban configurados para ese tipo de papel.

Sin embargo, LocoScript puede manejar gran variedad de tamaños y tipos de papel: etiquetas, papel continuo de 11 pulgadas, hojas de formato A3 (doble del A4) y A5 (mitad del A4), etc.

Algunos de estos tipos de papel están predefinidos en LocoScript 2 como tipos estándar. Si usted necesita usar algún otro, basta con que informe a LocoScript de cuáles son sus características; incluso puede añadirlo a la lista de tipos estándar.

Para imprimir un documento con un tipo de papel determinado hay que configurar adecuadamente:

- la parte de LocoScript que controla el funcionamiento de la impresora;
- el documento.

En esta sesión vamos a explicar cómo se realiza ese trabajo de preparación. Concretamente, prepararemos el documento LSPELL.TXT para imprimirlo en papel A5, y lo imprimiremos primero en papel A5 y luego en papel A4. (El tamaño A5 es exactamente la mitad del A4, o sea, 148×210 mm.)

Por qué hay que preparar la impresora

La impresora tiene que ser adaptada al tipo de papel que se va a usar para que el mecanismo la maneje correctamente.

Por ejemplo, si vamos a trabajar con papel plegado continuo de 11 pulgadas, necesitamos que la impresora lo haga avanzar exactamente 11 pulgadas entre cada principio de página y el siguiente. Si el papel está en hojas sueltas, la impresora tiene que «saber» en cuántas líneas del principio y del final de cada hoja le está prohibido escribir; de no ser así, la impresora podría tratar de imprimir en el extremo inferior de la hoja, en una situación en la que el mecanismo ya no es capaz de sujetar bien el papel.

Por consiguiente, es indispensable mantener la impresora perfectamente adaptada al papel que realmente se está usando. No trate nunca de «engañar» a LocoScript en este aspecto.

Por qué hay que preparar el documento

LocoScript necesita saber en qué papel vamos a imprimir el documento para decidir cuántas líneas caben en cada página. (Como recordará, en la Sesión 17 dijimos que la altura total de la página está determinada por el tipo de papel.)

Ahora bien, el documento sólo debe ser adaptado al tipo de papel en que se vaya a imprimir la versión final. Como veremos en esta sesión, podemos imprimir las versiones preliminares (borradores) en otro tipo distinto, más barato o más cómodo. Por ejemplo, puede ser conveniente imprimir los borradores en papel continuo de 11 pulgadas aunque el documento esté configurado para A4.

El concepto clave: tipos de papel

Un *tipo de papel* es un conjunto de datos que describen toda la información que LocoScript 2 necesita para organizar e imprimir los documentos en un formato de papel determinado. Esa información consiste en:

- indicación de si el papel está en hojas sueltas o es continuo;
- longitud de cada hoja;
- anchura de cada hoja;
- tamaño de las bandas superior e inferior (es decir, de las regiones próximas al principio y al final de la hoja en las que la impresora no puede imprimir).

LocoScript 2 viene preparado de tal forma que conoce cuatro tipos de papel estándar: hojas sueltas de tamaño A4 y A5, papel plegado continuo de 11 pulgadas y papel continuo para etiquetas de 2 pulgadas. Toda la información relativa a estos tipos de papel está almacenada en un *fichero de valores*, junto a otros datos que describen las diversas impresoras que podemos utilizar (v. Sesión 23). El fichero, VALORES.EST, se encuentra en el disco de arranque y es leído automáticamente cada vez que cargamos LocoScript.

Usar uno de los tipos de papel estándar es muy fácil. Todo lo que hay que hacer es elegir en una lista el tipo deseado y LocoScript 2 se encarga de realizar todo el resto del trabajo.

Además de los tipos predefinidos, también podemos diseñar otros nuevos e incluirlos en el juego de tipos estándar para volver a usarlos en el futuro. LocoScript 2 puede manejar hasta 10 tipos de papel estándar. Si con esto no basta, para cada documento se puede definir un tipo de papel especial, con sus propias características de altura, anchura, etc.

Inspección de los tipos de papel disponibles

Tal como hemos dicho, LocoScript guarda la información sobre los tipos de papel en el juego de valores estándar.

Para acceder a esa información necesitamos el menú de 'Valores' del gestor de discos, el cual, según sugiere la tercera línea de información, se activa pulsando **[F6]**. Así pues, para ver los tipos de papel disponibles, exhiba la pantalla del gestor de discos y pulse **[F6]**.

El menú de 'Valores' es un menú de órdenes, pero se distingue de la mayor parte de los menús de esta clase en que la opción seleccionada está marcada por un rombo **◆**, en vez de por una flecha **▶**. Ya hemos visto este tipo de menú en la Sesión 13, cuando modificábamos la anchura de la banda izquierda para colocar la cabeza impresora en el modo de escritura directa. El rombo indica que LocoScript retornará al mismo menú cuando termine de ejecutar la orden, de forma que podamos ejecutar la misma orden u otra distinta sin tener que volver a abrir el menú.

La opción que necesitamos es **Tipos de papel**. Selecciónela con el cursor del menú y pulse **[INTRO]**. LocoScript muestra un nuevo menú con la lista de los tipos de papel que conoce. Los nombres dan (o deberían dar) una buena idea del tipo de papel a que hacen referencia. Por ejemplo, **A4** representa el formato A4 estándar (hojas sueltas, 210 mm de anchura por 297 mm de altura); **11" Plegado** significa papel plegado continuo de 11 pulgadas (esta medida se refiere a la altura de cada hoja).

Para ver toda la información relativa a un tipo determinado se lleva el cursor del menú a la línea pertinente y se pulsa **[INTRO]**. Por ejemplo, deje el cursor sobre la línea de **A4** y pulse **[INTRO]**. LocoScript muestra un menú que contiene la especificación completa del

Papel: A4	
<input checked="" type="checkbox"/> Hojas sueltas Continuo	
Altura	70
Anchura	50
Banda superior	6
Banda inferior	3
<input checked="" type="checkbox"/> Ignorar sensor papel	
<input type="checkbox"/> Darle estos valores	
<input type="checkbox"/> Crear tipo nuevo	
<input type="checkbox"/> Suprimir este tipo	

tipo de papel seleccionado. Casi todos los datos tienen un significado evidente. **Hojas sueltas** está marcado con un **◆** porque el papel de este formato viene en hojas sueltas. Las líneas **Altura** y **Anchura** indican las medidas del papel. Las bandas superior e inferior son, como usted bien sabe, las zonas de papel en las que no permitimos que escriba la impresora.

La altura, la anchura y los tamaños de las bandas están expresados en número de líneas estándar de paso 6 (lo que significa que 6 líneas equivalen a una pulgada). Recuerde que ésta es también la forma de medir los tamaños de las diversas zonas de la página, según vimos en la Sesión 18.

Nuevo tipo de papel
◆ Tipos de papel
Nuevo estilo caract.
Estilos caracteres
Para el juego
Spanish
Para la impresora
PCW9512
Impresora estándar
Valores iniciales
Grabar VALORES.EST
SALIR

Tipos de papel
◆ A4
A5
11" Plegado
2" Etiquetas
SALIR

Como la altura del papel A4 es 297 mm, aproximadamente igual a $11\frac{2}{3}$ " , el número que muestra el menú es $11\frac{2}{3}\times 6$, o sea, **70** líneas. La altura es $8\frac{1}{3}\times 6$, o sea, **50** líneas. La impresora no puede usar la primera pulgada ni la última media pulgada de la hoja, de modo que la banda superior es **6** líneas y la inferior es **3** líneas.

Quizá le sorprenda que también la anchura se mida en número de líneas. La razón es que la anchura se convierte en altura, y viceversa, si giramos el papel, y LocoScript necesita saber de cuántas líneas dispondrá en tal caso.

Cuando haya terminado de consultar la información, pulse **INTRO**. LocoScript muestra otra vez la lista de tipos de papel por si queremos consultar otro. Por ejemplo, para ver la descripción del tipo **11" Plegado**, llevaríamos el cursor a esa línea y pulsaríamos **INTRO**. En cambio, para salir de este menú y volver al de 'Valores' se selecciona la opción **SALIR**; la forma más rápida de hacerlo es pulsar **SAL** y luego **INTRO**. Finalmente, para abandonar el menú de 'Valores' y retornar al gestor de discos se pulsa otra vez **SAL** e **INTRO**.

Utilización de un tipo de papel

Después de comprobar que LocoScript conoce varios tipos de papel, la cuestión es qué debemos hacer para usar un tipo concreto en un documento.

Como siempre, tendremos que informar a LocoScript de lo que queremos, para lo cual hemos de adaptar el documento al tipo de papel elegido.

Veamos el proceso en la práctica. Vamos a configurar el documento SPELL.TXT para papel A5 y a imprimirlo en una hoja de ese tamaño. Así pues, inicie la edición del documento.

Preparación del documento para un tipo de papel

El 'tipo de papel' es parte de la información que LocoScript almacena en la configuración del documento. Así pues, para especificar un tipo de papel tendremos que modificar ese conjunto de datos; como usted sabe, esta operación se pone en marcha mediante la opción **Configurar documento** del menú de 'Acciones'.

Pulse **f1** para abrir el menú de 'Acciones', deje el cursor sobre la línea de **Configurar documento** y pulse **INTRO**.

LocoScript muestra la pantalla de paginación, en la que ofrece un arsenal de menús con los que podemos modificar la configuración del documento. La opción que necesitamos ahora es **Tipo de papel**, disponible en el menú de 'Págs'. Pulse **f6** para abrir ese menú, seleccione **Tipo de papel** y pulse **INTRO**. LocoScript emite un nuevo menú:

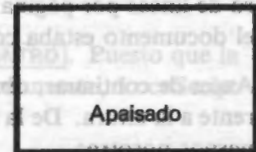
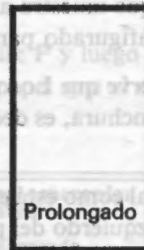
Elección del tipo

La primera parte de este menú es un 'menú de situación' (en el que, lógicamente, todas las opciones son incompatibles entre sí). La opción seleccionada actualmente está marcada con un **♦**. Como queremos usar papel de formato A5, lleve el cursor a la línea de **A5** y pulse **[+]**.

Tipo de papel
<input checked="" type="checkbox"/> A4 <input type="checkbox"/> A5 11" Plegado 2" Etiquetas
<input checked="" type="checkbox"/> Prolongado (alto) Apaisado (ancho)
<input type="checkbox"/> Usar este tipo Mostrar tipo papel

Orientación del papel

Si el papel seleccionado es de los que vienen en hojas sueltas (A4 o A5), tenemos que decirle a LocoScript cómo vamos a introducir el papel en la impresora: a lo alto (**Prolongado**) o a lo ancho (**Apaisado**). El menú incluye una sección central con estas dos opciones. Para este ejemplo elija **Prolongado**.



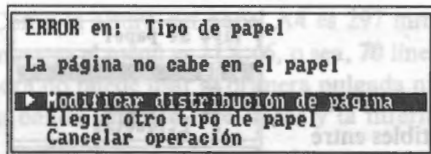
Comprobación de las características

Cuando se sabe que el tipo de papel seleccionado es efectivamente el que se necesita, basta con pulsar **[INTRO]** para ordenar a LocoScript que lo utilice. En cambio, si se prefiere comprobar antes las características del tipo de papel, se debe seleccionar la opción **Mostrar tipo papel** y pulsar **[INTRO]**. LocoScript muestra entonces un menú parecido al que vimos antes cuando examinábamos los tipos de papel a través del menú de 'Valores' del gestor de discos. El papel A5 mide $8\frac{1}{2}$ por $5\frac{5}{8}$ pulgadas, de manera que su **Altura** es **50** líneas ($8\frac{1}{2} \times 6$) y su **Anchura** es **35** líneas ($5\frac{5}{8} \times 6$). La impresora no puede usar la primera pulgada ni la última media pulgada de la hoja, así que la banda superior es **6** líneas y la inferior es **3** líneas.

Papel: A5	
<input checked="" type="checkbox"/> Hojas sueltas	Continuo
Altura	50
Anchura	35
Banda superior	6
Banda inferior	3
<input checked="" type="checkbox"/> Ignorar sensor papel	

Este menú es un 'menú de situación' en el que podemos modificar cualquier valor, como veremos más adelante. Puesto que nuestro objetivo es usar el papel A5 estándar, no vamos a cambiar nada por ahora. Pulse **[INTRO]** para volver al menú anterior. Seleccione la opción **Usar este tipo** y pulse **[INTRO]** para confirmar.

Normalmente el proceso de adaptación del documento al papel termina aquí. Sin embargo, cabe la posibilidad de que el tipo de papel sea demasiado corto para el tamaño de las zonas de cabecera y de pie (definido mediante la opción **Disposición de página**; v. Sesión 18). En tal caso LocoScript emite un mensaje de alerta. (El mismo mensaje aparece si se intenta definir una disposición de página que sea incompatible con el tipo de papel actual.)



En respuesta a este mensaje hay que optar por cambiar la disposición de página o elegir otro tipo de papel. Para ello se selecciona la opción adecuada en el recuadro de alerta; LocoScript muestra el submenú con el que podemos subsanar el problema.

► Una vez elegido el nuevo tipo de papel, pulse **[SAL]** e **[INTRO]** para retornar a la pantalla de paginación. Después pulse **[SAL]**, seleccione **Ir al principio del docum.** y pulse **[INTRO]**. Compruebe que LocoScript ha reconocido el cambio de tipo de papel, según indica el número de líneas por página que muestra al final de la segunda línea de información. (Cuando el documento estaba configurado para papel A4, cabían 54 líneas; ahora sólo son 34.)

Antes de continuar, observe que LocoScript sólo adapta el documento al papel en lo referente a la altura. De la anchura, es decir, de la posición de los márgenes, tenemos que ocuparnos nosotros.

En la regla de formato, tal como está en este momento (correcta para papel A4), la posición 0 corresponde al borde izquierdo del papel. El margen izquierdo está 10 posiciones más a la derecha. Esto representa que la impresora empezará a escribir a una pulgada del borde del papel, ya que la regla está graduada en décimas de pulgada. (Si edita el formato, verá que la segunda línea de información incluye el indicador **Escala10.**)

Puesto que el papel A4 tiene una anchura de $8\frac{1}{2}$ pulgadas, su borde derecho coincide con la posición 83 de la regla. El margen derecho se encuentra en la posición 73, de modo que por el lado derecho del papel queda otra pulgada libre.

Al pasar a papel A5 no tenemos que modificar la posición del margen izquierdo (siempre que queramos conservar la banda izquierda de una pulgada). Como la anchura de este papel es de sólo 5,8 pulgadas, su borde derecho está en la posición 58 de la regla. Si queremos dejar por ese lado una banda libre de una pulgada, tendremos que trasladar el margen derecho a la posición 48. En general, este cambio habrá que hacerlo en todos los formatos utilizados en el documento.

Así pues, edite el formato (opción **Modificar formato** del menú de 'Acciones') y traslade el margen derecho a la posición 48. (Si no está muy seguro de recordar cómo se hace, consulte la Sesión 12.) Finalmente, cuando haya vuelto al editor de texto, pulse **[SAL]** y grabe esta versión del documento.

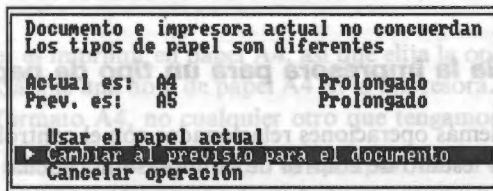
Nota. Esta adaptación de la anchura del documento ha sido necesaria porque el nuevo tipo de papel tenía una anchura diferente. Si al elegir el tipo **A5** hubiéramos especificado la orientación **Apaisado**, la anchura seguiría siendo la misma (y el número de líneas por página se reduciría a 19).

Impresión en el papel previsto para el documento

Después de adaptar SPELL.TXT al papel de tipo A5, ya estamos en condiciones de cargar papel de este tamaño en la impresora. (Si no dispone de papel A5, corte por la mitad un par de hojas de papel A4.) Lo que todavía no hemos hecho es configurar la impresora para el nuevo tipo de papel.

Hay dos formas de configurar la impresora. La primera consiste, según veremos más adelante, en usar el menú de 'Papel' del denominado 'estado de control de la impresora'. La otra, más sencilla, consiste en elegir una de las opciones que LocoScript nos ofrecerá cuando nos pongamos a imprimir el documento.

Coloque el cursor de ficheros sobre SPELL.TXT, pulse **P** y luego **INTRO**. Puesto que la impresora no está preparada para el mismo tipo de papel que el documento, LocoScript nos avisa mediante el siguiente recuadro de alerta:



Lo que queremos hacer es imprimir en papel A5, así que elija la opción **Cambiar al previsto para el documento**. LocoScript emite un nuevo recuadro con información completa sobre combinación de impresora, juego de caracteres, etc., y da las opciones de abandonar la operación o continuar. Si elegimos esta última, LocoScript configura la impresora para el mismo papel que el documento antes de ponerse a imprimir.

Gracias a este sistema, no tenemos que preocuparnos por si la impresora está adaptada al tipo de papel especificado en cada documento. Si no lo está, LocoScript nos avisa y nos da la alternativa de usar el papel actual o el previsto para el documento. Lo único que sí nos exige es que no le engañemos, o sea, que no carguemos en la impresora un papel distinto del que le hemos dicho que vamos a usar.

Para continuar con nuestro ejemplo, deje el cursor en la línea de **Continuar** y cargue una hoja de papel A5 en la impresora. (Como habíamos elegido la opción **Prolongado**, introdúzcala por el lado estrecho.) Luego pulse **INTRO** para borrar el menú y **SAL** para salir del 'estado de control de la impresora'. LocoScript se pondrá a imprimir el documento, con la anchura y altura de página correctas para este tipo de papel.

Impresión de borradores en un papel distinto del previsto para el documento

LocoScript no nos obliga a imprimir en el papel del tipo especificado en la configuración del documento. Después de todo, es muy razonable que, por razones de comodidad o de economía, queramos imprimir las versiones preliminares de los documentos en papel continuo y que sólo imprimamos en hojas A4 la versión final.

Ahora bien, si no vamos a usar el papel para el que está configurado el documento, tenemos que adaptar la impresora a ese otro tipo **antes** de iniciar el proceso de impresión. (Recuerde que en la sección anterior LocoScript sólo nos daba las opciones de usar, o bien el papel para el que ya está configurada la impresora, o bien el previsto para el documento.)

La impresora está adaptada al último tipo de papel usado. Si ahora queremos usar otro distinto, tendremos que configurarla por el siguiente procedimiento:

Configuración de la impresora para un tipo de papel

Al igual que todas las demás operaciones relacionadas con el control de la impresora, ésta se lleva a cabo desde el 'estado de control de la impresora', el cual se activa pulsando la tecla **[IMPR]**.

En esta situación disponemos de varios menús. El que necesitamos ahora es el de 'Papel'. Pulse **[F3]** para abrirlo.

Este menú tiene el mismo aspecto que el que utilizamos antes para seleccionar un tipo de papel en la configuración del documento; además, funciona de la misma forma.

Lo importante es que el tipo que elijamos aquí coincida exactamente con el que vamos a cargar en la impresora. Por ejemplo, si fuéramos a imprimir un borrador en papel continuo de 11 pulgadas, tendríamos que llevar el cursor a la línea de **11" Plegado** y pulsar **[+]**. Como en este caso pretendemos imprimir en papel A4 el documento que hemos configurado para formato A5, elija **A4** y la opción **Prolongado**. Puesto que las características de este tipo describen correctamente el papel que vamos a usar, pulse **[INTRO]** para ordenar a LocoScript que adapte la impresora al tipo elegido. Si hubiera que hacer algún cambio, tendríamos que escoger la opción **Mostrar tipo papel** y realizar los ajustes necesarios.

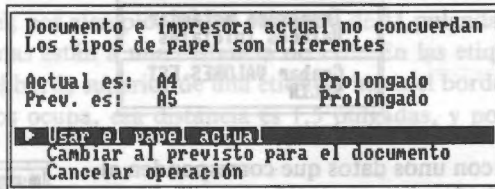
Tipo de papel
<input checked="" type="checkbox"/> A4
<input type="checkbox"/> A5
<input type="checkbox"/> 11" Plegado
<input type="checkbox"/> 2" Etiquetas
<input checked="" type="checkbox"/> Prolongado (alto)
<input type="checkbox"/> Apaisado (ancho)
<input type="checkbox"/> Usar este tipo
<input type="checkbox"/> Mostrar tipo papel

Finalmente, pulse **[SAL]** para salir del estado de control de la impresora y retornar al gestor de discos.

Impresión en el papel para el que está configurada la impresora

En este momento tenemos la impresora configurada para papel A4 y vamos a imprimir, en papel de ese tipo, el documento SPELL.TXT, que sigue estando preparado para papel A5.

Compruebe que el cursor de ficheros está sobre SPELL.TXT, pulse **P** y luego **INTRO**. Puesto que la impresora está preparada para un papel distinto del especificado en la configuración del documento, LocoScript nos avisa mediante el siguiente recuadro de alerta:



Lo que queremos hacer es imprimir en papel A4, así que elija la opción **Usar el papel actual** y pulse **INTRO**. Cargue una hoja de papel A4 en la impresora. (Es esencial que el papel realmente sea de formato A4, no cualquier otro que tengamos a mano.)

LocoScript se pondrá a imprimir el documento de ejemplo. Observe que lo que antes ocupaba una hoja A5 ahora es impreso, con bastante holgura, en una hoja A4. Esto es así porque el documento conserva la misma división en páginas, cualquiera que sea el papel en que lo imprimamos.

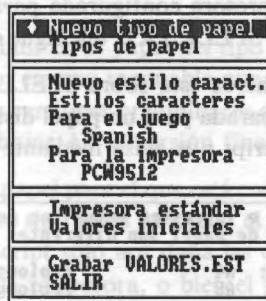
Como el papel en que estamos imprimiendo es mayor que el previsto para el documento, no hay ningún problema. Si fuera al revés, o sea, si imprimiéramos en papel A5 un documento previsto para A4, la división en páginas seguiría siendo la adecuada para A4, y la impresora necesitaría dos hojas A5 para cada página.

Definición de un tipo de papel nuevo

Los tipos de papel con que se suministra LocoScript son suficientes para las clases de papel más corrientes de las muchas disponibles en el mercado. Si usted utiliza de vez en cuando otros formatos (por ejemplo, folio, holandesa, cuartilla, octavilla, etc.), es conveniente que comunique a LocoScript las características de esos tipos. Para ilustrar el procedimiento vamos a definir un nuevo tipo de papel: etiquetas de 1½ pulgadas en soporte continuo.

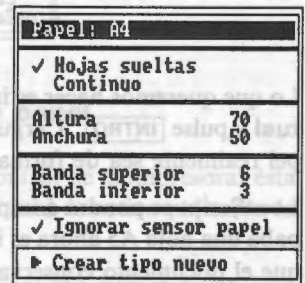
Como usted sabe, toda la información relativa a los tipos de papel está almacenada en el fichero VALORES.EST, en el disco de arranque de LocoScript. Si hay algún documento abierto, lo primero que debemos hacer es terminar la edición (LocoScript no nos permite modificar el fichero de valores mientras no lo hagamos). Una vez en el gestor de discos, pulse **F8** para abrir el menú de 'Valores'.

La opción que necesitamos es **Nuevo tipo de papel**. Ya está preseleccionada, así que pulse **INTRO**. LocoScript muestra una versión especial del menú de 'Tipo de papel'.



El menú está relleno con unos datos que corresponden al papel actual, esto es, al último tipo seleccionado, bien con la opción **Tipos de papel** del menú de 'Valores', bien por los procesos de adaptación de la impresora o de un documento a un tipo de papel (lo último que se haya hecho).

Los cambios que introduzcamos en el menú son nuestra responsabilidad. Por supuesto, debemos procurar que los nuevos valores describan fielmente las características del papel.



Hojas sueltas o continuo

La primera alternativa es **Hojas sueltas** o **Continuo**. Si el papel se suministra en forma de hojas separadas unas de otras, hay que elegir **Hojas sueltas**. Si el papel es continuo, ya sea en rollo o plegado, hay que elegir **Continuo**.

En nuestro ejemplo las etiquetas vienen pegadas en un soporte continuo, así que lleve el cursor del menú a **Continuo** y pulse **+**. Si la opción que estaba seleccionada antes era **Hojas sueltas**, el menú habrá cambiado. En efecto, la descripción de los papeles en hojas sueltas incluye una línea que especifica la anchura. El papel continuo, en cambio, solamente puede ser introducido en la impresora de una manera, y por eso su anchura es irrelevante para LocoScript (sólo nos importa a nosotros, pues de ella depende cómo de separados podemos poner los márgenes al definir los formatos del documento).

En lugar de la anchura, el menú muestra el tamaño de la **Banda izquierda**, es decir, la distancia a la que LocoScript desplaza la cabeza impresora antes de escribir cada línea. Dándole a este parámetro el valor adecuado se puede garantizar, por ejemplo, que la impresora nunca escriba en el papel de soporte de las etiquetas (a condición de que mantengamos los cuerpos tractores en la misma posición).

Altura y anchura

La **Altura** es el tamaño vertical de la página, expresado en número de líneas estándar de paso 6. Si tenemos la medida en milímetros, la dividimos por 25,4 para convertirla en pulgadas. Después multiplicamos el número de pulgadas por 6. Por ejemplo, el papel A4 tiene una altura de $297 \text{ mm} = 11,69" \approx 70$ líneas. La **Anchura** se calcula del mismo modo.

En el caso del papel plegado continuo, el dato que necesitamos es la distancia entre cada dos líneas de perforaciones sucesivas. Ésta es frecuentemente la forma en que los fabricantes especifican el papel; por ejemplo, 'papel continuo de 11 pulgadas' significa que las perforaciones entre páginas están a una distancia de 11". En las etiquetas, la especificación es la distancia desde el borde superior de una etiqueta hasta el borde superior de la siguiente. En el caso que nos ocupa, esa distancia es 1,5 pulgadas, y por lo tanto la **Altura** es $1,5 \times 6 = 9$ líneas.

Así pues, lleve el cursor del menú a la línea de **Altura**, escriba el número **9** y pulse **INTRO**.

Banda Izquierda

Ya hemos explicado este concepto en el apartado anterior. El número que introduzcamos es la distancia, en décimas de pulgada, que se desplazará la cabeza impresora hacia la derecha (con respecto a la posición de reposo) antes de escribir cada línea de texto.

Ahora bien, la posición de reposo en relación con el papel depende de dónde se haya colocado el tractor izquierdo. Por lo tanto, para determinar el valor correcto se puede especificar un valor razonable cualquiera (por ejemplo, $\frac{1}{2}$ "), imprimir una prueba y luego decidir si se necesita aumentarlo o disminuirlo.

Supongamos que la distancia correcta es $\frac{1}{2}$ ", o sea, 5 décimas de pulgada. Lleve el cursor del menú a la línea de **Banda izquierda**, escriba el número **5** y pulse **INTRO**.

Bandas superior e inferior

Como usted sabe, las bandas superior e inferior son las regiones próximas al principio y al final de la hoja en las que no permitimos que la impresora escriba.

Cuando el papel es continuo, podemos dar a esas bandas cualquier tamaño. Por ejemplo, para no imprimir en las tres primeras páginas ni en las tres últimas, asignaremos a ambos parámetros el valor **3**. Si queremos encajar el máximo número posible de líneas en cada página, haremos las dos bandas iguales a **0**, pero en tal caso corremos el riesgo de imprimir sobre las perforaciones del papel.

Si el papel está en forma de hojas sueltas, hay un tamaño mínimo de las bandas superior e inferior que viene impuesto por el mecanismo de sujeción y arrastre del papel. Así, la impresora del PCW no puede imprimir en las seis primeras líneas ni en las tres últimas de cada hoja. En otras impresoras habrá probablemente limitaciones similares.

El tamaño que especifiquemos para las bandas tiene que ser igual o mayor que el mínimo exigido por la impresora. Por lo tanto, para todos los tipos de papel en hojas usados con la impresora del PCW tenemos que especificar al menos 6 líneas para la banda superior y 3 para la inferior.

Para las etiquetas en soporte continuo podríamos hacer ambas bandas iguales a 0; sin embargo, es preferible elegir el valor 1, pues de esa forma impedimos que la impresora escriba sobre el soporte. Así pues, lleve el cursor a la línea de **Banda superior**, escriba un 1 y pulse **INTRO**. Luego haga lo mismo para la **Banda inferior**.

Sensor de fin de papel

La última opción es **Ignorar sensor papel**. El sensor es un dispositivo de la impresora que detecta el final del papel. Es muy útil cuando se trabaja con papel continuo, pues impide que la impresora siga escribiendo sobre el rodillo cuando se acaba el papel. En cambio, es un estorbo cuando se trabaja con papel en hojas, pues detecta el final del papel antes de que se termine de escribir las últimas líneas de la página.

Así pues, como norma general, si el papel está en hojas sueltas, se debe activar esta opción para que LocoScript no haga caso de las señales que reciba del sensor. En cambio, si el papel es continuo, la opción debe estar desactivada, de forma que LocoScript detenga la impresora cuando se acabe el papel. (En la impresora del PCW el sensor no funciona mientras no se instale el tractor para papel continuo, por lo que la situación de esta opción es indiferente cuando el papel está en hojas sueltas.)

Como las etiquetas vienen pegadas en un soporte continuo, asegúrese de que la línea **Ignorar sensor papel** no está marcada con un **◆**. Si lo está, lleve el cursor del menú a esa línea y pulse **☐** o la barra espaciadora.

Nombre del tipo de papel

Lo único que nos falta es darle un nombre al tipo de papel que hemos definido. El nombre es necesario porque LocoScript lo utiliza para identificar el tipo de papel. Consta de hasta 12 caracteres, que pueden ser letras, dígitos y algunos otros. Por ejemplo, al tipo de papel que hemos creado en esta sección podríamos darle el nombre **Etiquetas 1½"**. (La lista de los caracteres que puede intervenir en los nombres de los tipos de papel se encuentra en el Apéndice III.)

Lleve el cursor a la línea de **Papel**; pulse **☐** para borrar el nombre actual, escriba el nombre elegido y pulse **INTRO**.

Grabación del nombre en el fichero de valores

Una vez rellenados los campos del menú, pulse una vez más **INTRO** para aceptar la única orden del menú: **Crear tipo nuevo**. LocoScript retorna al menú anterior, desde el que podemos crear otro tipo de papel, examinar los tipos disponibles, o modificar cualquier otro parámetro del conjunto de valores (v. Sesión 20).

Para salir del menú de 'Valores' lleve el cursor a la línea de **SALIR** (la forma más rápida de hacerlo es pulsar **SAL**) y pulse **INTRO**. LocoScript emite un recuadro de alerta en el que da la opción de actualizar el fichero VALORES.EST. Esto es lo que debemos hacer si queremos que LocoScript siga conociendo el nuevo tipo de papel la próxima vez que encendamos o inicialicemos el ordenador.

Para aceptar esta opción, compruebe que el disco que se encuentra en la unidad A es el disco de arranque, deje el cursor sobre ella y pulse **INTRO**. LocoScript graba la versión actual del conjunto de valores en el disco de la unidad A y luego retorna al gestor de discos.

Supresión de un tipo de papel

También es posible suprimir uno de los tipos de papel existentes. (Esto será necesario si ya tenemos 10 tipos de papel y queremos crear otro.) La supresión de un tipo de papel representa una modificación del conjunto de valores. Así pues, haga que LocoScript muestre la pantalla del gestor de discos y pulse **F8** para abrir el menú correspondiente.

La opción que necesitamos es **Tipos de papel**. Lleve el cursor del menú a la línea de esa opción y pulse **INTRO**. LocoScript muestra la lista de tipos de papel disponibles.

Traslade el cursor al nombre del papel que desee suprimir (por ejemplo, **Etiquetas 1½"**) y pulse **INTRO**. Hasta aquí todos los pasos han sido los mismo que habríamos dado para examinar este tipo de papel. Sin embargo, en el menú que acaba de aparecer debemos elegir la orden **Suprimir este tipo**. Lleve el cursor a la línea de esa opción y pulse **INTRO**. LocoScript retorna al menú de 'Tipos de papel'; seleccione la opción **SALIR** para retroceder al menú de 'Valores'.

De momento, lo único que hemos hecho es suprimir el papel del conjunto de valores almacenado en la memoria. Para que la supresión sea definitiva hay que grabar esta nueva versión en el fichero VALORES.EST. Por lo tanto, pulse **SAL** e **INTRO** para salir del menú de 'Valores', y luego pulse **INTRO** para aceptar la opción **Escribir en el disco de la unidad A** que LocoScript ofrece en el recuadro de alerta.

Definición de un tipo de papel especial para un documento

Ya hemos explicado en esta sesión cómo se configura un documento para adaptarlo a uno de los tipos de papel estándar. Hay ocasiones, sin embargo, en que ninguno de esos tipos es adecuado para un documento concreto. Tal sería el caso, por ejemplo, si quisiéramos imprimir el documento DIRECC.LIS en etiquetas de 3 pulgadas montadas en soporte continuo.

La solución está en configurar el documento para un tipo de papel especial; luego, cuando imprimamos el documento, LocoScript adaptará la impresora para ese papel.

Veamos el procedimiento en la práctica. Inicie la edición de DIRECC.LIS; pulse **F1** y acepte la opción **Configurar documento**. En la pantalla de paginación, pulse **F5** para abrir el menú de 'Págs' y seleccione la opción **Tipo de papel**.

En la lista de tipos de papel podemos escoger uno cualquiera, pero nos interesa elegir el más parecido al que vamos a definir.

En nuestro caso, el más parecido es, evidentemente, **2" Etiquetas**. Lleve el cursor del menú a esta línea y pulse **+**; la línea queda marcada con un **♦** y desaparece la sección del menú relativa a la orientación del papel.

A continuación, traslade el cursor a **Mostrar tipo papel** y pulse **INTRO** para ejecutar esta orden.

Especificación de las características

LocoScript muestra todas las características del tipo de papel que habíamos seleccionado en el menú anterior. Aquí podemos tomar las mismas decisiones que si estuviésemos creando un tipo nuevo para el conjunto de valores.

Como la única diferencia entre las etiquetas de 2" y las de 3" es la altura, sólo tenemos que modificar este parámetro: introduzca el número **18** en la línea de **Altura**.

Elección del nombre

Cuando creamos un tipo de papel especial, LocoScript automáticamente le da el nombre del tipo que hemos tomado como punto de partida, pero le añade un signo **?** al final.

Si no le gusta ese nombre, lleve el cursor a la primera línea del menú, pulse **□** para borrar el nombre actual y escriba el nuevo (12 caracteres como máximo). Por ejemplo, al papel de 3" le puede dar el nombre de **Etiquetas de 3"**. Pulse **INTRO** para salir del menú.

El nuevo tipo de papel ha sido añadido a la lista, pero LocoScript ha escrito el signo **?** al final del nombre para indicar que no es un tipo estándar.

Sesión 21

► Si usted utiliza una copia de un documento (de LocoScript) creado por otra persona en otra máquina, es posible que el papel para el que está configurado el documento sea estándar en la otra máquina y no en la de usted. Esto es particularmente probable si el documento ha sido creado en el extranjero.

LocoScript trata ese tipo de papel como si fuera un tipo especial creado para el documento. Usted puede, o bien configurar el documento para uno de sus tipos estándar, o bien dejarlo como está (ya que, como sabe, no es imprescindible que el papel previsto en el documento coincida exactamente con el cargado en la impresora). Si decide seleccionar un tipo estándar, LocoScript «olvidará» enseguida las características del papel original.

Resumen de la sesión

En esta sesión hemos visto:

- cómo configurar un documento para un determinado tipo de papel;
- cómo configurar la parte de LocoScript que controla la impresora para un tipo de papel;
- qué ocurre cuando imprimimos un documento en un papel distinto de aquél para el que está configurado;
- cómo crear un tipo de papel nuevo;
- cómo definir un tipo de papel especial para un documento.

Afortunadamente LocoScript 2 proporciona una solución mucho mejor: un subprograma de LocoScript llamado LocoMail.

La forma de trabajar con LocoMail es la siguiente: primero creamos un documento maestro (carta, contrato, etc.), marcado de forma especial con unos huecos que representan los lugares donde queremos que LocoMail encaje los datos particulares para cada versión (una fecha, un nombre, una suma de dinero, etc.). Después le pedimos a LocoScript que rellene los huecos, bien a partir de la información que le suministremos por el teclado, bien leyéndola en un fichero de disco.

En esta sesión vamos a ver cómo se utiliza LocoMail para producir versiones finales de una carta 'maestra', tanto relleniéndola por el teclado como haciendo que LocoMail tome los nombres y direcciones de un fichero. En la siguiente explicaremos cómo se elabora los documentos maestros y los ficheros de datos.

LocoMail (I): producción de cartas y campañas de correo automático

Muchas de las aplicaciones del PCW consisten en producir documentos que no se distinguen unos de otros más que en la fecha, el nombre del destinatario, etc.

Sería un gran despilfarro de tiempo y esfuerzo mecanografiar completos todos esos documentos, sobre todo porque no hay ninguna necesidad de hacerlo. Una solución es crear la primera carta (o el documento de que se trate) y luego copiarla y editarla para producir las sucesivas versiones.

Sin embargo, este método tiene importantes desventajas. Todas las copias tienen que ser almacenadas en el disco, lo que generalmente representa desperdiciar un espacio de almacenamiento del que quizá no se esté muy sobrado. Como alternativa se podría usar un solo documento y editarlo repetidamente para generar las versiones deseadas, pero entonces se corre el riesgo de estropear el documento si se comete algún error importante al modificarlo.

Afortunadamente LocoScript 2 proporciona una solución mucho mejor: un subprograma de LocoScript llamado LocoMail.

La forma de trabajar con LocoMail es la siguiente: primero creamos un *documento maestro* (carta, contrato, etc.), marcado de forma especial con unos *huecos* que representan los lugares donde queremos que LocoMail encaje los datos particulares para cada versión (una fecha, un nombre, una suma de dinero, etc.). Después le pedimos a LocoScript que rellene los huecos, bien a partir de la información que le suministremos por el teclado, bien leyéndola en un fichero de disco.

En esta sesión vamos a ver cómo se utiliza LocoMail para producir versiones finales de una carta 'maestra', tanto rellenándola por el teclado como haciendo que LocoMail tome los nombres y direcciones de un fichero. En la siguiente explicaremos cómo se elabora los documentos maestros y los ficheros de datos.

En aplicaciones más complejas puede consultar el 'Manual de referencia de LocoScript 2' o cualquier libro sobre aplicaciones de LocoScript.

► La forma más fácil de entender el funcionamiento de las órdenes es observar sus efectos en la práctica. Por consiguiente, empezaremos por «avivitar» y «amezclar» un par de documentos maestros que han sido incluidos en el disco de LocoScript 2. Los dos son versiones distintas de una misma carta: el primero contiene las órdenes de LocoMail que captan la información (nombres, señas, etc.) por el teclado; el otro contiene las órdenes que leen esa información en un fichero de disco.

Formas de funcionamiento de LocoMail

La misión de LocoMail es rellenar los 'huecos' de un documento maestro previamente elaborado con LocoScript.

LocoMail tiene dos formas básicas de funcionamiento: el *modo de rellenado* y el *modo de mezcla*.

- En el modo de rellenado LocoMail recorre el documento maestro y va pidiendo al usuario los datos que necesita para rellenar los huecos: nombres, direcciones, fechas, etc.
- En el modo de mezcla LocoMail lee en un fichero los datos requeridos y los mezcla con el documento maestro para generar automáticamente los documentos finales.

Estos dos modos de funcionamiento han sido diseñados para dos tipos de tarea distintos:

- El *modo de rellenado* es el adecuado cuando se va a obtener de un documento maestro un número de versiones finales relativamente pequeño. Por ejemplo, es típico que una empresa reciba de cuando en cuando solicitudes de información acerca de algún producto o servicio, o que los contratos que suscribe con sus clientes tengan todos una misma estructura básica. Para cualquiera de estos dos casos, sería aconsejable elaborar un documento maestro y luego «personalizarlo» con ayuda de LocoMail en modo de rellenado.
- El *modo de mezcla* es el idóneo para la realización de campañas de correo automático; es decir, para enviar cartas a gran número de destinatarios cuyos datos están almacenados en un fichero. Por ejemplo, si se desea convocar a la reunión anual a todos los miembros de un club, LocoMail en modo de mezcla leerá los nombres y señas en el fichero de direcciones y escribirá cartas personalizadas para cada socio.

Los huecos de LocoMail

Los *huecos* de LocoMail son unos textos especiales que marcan los lugares del documento en los que queremos que LocoMail inserte la información.

Esos textos son introducidos en el documento de la misma forma que el resto del documento. Lo único que tienen de particular es que:

- cada hueco empieza por un código (+Mail) y termina con un código (-Mail);
- el propio texto tiene un significado especial para LocoMail.

De hecho, cada hueco es una orden que le indica a LocoMail qué tiene que hacer para insertar la información correcta. Ésta es la razón por la que los caracteres comprendidos entre los códigos (+Mail) y (-Mail) deben atenerse a una *sintaxis* correcta.

Hay varias clases de órdenes de LocoMail. La más sencilla es:

(+Mail) ? ; inductor (-Mail)

donde *inductor* representa un mensaje aclaratorio, y donde ? y ; son unos caracteres que especifican la naturaleza de la orden. Al obedecer esta orden, LocoMail emite el mensaje *inductor* para recordarnos qué información corresponde a este hueco y espera hasta que la escribamos en el teclado. Por ejemplo, (+Mail) ? ; Fecha actual (-Mail) hace que LocoMail nos pregunte cuál es la **Fecha actual** y espere hasta que la introduzcamos por el teclado.

Otra orden muy frecuente es:

(+Mail) nombre (-Mail)

Al ejecutarla, LocoMail busca en un fichero de datos la información identificada por ese *nombre* y la inserta en el documento. Por ejemplo, (+Mail) señas (-Mail) inserta en el documento la información que tenemos almacenada con ese nombre en un fichero de disco. (Más adelante explicaremos cómo se les asigna nombres a los elementos de información de un fichero de datos.)

Estas dos órdenes son las más frecuentes y sencillas de las muchas disponibles en LocoMail. Utilizando otras órdenes más avanzadas podemos incluso crear 'programas' capaces de realizar cálculos aritméticos, de omitir párrafos del documento en determinadas circunstancias, etc. Sin embargo, en esta breve introducción a LocoMail sólo vamos a tratar las órdenes más sencillas. Si desea utilizar LocoMail en aplicaciones más complejas puede consultar el 'Manual de referencia de LocoScript 2' o cualquier libro sobre aplicaciones de LocoScript.

► La forma más fácil de entender el funcionamiento de las órdenes es observar sus efectos en la práctica. Por consiguiente, empezaremos por «rellenar» y «mezclar» un par de documentos maestros que han sido incluidos en el disco de LocoScript 2. Los dos son versiones distintas de una misma carta: el primero contiene las órdenes de LocoMail que captan la información (nombres, señas, etc.) por el teclado; el otro contiene las órdenes que leen esa información en un fichero de disco.

Rellenado por el teclado

El documento maestro que vamos a rellenar introduciendo información por el teclado se llama CARTA.1 y está almacenado en el grupo 1 (EJEMPLOS) del disco de arranque diario.

Antes de empezar a rellenarlo, vamos a observar cómo está construido. Para ello utilizaremos el editor de LocoScript. Así pues, inicie la edición de CARTA.1. En la pantalla del editor se debe ver lo siguiente:

```

A: EJEMPLOS/CARTA .1 Editando texto. Impr. libre. Unidad: A:
Básico PC10 Intl Ex+0 PL6 Página 1 línea 1/54
f1=Acciones f2=Formato f3=Estilo f4=Tamaño f5=Páginas f7=Ortografía f8=Opciones SAL
-----
Manufacturas Pronto, S.A.
Polígono Industrial del Sure
Ventilla de Jarama
28120 Madrid
(=Mail) ? ; Fecha actual (=Mail)
(=Mail) ? ; Nombre (=Mail)
(=Mail) ? ; Señas (=Mail)
Estimado cliente:
Con objeto de poder ofrecer una atención más directa a los
usuarios de los productos Pronto, hemos ampliado nuestra red de
distribución con la apertura de una nueva tienda en:
+ Calle Cisneros, 65
+ 08027 Barcelona
donde esperamos recibir su visita.
Muy atentamente,
C. Iturriaga

```

Nota. En este caso hemos usado el editor de LocoScript solamente para examinar el contenido del documento maestro. Sin embargo, para rellenar un documento no es necesario editarlo.

Órdenes de relleno de LocoMail

Como puede observar, el aspecto de este documento es similar al de cualquier otro documento preparado con LocoScript. Lo único que llama la atención son los textos resaltados en 'video inverso'.

Estos textos son las órdenes de LocoMail. Observe que todas las órdenes empiezan con un código (+Mail) y terminan con un código (-Mail). Además, en este caso particular todas tienen la misma forma: (+Mail) ? ; inductor (-Mail).

No es difícil predecir que, cuando rellenemos el documento, LocoMail se detendrá tres veces para pedirnos la siguiente información:

- la fecha actual: (+Mail) ? ; Fecha actual (-Mail);
- el nombre del destinatario: (+Mail) ? ; Nombre (-Mail);
- las señas: (+Mail) ? ; Señas (-Mail).

Antes de empezar a rellenar tenemos que salir del editor de LocoScript, así que pulse **SAL**. Como no hemos hecho ninguna modificación en el documento, seleccione la opción **Abandonar edición** en el menú de salida (y pulse **INTRO**).

Activación del modo de rellenado

Vamos a servirnos de LocoMail para rellenar este documento maestro. Ponga el cursor de ficheros sobre CARTA.1 y pulse **R** (de esta forma se selecciona la opción **R=Rellenar** de la segunda línea de información de la pantalla del gestor de discos). En la pantalla aparecerá el menú de selección apropiado, con los datos del fichero elegido. Compruebe que efectivamente se trata de CARTA.1 y luego pulse **INTRO**.

Por unos instantes la pantalla se comporta igual que si nos hubiésemos puesto a editar un documento, pero LocoMail enseguida empieza a procesar las órdenes.

Rellenado de la fecha

El primer hueco que LocoMail encuentra está marcado con (+Mail) ? ; Fecha actual (-Mail) en el documento maestro. Cuando llega a este punto del documento, LocoMail sabe (gracias al signo de interrogación) que debe esperar hasta que introduzcamos un dato por el teclado.

Para indicarnos qué tipo de información debemos escribir, LocoMail muestra un 'mensaje inductor' (resaltado en video inverso) y deja el cursor a su derecha. El mensaje inductor consiste en el texto que había en la orden a la derecha del signo de punto y coma (en este caso, **Fecha actual**). (Si los códigos estuvieran ocultos, lo único visible sería el inductor resaltado.)

```
(Mail) fecha actual (-Mail)K-Mail)
(Mail) ? ; Nombre (-Mail)
(Mail) ? ; Señas (-Mail)
Estimado cliente:*
```

Escriba la fecha actual con el estilo que prefiera. Por ejemplo, **22 de noviembre de 1987**, **22/11/87**, **22-noviembre-87**, etc. Si se equivoca, puede usar las teclas **←** y **→** para colocar el cursor y las teclas **←BORR** y **BORR→** para borrar los caracteres erróneos.

Cuando haya escrito el último carácter de la fecha, pulse **INTRO**. Ésta es la forma de indicar a LocoMail que hemos terminado de escribir la información que queríamos insertar en este hueco. LocoMail borra entonces el mensaje inductor y avanza hasta el siguiente hueco, reajustando el documento si es necesario.

Rellenado del nombre

El segundo hueco que LocoMail tiene que procesar está marcado con **(+Mail) ? ; Nombre (-Mail)** en el documento original. Al igual que en el anterior, el signo de interrogación informa a LocoMail de que debe esperar hasta que introduzcamos un dato por el teclado. Entonces LocoMail toma el texto que hay a la derecha del signo de punto y coma y lo utiliza como mensaje inductor. Por eso muestra la palabra **Nombre** resaltada en la pantalla.

Para esta prueba puede escribir un nombre cualquiera. Después del último carácter pulse **INTRO** para indicar a LocoMail que ya ha terminado de escribir el nombre del destinatario. Entonces LocoMail borra el mensaje inductor y pasa al siguiente hueco.

Rellenado de la dirección

El tercer hueco está marcado con **(+Mail) ? ; Señas (-Mail)** en el documento maestro. A pesar de que su estructura es como la de los anteriores, esta orden es suficiente para admitir la introducción de varias líneas de texto. Compruébelo escribiendo unas señas imaginarias:

Río Duero, 26
28077 Madrid

Al pulsar la tecla de retorno del carro por segunda vez podrá ver en la pantalla lo siguiente:

22 de noviembre de 1987
Juan A. Martínez
(+Mail) Señas (-Mail) Río Duero, 26
28077 Madrid
(-Mail)

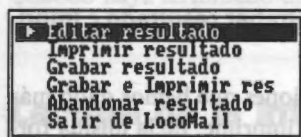
Las líneas de las señas no están alineadas en vertical. Pero no importa; pulse **INTRO** para informar a LocoMail de que ha terminado de rellenar este hueco. El inductor **Señas** desaparece y las dos líneas de texto son alineadas por la izquierda:

22 de noviembre de 1987
Juan A. Martínez
Río Duero, 26
28077 Madrid
Estimado cliente:
Con objeto de poder ofrecer una atención más directa a los

La razón por la que los códigos (+Mail) ? ; Señas (-Mail) han servido para varias líneas de texto es que LocoMail espera hasta que pulsemos **INTRO**, y entonces toma todo lo que hayamos escrito —texto, retornos del carro, caracteres de tabulación, códigos de proceso de texto (+NEgra), (-NEgra), (+subRT), etc.— y lo inserta en el documento en el lugar marcado por los códigos (+Mail) y (-Mail). El resultado es exactamente igual que si hubiéramos incluido estos retornos, caracteres de tabulación y códigos de proceso de texto en el documento maestro.

Al final de cada ciclo

Cuando se termina de rellenar el último hueco, LocoMail da por concluida la ‘vuelta’ actual por el documento maestro y emite un menú para preguntarnos qué queremos hacer con el documento final recién generado.



Nota. Si no ve el menú de opciones de salida, es porque LocoMail ha entrado directamente en el modo de edición. (Esto ocurre cuando se pulsa **INTRO** más veces de las necesarias al rellenar el documento.) Para abrir el menú de salida desde el modo de edición pulse la tecla **SAL**. Si no tiene conectada ninguna impresora al ordenador, el menú no incluirá las opciones **Imprimir resultado** y **Grabar e Imprimir res**.

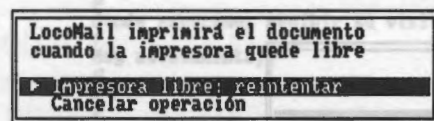
Editar resultado — activa el modo de edición de LocoMail (similar al de LocoScript), en el que se puede modificar el documento final antes de grabarlo o imprimirlo. Se debe elegir esta opción cuando se quiera corregir algún dato o introducir códigos de proceso de texto (negra, cursiva, etc.) en la versión que se acaba de generar.

Una vez editado el documento final, pulse **SAL** para volver a abrir el menú de salida, donde dispondrá otra vez de las mismas opciones.

Imprimir resultado — imprime el documento en su forma actual. Una vez impresa, esta versión es abandonada y no queda grabada en el disco.

La impresora se pone en marcha inmediatamente (suponiendo que no esté ocupada y que la impresión no esté ‘suspendida’; v. Sesión 4). Al mismo tiempo aparece un nuevo menú que nos pregunta si queremos rellenar otra vez el documento.

Si la impresora ya está ocupada, LocoScript nos avisa con el siguiente recuadro de alerta:



Normalmente lo único que hay que hacer en esta situación es esperar, porque el recuadro desaparece en cuanto la impresora termina. No obstante, se puede seleccionar cualquiera de las dos opciones (llevando el cursor a la línea correspondiente y pulsando **INTRO**).

Grabar resultado — graba el documento final en el disco, sin imprimirlo.

El documento grabado ocupa espacio en el disco; por eso, antes de elegir esta opción, párese a pensar si verdaderamente necesita conservar el documento final y no le basta con el documento maestro.

Al elegir esta opción, LocoMail muestra la pantalla del gestor de discos y pide que elijamos la unidad de disco y el grupo en el que queramos grabar el documento. Lleve el cursor de grupos al grupo adecuado y pulse **[INTRO]**. Entonces aparece un menú de selección que ofrece un nombre auxiliar y los datos del grupo elegido. Modifique esta información (de la misma manera que haría, por ejemplo, para crear un documento de LocoScript) y pulse **[INTRO]**.

Cuando LocoMail termina de grabar el documento, emite el menú que pregunta si queremos rellenar otra vez.

Grabar e Imprimir res — combina los efectos de las opciones **Grabar resultado** e **Imprimir resultado**, descritas antes.

LocoMail empieza por grabar el documento; siga las instrucciones que hemos dado más arriba, a propósito de **Grabar resultado**. A continuación lo imprime, de la misma forma que si hubiéramos elegido la opción **Imprimir resultado**. En cuanto la impresora se pone en marcha aparece el menú que pregunta si queremos rellenar otra vez el documento.

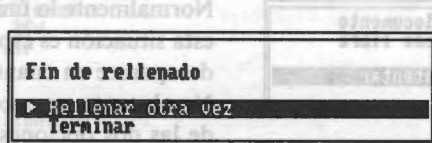
Abandonar resultado — desecha la versión recién generada. Es la opción que se debe elegir cuando el documento no ha quedado como se quería y resulta más fácil rehacerlo que editarlo. LocoMail muestra inmediatamente el menú que pregunta si queremos rellenar otra vez.

Abandonar LocoMail — provoca el retorno inmediato a la pantalla del gestor de discos de LocoScript.

- De momento, elija **Imprimir resultado** si quiere ver en el papel la carta terminada, o **Abandonar resultado** si no le interesa.

Rellenado de la siguiente versión

Después de grabar, imprimir o abandonar el documento final, LocoMail nos da las siguientes opciones:



Elija Rellenar otra vez. LocoMail ofrece nuevamente el documento maestro para que volvamos a rellenarlo con información diferente. Utilice este documento maestro para practicar el relleno de formularios por el teclado.

Al final de cada ciclo LocoMail nos proporciona otra vez las mismas opciones de salida: editar, imprimir, grabar o abandonar la versión que acabamos de generar, a menos que hayamos pulsado **[INTRO]** demasiadas veces. Si ocurre esto, basta con pulsar **[SAL]** para que aparezca en la pantalla el menú de salida.

Mientras esté practicando, elija **Imprimir resultado** o **Abandonar resultado**, o incluso **Editar resultado** si quiere modificar la versión recién obtenida (lo cual no afectará al documento maestro original). (Si ha seleccionado **Editar resultado**, pulse **[SAL]** cuando esté listo para grabar o imprimir la versión corregida, o simplemente para pasar a la versión siguiente.)

Cuando haya terminado de practicar con el documento CARTA.1, elija la opción **Terminar** para volver a la pantalla del gestor de discos.

Lectura de la información en un fichero

Para ilustrar cómo lee LocoMail en un fichero la información, vamos a «mezclar» el documento maestro CARTA.2 con los datos almacenados en la lista de direcciones DIRECC.LIS.

Empezaremos por ver cómo está construido el documento maestro; así pues, selecciónelo con el cursor de ficheros e inicie su edición.

```
A: EJEMPLOS/CARTA .2 Editando texto. Impr. libre. Unidad: A:
Básico PC10 Int1 Ex+0 PL6 Página 1 línea 1/54
f1=Acciones f2=Formato f3=Estilo f4=Tamaño f5=Páginas f7=Ortografía f8=Opciones SAL
```

```
manufacturas Pronto, S.A.
Polígono Industrial del Sure
Ventilla de Jaramae
28120 Madrid
```

```
(Mail) Nombre (Mail)
(Mail) Señas (Mail)
(Mail) Fecha; fecha actual (-Mail)
```

Estimado cliente:

Con objeto de poder ofrecer una atención más directa a los usuarios de los productos Pronto, hemos ampliado nuestra red de distribución con la apertura de una nueva tienda en:

→ Calle Cisneros, 65e
→ 08027 Barcelonae

donde esperamos recibir su visita.

Muy atentamente,

C. Iturriaga

Órdenes de mezcla de LocoMail

Las órdenes de LocoMail del documento maestro están resaltadas en 'video inverso'.

Las dos primeras son órdenes de mezcla:

(+Mail) Nombre (-Mail), que lee en el fichero la información relativa al nombre y la inserta en el documento;

(+Mail) Señas (-Mail), que hace lo mismo con las señas.

Observe que cada orden consiste sencillamente en la palabra con la que se identifica la información. No hay signos de interrogación, ya que ahora LocoMail va a leer la información en un fichero de disco, en lugar de pedirla por el teclado. Como recordará, es precisamente el signo de interrogación el que hace que LocoMail solicite la información por el teclado. Tampoco hay signos de punto y coma seguidos de un texto aclaratorio, porque no necesitamos ningún 'inductor' que nos recuerde qué tipo de información se va a insertar en cada hueco.

Órdenes de relleno en las operaciones de mezcla

No toda la información tiene que ser leída necesariamente en el fichero. De hecho, los documentos maestros pueden contener al mismo tiempo órdenes de relleno y órdenes de mezcla. Si una orden incluye el signo de interrogación, LocoMail captará el dato correspondiente por el teclado, aunque lea todos los demás en el disco. Así, en el documento de ejemplo tenemos la siguiente orden:

(+Mail) I ? Fecha; Fecha actual (-Mail)

El signo de interrogación hace que LocoMail pida la información al usuario, utilizando como inductor el texto posterior al signo de punto y coma, de modo que esta orden funciona básicamente igual que la **(+Mail) ? ; Fecha actual (-Mail)** del documento CARTA.1. Sin embargo, el signo de admiración y el nombre 'Fecha' proporcionan una función muy útil, como veremos cuando rellenemos el documento.

Estructura del fichero de datos

Veamos cómo se las arregla LocoMail para averiguar qué información del fichero de datos constituye el 'Nombre' y las 'Señas'. Abandone la edición de CARTA.2 (o sea, pulse **SAL**, **A** e **INTRO**, en este orden) y luego edite DIRECC.LIS.

```
A: EJEMPLOS/DIRECC.LIS Editando texto. Impr. libre, Unidad: A:
Básico PC10 Intl Ex+0 PL6 Página 1 línea 1/54
f1=Acciones f2=Formato f3=Estilo f4=Idioma f5=Páginas f7=Ortografía f8=Opciones SAL
```

```
Nombre
Señas;Provincia
Idioma
```

```
D. Juan Ventura Gálvez
C/. Paloma, 33
43205 Reus;Tarragona
Castellano
```

```
Sr. Jordi Calape
Plaza Espinela, 27
43201 Reus;Tarragona
Catalán
```

```
Dr H Quentine
Paseo Imperial, 196
07012 Palma de Mallorca;
Inglés
```

```
Dña Eva Solé García
C/. Pablo Herrera, 821, 19, 32
08026 Barcelona;
Catalán
```

Como puede observar, DIRECC.LIS está dividido en varias páginas. La primera contiene las palabras **Nombre**, **Señas**, **Provincia** e **Idioma**; cada una de las siguientes ya contiene un nombre, unas señas, una provincia y un idioma 'reales'.

La estructura de la primera página le explica a LocoMail cómo puede reconocer cada elemento de información, es decir, define el *patrón de registros*.

En este caso concreto, LocoMail deduce del patrón de registros lo siguiente:

1. Que cada página del fichero de datos está dividida en cuatro elementos de información: Nombre, Señas, Provincia e Idioma.
2. Que la información de la primera línea de cada página es un Nombre.
3. Que todo lo que hay entre el principio de la segunda línea y el siguiente signo de punto y coma forma las Señas.
4. Que todo lo que hay entre el signo de punto y coma y el final de la misma línea es la Provincia.
5. Que todo el resto de la página es el Idioma.

Si se fija en la página segunda y siguientes de DIRECC.LIS verá que, en efecto, la primera línea es siempre un nombre. La dirección puede ocupar un número de líneas arbitrario (aunque en este ejemplo siempre sean dos), empezando en la segunda línea y terminando en el signo de punto y coma. El resto de la línea donde se encuentra el punto y coma es la provincia (que puede estar en blanco). Todo lo que queda entre este final de línea y el final del registro es el idioma.

Nota. El documento maestro con el que vamos a mezclar este fichero de datos no utiliza la información relativa a la provincia ni al idioma. En general, los ficheros de datos pueden contener más información que la requerida por el documento maestro (pero no menos).

► Antes de continuar, abandone la edición de este fichero (o sea, pulse **[SAL]**, **[A]** e **[INTRO]**, en este orden).

Mezcla de los datos con el documento maestro

Ponga el cursor de ficheros sobre CARTA.2 y pulse **[M]** (de esta forma se selecciona la opción **M=Mezclar** de la segunda línea de la pantalla del gestor de discos).

Inmediatamente aparece un mensaje que nos pide que elijamos el fichero de datos. Ponga el cursor de ficheros sobre DIRECC.LIS y pulse **[INTRO]**. Entonces aparece un menú de selección que describe el fichero de datos y el documento maestro. Compruebe que los nombres son DIRECC.LIS y CARTA.2.

Mezclar documentos	
Datos:	DIRECC.LIS
Grupo:	EJEMPLOS
Unidad:	A
Nombre:	CARTA.2
Grupo:	EJEMPLOS
Unidad:	A
<input checked="" type="checkbox"/> Alta calidad	
<input type="checkbox"/> Calidad normal	
Número de copias:	1
▶ Manual	
Automática	

Este menú también permite elegir entre mezcla automática y mezcla manual. En el modo de mezcla automática LocoMail rellena el documento con los datos leídos en el fichero y genera e imprime una carta para cada destinatario, sin requerir la intervención del usuario (a no ser que el documento maestro contenga también alguna orden que obligue a LocoMail a captar información por el teclado). En el modo de mezcla manual LocoMail se detiene cada vez que termina de rellenar una carta y da la posibilidad de elegir entre imprimirla, grabarla, editarla o abandonarla (es decir, las mismas opciones que en el modo de rellenado).

Elija la opción que prefiera. **Manual** está preseleccionada y puede confirmarla pulsando **[INTRO]**. Para elegir **Automática** haga bajar el cursor a esa línea y pulse **[INTRO]**.

Por unos instantes la pantalla tiene el mismo aspecto que cuando estábamos examinando la carta con el editor de LocoScript, pero LocoMail enseguida se pone a procesarla.

Observe cómo LocoMail inserta en la posición correcta el nombre y las señas del primer destinatario que teníamos en el fichero de datos. (Compruébelo consultando la figura de la página 259.)

Sin embargo, cuando llega a la tercera orden, se detiene y emite el mensaje **'Fecha actual'**. Ésta es la orden que contiene el signo de interrogación, gracias al cual Locomail sabe que tiene que captar un dato por el teclado. Escriba la fecha y pulse **[INTRO]**, tal como hizo al rellenar CARTA.1.

Fin del primer ciclo

Cuando LocoMail llega al final del documento maestro, ha completado el primer ciclo y generado la primera versión final.

Si el modo elegido es mezcla automática, LocoMail empieza a imprimir esta versión y a elaborar la segunda (suponiendo que haya papel en la impresora y que ésta no se encuentre ocupada imprimiendo otra cosa).

Si el modo es mezcla manual, LocoScript emite el mismo menú de salida que en el caso del rellenado. (Le sugerimos que elija **Imprimir resultado** o **Abandonar resultado**.)

Después de grabar, imprimir o abandonar una versión, LocoMail pasa directamente a la siguiente; no pregunta si queremos 'rellenar otra vez', pues sabe que tiene que continuar generando cartas hasta que llegue al final del fichero de datos. (Si quiere detener el proceso, pulse dos veces **STOP**); LocoMail emite un recuadro de alerta que ofrece la opción **Salir de LocoMail**)

Ciclos siguientes

El segundo ciclo y los siguientes son muy parecidos al primero, pero hay una diferencia importante. LocoMail ya no vuelve a pedirnos la fecha. Esto se debe a que el signo de admiración **I** que figura en la orden correspondiente, **(+Mail) I ? Fecha; Fecha actual (-Mail)**, hace que LocoMail recuerde el dato que introdujimos en el primer ciclo y lo conserve para los siguientes.

Practique con LocoMail en el modo de mezcla. Primero observe cómo rellena las siguientes cartas, hasta que se agota el fichero de datos, momento en el cual LocoMail retorna automáticamente a la pantalla del gestor de discos. Después, si lo desea, repita el proceso con estos mismos ficheros.

Resumen de la sesión

En esta sesión hemos visto:

- cómo se rellena un documento maestro con la información introducida por el teclado;
- cómo se mezcla con el documento maestro (tanto manual como automáticamente) la información almacenada en un fichero de datos;
- qué forma deben tener las órdenes del documento maestro para que capturen la información por el teclado;
- cómo son las órdenes que leen la información en un fichero de datos;
- qué se puede hacer con cada versión final del documento.

LocoMail (II): preparación de documentos maestros y ficheros de datos

En la sesión anterior nos hemos limitado a usar un fichero de datos y unos documentos maestros. El fichero de datos tenía, en su primera página, el patrón de registros correcto. Los documentos maestros contenían todas las instrucciones de LocoMail que necesitábamos para luego elaborar versiones personalizadas de los documentos.

Cuando usted se ponga a aplicar LocoMail a sus propias necesidades, tendrá que empezar por crear tanto los documentos maestros como los ficheros de datos. En esta sesión vamos a explicar cómo hacerlo.

Elaboración del documento maestro

En general el proceso recomendable es el inverso al de rellenado: partimos de una versión personalizada (por ejemplo, una carta a un destinatario concreto) y la convertimos en documento maestro.

En el grupo 1 (EJEMPLOS) del disco de arranque hay un fichero, MAESTRO.EJ, que contiene una carta concreta. En esta sesión vamos a convertirlo en un documento maestro que sirva para generar cartas similares.

Selección de los datos variables

Lo primero que tenemos que decidir es qué partes del documento cambiarán de una versión personalizada a otra, pues son esas partes las que debemos sustituir por instrucciones de LocoMail.

Lo más cómodo es marcarlas con bolígrafo en una copia impresa de la carta. Así pues, ponga papel en la impresora, seleccione MAESTRO.EJ con el cursor de ficheros, pulse e imprima una copia de la carta. El resultado debería ser:

Manufacturas Pronto, S.A.
Polígono Industrial del Sur
Ventilla de Jarama
28120 Madrid

22 de diciembre de 1987

Estimado Sr. Jiménez:

Gracias por su carta del 17 de diciembre. Lamentamos mucho que su aspiradora SuperSuc no esté funcionando correctamente. Podemos asegurarle que hemos recibido muy pocas quejas de nuestros clientes en relación con este producto.

Como primera medida, le sugerimos que lleve la máquina a reparar a nuestra agencia de Sevilla. Pregunte por el Jefe de Servicio Técnico, quien ya ha sido informado de los problemas que usted ha experimentado.

Muy atentamente,

Marta Soriano
Jefe de Servicio de Clientes

Recorriéndola desde el principio, es evidente que la fecha debe ser variable, así que marcaremos **22 de diciembre de 1987**.

Lo siguiente es el nombre del cliente, **Sr. Jiménez**, porque necesitaremos un nombre distinto en cada versión personalizada. También es variable la fecha de la carta del cliente, **17 de diciembre**, y el nombre del producto averiado, **aspiradora SuperSuc**. Finalmente, marcaremos también el nombre de la sucursal a la que el cliente debe llevar la máquina, **Sevilla**.

La carta queda, pues, marcada de la siguiente forma:

Manufacturas Pronto, S.A.
Polígono Industrial del Sur
Ventilla de Jarama
28120 Madrid

22 de diciembre de 1987

Estimado Sr. Jiménez:

Gracias por su carta del 17 de diciembre. Lamentamos mucho que su aspiradora SuperSuc no esté funcionando correctamente. Podemos asegurarle que hemos recibido muy pocas quejas de nuestros clientes en relación con este producto.

Como primera medida, le sugerimos que lleve la máquina a reparar a nuestra agencia de Sevilla. Pregunte por el Jefe de Servicio Técnico, quien ya ha sido informado de los problemas que usted ha experimentado.

Muy atentamente,

Marta Soriano
Jefe de Servicio de Clientes

Elección de las instrucciones de LocoMail

Una carta de este tipo será rellenada por el teclado, pues no es probable que dispongamos de los datos en un fichero. Por lo tanto, las órdenes que necesitamos son del siguiente estilo:

(+Mail) ? ; inductor (-Mail)

Sin embargo, en este caso nos interesa que LocoMail sólo pida la fecha la primera vez que repase el documento (y que utilice el mismo valor para todas las restantes versiones generadas en la misma sesión de trabajo).

La orden correspondiente puede tener esta forma:

(+Mail) ? nombre; inductor (-Mail)

En lugar de *nombre* e *inductor* se puede poner el texto concreto que se considere adecuado. El *nombre* tiene que ser una sola palabra, compuesta por letras de la A a la Z (o de la a a la z, ya que LocoMail no distingue mayúsculas de minúsculas en los nombres), cifras del 0 al 9 o el carácter de subrayado (_). No puede contener espacios ni guiones, ni tampoco los caracteres , . () / , y tiene que empezar por una letra. El *inductor* no puede contener caracteres de retorno del carro +¹.

Inserción de las instrucciones de LocoMail

Para insertar las instrucciones tenemos que editar el documento. Por razones de seguridad, trabaje con una copia de MAESTRO.EJ, de modo que pueda volver a utilizar el original si lo necesita. Haga la copia ahora (con **F7**, según se explica en la Sesión 7). Después ponga el cursor de ficheros sobre la copia de MAESTRO.EJ y pulse **E**; compruebe que el nombre que aparece en el menú es el correcto y luego pulse **INTRO**.

Puesto que vamos a insertar los códigos **(+Mail)** y **(-Mail)**, es conveniente trabajar con códigos visibles. Si están ocultos, utilice el menú de 'Opciones' para hacerlos visibles.

Hueco para la fecha

El primer trozo de texto que debemos borrar es **22 de diciembre de 1987**. Hágalo por cualquiera de los procedimientos habituales, pero tenga cuidado de no borrar el código **(LnDer)** del principio de la línea ni el **↵** del final.

A continuación inserte entre el **(LnDer)** y el **↵** la orden que vamos a usar para captar la fecha. Pulse **+** y **M** para insertar el código **(+Mail)**; luego escriba **?** **Fecha**; **Fecha actual**; finalmente pulse **-** y **M** para insertar el código **(-Mail)**. (Nota. Ésta es la única forma de insertar estos dos códigos.)

En este momento el principio de la carta tiene la siguiente forma:

```
(LnDer)                                28120 Madrid
(LnDer)                                (?Mail) ? Fecha; Fecha actual (-Mail)
Estimado Sr. Jiménez:↵
```

La primera instrucción de LocoMail ha quedado insertada.

Los restantes huecos

La siguiente instrucción de LocoMail es la que reemplazará el nombre del cliente. Borre **Sr. Jiménez** y sustitúyalo por:

(+Mail) ? ; Nombre del cliente (-Mail)

Es decir, pulse **+** y **M** para insertar el código **(+Mail)** inicial; luego escriba **?** **Nombre del cliente**; finalmente pulse **-** y **M** para insertar el código **(-Mail)**.

De la misma forma se introduce las otras tres órdenes de LocoMail de este documento. Son las siguientes:

(+Mail) ? ; Fecha de la carta del cliente (-Mail)

para reemplazar **17 de diciembre**

(+Mail) ? ; Producto (-Mail)

para reemplazar aspiradora **SuperSuc**

(+Mail) ? ; Agencia (-Mail)

para reemplazar **Sevilla**

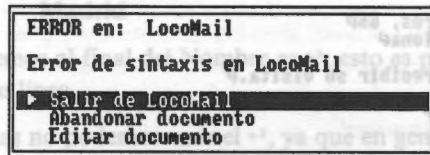
En todos los casos, borre el texto que va a ser sustituido y escriba en su lugar la orden correspondiente. Cuando termine, grabe el documento pulsando **[SAL]** e **[INTRO]**.

Comprobación del documento maestro

La forma de comprobar los documentos maestros, incluso los diseñados para ser mezclados con ficheros de datos, es rellenarlos un par de veces por el teclado. *(Si rellenamos por el teclado un documento, LocoMail pide que escribamos toda la información, aun cuando las órdenes sean de las que normalmente leen la información en un fichero.)*

Así pues, ponga el cursor de ficheros sobre el nombre del documento maestro recién creado y pulse **[R]** e **[INTRO]** para empezar a rellenarlo.

Si aparece el siguiente mensaje:



ello se debe a que alguna instrucción de LocoMail no ha sido construida exactamente tal y como hemos explicado aquí. Seguramente podrá deducir dónde está el error en función de cuánto haya avanzado LocoMail por el documento antes de emitir el mensaje. Pulse **[INTRO]** para volver a la pantalla del gestor de discos. Luego pulse **[E]** para editar el documento maestro. Corrjalo y vuelva a probarlo. Tenga en cuenta que los únicos códigos **(+Mail)** y **(-Mail)** que puede haber en el documento son los que abren y cierran las cinco instrucciones de LocoMail. En último extremo, abandone esta versión del documento y vuelva a empezar con una nueva copia de MAESTRO.EJ.

Elaboración de un fichero de datos

En la sesión anterior hemos producido cierto número de cartas mezclando el documento CARTA.2 con las direcciones que teníamos almacenadas en el fichero DIRECC.LIS. Para concluir esta sesión vamos a elaborar nuestro propio fichero de direcciones.

Identificación de los datos que necesitaremos

Para diseñar el fichero de datos tenemos que saber qué información va a leer en él el documento CARTA.2. Por lo tanto, empezaremos por editar este documento para averiguar qué instrucciones de LocoMail contiene.

```
A: grupo 1/CARTA .2 Editando texto. Impr. libre. Unidad: A:
Básico PC10 Intl Ex+0 PL6 Página 1 línea 1/54
f1=Acciones f2=Formato f3=Estilo f4=Tamaño f5=Páginas f7=Ortografía f8=Opciones 9AL
```

```
Manufacturas Pronto, S.A.
Poligono Industrial del Sure
Ventilla de Jarama
28120 Madrid
```

```
(+Mail) Nombre (-Mail)
```

```
(+Mail) Señas (-Mail)
```

```
(+Mail) ? fecha; fecha actual (-Mail)
```

```
Estimado cliente:
```

```
Con objeto de poder ofrecer una atención más directa a los
usuarios de los productos Pronto, hemos ampliado nuestra red de
distribución con la apertura de una nueva tienda en:
```

```
+ Calle Cisneros, 55
+ 08027 Barcelona
```

```
donde esperamos recibir su visita.
```

```
Muy atentamente,
```

```
C. Iturriaga
```

Las dos únicas instrucciones de LocoMail de mezcla que hay en este documento son:

```
(+Mail) Nombre (-Mail)
```

```
(+Mail) Señas (-Mail)
```

Por consiguiente, cada registro del nuevo fichero de datos tendrá que constar de un Nombre y unas Señas. (También podemos incluir más información si pensamos usar el mismo fichero con otros documentos maestros que la requieran.)

Diseño del patrón de registros

Diseñar el patrón de registros para un fichero de datos consiste en:

- decidir en qué orden queremos almacenar los elementos de información en los registros;
- decidir cómo vamos a indicarle a LocoMail dónde termina cada elemento de información y empieza el siguiente.

(Lo que no podemos elegir es qué palabras vamos a utilizar para designar los elementos de información, pues eso ya ha sido decidido en el documento maestro; el patrón de registros tiene que usar exactamente los mismos nombres que las órdenes del documento maestro.)

La decisión en cuanto al orden es muy fácil: en general se debe adoptar el orden natural, o sea, Nombre Señas.

La elección de separadores es más delicada. Podemos usar ciertos caracteres especiales, tales como , . () + |, o el principio de una nueva línea (generalmente representada por el carácter de retorno del carro, \rightarrow). El separador que elijamos para cada elemento de información debe ser un carácter que nunca vaya a aparecer dentro de la información en cuestión, pues de lo contrario LocoMail truncaría la información.

En el fichero de datos vamos a tener información de este tipo:

nombres tales como: **Juan A. Martínez y Pedro de la Fuente**

y señas tales como: **Villa Los Claveles**

Calle G

Urbanización Vistahermosa

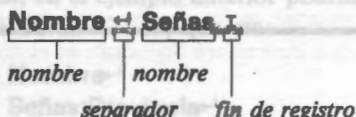
28100 Alcalá de Henares

Madrid

El separador que pondremos al final del Nombre es \rightarrow ; esto es posible porque los nombres no contienen cambios de línea.

En cambio, para las Señas no podemos usar el \rightarrow , ya que en general las direcciones requieren varias líneas y contienen, por lo tanto, sus propios retornos del carro. No es de esperar que se necesite incluir signos de punto y coma (;) dentro de las señas, de modo que podríamos adoptar este carácter. Sin embargo, en este caso vamos a elegir el carácter de fin de página, \uparrow , porque las señas son el último elemento de información del registro. (\uparrow es uno de los caracteres que podemos utilizar para señalar el final del registro.)

En resumen, la estructura que tendrán los registros de nuestro fichero de datos es:



Para LocoMail esta estructura significa que, en cada registro, todo lo que encuentre antes del \rightarrow es el Nombre, y que el resto hasta el final del registro (final de la página) son las Señas.

Enseguida veremos qué aspecto tiene este patrón de registros cuando lo introduzcamos en el fichero de datos, y también cómo debemos colocar los datos para que se correspondan con el patrón.

Creación del fichero de datos

Para crear el fichero de datos, sencillamente seguimos el proceso de creación de un documento nuevo.

El patrón es lo primero que debe figurar en el fichero de datos, pues LocoMail tiene que poder leerlo para saber interpretar la información del resto del fichero. Así pues, escriba:

Nombre ↵ Señas ↵

(Para introducir el carácter de fin de página se pulsa **ALT** **↵**.)

La primera página del fichero debe tener esta forma:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nombre									
Señas									

Ahora ya podemos empezar a introducir datos. Escriba lo siguiente:

D. Juan A. Martínez↵
 Río Duero, 26↵
 28077 Madrid↵
 D. Pedro de la Fuente↵
 Villa Los Claveles↵
 Calle G↵
 Urbanización Vistahermosa↵
 28100 Alcalá de Henares↵

La pantalla debe tener en este momento el siguiente aspecto:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nombre									
Señas									
D. Juan A. Martínez									
Río Duero, 26									
28077 Madrid									
D. Pedro de la Fuente									
Villa Los Claveles									
Calle G									
Urbanización Vistahermosa									
28100 Alcalá de Henares									

Parece que esto nos obligaría a incluir una Provincia y un Idioma en todos los registros, pero no es así. De hecho, no es necesario introducir más información que la que queramos. Podemos dejar en blanco cualquier dato que no necesitemos y terminar el registro con un \uparrow después del último dato incluido para cada destinatario.

En el disco de arranque puede encontrar el fichero DIRECC2.LIS, cuyo contenido es:

```
A: grupo 1/DIRECC2.LIS Editando texto. Impr. libre. Unidad: A:
Básico PC10 Int1 Ex+0 PL6 Página 1 línea 1/54
f1=Acciones f2=Formato f3=Estilo f4=Tamaño f5=Páginas f7=Ortografía f8=Opciones 9AL
```

```
Nombre
Señas;Provincia
Idiomay
```

```
Dr. Juan Sánchez Gilvez
C/ Palena, 33
43204 Reus
Castellany
```

```
Dr. Jordi Calape
Plaça Espinola, 27e
43201 Reus
```

```
Dr. H. Quentins
Maillorca
Inglaterra
```

```
Dr. Encarnación Pérez
Valencia
```

```
C/ Pablo Herrera, 321, 12, 3de
08028 Barcelona
Catalany
```

Estudie los registros de este fichero, comparándolos con el patrón de registros, y trate de averiguar qué información contiene cada uno. Pruebe el fichero después con CARTA.2 para ver si lo había interpretado correctamente.

Conversión de un fichero de datos

Hasta ahora hemos dado por supuesto que el fichero de datos es un documento de LocoScript. Sin embargo, LocoMail puede utilizar como ficheros de datos los generados por otros programas (de contabilidad, proceso de pedidos, etc.)

LocoMail requiere que el fichero de datos sea un fichero de texto sencillo (ASCII) y que esté grabado en un disco de los utilizables por el PCW. Además, tenemos que preparar un documento de LocoScript que contenga el patrón de registros.

El fichero ASCII será muy parecido a los que podemos insertar en los documentos de LocoScript (v. Sesión 15). La forma de generar ficheros de este tipo estará explicada en el manual del programa externo.

Preparación del patrón de registros

La conversión de un fichero de datos existente consiste en:

1. Averiguar cómo está organizada la información en el fichero.
2. Crear un patrón de registros adaptado tanto a la información del fichero como a los documentos maestros.

El fichero de datos ya estará dividido en registros, cada uno de los cuales constará de varios elementos de información. Es muy probable que los separadores (es decir, los caracteres que separan los elementos de información) sean , . o ; . LocoMail podrá reconocerlos como tales sin dificultad.

El proceso de elaboración de un patrón de registros que establezca la correspondencia entre los documentos maestros y el fichero de datos consta de las siguientes etapas:

1. Averigüe cómo está colocada la información en el fichero de datos.

Lo más cómodo es imprimir unos cuantos registros del principio del fichero. El resultado podría ser:

José García,Edificio Embajador,Amparo 21,Vitgudino,,6
Juan Sánchez,Los Cedros 9,Madrid,,28033,2

Es evidente que el programa que creó este fichero utilizó comas como separadores y que dedicó una línea a cada registro de datos.

2. Asigne a los elementos de información los mismos nombres que utilizó en los documentos maestros. Aunque no vaya a usar algunos de los elementos del fichero, asigne nombres también.

En nuestro ejemplo podríamos relacionar los nombres con los elementos de información del siguiente modo:

nombre	señas1	señas2	señas3	código	grupo
José García,	Edificio Embajador,	Amparo 21,	Vitgudino,	,	6
Juan Sánchez,	Los Cedros 9,	Madrid,	,	28033,	2

Recuerde que los nombres tienen que ser una combinación de letras de la A a la Z (o de la a a la z), cifras del 0 al 9 y el carácter de subrayado (_), y tienen que empezar por una letra. No pueden contener espacios ni guiones, ni tampoco caracteres tales como + , . () / , etc.

3. El patrón de registros consistirá sencillamente en estos nombres, separados entre sí por el carácter utilizado como separador en el fichero de datos (incluido el ↵ del final de la línea), y con un ␣ al final.

El ␣ que ponemos al final se denomina *terminador* porque marca el final del patrón de registros.

En este ejemplo el patrón de registros podría ser:

`nombre,señas1,señas2,señas3,código,grupo↵`

␣

4. Almacene el patrón de registros en un documento de LocoScript aparte.

Utilización del fichero de datos cuando el patrón de registros está en un documento aparte

Al final de este proceso, el fichero ha quedado dispuesto para ser mezclado con un documento maestro de LocoMail.

Ahora bien, puesto que el fichero de datos no contiene el patrón de registros, el procedimiento para mezclar el documento con los datos ya no puede ser el mismo que vimos en la sesión anterior.

Empiece por seleccionar con el cursor de ficheros el documento maestro y pulse **[M]**. A continuación seleccione el documento de LocoScript que contiene el patrón de registros; pulse **[INTRO]**.

LocoMail muestra entonces el menú de selección en el que ofrece la alternativa de mezcla manual o mezcla automática. Elija la opción deseada y pulse **[INTRO]**.

Puesto que el último documento seleccionado sólo contiene el patrón de registros, LocoMail emite un mensaje para pedir que seleccionemos el fichero de datos. Lleve el cursor al fichero de datos y pulse **[INTRO]**. Compruebe el nuevo menú de selección y vuelva a pulsar **[INTRO]**. Entonces LocoMail muestra en la pantalla el documento maestro y se pone a rellenarlo con la información leída en el fichero de datos.

Resumen de la sesión

En esta sesión hemos visto:

- cómo elaborar un documento maestro de LocoMail;
- cómo preparar un fichero de datos para mezclarlo con un documento maestro;
- cómo usar en LocoMail la información generada por un programa externo (de contabilidad, facturación, etc.).

Sesión 23

Utilización de margaritas diferentes y de impresoras adicionales

Ha llegado el momento de que nos ocupemos de uno de los recursos más atractivos de LocoScript 2: el hecho de que no estamos obligados a usar siempre la misma margarita ni la misma impresora. En efecto, podemos elegir tanto la margarita como la impresora, incluso para documentos individuales.

Si usted sólo tiene conectada una impresora (la suministrada con el PCW) y siempre usa margaritas marcadas con la palabra 'SPANISH', no es necesario que estudie este aspecto de la utilización de LocoScript 2. Tanto el programa como los documentos están configurados automáticamente para esa impresora y esas margaritas. Lo que vamos a explicar en esta sesión sólo le afecta si quiere usar una margarita que tenga una distribución de caracteres diferente, o bien una impresora adicional. (Se puede tener conectadas permanentemente dos impresoras, y cambiar de una a otra con gran facilidad.)

Para empezar necesitamos cierta información básica acerca de las impresoras.

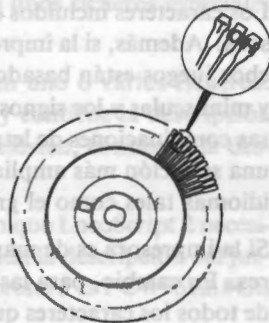
Impresoras

Hay gran número de marcas y modelos de impresoras que podemos usar con el PCW. Dependiendo del método de producción de los caracteres se las puede clasificar en dos grupos:

Las *impresoras de margarita* (por ejemplo, la suministrada con el PCW) tienen todos los caracteres preformados en una «margarita». Cada carácter está en un «pétalo». Para imprimir un carácter, la impresora golpea el pétalo correspondiente contra la cinta y el papel.

Las *impresoras matriciales* tienen una cabeza impresora con varias «agujas» dispuestas en vertical y producen cada carácter imprimiendo varias columnas de puntos.

(También se puede usar impresoras láser haciéndolas funcionar en un «modo de emulación» compatible con alguna de las impresoras reconocidas por LocoScript.) Las impresoras, tanto las de margarita como las matriciales, necesitan que el programa sea capaz de enviarles los códigos de control adecuados, que en general son distintos para cada marca y modelo. Además, en una impresora de margarita determinada, los juegos de caracteres que hay en los pétalos de las diferentes margaritas pueden ser distintos; y, aunque sean los mismos, pueden tener diferentes anchuras.



Por consiguiente, para poder imprimir un documento con cualquier impresora, LocoScript 2 necesita saber:

- cómo funciona la impresora (o sea, a qué códigos de control responde);
- cómo es el *juego de caracteres*, es decir, qué caracteres puede producir la impresora y, en el caso de las de margarita, en qué orden están colocados en los pétalos;
- cuál es el *estilo* de los caracteres, y en particular cuál es el 'paso' para el que han sido diseñados.

La primera condición para poder usar una impresora es, naturalmente, que podamos conectarla al PCW. Si la impresora tiene un interfaz de tipo Centronics, podremos conectarla en el zócalo 'IMPRESORA PARALELO' del PCW mediante el cable adecuado. De lo contrario, quizá haya que usar un interfaz serie/paralelo (por ejemplo, el Amstrad CPS8256) y, por supuesto, el cable correcto. (Para más detalles, consulte el Apéndice I de la Parte I de este manual y también el manual de la impresora; si esto no es suficiente, consulte con su distribuidor.)

Éstos son los requisitos desde el punto de vista del «hardware», los cuales quedarán satisfechos en cuanto consigamos el cable y el interfaz adecuados. La parte más delicada de la conexión es cómo configurar LocoScript 2 y los documentos para usar la impresora adicional, y es lo que vamos a estudiar en esta sesión.

Juegos de caracteres

Un juego de caracteres es la lista de los caracteres disponibles, junto con la información necesaria para colocar los caracteres correctamente en caso de que sean de «paso proporcional». (Recuerde que los caracteres de paso proporcional no tienen todos la misma anchura, sino que la anchura de cada uno depende de su forma; por ejemplo, la 'i' es más estrecha que la 'M'.)

Los caracteres incluidos en un juego determinado son distintos para cada modelo de impresora. Además, si la impresora es de margarita, pueden variar de una margarita a otra. Muchos juegos están basados en los caracteres ASCII, que comprenden las letras mayúsculas y minúsculas y los signos de puntuación más corrientes, posiblemente ampliados con diversas combinaciones de letras acentuadas y signos «internacionales». Otros juegos contienen una selección más amplia de signos matemáticos o científicos, o bien están diseñados para idiomas tales como el griego o el ruso.

Si la impresora es de margarita, posiblemente habrá que manejar varios juegos de caracteres. En cambio, para las impresoras matriciales el juego normalmente es único y comprende todos los caracteres que la impresora puede producir; no obstante, si la impresora admite varios «modos de funcionamiento», puede ofrecer otros tantos juegos de caracteres.

Para averiguar de qué caracteres se dispone con una impresora determinada puede ser necesario consultar su propio manual. La lista de los incluidos en las margaritas 'SPANISH' de la impresora suministrada con el PCW se encuentra en el Apéndice III, y también en el documento JUEGO.ESP del disco de LocoScript 2.

Estilos de caracteres

Cada juego de caracteres puede tener varios *estilos* asociados. Cada estilo identifica el diseño de los caracteres; en particular, el paso para el que han sido concebidos. LocoScript necesita conocer el paso para poder alinear correctamente el texto por los márgenes. Así, los nombres de los estilos constan de dos partes: una que describe el aspecto y otra que especifica el paso.

En las impresoras de margarita, el juego de caracteres define cuáles son los caracteres disponibles y en qué orden se encuentran en los pétalos. Dos margaritas que tengan el mismo juego pueden ser de estilos diferentes, bien por el aspecto de los caracteres (Prestige, Courier, Orator, etc.), bien por el paso con el que deben ser impresos (10, 12, etc.).

Siempre que sea posible, el estilo debe ser el mismo en la margarita y en el documento. Una incongruencia en este sentido generalmente producirá efectos no deseados. Por ejemplo, si se imprime con una margarita de paso 12 un documento que haya sido preparado para paso 10, el texto impreso parecerá demasiado suelto; a la inversa, si se imprime con paso 10 un documento preparado para paso 12, el texto impreso parecerá demasiado apretado. Si en un documento hay una mezcla de diferentes pasos de caracteres, habrá que imprimirlo con la margarita que produzca el efecto global más aceptable.

En las impresoras matriciales, los diversos estilos de un mismo juego producen caracteres de aspectos diferentes, pero no es necesario usar un estilo para cada paso, ya que LocoScript 2 puede seleccionar por sí mismo los pasos requeridos por el documento (dentro de los disponibles en la impresora en cuestión).

Cómo «conoce» LocoScript las impresoras

Toda la información relativa al funcionamiento de la impresora, al juego de caracteres y al estilo de caracteres está almacenada en el disco de arranque en unos ficheros especiales que LocoScript 2 copia automáticamente en la unidad M.

Según la impresora de que se trate, la información puede estar en uno o varios ficheros. El principal de ellos lleva el distintivo de tipo (extensión) '.PRI' y contiene la descripción de la impresora y la del juego de caracteres básico; los demás, si existen, contienen la descripción de otros juegos o estilos de caracteres.

Por ejemplo, el fichero PCW9512.PRI contiene toda la información que LocoScript 2 necesita para manejar la impresora suministrada con el ordenador, incluida la descripción del juego de caracteres 'Spanish'. El otro fichero relacionado con esta impresora es PCW9512.#GB y describe el juego 'England'.

Análogamente, el fichero DMP.PRI describe las características de las impresoras matriciales Amstrad de la serie DMP, incluido el juego de caracteres 'Epson FX'. El fichero DMP.#IB describe el juego de caracteres 'IBM'.

En cambio, para las impresoras compatibles con la Diablo 630 basta con un fichero, D630.PRI, que incluye un único juego de caracteres: 'UK ASCII 96'.

Para decirle a LocoScript qué impresora, juego y estilo queremos usar, elegimos sus nombres en los diversos submenús a los que se accede a través del menú de 'Valores'. Esta información está almacenada en el fichero VALORES.EST, junto con los datos sobre los tipos de papel (v. Sesión 20).

Instalación de nuevas impresoras o margaritas

Si la impresora o la margarita utilizan un juego de caracteres distinto de los que LocoScript ya conoce, será necesario comprar los ficheros adecuados. La operación de configurar LocoScript para que utilice esos ficheros es muy fácil.

El único problema potencial está precisamente en adquirir los ficheros. Lamentablemente, no es posible detallar aquí qué ficheros hacen falta para cada impresora, dada la gran variedad de marcas y modelos existente en el mercado. Seguramente su distribuidor podrá proporcionarle todo el material requerido; explíquese que tiene un PCW9512 y que quiere usar LocoScript con una impresora externa.

Lo ideal es que el fichero controlador de impresora haya sido diseñado específicamente para la impresora que usted va a usar. Si es de margarita, necesitará además los ficheros que describan los juegos de caracteres asociados a las diversas margaritas. Estos ficheros proporcionan a LocoScript 2 la información que precisa para poder utilizar todos los recursos de la impresora al imprimir los documentos, para asegurar que todos los caracteres sean los mismos en el papel y en la pantalla y, cuando se trabaja en paso proporcional, para espaciar correctamente los caracteres.

Si no existen los ficheros específicos para su impresora, quizá pueda usar los de una impresora similar. Por ejemplo, si su impresora es compatible con la Diablo 630 o la Epson FX-80, puede usar los ficheros 'D630' o 'DMP' incluidos en el disco de LocoScript 2, aunque con ciertas limitaciones:

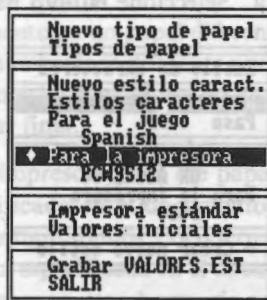
- si las margaritas tienen más de 96 pétalos, quizá no pueda imprimir todos los caracteres;
- las anchuras y posiciones de algunos caracteres especiales (tales como el de abrir interrogación, ¿) no son iguales en todas las margaritas, lo que implica que, por ejemplo, para imprimir Pt quizá haya que introducir # en el documento;
- el espaciado puede no ser totalmente correcto en paso proporcional;
- quizá no se pueda usar todos los pasos y estilos que la impresora puede producir;
- la escritura en alta calidad (NLQ o LQ) puede ser incompatible con ciertos pasos y estilos (en impresoras matriciales).

Estas deficiencias son menos evidentes si sólo se utiliza las letras no acentuadas y los signos de puntuación más corrientes; pero quizá resulten inaceptables cuando se escribe en castellano, idioma en el que los caracteres «especiales» y las letras acentuadas son imprescindibles.

Instalación de una nueva impresora en LocoScript 2

Una vez adquiridos los ficheros de impresora, cópielos en el primer grupo del disco de arranque y en el de la unidad M (aplicando las técnicas descritas en la Sesión 7). Luego pulse **[f6]** para abrir el menú de 'Valores'.

Todo lo que hay que hacer ahora es llevar el cursor a la línea de **SALIR** (pulsando **[SAL]**) y pulsar **[INTRO]**. LocoScript actualiza la copia del fichero de valores que tiene en la memoria (añadiendo el nuevo nombre a la lista de impresoras) y ofrece la opción de grabar en la unidad A la versión actualizada del fichero VALORES.EST. Si acepta esta opción y graba el fichero en el disco de arranque, LocoScript «conocerá» la impresora automáticamente siempre que en lo sucesivo reinicie el ordenador con ese disco.

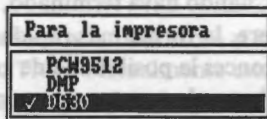


Instalación de una nueva margarita en LocoScript 2

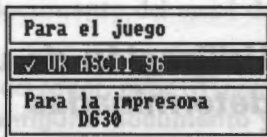
Cada vez que compre una margarita, tanto 'española' como de cualquier otro tipo, debe añadir cierta información al conjunto de 'valores' que LocoScript guarda en el fichero VALORES.EST. Es una operación muy fácil, más de lo que en principio pudiera parecer.

Haga que LocoScript exhiba la pantalla del gestor de discos. Introduzca en la unidad A el disco de arranque y pulse **[f7]**. Luego pulse **[f6]** para abrir el menú de 'Valores'.

La segunda sección del menú da el nombre de la impresora y del juego de caracteres para los que LocoScript está configurado en este momento. Si la impresora es distinta de aquella para la que usted ha comprado la margarita, lleve el cursor a la línea de **Para la impresora** y pulse **[INTRO]**. LocoScript da la lista de las impresoras cuyos nombres conoce. Seleccione la impresora deseada (por ejemplo, **D630**), pulse **[+]** y luego pulse **[INTRO]** para volver al menú original.



A continuación seleccione **Para el juego** y pulse **[INTRO]**. Esta vez LocoScript muestra la lista de juegos asociados a la impresora. El que se debe seleccionar es el correspondiente a la margarita. Por ejemplo, si la margarita está marcada con la palabra 'SPANISH', lleve el cursor del menú a la línea de **Spanish** y pulse **[+]**; si la margarita es 'ENGLISH', seleccione **England** en el menú. En el caso de la **D630** sólo hay un juego (**UK ASCII 96**), y por lo tanto ya está marcado con el ♦. (Si el juego de caracteres correcto no figura en la lista, seguramente tendrá que comprar el fichero de impresora adecuado.) Pulse **[INTRO]** para volver al menú de 'Valores', en el que podrá ver los nombres de la margarita y del juego elegidos.



Nota. El menú muestra el nombre del juego, no la lista de caracteres disponible en ese juego. Para averiguar qué caracteres componen un juego determinado tendrá que consultar la documentación suministrada con el fichero de impresora en el que esté la información relativa al juego.

Ahora ya podemos empezar a informar a LocoScript sobre las características de la margarita. Seleccione **Nuevo estilo caract.** y pulse **[INTRO]**. Aparecerá el siguiente menú:

Estilo de caracteres
Nombre: <input type="text"/>
Paso : Fr
Para el juego UK ASCII 96
Para la impresora D630
► Crear nuevo estilo

En las dos primeras líneas hay que introducir el nombre de la margarita y el paso de caracteres para el que ha sido diseñada. Estos datos están impresos en la propia margarita; por ejemplo, si el rótulo es **Elite 12**, el **Nombre** y el **Paso** que usted debe escribir en el menú son **Elite** y **12**, respectivamente.

Si es necesario, abrevie el nombre para que no ocupe más de 12 caracteres. Puede usar letras latinas (incluso acentuadas), letras griegas y cifras, pero no ciertos signos de puntuación ni algunos otros caracteres. (La lista completa de caracteres permitidos está en el Apéndice III.)

Escriba el nombre en la línea correspondiente. Luego, **sin pulsar [INTRO]**, baje con el cursor a la línea siguiente, escriba el paso y pulse **[INTRO]**. Finalmente, pulse **[INTRO]** para aceptar la opción **Crear nuevo estilo** (o bien **[CAN]** para abandonar la operación). Al ejecutar la orden **Crear nuevo estilo**, LocoScript actualiza la versión del fichero VALORES.EST que tiene guardada en la unidad M y retorna al menú de 'Valores'. Si tiene que instalar otra margarita, puede hacerlo ahora.

Cuando haya terminado, lleve el cursor del menú a la línea de la opción **SALIR** (como siempre, la forma más rápida de hacerlo es pulsar **[SAL]** y pulse **[INTRO]**). LocoScript ofrece entonces la posibilidad de grabar la nueva versión de VALORES.EST en el disco de arranque. Antes de aceptar esta opción, asegúrese de que el disco que tiene en la unidad A es el disco de arranque.

Nota. LocoScript «olvida» la información que tiene en la unidad M en cuanto apagamos o reinicializamos el ordenador. Si usted decide no grabar VALORES.EST en el disco, tendrá que repetir este proceso de instalación la próxima vez que cargue LocoScript.

Utilización de una impresora o una margarita determinadas

En las secciones anteriores le hemos proporcionado a LocoScript información acerca de una impresora o una margarita, pero todavía no le hemos dicho qué impresora o qué margarita debe usar para imprimir un documento.

El proceso es análogo al que vimos en la Sesión 20, cuando le decíamos a LocoScript qué clase de papel teníamos cargado en la impresora.

Lo ideal es que sea el documento el que esté configurado para la impresora, el juego de caracteres y el estilo. Si estos datos están correctamente especificados en el documento, LocoScript habrá podido calcular el espaciado entre caracteres de paso proporcional basándose en la anchura real de cada carácter. En tal caso no es necesario preparar la impresora de la misma forma, pues LocoScript lo hará inmediatamente antes de empezar a imprimir (igual que adapta la impresora al tipo de papel especificado para el documento).

Del mismo modo que podemos imprimir borradores de un documento en un papel diferente, quizá porque nos sale más barato, podemos imprimirlos en una impresora diferente porque es más rápida. Por ejemplo, ahorraremos tiempo si imprimimos los borradores en una impresora matricial y reservamos la de margarita para la versión final.

Cuando queríamos usar un papel más barato, preparábamos la impresora para ese papel y le ordenábamos a LocoScript que lo usara en lugar del especificado en el documento. Análogamente, si queremos usar una impresora más rápida, configuraremos LocoScript para esa impresora y luego le pediremos que la utilice en lugar de la especificada en el documento. (Si el documento está 'justificado', la alineación por el margen derecho puede no ser perfecta, pero eso no tiene ninguna importancia en la impresión de borradores.)

A continuación vamos a explicar cómo se configura tanto el documento como LocoScript para una impresora determinada. La analogía entre estos procesos y los de configuración para un tipo de papel debería ser obvia.

Configuración de un documento para una impresora y una margarita

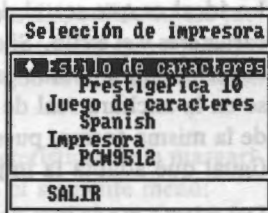
Para ilustrar en la práctica el proceso de adaptación de un documento a la impresora y la margarita elegidas, tomaremos como ejemplo el documento MAIL.TXT. Actualmente está preparado para la impresora del PCW y nosotros vamos a configurarlo para una impresora compatible Diablo-630 y una margarita 'UK ASCII 96 Elite 12'.

La impresora para la que está preparado un documento es parte de la información que LocoScript almacena en la 'configuración del documento'. Por lo tanto, para especificar una impresora distinta tendremos que modificar ese conjunto de datos; como usted sabe, esta operación se pone en marcha mediante la opción **Configurar documento** del menú de 'Acciones' del editor.

Así pues, inicie la edición de MAIL.TXT. Una vez en la pantalla del editor, pulse **[F1]** para abrir el menú de 'Acciones'. Deje el cursor sobre la línea de **Configurar documento** y pulse **[INTRO]**.

LocoScript muestra la pantalla de paginación, en la que ofrece varios menús con los que podemos modificar la configuración del documento. El menú que necesitamos es el de 'Impresión'; ábralo pulsando **[F8]**.

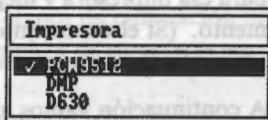
Este menú contiene una serie de características que podemos modificar y muestra la situación actual de cada una. Es otro de los menús de órdenes en los que la opción actual está marcada con un rombo, en vez de con una flecha. Este hecho implica que LocoScript retorna al mismo menú después de ejecutar cada orden. Esto es precisamente lo que nos interesa, ya que al cambiar de impresora seguramente tendremos que cambiar de juego de caracteres y de estilo.



Elección de la impresora

Lo primero que hay que comunicar a LocoScript es qué impresora queremos usar. Así pues, lleve el cursor a la línea de **Impresora** y pulse **[INTRO]**.

El nuevo menú no es más que la lista de impresoras actualmente disponibles. El **◆** indica cuál es la impresora para la que está configurado el documento. En el caso de que LocoScript no conozca esa impresora, habrá un **?** a continuación de su nombre.

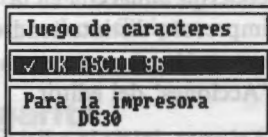


Puesto que se trata de un menú de situación, para especificar una impresora compatible con la Diablo 630 se lleva el cursor a la línea de **D630** y se pulsa **[+]**. Hágalo y luego pulse **[INTRO]**. LocoScript retrocede al menú anterior, en el que podemos comprobar y cambiar el juego de caracteres y el estilo.

Elección del juego de caracteres

LocoScript nos ha proporcionado automáticamente un juego de caracteres adecuado a la impresora que acabamos de seleccionar. Lleve el cursor a la línea de **Juego de caracteres** y pulse **[INTRO]**.

Este nuevo menú da la lista de los juegos de caracteres disponibles para la impresora elegida. En este caso concreto sólo existe uno, pero en general es posible que haya varios, cada uno de los cuales representará una combinación de caracteres diferente. La última sección del menú indica cuál es la impresora a la que corresponden estos juegos.



El **◆** señala el juego actualmente seleccionado. Cuando se acaba de cambiar de impresora, es el primero de la lista. Para seleccionar otro juego se lleva el cursor a la línea correspondiente y se pulsa **[+]**; finalmente se pulsa **[INTRO]** para confirmar la selección y volver al menú anterior. En el caso concreto de la impresora **D630** sólo disponemos de un juego de caracteres, así que basta con pulsar **[INTRO]**.

Selección del estilo de caracteres

Ahora lleve el cursor a la línea de **Estilo de caracteres** y pulse **INTRO**.

El nuevo menú da la lista de los estilos de caracteres disponibles para la impresora y el juego de caracteres elegidos, que son los que muestra la última sección del menú. El número que figura a la derecha de cada nombre indica el paso para el que ha sido diseñado.

Este menú funciona exactamente igual que los anteriores. El estilo actualmente seleccionado es el marcado con el **♦**. Puesto que acabamos de cambiar de impresora y de juego, es el primero de la lista.

Si la lista sólo contiene un estilo, no hay nada que seleccionar y basta con pulsar **INTRO** para salir del menú. En este caso, sin embargo, nos habíamos propuesto seleccionar el estilo **Elite 12**. Por lo tanto, lleve el cursor a la línea de **Elite 12** y pulse **→**. Luego pulse **INTRO** para retroceder al menú de 'Selección de impresora'. Finalmente pulse **SAL** e **INTRO** para volver a la pantalla de paginación.

De esta forma hemos configurado el documento MAIL.TXT para la impresora Diablo 630 (y las compatibles con ésta). A continuación veremos qué ocurre si nos ponemos a imprimir este documento cuando LocoScript está configurado para la impresora del PCW, que es la situación actual.

► Para especificar solamente una margarita diferente no es necesario pasar por la fase de selección de la impresora, sino sólo elegir el juego y el estilo de caracteres.

Impresión del documento

En todo momento LocoScript está configurado para una impresora determinada (la «impresora actual»). Cuando nos disponemos a imprimir un documento, puede ser que éste esté configurado para la misma impresora que LocoScript o para otra diferente.

Si las impresoras son distintas, LocoScript nos ofrece la alternativa de reconfigurarse a sí mismo para la impresora especificada en el documento o de imprimir en la impresora actual.

Inicie la impresión de MAIL.TXT y enseguida verá el siguiente recuadro de alerta:

Documento e impresora actual no concuerdan La impresora actual no es la prevista
Actual es: PCN9512 Prev. es: D630 ?
► Usar la impresora actual Cambiar a la prevista para el documento Cancelar operación

Si la impresora especificada en el documento está conectada al ordenador, podemos elegir la opción **Cambiar a la prevista para el documento**. LocoScript muestra entonces un nuevo recuadro de alerta en el que nos informa sobre todos los detalles de la operación y nos da las opciones de abandonar o continuar. Para continuar basta con pulsar **INTRO**; entonces LocoScript se adapta a esta impresora e imprime el documento en ella. La nueva impresora se convierte en impresora actual, y seguirá siéndolo hasta que configuremos LocoScript para otra o volvamos a cargar el programa.

La segunda posibilidad es elegir en el primer recuadro de alerta la opción **Usar la impresora actual**. (En nuestro ejemplo eso representa usar la impresora del PCW en lugar de la Diablo 630.) LocoScript imprime el documento en la impresora actual, quizá con una pérdida de calidad; por ejemplo, si el texto estaba justificado, el margen derecho puede quedar mal alineado.

IMPORTANTE. Siempre hay que asegurarse de que la impresora que LocoScript espera esté realmente conectada al ordenador; además, si se trata de una impresora de margarita, debe tener instalada la margarita correcta. LocoScript no puede detectar qué clase de impresora se tiene conectada; si es otra distinta, el resultado es imprevisible.

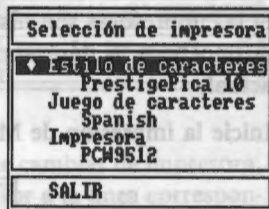
Preparación de LocoScript para una impresora determinada

Si la impresora que queremos usar no es la prevista en el documento ni aquella para la que está configurado LocoScript, antes de empezar a imprimir tendremos que reconfigurar LocoScript para la impresora deseada. El procedimiento es similar al que vimos en la Sesión 20 cuando configurábamos LocoScript para un tipo de papel determinado.

Al igual que todas las operaciones relacionadas con el control de la impresora, ésta se lleva a cabo desde el 'estado de control de la impresora', el cual se activa pulsando la tecla **IMPR**.

En esta situación disponemos de varios menús. El que necesitamos ahora es el de 'Impresora'. Pulse **F6** para abrirlo.

Este menú tiene el mismo aspecto que el que utilizamos antes para seleccionar una impresora en la configuración del documento; además, funciona de la misma forma: primero se elige la impresora, luego el juego de caracteres y finalmente el estilo. A fin de practicar el procedimiento, configure usted LocoScript para la impresora **D630**, el juego de caracteres **UK ASCII 96** y el estilo **Elite 12**.



► Si solamente se quiere cambiar de margarita, no es necesario pasar por la fase de selección de la impresora, sino sólo elegir el juego y el estilo de caracteres.

Si LocoScript está imprimiendo, antes de cambiar de impresora, de juego o de estilo hay que esperar hasta que la impresión haya concluido.

Puesta en marcha de LocoScript con una impresora determinada

Tal como se suministra LocoScript 2, está preparado para que seleccione automáticamente la impresora del PCW cada vez que encendamos el ordenador, y también para que tome como papel estándar el A4.

Estos datos iniciales son los que LocoScript muestra en un recuadro de alerta la primera vez que imprimimos un documento después de cargar el programa. Por medio de este mensaje LocoScript nos recuerda qué impresora y tipo de papel espera que usemos.

Una de las ventajas de configurar los documentos para la impresora que realmente vayamos a usar es evitar que LocoScript tenga que avisarnos una vez y otra de que estamos a punto de imprimir en una impresora distinta de la prevista. Esto resultará especialmente incómodo si siempre vamos a usar una impresora externa. Por esta razón, conviene que estudiemos la forma de conseguir que LocoScript seleccione automáticamente la impresora externa como parte del proceso de arranque, y que al mismo tiempo seleccione un juego de caracteres, un estilo y un tipo de papel determinados.

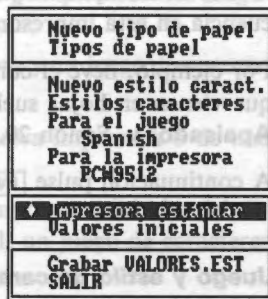
La información acerca de la impresora, el juego, el estilo y el tipo de papel iniciales forman parte del conjunto de datos que LocoScript almacena en el fichero VALORES.EST del disco de arranque. Por lo tanto, una vez más tendremos que modificar el contenido de ese fichero.

Haga que LocoScript exhiba la pantalla del gestor de discos. Introduzca en la unidad A el disco de arranque y pulse [7]. Luego pulse [6] para abrir el menú de 'Valores'.

Elección de la impresora estándar

Lleve el cursor a la línea de **Impresora estándar** y pulse [INTRO]. Entonces aparece un menú en el que LocoScript da la lista de las impresoras actualmente disponibles. Elija un nombre de la forma habitual: por ejemplo, traslade el cursor a la línea de **DMP** y pulse [+]. Luego pulse [INTRO] para confirmar la selección y retornar al menú de 'Valores'.

Ahora conviene comprobar las características que va a adoptar LocoScript inicialmente para esta nueva impresora y asegurarse de que el tipo de papel, el juego de caracteres y el estilo son efectivamente los que vamos a utilizar con mayor frecuencia.



Elección de los valores iniciales

Para cada impresora podemos especificar qué tipo de papel, juego de caracteres y estilo queremos que LocoScript seleccione automáticamente, y luego guardar esos conjuntos de características en el fichero de valores. Cada vez que en el futuro cambiemos de impresora, LocoScript adoptará esos valores iniciales.

Traslade el cursor del menú a la línea de **Valores iniciales** y pulse **[INTRO]**. LocoScript responde con un menú en el que muestra la situación de las mencionadas características para una de las impresoras. Si, como en este caso, acabamos de elegir la impresora estándar, el menú hará referencia a ella.

Con este menú podemos especificar las características de la impresora estándar o de cualquier otra. (En este último caso, antes hay que llevar el cursor del menú a **Para la impresora**, pulsar **[INTRO]** y elegir en el siguiente menú la impresora cuyos valores iniciales se desee modificar.)

Valores iniciales
◀ Para la impresora DMP
Tipo papel inicial A4
Estilo inicial 10 Standard Juego inicial DMP FX
Opciones de impresora
SALIR

Tipo de papel

Ponga el menú en la línea de **Tipo papel inicial** y pulse **[INTRO]**. LocoScript da entonces la lista de los tipos de papel disponibles. Elija el papel que piense utilizar con mayor frecuencia en esta impresora.

Por ejemplo, lleve el cursor a la línea de **11" Plegado** y pulse **[+]**. (Si el papel es de los que vienen en hojas sueltas, se puede especificar además su orientación: **Prolongado** o **Apaisado**; v. Sesión 20.)

A continuación pulse **[INTRO]** para confirmar y volver al menú anterior.

Juego y estilo de caracteres

Para especificar el juego de caracteres que piense utilizar habitualmente con esta impresora, lleve el cursor a la línea de **Juego inicial** y pulse **[INTRO]**. LocoScript da la lista de los disponibles para la impresora.

Por ejemplo, seleccione el juego **DMP IBM** marcando esta línea con **[+]** y pulse **[INTRO]** para volver al menú de valores iniciales.

Después traslade el cursor a la línea de **Estilo inicial** y pulse **[INTRO]**. Para la DMP en concreto sólo existe un estilo; si la impresora fuera la **D630**, tendríamos dos entre los que elegir. En cualquier caso, confirme su elección pulsando **[INTRO]**.

Juego inicial
DMP FX ✓ DMP IBM
Para la impresora DMP

Sesión 24

Una vez modificadas las características para una impresora podemos, o bien modificar las de otra (usando la opción **Para la impresora**), o bien elegir la opción **SALIR** para volver al menú de 'Valores'.

Finalmente, elija la opción **SALIR** del menú de valores y acepte la opción **Escribir en el disco de la unidad A** en el siguiente recuadro de alerta.

Nota. Si desea conservar las modificaciones introducidas en el conjunto de valores debe grabarlo en el fichero VALORES.EST. De lo contrario, perderá esa información en cuanto apague o reinicialice el ordenador.

En esta sesión vamos a describir un nuevo recurso de LocoScript 2: la posibilidad de elaborar un tipo de tarea y luego usarlo como «plantillas» para todos los demás de su clase. En ese documento básico podremos especificar:

Resumen de la sesión

En esta sesión hemos visto:

- qué hardware y software necesitamos para imprimir documentos en una impresora distinta de la suministrada con el PCW;
- cómo se configura un documento para una impresora, un juego de caracteres y un estilo de caracteres determinados;
- cómo se configura LocoScript para una impresora, un juego de caracteres y un estilo de caracteres determinados;
- por qué es conveniente que tanto la impresora como el propio LocoScript estén configurados para la misma impresora y el mismo juego de caracteres, y por qué debemos asegurarnos de que la impresora tenga instalada la margarita correcta;
- qué ocurre cuando imprimimos un documento con una impresora y un juego de caracteres diferentes de los previstos;
- cómo se informa a LocoScript de las características de una nueva impresora o de una nueva margarita;
- cómo se hace que LocoScript considere cierta impresora como impresora estándar del sistema y que adopte automáticamente para ella un tipo de papel, un juego de caracteres y un estilo de caracteres determinados.

Gracias a este sistema, en cada disco podemos tener hasta ocho plantillas, una en cada grupo. Por ejemplo, en un disco podríamos disponer de plantillas diferentes para cada uno de los siguientes tipos de documentos:

- cartas en papel A4
- cartas en papel A5
- memoranda
- informes
- artículos para revistas
- etiquetas
- agenda personal
- facturas

Utilización de un documento como plantilla para otro

Es esta sesión vamos a describir un nuevo recurso de LocoScript 2: la posibilidad de elaborar un documento básico para cada tipo de tarea y luego usarlo como «plantilla» para todos los demás de su clase. En ese documento básico podremos especificar:

- los formatos de surtido
- las cabeceras y los pies
- el tipo de papel
- la distribución de la página
- la impresora
- algún texto que deba ser común a todos los documentos (por ejemplo, nuestras señas)
- etcétera

Esto representa que, si dedicamos el tiempo necesario a preparar con cuidado la plantilla, todos los documentos basados en ella tendrán el mismo aspecto profesional sin requerir más esfuerzo por nuestra parte.

La plantilla es en realidad un documento más de LocoScript. Tiene la misma estructura y puede ser creado de la misma forma que todos los demás. Puede ser trasladado, copiado y borrado como cualquier otro documento.

Lo único que tiene de especial es el nombre, PLANTILL.EST, gracias al cual LocoScript lo reconoce como plantilla.

El mecanismo consiste en lo siguiente: si un grupo contiene un documento llamado PLANTILL.EST y creamos un documento nuevo en ese grupo, LocoScript hace una copia de PLANTILL.EST, le da el nombre que hemos elegido para el documento nuevo y nos la ofrece para que la editemos.

Gracias a este sistema, en cada disco podemos tener hasta ocho plantillas, una en cada grupo. Por ejemplo, en un disco podríamos disponer de plantillas diferentes para cada uno de los siguientes tipos de documentos:

- cartas en papel A4
- cartas en papel A5
- memoranda
- informes
- artículos para revistas
- etiquetas
- agenda personal
- facturas

Cada documento que creemos tendrá automáticamente todas las características de la plantilla del grupo.

En esta sesión vamos a estudiar que características deberíamos incorporar en dos plantillas para dos clases de documentos bastante frecuentes: cartas en papel A5 y etiquetas de 3 pulgadas. Después veremos en la práctica cómo se pasa de unas notas de diseño a una plantilla real; para ello crearemos en un disco la plantilla para las cartas A5.

Vamos a almacenar esa plantilla en el segundo grupo del 'Disco de documentos'; por lo tanto, si es necesario, cambie el disco que tiene actualmente en la unidad A por el disco de documentos. (Recuerde que después de cambiar de disco siempre hay que pulsar [7].)

Etapa 1: planificación

La planificación es una parte esencial del trabajo con LocoScript; a la larga, siempre produce un ahorro de tiempo y esfuerzo. Esto es particularmente cierto cuando lo que se va a hacer es crear una plantilla de grupo. Un error en la plantilla se reproducirá en todos los documentos generados con ella. En cambio, si la plantilla está bien diseñada, no tendremos que perder tiempo modificando las características básicas de los documentos, sino que podremos concentrar nuestra atención en el texto.

Son muchas las decisiones que hemos de tomar en esta primera fase:

- qué tipo de papel queremos usar;
- qué altura van a tener las zonas de cabecera y pie;
- qué normas queremos aplicar al corte de páginas;
- qué sistema de folios (cabeceras y pies) nos interesa;
- qué formato debemos dar a las cabeceras y los pies;
- si las cabeceras y los pies van a ser iguales en todos los documentos creados con la plantilla;
- qué márgenes y tabuladores queremos que nos ofrezca inicialmente la plantilla;
- qué formatos de surtido vamos a necesitar, y con qué características;
- qué texto se va a repetir en todos los documentos.

Dicho de otra forma, en la elaboración de una plantilla podemos aplicar todos los conocimientos adquiridos a lo largo de este Curso de LocoScript.

Ahora bien, en realidad todos estos factores intervienen en la creación de cualquier otro documento. Como veremos, al crear una plantilla es posible que nos sirva alguna de las características que LocoScript nos ofrece automáticamente (en particular si el papel va a ser de formato A4). Además, es probable que ya tengamos algún documento bastante parecido a la plantilla, y entonces podremos crearla editando una copia del documento.

En cualquier caso, aunque dispongamos de un documento de partida, necesitamos tener una idea clara de qué características debe tener la plantilla, preferiblemente plasmada en un papel para que luego no se nos olvide nada cuando nos pongamos a editar la copia del documento.

Veamos unas notas de diseño típicas:

	Papel A5	Etiquetas
Impresora y margarita para las que deben estar configurados los documentos.	Impresora del PCW, margarita Prestige Pica.	Impresora del PCW, margarita Prestige Pica.
Tipo de papel que vamos a usar.	A5 en hojas sueltas (50 líneas de altura y 35 de anchura).	Continuo de 3" (18 líneas de altura).
Altura de las zonas de cabecera y pie.	Tres líneas cada una. Como no podremos imprimir en las 6 primeras líneas ni en las 3 últimas, nos quedan $50-6-3-3-3=35$ líneas en cada página para el texto del documento.	Ninguna.
Reglas para el corte de páginas.	No cortar párrafos.	Indiferente.
Sistema de folios.	Primera página: cabecera y pie especiales. Restantes páginas: sin folio.	Irrelevante.
Formato para cabeceras y pies.	Márgenes en las posiciones 5 y 53; paso proporcional; interlínea 1; extra en retorno 0; paso de línea 6.	Irrelevante.
Texto de los folios.	Cabecera de la primera página: nombres y señas de la empresa. Pie de la primera página: CIF y datos del registro mercantil.	Irrelevante.
Márgenes y otras características para formato de surtido número 1.	Márgenes en las posiciones 10 y 53; un tabulador sencillo en la posición 15; paso proporcional; interlínea 1; extra en retorno $\frac{1}{2}$; paso de línea 6; justificado.	Márgenes en las posiciones 5 y 50; sin tabuladores; paso proporcional; interlínea 1; extra en retorno 0; paso de línea 6; no justificado.
Márgenes y otras características para formatos de surtido números 2 y 3.	Formato 2: como el 1, pero con un tabulador de alinear a la derecha en 40, paso 10 y extra en retorno 0. Formato 3: como el 1, pero con el tabulador en 20.	Irrelevante.
Texto común para todos los documentos.	'Su ref.:', 'Fecha:' y 'Muy atentamente'.	Ninguno

Etapa 2: creación de la plantilla

Los documentos PLANTILL.EST son documentos de LocoScript corrientes, y por lo tanto pueden ser creados por los mismos procedimientos que cualquier otro:

1. Poner el cursor en el grupo en el que se quiera usar la plantilla y elegir la opción **C=Crear documento** de la pantalla del gestor de discos (v. Sesión 3).
2. Copiar un documento que sea parecido a la plantilla, darle a la copia el nombre PLANTILL.EST y editarla (v. Sesión 7).

Esta segunda posibilidad es la más atractiva, ya que puede ahorrar mucho trabajo, sobre todo si el documento ya está configurado para el tipo de papel deseado y tiene los formatos de surtido y textos de paginación correctos. Aun así, es importante repasar sistemáticamente todas las características para no olvidar ningún detalle, igual que si se estuviera creando un documento completamente nuevo.

Para practicar el proceso completo, y también para convencerle a usted de que no es una tarea tan complicada, optaremos por crear un documento nuevo. Lleve el cursor al **grupo 1** de su disco de documentos y cree un documento con el nombre de PLANTILL.EST.

Puesto que LocoScript no tiene ninguna plantilla que copiar, el documento tendrá inicialmente unas características que están especificadas dentro del propio programa: papel A4, márgenes de una pulgada, ningún tope de tabulación, etc. Lo que hemos de hacer, por consiguiente, es modificar esta configuración para adaptarla al diseño que hemos elaborado.

Etapa 3: comprobación y modificación de la configuración del documento

Empezaremos por revisar y corregir las características de la configuración de la plantilla, esto es,

- impresora y margarita
- tipo de papel
- zonas de cabecera y pie
- sistema de folios
- reglas sobre el corte de páginas
- formatos de surtido
- formato utilizado para los folios
- texto de los folios

El único requisito en cuanto al orden en que debemos ajustar estas características es que se debe elegir el tipo de papel antes de especificar el tamaño de las zonas de cabecera y pie. (Como usted recordará, la longitud de página y las alturas de las bandas que da el menú de 'Disposición de página' son las correspondientes al papel actual; si elegimos primero el tipo de papel, este menú mostrará los valores correctos.) También conviene dejar listo el formato para los folios antes de introducir los textos de paginación.

Vamos a repasar sistemáticamente todas estas características y a darles los valores que necesitamos para las cartas A5. Ésta es la mejor forma de convencerse de que el trabajo que tenemos que hacer para preparar una plantilla no es difícil en absoluto.

Todo lo que vamos a comprobar o modificar en esta etapa pertenece a la configuración del documento. Así pues, pulse **[F1]** para abrir el menú de 'Acciones', deje el cursor sobre la línea de **Configurar documento** y pulse **[INTRO]**. LocoScript muestra la pantalla de paginación y proporciona un conjunto de menús a través de los cuales podemos controlar todas las características de la configuración del documento.

Si está usted leyendo esta sesión como guía para la preparación de sus propias plantillas, ignore los detalles concretos de este proceso y dé a cada característica el valor que realmente le interese. Los valores que mencionamos aquí son los adecuados para la plantilla para cartas A5 que hemos diseñado antes.

1. Impresora y margarita (Sesión 23). Nuestro diseño especifica la impresora del PCW, que posiblemente ya estará seleccionada. Sin embargo, debemos comprobarlo: abra el menú de 'Impresión' y compruebe que está seleccionada el estilo **PrestigePica 10**, el juego **Spanish** y la impresora **PCW9512**. Si todo es correcto, pulse **[CAN]**.

2. Tipo de papel (Sesión 20). Abra el menú de 'Págs', elija la opción **Tipo de papel** y pulse **[INTRO]**. El que necesitamos, **A5**, está entre los disponibles, de modo que podemos seleccionarlo directamente; traslade la marca **♦** a la línea de **A5** y compruebe además que está marcada la opción **Prolongado**. Luego pulse **[INTRO]** para confirmar.

3. Tamaño de las zonas de cabecera y pie (Sesión 18). Abra el menú de 'Págs', elija la opción **Disposición de página** y pulse **[INTRO]**.

Introduzca un **3** en el campo de **Zona de cabecera** y otro **3** en el campo de **Zona de pie**. Compruebe que está marcada la opción de **Zona de pie fija** (para que el pie salga a la misma altura en todas las páginas). Pulse **[INTRO]**.

4. Sistema de folios (Sesión 17). Abra el menú de 'Págs', elija la opción **Opciones de cabecera/pie** y pulse **[INTRO]**.

Marque en la primera sección del nuevo menú la opción **sólo primera página**, de forma que el primer juego de folios (cabecera 1 y folio 1) sea utilizado para la primera página y el otro juego lo sea para las demás. (El segundo juego lo dejaremos sin texto, porque sólo queremos folios en la primera página.) En la segunda sección deben quedar marcadas todas las opciones menos la última (**Ultima con pie**).

Finalmente, en la última sección del menú marque la opción **Usar pie de primera pág.**, de modo que la primera página lleve el pie especial tanto si las cartas constan de una sola página como si constan de varias.

Pulse **[INTRO]**.

5. Reglas sobre el corte de páginas (Sesión 18). Abra el menú de 'Págs', elija la opción **Control corte páginas** y pulse **[INTRO]**. Marque la opción **No cortar párrafos** y pulse **[INTRO]**.

6. Formatos de surtido (Sesión 18). Abra el menú de 'Formato' (**[F2]**), elija la opción **Mod. formatos surtido** y pulse **[INTRO]**. Los formatos que debemos modificar son:

—Formato 1, que usaremos para la mayor parte del texto.

—Formato 2, que usaremos para el nombre y las señas del destinatario.

—Formato 3, que usaremos para la despedida de la carta.

Para modificar cada uno de estos formatos, selecciónelo en el menú y pulse **[INTRO]**; al hacerlo, LocoScript activa el editor de formatos.

Los tres formatos deben tener algunas características comunes: justificación; márgenes en las posiciones 10 y 53; interlínea 1; paso de línea 6; cero sin barra. Compruebe y/o modifique todos estos valores. (La forma de hacerlo está explicada en la Sesión 12.) Las características específicas de cada formato son:

—Formato 1: un tabulador sencillo en la posición 15, paso Pr, extra en retorno $\frac{1}{2}$, nombre **Básico**.

—Formato 2: un tabulador sencillo en la posición 15, un tabulador de alinear a la derecha en la posición 40, paso 10, extra en retorno 0, nombre **Señas**.

—Formato 3: un tabulador sencillo en la posición 20, paso Pr, extra en retorno $\frac{1}{2}$, nombre **Despedida**.

Cuando termine de revisar un formato, pulse **[SAL]** y seleccione el siguiente. Cuando los haya ajustado todos, pulse **[SAL]** e **[INTRO]**.

7. Formato para el texto de los folios (Sesión 17). Abra el menú de 'Formato', elija la opción **Modificar formato** y pulse **[INTRO]**. LocoScript activa el editor de formatos para el formato actual, que es el número 0 (o sea, el utilizado para los textos de paginación).

Utilice el menú de 'Márgenes' para colocar los márgenes en las posiciones 5 y 53. Borre los topes de tabulación que pudiera haber (opción **Borrarlos todos** del menú de 'Tabuladores'). Abra el menú de 'Tamaño' y seleccione paso Pr, interlínea 1, extra en retorno 0 y paso de línea 6. Después utilice el menú de 'Nombre' para especificar el nombre **Paginación**. Finalmente, abra el menú de 'Opciones' para desactivar la opción de **Justificar** y elegir como carácter cero el 0 (sin barra).

8. Textos para cabeceras y pies (Sesión 17). Introduzca en las diversas secciones de la pantalla de paginación los textos de los folios. Para nuestro ejemplo, introduzca en la primera (cabecera 1) el nombre y las señas de la empresa; en la segunda (pie 1), otros datos de identificación de la empresa. Deje las otras dos vacías.

► Con esto han quedado ajustados todos los aspectos de la configuración del documento. Pulse **[SAL]** e **[INTRO]** para volver al editor de texto.

Etapa 4: texto común

Lo único que nos falta para terminar de preparar la plantilla es introducir el texto que queremos que aparezca automáticamente en todos los documentos que creemos con ella. Según las notas de diseño, se trata de 'Su ref.:', 'Fecha:' y 'Muy atentamente'.

- Pulse **[F2] [INTRO]** para introducir una copia del formato de surtido 2 (**Señas**). Pulse **[↵]**. Éste es el sitio donde escribiremos las señas del destinatario en cada carta.
- Pulse **[↵]** para dejar una línea en blanco.
- Pulse **[TAB]**, escriba **Su ref.:**→ y pulse **[↵]**.
- Pulse **[TAB]**, escriba **Fecha:**→ y pulse **[↵]**. Pulse otra vez **[↵]** para dejar una línea en blanco.
- Pulse **[F1] [INTRO]** para introducir una copia del formato de surtido 1 (**Básico**), que es el que usaremos para el texto de la carta. Pulse **[↵]** un par de veces.
- Pulse **[F3] [INTRO]** para introducir una copia del formato de surtido 3 (**Despedida**).
- Pulse **[↵]**, escriba **↵Muy atentamente**, y pulse **[↵]** unas cuantas veces.

Nota. Si lo desea, puede observar la estructura del documento SESION.24 (grupo EJEMPLOS del disco de arranque), que ha sido creado con una plantilla como la descrita.

Etapa 5: grabación de la plantilla

Para concluir el proceso tenemos que grabar esta plantilla en el disco. Hágalo de la misma forma que con cualquier otro documento.

► Este mismo procedimiento es el que se debe seguir para crear las demás plantillas del disco (una para cada grupo). Piense qué clase de documentos quiere guardar en cada grupo y construya las plantillas adecuadas.

Utilización de las plantillas

La presencia de un documento PLANTILL.EST implica que LocoScript usará esa plantilla cada vez que creemos un documento nuevo en el grupo.

Perfectamente podemos tener una plantilla diferente en cada grupo de cada disquete. Sin embargo, lo más probable es que sólo necesitemos unas cuantas plantillas para todos los disquetes. ¿Cómo podemos organizar entonces el sistema de plantillas?

La solución está en copiar en los grupos de la unidad M todas las plantillas que vayamos a usar. En efecto, si creamos un documento en un grupo de un disquete en el que no hay ninguna plantilla, LocoScript la busca en el grupo correspondiente de la unidad M. Supongamos, por ejemplo, que tomamos la decisión de guardar las cartas A4 en el primer grupo

de cada disco (grupo 0), las cartas A5 en el grupo 1 y los memoranda en el grupo 2. No tenemos que copiar las tres plantillas en todos los disquetes, pues basta con que las tengamos en los grupos correctos en la unidad M.

Para facilitar aun más las cosas, LocoScript copia automáticamente en la unidad M todas las plantillas que encuentra en el disco de arranque. Por consiguiente, todo lo que tenemos que hacer es poner las plantillas correctas en los diversos grupos del disco de arranque.

Plantillas de ejemplo del disco de LocoScript

Dado que la utilización de las plantillas es una faceta importante del trabajo con LocoScript, el disco de arranque contiene un juego de plantillas de ejemplo. Usted puede usarlas tal como están para crear documentos, pero quizá prefiera modificarlas o sustituirlas por otras más adecuadas a sus propias necesidades.

Este trabajo de adaptación es muy sencillo, sobre todo si nos limitamos a cambiar sólo algunos detalles.

Las dos plantillas que contienen códigos de LocoMail (las de los grupos FACTURAS y CORRREO) son fácilmente modificables en las zonas externas a los códigos. Sin embargo, para cambiar sustancialmente la forma de las órdenes de LocoMail es probable que no le baste con la información que hemos suministrado en las Sesiones 21 y 22 y que necesite consultar el 'Manual de referencia de LocoScript 2' o algún otro libro sobre aplicaciones de LocoScript.

Grupo 2, Cartas

La única diferencia entre los documentos creados con esta plantilla y los creados sin ninguna es la presencia de algunos tabuladores en los formatos de surtido **Paginación** y **Básico**. Usted puede modificar esta plantilla, por ejemplo, para definir un tipo de papel no estándar, o para cambiar los márgenes o alguna otra característica de los formatos de surtido. Recuerde que el formato de surtido número 1 (**Básico**) es el que controla el texto mientras no se especifique otro.

Grupo 3, Manuscritos

Ésta es una plantilla muy útil para quienes escriban artículos, libros, tesis, etc. Gran parte de su «magia» está en los textos de paginación (si quiere verlos, pulse **F1** en el editor de texto y elija la opción **Configurar documento**). Esta plantilla produce documentos muy bien presentados, con texto justificado, doble interlínea, números de página a izquierda y derecha, etc.

Grupo 4, Memoranda

Es la plantilla para cartas ampliada con un texto estándar, que usted puede modificar fácilmente. Un memorandum es más informal que una carta, pero tiene la ventaja de que permite escribir escuetamente el asunto central, ahorrando la introducción y la despedida que serían necesarias en una carta.

Puede ser útil preparar diferentes versiones de esta plantilla, una para cada modelo de carta estándar que más frecuentemente se utilice en una empresa.

Grupo 5, Etiquetas

En la Sesión 22 hemos visto cómo podemos manejar listas de nombres y direcciones mediante unas sencillas órdenes de LocoMail. Esta plantilla ilustra una forma menos sofisticada de crear listas de señas para imprimirlas en etiquetas montadas en papel continuo. La plantilla utiliza el tipo de papel 2" **Etiquetas** y la altura de página correspondiente (sólo 12 líneas). Al imprimir las listas creadas con esta plantilla (con la opción **I=Imprimir docum normal**), LocoScript coloca cada página en una etiqueta. Estas listas pueden ser editadas con los recursos normales de LocoScript (por ejemplo, se puede buscar un nombre pulsando **BUSC**), e incluso se las puede usar como fichero de datos para «rellenar» un documento maestro de LocoMail.

Grupo 6, Facturas

Ésta es la plantilla más compleja de todas; basta por sí misma para demostrar que las aplicaciones del PCW no se limitan al proceso de textos, sino que abarcan la gestión completa de una empresa.

La plantilla es en realidad un documento maestro de LocoMail. Para generar las facturas se rellena la plantilla por el teclado. LocoMail realiza todas las operaciones necesarias para calcular descuentos, impuestos, etc.

Esta plantilla seguramente requerirá bastantes modificaciones, sobre todo en los textos. Por ejemplo, se puede cambiar el porcentaje de IVA, o poner **N.º de cliente** en vez de **N.º de pedido**.

Para controlar las diversas partes de la factura se utiliza varios formatos distintos; en algunos de ellos se ha recurrido a tabuladores decimales y de centrar. Parte de este control está incluido en el programa **lnfact**, que se encuentra al principio de la plantilla.

La edición de la plantilla se debe realizar con los códigos visibles. En cambio, para rellenarla es mejor trabajar con los códigos ocultos.

Grupo 7, Correo automático

Esta plantilla ha sido diseñada para mezclarla desde LocoMail con un fichero de nombres, direcciones y otros datos (tal como EJEMPLO.DAT).

Es un ejemplo de cómo se puede realizar grandes campañas de correo automático reduciendo al mínimo la intervención del operador.

La plantilla está configurada para papel continuo (posiblemente impreso con el membrete de la empresa). Se la debe usar con LocoMail en modo de mezcla automática.

Contiene las órdenes de LocoMail necesarias para captar por el teclado la fecha y para leer en un fichero de disco todos los demás datos. El diseño de estas cartas puede ser bastante difícil, sobre todo si la estructura del fichero de datos ya está decidida de antemano. Problemas típicos son los que plantea la separación del nombre y los apellidos, la distinción entre **Sr.**, **Sra.** y **Srta.**, etc.

A partir de esta plantilla se puede obtener otros documentos maestros similares creando un documento nuevo en el mismo grupo y editándolo. El texto corriente puede ser modificado con toda libertad. En cuanto a las órdenes de LocoMail, se las puede borrar o trasladar a otro sitio, a condición de que se borre o traslade la orden entera, incluido el código (+Mail) inicial y el (-Mail) final (por eso conviene que los códigos estén visibles mientras se edita el documento).

El conjunto de cuatro bloques que inserta las señas de la sucursal forma una estructura similar a las IF/THEN/ELSE de BASIC. (El signo # se lee 'if'.) Usted puede fácilmente cambiar los textos de los bloques, e incluso aumentar el número de opciones repitiendo un bloque las veces necesarias. Si no consigue los resultados apetecidos estudiando e imitando las órdenes de este ejemplo, puede pedir ayuda a alguien que tenga experiencia en el uso de LocoMail, o bien consultar los libros de referencia antes mencionados.

Por último, esta plantilla y los documentos creados con ella pueden ser utilizados también en modo de relleno.

Esperamos que las técnicas ilustradas en estos ejemplos le sean útiles y le animen a experimentar por su cuenta para sacar el mayor provecho posible de LocoScript. Si alguna de estas plantillas no le sirve, bórrala de su disco de arranque (en caso de que más adelante la necesite, siempre podrá volver a copiarla desde el disco original de LocoScript). También puede cambiar el nombre del grupo para darle otro más adecuado a sus propias necesidades.

Recuerde que no hace falta guardar las plantillas en los discos de documentos, sino sólo en el disco de arranque (a no ser que utilice más de ocho plantillas diferentes). Si precisa una plantilla especial para un trabajo concreto, puede incluirla en el disco y grupo en que vaya a crear los documentos.

Epílogo

Resumen de la sesión | trabajo con

En esta sesión hemos visto cómo busca LocoScript en los discos un documento especial y lo usa como plantilla para otro, y que para servirnos de este mecanismo debemos:

- elaborar esos documentos especiales, cada uno de los cuales hará de plantilla para otros documentos de la misma clase;
- almacenar los documentos especiales en los discos y grupos adecuados, de forma que LocoScript sepa elegir el correcto en cada caso.

En el Curso que acaba de terminar hemos descrito todas las funciones de LocoScript 2. Si lo ha seguido usted atentamente, ya sabe manejar LocoScript razonablemente bien, aunque quizá no con total soltura, ya que esto es algo que sólo se consigue con la práctica.

Sin embargo, antes de ponerse a escribir sus propias cartas, artículos, facturas, etc., conviene que lea las sugerencias que vamos a darle a continuación, pues le ayudarán a ser más eficaz en su trabajo y a dar a sus documentos el último toque de profesionalidad.

Organización del trabajo

Una condición fundamental para que el procesador de texto sea verdaderamente útil es tener un sistema de trabajo bien definido y organizarse en consecuencia. Decida cuáles son las tareas en las que quiere emplear LocoScript, qué impresoras y tipos de papel va a usar, cuántos discos necesitará, etc. Prepárelo todo antes de empezar y se evitará interrupciones y pérdidas de tiempo muy enojosas.

Por lo tanto:

- Decida qué impresora va a utilizar para la mayor parte de sus documentos (si no para todos) y compruebe que tiene el cable, el interfaz y los ficheros de impresora requeridos (v. Sesión 23).
- Compruebe que tiene una copia de los ficheros de impresora en el primer grupo (grupo 0 o grupo SISTEMA) del disco de arranque.
- Asegúrese de que todos los tipos de papel que va a usar y todas las margaritas están especificados en el fichero de valores (VALORES.EST) del disco de arranque (v. Sesiones 20 y 23).
- Piense cómo va a organizar sus discos. Puede dedicar uno a cartas, otro a facturas, etc., o quizá usar uno solo para cada cierto período de tiempo y mezclar en él documentos de todas las clases.
- Piense cómo puede aprovechar el sistema de grupos y plantillas de LocoScript. Podría adoptar la norma de usar siempre el mismo grupo (por ejemplo el 2) para todos los documentos de la misma clase (por ejemplo, cartas en papel A4). Si elige este método, no necesita tener las plantillas en todos los disquetes, sino sólo en el grupo correcto en el disco de arranque, ya que LocoScript las copiará automáticamente en la unidad M.

Epílogo

Optimización del trabajo con LocoScript

En el Curso que acaba de terminar hemos descrito todas las funciones de LocoScript 2. Si lo ha seguido usted atentamente, ya sabe manejar LocoScript razonablemente bien, aunque quizá no con total soltura, ya que esto es algo que sólo se consigue con la práctica.

Sin embargo, antes de ponerse a escribir sus propias cartas, artículos, facturas, etc., conviene que lea las sugerencias que vamos a darle a continuación, pues le ayudarán a ser más eficaz en su trabajo y a dar a sus documentos el último toque de profesionalidad.

Organización del trabajo

Una condición fundamental para que el procesador de texto sea verdaderamente útil es tener un sistema de trabajo bien definido y organizarse en consecuencia. Decida cuáles son las tareas en las que quiere emplear LocoScript, qué impresoras y tipos de papel va a usar, cuántos discos necesitará, etc. Prepárelo todo antes de empezar y se evitará interrupciones y pérdidas de tiempo muy enojosas.

Por lo tanto:

- Decida qué impresora va a utilizar para la mayor parte de sus documentos (si no para todos) y compruebe que tiene el cable, el interfaz y los ficheros de impresora requeridos (v. Sesión 23).
- Compruebe que tiene una copia de los ficheros de impresora en el primer grupo (grupo 0 o grupo SISTEMA) del disco de arranque.
- Asegúrese de que todos los tipos de papel que va a usar y todas las margaritas están especificados en el fichero de valores (VALORES.EST) del disco de arranque (v. Sesiones 20 y 23).
- Piense cómo va a organizar sus discos. Puede dedicar uno a cartas, otro a facturas, etc., o quizá usar uno solo para cada cierto periodo de tiempo y mezclar en él documentos de todas las clases.
- Piense cómo puede aprovechar el sistema de grupos y plantillas de LocoScript. Podría adoptar la norma de usar siempre el mismo grupo (por ejemplo el 2) para todos los documentos de la misma clase (por ejemplo, cartas en papel A4). Si elige este método, no necesita tener las plantillas en todos los disquetes, sino sólo en el grupo correcto en el disco de arranque, ya que LocoScript las copiará automáticamente en la unidad M.

- Elabore todas las plantillas que vaya a necesitar, una por cada clase de documento, y almacénelas en el grupo adecuado, bien en el disco de arranque, bien en los discos de documentos. (V. Sesión 24.)
- Elabore los ficheros de frases estándar que piense utilizar (v. Sesión 15).
- En resumen, téngalo todo preparado y en el disco correcto.

Nota. Por importantes que sean estos preparativos, no se sienta decepcionado si olvida algún detalle al primer intento, porque todo tiene remedio. En cualquier momento puede trasladar ficheros de un disco a otro, editar plantillas, definir nuevos tipos de papel, etc., y seguramente lo hará a medida que vaya adquiriendo experiencia o cambiando sus hábitos de trabajo. No obstante, procure esmerarse en esta fase de preparación; cuanto antes consiga estructurar su sistema, menos documentos y discos tendrá que corregir o reorganizar.

Selección de las herramientas de LocoScript

A lo largo de esta parte del manual hemos ido describiendo paso a paso los recursos que LocoScript nos proporciona para crear y perfeccionar los documentos. Cada vez que terminábamos una sesión habíamos añadido unas cuantas herramientas a nuestro arsenal. Sin embargo, es posible que usted esté algo desorientado y no sepa muy bien cuáles puede o debe aplicar en su trabajo diario.

No deje que eso le haga perder el sueño. Como hemos visto, uno de los aspectos más agradables de LocoScript es que él solo nos proporciona resultados finales muy bien presentados, aunque no hagamos intervenir todos los numerosos recursos del programa.

En gran medida, los conocimientos teóricos sólo se consolidan con la práctica, haciendo pruebas y observando qué innovaciones producen realmente mejoras y cuáles conducen a resultados menos estéticos o entorpecen el trabajo.

Por si le sirve de ayuda, vamos a dar una lista de documentos típicos y a detallar qué herramientas de LocoScript se puede usar para crearlos y procesarlos.

Cartas comerciales

- **Membrete impreso por LocoScript:** introduzca el nombre y las señas como texto para la cabecera de la primera página, o bien como texto estándar en la plantilla. Puede usar diferentes pasos de caracteres y estilos de letra, y también controlar la posición del texto con (**LInCentr**) y (**LInDer**).
- Para que la carta empiece por debajo del membrete en el papel timbrado: haga la altura de la zona de cabecera suficientemente grande.
- **Datos fiscales, nombres de bancos, etc. al fondo de la hoja:** especifíquelos como texto para el pie de la primera página.
- **Texto de continuación para el principio de la segunda página y siguientes:** especifíquelo como texto de cabecera para todas las páginas menos la primera.

- Colocación del nombre y las señas del destinatario para usar sobres de ventanilla: marque una posición inicial en la plantilla.
- Posiciones estándar para la fecha y números de referencia: márkuelas en la plantilla.
- Tipos de letra para el nombre y las señas del destinatario: utilice los pasos de caracteres y las opciones de estilo de LocoScript.
- Nombres más frecuentes en las listas de 'Copia para...': utilice el sistema de frases de LocoScript.
- Copias de las cartas: especifique el número de ejemplares al imprimir.
- Ortografía: utilice LocoSpell.
- Versiones personalizadas de una misma carta para varios destinatarios: utilice LocoMail, o bien edite la versión original.

Memoranda

- Para escribir la palabra 'MEMORANDUM' centrada al principio de la página, en negra y con caracteres anchos: especifique paso 10 de doble anchura, utilice (+NEgra) y (LInCentr).
- Posiciones estándar para 'Fecha:', 'De:', 'Para:', etc.: incluya estas palabras en la plantilla, o defina una frase con ellas (precedidas de 'MEMORANDUM').
- Raya horizontal: inclúyala en la plantilla insertando los códigos (+subRT), (LInDer) y (-subRT) y terminando con +; también puede asignarla a una frase.
- Nombres más frecuentes en las listas de 'Copia para...': utilice el sistema de frases de LocoScript.
- Copias múltiples: especifique el número de ejemplares al imprimir.
- Tipo de papel particular: defínalo en el conjunto de valores de LocoScript y especifíquelo en la plantilla de los memoranda.

Informes y artículos para revistas

- Grandes cambios: utilice las técnicas de edición de bloques de LocoScript.
- Inserción de texto de otros documentos: a través de bloques o insertando documentos completos (incluso ficheros ASCII generados por otros procesadores de texto).
- Texto a 'doble espacio': especifique interlínea 2.
- Impresión de borradores en papel barato: configure el documento para el papel que usará en la versión final, y la impresora para el barato.
- Últimas correcciones: imprima sólo las páginas afectadas.
- Movimientos rápidos por el documento: utilice la función **Buscar página** o inserte marcadores de «unidad» en lugares estratégicos.

- Numeración de páginas: prepare un texto para la cabecera o el pie e incluya el código (NúmPág).
- Ortografía: utilice LocoSpell.
- Recuento del número de palabras: también con LocoSpell.

Informes técnicos

- Composición de tablas: defina un formato con los topes de tabulación adecuados.
- Rayas horizontales en las tablas: empiece cada raya con los códigos (+subRT), (LfnDer) y termínela con (-subRT) y ↵; también puede asignarla a una frase.
- Rayas verticales en las tablas: utilice la barra vertical |.
- Para impedir que las tablas queden partidas por un final de página: inserte códigos de agrupar en la primera y en la última líneas de cada tabla.
- Inserción de texto de otros documentos: a través de bloques o insertando documentos completos (incluso ficheros ASCII generados por otros procesadores de texto).
- Numeración de páginas con el estilo 'Página n de m': prepare un texto de cabecera o de pie que incluya el código (NúmPág) para n y el código (NúmFin) para m.
- Preparación de fórmulas matemáticas y químicas: utilice los signos disponibles en el juego de caracteres, además de los códigos de subíndices y superíndices.
- Fracciones: utilice superíndices para el numerador y subíndices para el denominador.

Libros

- Título del capítulo (posiblemente abreviado) al principio de todas las páginas excepto la primera: dedique un documento a cada capítulo; incluya el título en el texto de cabecera y desactive la opción **Primera con cabecera**.
- Números de las páginas pares a la izquierda y de las impares a la derecha: utilice un juego de folios para las pares y otro para las impares; ponga en cada uno el código (NúmPág) en el sitio correcto.
- Grandes cambios: utilice las técnicas de edición de bloques de LocoScript para trasladar texto, ya dentro del documento o de un capítulo a otro.
- Para reservar espacio para una ilustración al principio de una página: inserte un código de fin de página en el sitio correcto (con ALT+↵) y luego introduzca las líneas en blanco requeridas (con ↵).
- Tipo de papel particular: defínalo en el conjunto de valores de LocoScript y especifíquelo en la plantilla de los capítulos.
- Para uniformar la disposición de página de todos los capítulos: especifíquela en la plantilla.
- Para uniformar el estilo de los títulos, subtítulos, notas, etc.: prepare varios formatos de surtido en la plantilla.

Apéndice

- Numeración correlativa de todos los capítulos del libro: utilice el sistema de 'Numerar primeras páginas'.
- Ortografía: utilice LocoSpell.

Facturas

- Para generarlas todas con el mismo estilo: elabore una plantilla de grupo, o bien un documento maestro que luego pueda rellenar con LocoMail.
- Formas especiales de colocar el texto en las diversas partes de la factura: prepare varios formatos de surtido en la plantilla, o incluya los códigos necesarios en el documento maestro de LocoMail.
- Textos que aparezcan con frecuencia: asígneles a una o varias frases de LocoScript; si no hay muchos artículos distintos, almacene en frases los precios unitarios.
- Copias: especifique el número de ejemplares al imprimir.
- Cálculos aritméticos: utilice los recursos aritméticos de LocoMail (descritos en el 'Manual de referencia de LocoScript 2').

Administración de asociaciones

Reuniones:

- Para elaborar el orden del día: edite el documento que contiene el de la reunión anterior; utilice la función de búsqueda y sustitución para cambiar la fecha sistemáticamente.
- Almacene en frases los temas frecuentes; por ejemplo, 'Estudio del presupuesto', 'Ruegos y preguntas', etc.
- Establezca unos estilos estándar para los puntos del orden del día y su desarrollo; por ejemplo, defina un formato de surtido para el enunciado, otro para las preguntas, otro para las respuestas, etc.
- Para escribir más rápidamente los nombres y los cargos de los miembros de la junta directiva, almacénelos en frases.
- Copias múltiples de las actas: especifique el número de ejemplares al imprimir.
- Etiquetas para enviar correspondencia a los miembros de la asociación: cree un documento configurado para etiquetas en papel continuo, o prepare un documento maestro para LocoMail.

Circulares:

- Generación de copias personalizadas para todos los miembros de la asociación: prepare un documento en el que la cabecera sea el nombre y las señas de la asociación y en el que el pie sea el texto de la circular. Escriba en el 'cuerpo del texto' el nombre y las señas de un miembro (uno en cada cada página). Preferiblemente, prepare un documento maestro para LocoMail y utilícelo en modo de mezcla automática para que lea los datos de los miembros en un fichero de disco.

Boletines:

- Utilice los recursos de control de estilo de LocoScript para crear boletines de aspecto profesional.
- Resalte los títulos o las frases importantes utilizando pasos de caracteres o estilos de letra diferentes.
- Sistematice los estilos de los títulos, subtítulos, etc. especificándolos en formatos de surtido o almacenando los códigos de control en frases.
- Rayas horizontales: empiece cada raya con los códigos (+subRT), (LfnDer) y termínela con (-subRT) y con ¶; también puede asignarla a una frase.

Administración de asociaciones

- Preparación de fórmulas matemáticas y químicas, casillas de subíndices y superíndices.
- Copias múltiples de las actas: especifique el número de ejemplares a imprimir.
- Etiquetas para enviar correspondencia a los miembros de la asociación: cree un documento configurado para etiquetas en papel continuo, o prepare un documento maestro para LocoMail.
- Generación de copias personalizadas para todos los miembros de la asociación: prepare un documento en el que la cabecera sea el nombre y las actas de la asociación y en el que el pie sea el texto de la carta. Escriba en el cuerpo del texto el nombre y la dirección de un miembro (uno en cada página). Finalmente, prepare un documento maestro para LocoMail y utilícelo en modo de mezcla automática para que los datos de los miembros en un fichero de disco.
- Para elaborar el orden del día: edite el documento que contiene el de la reunión anterior; utilice la función de búsqueda y sustitución para cambiar la fecha sistemáticamente.
- Almacene en frases los temas frecuentes; por ejemplo, 'Estado del presupuesto', 'Gastos y preguntas', etc.
- Para elaborar el orden del día: edite el documento que contiene el de la reunión anterior; utilice la función de búsqueda y sustitución para cambiar la fecha sistemáticamente.
- Copias múltiples de las actas: especifique el número de ejemplares a imprimir.
- Etiquetas para enviar correspondencia a los miembros de la asociación: cree un documento configurado para etiquetas en papel continuo, o prepare un documento maestro para LocoMail.
- Generación de copias personalizadas para todos los miembros de la asociación: prepare un documento en el que la cabecera sea el nombre y las actas de la asociación y en el que el pie sea el texto de la carta. Escriba en el cuerpo del texto el nombre y la dirección de un miembro (uno en cada página). Finalmente, prepare un documento maestro para LocoMail y utilícelo en modo de mezcla automática para que los datos de los miembros en un fichero de disco.

Apéndice I

Apéndices

Conversión a LocoScript 2

Si es usted usuario de la versión anterior de LocoScript (LocoScript '1'), le será muy fácil adaptarse a LocoScript 2, ya que muchas secuencias de pulsaciones y numerosas opciones de menú son iguales en ambas versiones.

Sin embargo, hay algunos aspectos de LocoScript 2 que tiene usted que aprender: por una parte, naturalmente, las funciones de LocoScript 2 que no estaban disponibles en LocoScript '1'; por otra, ciertas modificaciones que han sido introducidas para facilitar la utilización de los recursos más complejos.

En este apéndice daremos un esbozo de las diferencias que hay entre LocoScript '1' y LocoScript 2 e indicaremos a qué sesiones del Curso de LocoScript debe usted prestar especial atención. También explicaremos qué hay que hacer para que un documento de LocoScript '1' pueda ser procesado por LocoScript 2.

Por supuesto, todos estos cambios e innovaciones obligan a volver a aprender ciertos aspectos de LocoScript; en particular, los nombres de los menús y de las opciones, así como algunas secuencias de pulsaciones a las que usted ya estará acostumbrado. Por ejemplo, en LocoScript 2 la tecla que se pulsa después de cambiar el disco es **[F7]**.

Cambios globales

En esencia, LocoScript 2 es LocoScript '1' con:

- recursos adicionales (en particular, la posibilidad de utilizar diferentes impresoras y un juego de caracteres mucho más amplio);
- diferentes menús y opciones de menú.

Muchos de los cambios han sido introducidos en las áreas que los usuarios consideraban más difíciles, sobre todo en la impresión con diferentes tamaños de papel, en el manejo de los formatos y en la modificación de la 'cabecera del documento'. Así, los formatos de LocoScript 2 tienen nombres, por los que podemos identificarlos más fácilmente. El concepto de *cabecera del documento* ha sido sustituido por el de *configuración del documento*; las operaciones necesarias para configurar un documento son ahora más fáciles de entender.

LocoScript 2 tiene un sistema de *tipos de papel*, cada uno de los cuales se identifica por un nombre. De esta forma, ya no hace falta recordar, por ejemplo, que el papel continuo de 11 pulgadas tiene una longitud de página de 66 líneas y que hay que dejar 5 líneas al final de cada hoja; LocoScript 2 sabe cuáles son las características del papel en cuanto le decimos que queremos usar el tipo "11" Plegado.

Apéndice I

Conversión a LocoScript 2

Si es usted usuario de la versión anterior de LocoScript (LocoScript '1'), le será muy fácil adaptarse a LocoScript 2, ya que muchas secuencias de pulsaciones y numerosas opciones de menú son iguales en ambas versiones.

Sin embargo, hay algunos aspectos de LocoScript 2 que tiene usted que aprender: por una parte, naturalmente, las funciones de LocoScript 2 que no estaban disponibles en LocoScript '1'; por otra, ciertas modificaciones que han sido introducidas para facilitar la utilización de los recursos más complejos.

En este apéndice daremos un esbozo de las diferencias que hay entre LocoScript '1' y LocoScript 2 e indicaremos a qué sesiones del Curso de LocoScript debe usted prestar especial atención. También explicaremos qué hay que hacer para que un documento de LocoScript '1' pueda ser procesado por LocoScript 2.

Por supuesto, todos estos cambios e innovaciones obligan a volver a aprender ciertos aspectos de LocoScript; en particular, los nombres de los menús y de las opciones, así como algunas secuencias de pulsaciones a las que usted ya estará acostumbrado. Por ejemplo, en LocoScript 2 la tecla que se pulsa después de cambiar el disco es **[F7]**.

Cambios globales

En esencia, LocoScript 2 es LocoScript '1' con:

- recursos adicionales (en particular, la posibilidad de utilizar diferentes impresoras y un juego de caracteres mucho más amplio);
- diferentes menús y opciones de menú.

Muchos de los cambios han sido introducidos en las áreas que los usuarios consideraban más difíciles, sobre todo en la impresión con diferentes tamaños de papel, en el manejo de los formatos y en la modificación de la 'cabecera del documento'. Así, los formatos de LocoScript 2 tienen nombres, por los que podemos identificarlos más fácilmente. El concepto de *cabecera del documento* ha sido sustituido por el de *configuración del documento*; las operaciones necesarias para configurar un documento son ahora más fáciles de entender.

LocoScript 2 tiene un sistema de *tipos de papel*, cada uno de los cuales se identifica por un nombre. De esta forma, ya no hace falta recordar, por ejemplo, que el papel continuo de 11 pulgadas tiene una longitud de página de 66 líneas y que hay que dejar 5 libras al final de cada hoja; LocoScript 2 sabe cuáles son las características del papel en cuanto le decimos que queremos usar el tipo **11" Plegado**.

Por otra parte, ya no es necesario configurar la impresora para el mismo tipo de papel que el documento. Antes de empezar a imprimir, LocoScript 2 observa para qué papel está configurado el documento y pregunta si queremos que adapte la impresora a ese mismo tipo. Si respondemos afirmativamente, LocoScript realiza la adaptación por nosotros.

Otra diferencia importante es que en LocoScript 2 ya no hay que recordar las sutilezas del funcionamiento de algunos menús de LocoScript '1'. Ahora sólo hay tres tipos de menús:

- Los *menús de órdenes*, que son una lista de las acciones que pueden ser emprendidas desde el menú. La acción que va a ser ejecutada cuando pulsemos **INTRO** es la que está señalada por una flecha ► (o por un rombo ◆, lo que indica que LocoScript volverá al mismo menú cuando termine de ejecutar la orden). Para llevar la flecha a la línea deseada se pulsa las teclas **↓** y **↑**, o bien se escribe las letras que en las opciones figuran en mayúsculas (igual que en LocoScript '1').
- Los *menús de situación*, que dan una lista de funciones o características, cada una de las cuales puede estar activada o desactivada. Las activadas están marcadas con un ◆. Para activar una opción se lleva el cursor del menú a la línea correspondiente y se pulsa **+** o la barra espaciadora; para desactivarla se pulsa **-** o la barra espaciadora (igual que en LocoScript '1'). Cuando activamos una opción, LocoScript desactiva todas las que sean incompatibles con ella.
- Los *menús de selección*, que resumen la información relativa a la operación que LocoScript está a punto de iniciar; en particular, los datos del documento que hemos seleccionado. Estos menús funcionan igual que en LocoScript '1'; para cambiar cualquier dato se lleva el cursor del menú a la línea deseada y se edita su contenido, o bien se pulsa **□** para borrarlo.

Algunos menús son mixtos. Por ejemplo, los hay que contienen una 'sección de selección' con los datos de un documento, una 'sección de situación' en la que podemos activar alguna opción, y una 'sección de órdenes' en la que podemos elegir cuál queremos que LocoScript ejecute cuando pulsemos **INTRO**.

Otro cambio importante es que LocoScript 2 puede manejar documentos grandes con mayor soltura que LocoScript '1'. Para ir de un lugar a otro del documento ya no tenemos que verlo «rodar» por la pantalla; LocoScript 2 salta directamente al sitio deseado. De hecho, todos los movimientos son mucho más rápidos.

Algunos cambios son menos evidentes. Por ejemplo, las diferencias entre los dos juegos de caracteres implican que los nombres de los documentos ya no pueden contener caracteres tales como '~' y '†'. En cambio, sí pueden contener ½ § y ●. LocoScript 2 convertirá automáticamente los nombres de los documentos (y otros ficheros) en los que intervengan estos caracteres.

Algunas de estas modificaciones responden a razones técnicas. Muchas otras, en cambio, han sido introducidas para mejorar el programa. Por ejemplo, LocoScript 2 nos ofrece inmediatamente una línea en blanco en cuanto empezamos a insertar texto al principio de una línea.

Partes del Curso de LocoScript que se debe estudiar

Hay aspectos de LocoScript 2 que, o son totalmente nuevos, o funcionan de forma radicalmente distinta de como lo hacían en LocoScript '1'. A continuación vamos a dar un resumen de los cambios introducidos; para manejar correctamente estos recursos de LocoScript 2 será necesario estudiar detenidamente las Sesiones indicadas en cada caso.

Formateado y copia de discos (Sesión 7)

Estas dos operaciones se realizan ahora desde el propio LocoScript 2. Con LocoScript '1' había que cargar CP/M, ejecutar el programa DISCKIT y volver a cargar LocoScript. Este método es mucho más cómodo y seguramente dará lugar a menos errores.

Formatos (Sesiones 12 y 18)

Los formatos siguen controlando el aspecto y la colocación del texto, pero funcionan de otra forma.

En LocoScript '1' toda la información acerca de los formatos estaba almacenada en la cabecera del documento. En el caso de LocoScript 2, la información está en el propio código de formato. Lo que sí se guarda en la configuración del documento es un conjunto de *formatos de surtido*, que son una especie de patrones a partir de los cuales podemos crear nuevos formatos e insertarlos en el texto. Cada formato de surtido tiene un nombre y un número; gracias al nombre podemos recordar más fácilmente cuál es la aplicación para la que está diseñado cada uno.

Los cambios que hagamos en un formato determinado normalmente sólo afectarán a la parte del texto que esté controlada por él, y no a otras zonas del documento (que es lo que ocurría en LocoScript '1'). No obstante, hay una forma de extender esas modificaciones a otras partes del documento (v. Sesión 18).

Una ventaja importante de este sistema de formatos es que al copiar o trasladar un trozo de texto podemos transferir también las características del formato que lo controla.

Tipos de papel (Sesión 20)

En LocoScript '1' teníamos que recordar todas las características del papel en el que queríamos escribir, a menos que se tratase de hojas de formato A4 o de papel plegado de 11 pulgadas.

Con LocoScript 2 la utilización de diferentes formatos de papel es mucho más fácil, gracias al concepto de *tipo de papel*. Cada 'tipo de papel' es un conjunto de datos que especifica la altura, la anchura, si es en hojas sueltas o continuo, etc., y está identificado por un nombre fácil de recordar, tal como **A4**, **A5**, **2" Etiquetas**, etc. LocoScript 2 «conoce» inicialmente varios tipos de papel, y además el usuario puede crear otros.

LocoScript 2 prepara la impresora automáticamente para el tipo de papel especificado en el documento, a menos que en alguna ocasión nos interese que lo imprima en un papel diferente. Cada vez que le ordenamos que imprima un documento, LocoScript 2 observa para qué tipo de papel está configurado el documento y lo compara con el tipo de papel para el que está preparada la impresora. Si son diferentes, emite un mensaje de aviso y ofrece, entre otras, la opción de adaptar la impresora al tipo de papel previsto en el documento. Todo lo que tenemos que hacer entonces es seleccionar esa opción y pulsar **[INTRO]**; LocoScript 2 se encarga del resto.

Utilización de impresoras «externas» (Sesión 23 y Capítulo 3 de la Parte I)

LocoScript '1' sólo es capaz de usar la impresora suministrada con el ordenador, y por consiguiente los tipos de letra están limitados a los que esa impresora puede producir.

En cambio, con LocoScript 2 podemos configurar el sistema para que imprima en otras impresoras. Por ejemplo, si usted tiene una impresora matricial, quizá le interese usarla para imprimir las versiones preliminares de sus documentos, ya que las impresoras de esa clase son unas cuatro veces más rápidas que las de margarita. La Sesión 23 explica cómo se configura LocoScript 2 y los propios documentos para imprimir en una impresora determinada.

LocoScript 2 puede utilizar diversas impresoras. Entre otras, las impresoras de margarita compatibles con la Diablo 630 y las impresoras matriciales Amstrad DMP (y las compatibles con éstas).

Especificación de las zonas de cabecera, texto y pie (Sesión 18)

LocoScript '1' divide la hoja de papel en tres zonas. LocoScript 2, en cambio, la divide en cinco: la banda superior, la zona de cabecera, la zona de texto, la zona de pie y la banda inferior. Las tres zonas centrales se corresponden con las de LocoScript '1'. Las bandas superior e inferior son las regiones del papel en las que la impresora no puede escribir; su tamaño no está definido en el documento, sino en el tipo de papel.

Con este sistema el diseño de las páginas es más sencillo. Todo lo que hay que decidir es la altura que han de tener las zonas de cabecera y pie para que quepan en ellas los textos de paginación.

En LocoScript '1' era bastante complicado calcular en qué línea debían empezar los textos de cabecera y el pie. LocoScript 2 los coloca al principio de las zonas respectivas; para desplazarlos hacia abajo basta con insertar las líneas en blanco requeridas, según se explica en la Sesión 17.

Introducción de caracteres especiales (Apéndice III)

El juego de caracteres de LocoScript 2 es mucho más amplio que el de LocoScript '1', de modo que ahora es posible escribir en gran número de idiomas. Hay más de 400 caracteres, todos ellos combinables con 15 acentos diferentes. Diez de esos caracteres pueden ser definidos por el usuario (la forma de hacerlo está descrita en el 'Manual de referencia de LocoScript 2').

Todos estos caracteres pueden ser introducidos en el texto y representados en la pantalla, lo que no implica que las impresoras sean capaces de imprimirlos. De hecho, el conjunto de caracteres que puede producir una impresora determinada depende de la propia impresora, no de LocoScript.

La forma de introducir ciertos caracteres especiales también es diferente. LocoScript 2 tiene varios estados de «superdesplazamiento», es decir, combinaciones de teclas que modifican el funcionamiento del teclado. Por ejemplo, uno de esos estados permite escribir en ruso utilizando las teclas de la misma forma que si estuvieran marcadas con caracteres cirílicos.

El juego completo de caracteres de LocoScript 2 y la forma de generarlos están descritos en el Apéndice III.

Otras partes del Curso que conviene consultar

Aparte de los cambios fundamentales mencionados en los apartados anteriores, algunos recursos han sido dotados de funciones más avanzadas. Para poder aprovechar estas nuevas funciones es aconsejable que lea las sesiones en las que están descritas.

Sesión 14: búsqueda y sustitución

Esta sesión explica varias opciones que han sido añadidas al sistema de búsqueda y sustitución de palabras y frases. En la búsqueda, LocoScript 2 puede distinguir entre mayúsculas y minúsculas o no hacerlo; en la sustitución, puede respetar la combinación de mayúsculas y minúsculas que hubiera en la palabra sustituida. También podemos hacer que busque sólo palabras completas, e incluir caracteres polivalentes en el texto buscado.

Sesión 15: bloques y frases

Esta sesión explica cómo funcionan los sistemas de bloques y de frases en LocoScript 2.

LocoScript 2 no olvida los bloques cuando terminamos de trabajar con un documento, sino que los conserva hasta que apagamos o reinicializamos la máquina. Esto facilita considerablemente la transferencia de texto de un documento a otro. Ya no es necesario (ni posible) grabar un bloque de texto en un disco para luego insertarlo en otro documento.

Además, LocoScript 2 muestra la situación de los bloques y de las frases de una forma diferente. En vez de dar solamente la lista de los nombres (números o letras) ocupados, muestra los nombres y las primeras palabras de cada bloque o frase. Para consultar estas listas se dispone de un par de opciones de menú. Se puede usar las listas también para borrar un bloque o una frase.

Otra opción de menú permite cargar en cualquier momento un conjunto de frases previamente grabado en disco.

Sesión 5: salto directo a una página

LocoScript '1' se mueve muy despacio por los documentos largos. LocoScript 2, en cambio, puede saltar muy rápidamente a una página determinada. Para ello basta con escribir el número de la página en una opción de menú.

Sesión 11: blanco adicional entre párrafos

En LocoScript '1' para separar unos párrafos de otros teníamos que insertar líneas en blanco. Con LocoScript 2 podemos hacer lo mismo, desde luego, pero también disponemos de una forma más cómoda para dejar una separación adicional entre cada dos párrafos consecutivos. Para ello especificamos un parámetro nuevo, 'extra en retorno', que define cuánto debe avanzar el papel (aparte de la interlínea normal) después de las líneas que terminan en un retorno del carro (-):

Sesión 19: numeración consecutiva de las páginas de los documentos

Una de las tareas más pesadas de preparar un libro o un informe largo con LocoScript '1' era conseguir que la numeración de las páginas de todos los capítulos fuera la correcta, hasta tal punto que a veces nos sentíamos tentados a componer todo el texto en un único documento.

En LocoScript 2 podemos usar la opción de 'numerar primeras páginas' para que sea el propio programa el que organice la numeración de una serie de documentos. Todo lo que tenemos que hacer es seleccionar los documentos uno tras otro en el orden correcto. LocoScript 2 utiliza un contador que va dando a la primera página de cada documento el número que le corresponde. Si queremos utilizar un sistema de numeración del tipo **Página n de m** , podemos usar el valor final de ese contador para grabar en todos los documentos el número total de páginas.

Sesión 4: Impresión de documentos

El menú que aparece cuando nos ponemos a imprimir un documento es más amplio.

Una opción nueva es elegir el número de ejemplares que queremos imprimir. Podemos usarla para imprimir varias copias del documento entero o sólo de una parte.

La otra opción es escoger entre 'alta calidad' y 'calidad normal' cuando se va a usar una impresora matricial. (Nota. Para las impresoras de margarita normalmente se debe elegir 'calidad normal'.)

Sesión 20: definición de la banda izquierda para los diferentes tipos de papel

LocoScript 2 ofrece un nuevo sistema para establecer la banda izquierda (o sea, el avance inicial de la cabeza impresora al principio de cada línea).

Podemos modificarla, lo mismo que en LocoScript '1', mediante uno de los menús del 'estado de control de la impresora', y también incluirla en la especificación de cada tipo de papel. Gracias a esto, sólo tendremos que ajustar una vez la posición que necesitamos para nuestro papel continuo, y nos servirá para siempre (a menos que movamos los cuerpos tractoros en la impresora).

► Las sesiones que hemos mencionado aquí son las que describen las diferencias entre LocoScript '1' y LocoScript 2. Le sugerimos que lea también las demás, o al menos las que traten los aspectos que usted no haya conseguido dominar perfectamente en LocoScript '1'. Le recomendamos también que lea la 'Guía de consulta rápida' (Apéndice IV) y el Epílogo del Curso de LocoScript.

Conversión de documentos de LocoScript '1' a LocoScript 2

LocoScript 2 puede procesar los documentos generados con LocoScript '1' tras realizar la oportuna conversión. Este proceso tiene lugar automáticamente la primera vez que editamos el documento con LocoScript 2.

Por consiguiente, para convertir un documento de LocoScript '1', lo único que tenemos que hacer es editarlo.

Nota. Si el documento de LocoScript '1' está grabado en un disco de 180k, LocoScript 2 sabe que no podrá almacenar el documento en el mismo disco después de convertirlo, y entonces da la opción de grabarlo en la unidad M. Acepte esta opción y luego, cuando haya terminado de trabajar con el documento, cópielo en un disco de 720k. (Utilice para ello el menú de 'Fichero' de LocoScript 2; v. Sesión 7).

La conversión tiene lugar a medida que avanzamos por el documento; esto hace que el movimiento por el texto sea más lento, pero sólo la primera vez. Después de alcanzado el final del documento, la conversión ya está hecha y los movimientos son mucho más rápidos.

A lo largo del proceso, los formatos del documento son interpretados como formatos de surtido de LocoScript 2. El formato 0 de LocoScript '1' se convierte en los formatos de surtido 0 y 1 de LocoScript 2; el formato 2 pasa a ser el formato de surtido 3; etc. Si un formato de LocoScript '1' tiene más de 15 topes de tabulación, el texto controlado por él conservará la disposición original (a no ser que tuviera más de 30 topes, que es el máximo en LocoScript 2); en cambio, el formato de surtido no contendrá todos los topes. (Los formatos de surtido de LocoScript 2 no pueden contener más de 15 topes de tabulación.)

Otra parte del proceso de conversión se encarga de elegir un tipo de papel para el documento analizando la longitud de página y el tamaño de las zonas de cabecera y pie. LocoScript 2 no tiene forma de averiguar para qué tipo de papel estaba preparado el documento de LocoScript '1', y por eso se ve obligado a hacer las siguientes suposiciones:

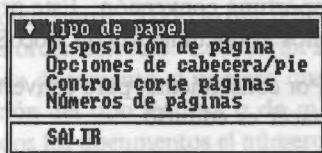
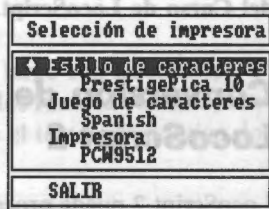
- si la longitud de página es 70 líneas, el papel es A4 (hojas);
- si la longitud de página es 66 líneas, el papel es de 11" (continuo);
- si la longitud de página tiene cualquier otro valor, se trata de un tipo especial y LocoScript 2 le da el nombre del documento para identificarlo.

Además, LocoScript 2 se basa en el tamaño de las zonas de cabecera y pie y en la posición del texto de cabecera para calcular el tamaño de las bandas superior e inferior.

La conversión generalmente da resultados correctos, pero en algún caso se observará que el texto del pie, por ejemplo, queda en una posición ligeramente diferente. Por esta razón, LocoScript 2 ofrece automáticamente la pantalla de paginación (con los textos de cabecera y pie) la primera vez que editamos el documento, y emite un mensaje para sugerirnos que comprobemos el tipo de papel.

Le recomendamos que pulse **[F6]** y elija el juego de caracteres **Spanish** (por el procedimiento explicado en la Sección 23). El documento quedará entonces configurado para la impresora del PCW9512.

A continuación se debe pulsar **[F6]** para abrir el menú de 'Págs', elegir la opción **Tipo de papel** y pulsar **[INTRO]**. LocoScript 2 muestra una lista de tipos de papel, uno de los cuales puede tener el nombre del documento (seguido del signo 7).



Apéndice II

Si el tipo de papel que usted quiere usar con este documento se encuentra en la lista, lleve el cursor del menú a la línea correspondiente y pulse **[+]**; luego pulse **[INTRO]** para confirmar la opción **Usar este tipo** y volver a la pantalla de paginación.

Si el tipo de papel deseado no está en la lista, seleccione el más parecido y pulse **[+]**; luego lleve el cursor a la línea de **Mostrar tipo papel** y pulse **[INTRO]**.

Tipo de papel	
<input checked="" type="checkbox"/>	A4
<input type="checkbox"/>	A5
<input type="checkbox"/>	11" Plegado
<input type="checkbox"/>	2" Etiquetas
<input checked="" type="checkbox"/>	Prolongado (alto)
<input type="checkbox"/>	Apaisado (ancho)
<input type="checkbox"/>	▶ Usar este tipo
<input type="checkbox"/>	Mostrar tipo papel

LocoScript 2 muestra un nuevo menú mediante el cual usted puede especificar las características que desee. En particular, asegúrese de elegir correctamente **Hojas sueltas** o **Continuo** (ponga el cursor en la línea adecuada y pulse **[+]**). Compruebe que la **Altura** es la medida del papel en pulgadas multiplicada por 6; si es necesario, corrija ese valor. (Por ejemplo, para una longitud de página de 2½" la **Altura** tendría que ser **15**.) Escoja un nombre apropiado para el tipo de papel y escríbalo en la primera línea del menú. (Este proceso está descrito con todo detalle en la Sesión 20.) También se debe comprobar (y, si es necesario, corregir) el tamaño de las zonas de cabecera y pie, según se explica en la Sesión 18.

Cuando haya terminado de ajustar las características del papel, pulse **[INTRO]** para volver a la pantalla de paginación, desde la que puede modificar otros aspectos de la 'configuración del documento'. Finalmente, pulse **[SAL]** e **[INTRO]** para ir al editor de texto, donde encontrará el texto del documento.

Al grabar esta versión, lo que queda en el disco es un documento de LocoScript 2. Cuando vuelva a editarlo en el futuro ya no requerirá ninguna conversión. Lo que no podrá hacer es editarlo con LocoScript '1'; si necesita la versión original, recupérela del limbo antes de hacer ninguna otra cosa.

Utilización de programas suplementarios de LocoScript

LocoScript 2 no puede funcionar con los mismos programas suplementarios que LocoScript '1', sino que requiere nuevas versiones.

Las versiones de LocoMail y LocoSpell adecuadas para LocoScript 2 están incluidas en el disco suministrado con el ordenador, y por consiguiente no hay que comprarlas por separado.

Para inferior de la hoja de papel en la que no se permite que escriba la impresora.

de cada línea.

Parte superior de la hoja de papel en la que no se permite que escriba la impresora.

utilizada para almacenar trozos de texto.

Estado especial del subteclado numérico en el que las teclas generan números (en vez de mover el cursor). Para activarlo se pulsa **[ALT][JURY]**. Para desactivarlo se pulsa la misma combinación de teclas por segunda vez.

Unidad de medida para el espacio de almacenamiento en la memoria o en los discos. En un byte cabe un carácter.

Texto opcional que LocoScript puede imprimir al principio de cada página del documento.

Calidad que se obtiene cuando una impresora matricial imprime con baja densidad de puntos.

Apéndice II

Glosario

Alineación a la derecha	Colocación de las líneas de texto de forma que su último carácter quede tocando el margen derecho.
Alta calidad	Calidad que se obtiene cuando una impresora matricial imprime con una densidad de puntos elevada.
Apaisado	Una de las orientaciones con que se puede introducir las hojas de papel en la impresora (anchura mayor que altura).
Arranque de LocoScript 2	Proceso por el que se carga el programa LocoScript 2 en la memoria del ordenador.
ASCII	(<i>American Standard Code for Information Interchange</i> , Código estadounidense estándar para el intercambio de la información.) Sistema de códigos utilizado en la mayor parte de los ordenadores para representar los caracteres de texto. Consta de las letras mayúsculas y minúsculas (excepto la Ñ y las acentuadas), los dígitos y ciertos signos de puntuación.
Avance de página	Carácter especial que obliga a LocoScript a cambiar de página. Para introducirlo se pulsa [ALT][↵] .
Banda inferior	Parte inferior de la hoja de papel en la que no se permite que escriba la impresora.
Banda izquierda	Avance inicial de la cabeza impresora al principio de cada línea.
Banda superior	Parte superior de la hoja de papel en la que no se permite que escriba la impresora.
Barra de sujeción del papel	En la impresora, barra que sujeta el papel contra el rodillo de caucho.
Bloque	Zona de la memoria utilizada para almacenar trozos de texto.
Bloqueo en mayúsculas	Estado especial del teclado en el que las teclas de letra sólo producen mayúsculas. Para activarlo se pulsa [ALT][INTRO] . Para desactivarlo se pulsa la misma combinación de teclas por segunda vez.
Bloqueo numérico	Estado especial del subteclado numérico en el que las teclas generan números (en vez de mover el cursor). Para activarlo se pulsa [ALT][JUST] . Para desactivarlo se pulsa la misma combinación de teclas por segunda vez.
Byte	Unidad de medida para el espacio de almacenamiento en la memoria o en los discos. En un byte cabe un carácter.
Cabecera	Texto opcional que LocoScript puede imprimir al principio de cada página del documento.
Calidad normal	Calidad que se obtiene cuando una impresora matricial imprime con baja densidad de puntos.

Carácter de fin de página ¶	Carácter especial que obliga a LocoScript a cambiar de página. Para introducirlo se pulsa ALT [↵].
Carácter polivalente (?)	Signo utilizado en el texto de búsqueda para representar un carácter cualquiera, incluido el espacio.
Caracteres de paso fijo	Caracteres diseñados de forma tal que todos los del juego tienen la misma anchura.
Carga de LocoScript 2	Proceso por el que se carga el programa LocoScript 2 en la memoria del ordenador.
Centrado de líneas	Colocación de las líneas de texto de forma que sus extremos queden equidistantes de los márgenes.
Configuración del documento	Información que se almacena junto con el texto y que especifica, por ejemplo, para qué tipo de papel está preparado el documento.
Copia de seguridad	Copia que se hace de un documento o de un disco en previsión de que se estropee el original.
Corte de línea	Lugar por el que LocoScript decide pasar a la línea siguiente.
Cursiva	Tipo de énfasis que consiste en escribir los caracteres inclinados.
Cursor	Símbolo que se utiliza para señalar la posición actual de trabajo o para seleccionar opciones en un menú.
Cursor de ficheros	Banda de resalte que se utiliza en la pantalla del gestor de discos para seleccionar los ficheros y documentos con los que se quiere trabajar.
Cursor de grupos	Banda de resalte que se utiliza en la pantalla del gestor de discos para seleccionar el grupo con el que se quiere trabajar.
Cursor de menú	Banda de resalte que se utiliza para seleccionar las opciones de los menús.
Cursor de texto	Marcador que indica cuál es la posición actual de trabajo, es decir, el sitio en que será insertado el próximo carácter que escribamos.
Disco de arranque	Disco que contiene los ficheros de programa y de datos que son transferidos a la memoria del ordenador durante el proceso de carga de LocoScript 2.
Disco de memoria	Área de la memoria que se utiliza como si fuera una unidad de disco (unidad M) para almacenar temporalmente documentos y ficheros de datos.
Discos de datos	Discos utilizados para almacenar los documentos y los ficheros de datos.
Doble impresión	Tipo de énfasis que consiste en imprimir los caracteres con trazos más gruesos (cada carácter es impreso dos veces en la misma posición; cfr. Negra).
Documento	Texto de una carta, informe, factura, etc. que ha sido almacenado en la memoria o en un disco.
Edición	Proceso por el que se modifica del texto de un documento.
Editor de formatos	Parte de LocoScript con la que podemos definir o modificar los formatos.

Escala	Paso de caracteres utilizado para marcar la regla de formato.
Espacio blando	Espacio especial que se inserta en una palabra para informar a LocoScript de que puede cortarla por ese sitio. Para introducirlo se pulsa <input type="checkbox"/> y luego la barra espaciadora.
Espacio duro	Espacio especial que impide que LocoScript corte la línea por ese sitio. Para introducirlo se pulsa <input type="checkbox"/> y luego la barra espaciadora.
Estado de control de la impresora	Parte de LocoScript con la que podemos controlar todo lo relativo a la impresora.
Estilo de caracteres	Aspecto de los caracteres; en particular, paso para el que han sido diseñados.
Extra en retorno	Avance adicional del papel a continuación de un retorno del carro.
Fichero	Colección de datos, generalmente relacionados entre sí, que se almacena en la memoria o en un disco.
Fichero ASCII	Un fichero que solamente contiene caracteres de texto ASCII.
Ficheros del limbo	Ficheros que han sido «borrados» y que no obstante permanecen en el disco mientras LocoScript no necesite el espacio que están ocupando.
Ficheros ocultos	Ficheros del disco de arranque que son imprescindibles para el funcionamiento de LocoScript y que no son visibles en la pantalla del gestor de discos.
Ficheros de sistema	Ficheros especiales utilizados por LocoScript 2. Generalmente están en la unidad M. No son nunca visibles.
Formateado de discos	Proceso por el que se prepara los discos de modo que el ordenador pueda almacenar información en ellos.
Formato	Conjunto de datos (márgenes, paso, interlínea, etc.) que caracterizan el aspecto y la colocación del texto.
Formato por defecto	Formato (márgenes, paso, interlínea; etc.) que LocoScript utiliza mientras no se especifique otro.
Formatos de surtido	Patrones almacenados en la configuración del documento a partir de los cuales se puede crear nuevos formatos.
Frases	Pequeños trozos de texto que pueden ser insertados en el documento con gran facilidad.
FRASES.EST	Fichero de frases que LocoScript 2 carga automáticamente.
Guión blando	Guión especial que se inserta en una palabra para informar a LocoScript de que puede cortarla por ese sitio. El guión sólo es visible en el texto impreso en caso de que LocoScript efectivamente haga ese corte de línea. Para introducirlo se pulsa <input type="checkbox"/> y luego <input type="checkbox"/> .
Guión duro	Guión especial que impide que LocoScript corte la línea por ese sitio. Para introducirlo se pulsa <input type="checkbox"/> y luego <input type="checkbox"/> .
Grupo	Cada una de las ocho partes en que LocoScript divide un disco.
Impresora de margarita	Impresora que produce los caracteres golpeando los pétalos contra la cinta y el papel.

Impresora matricial	Impresora que produce los caracteres imprimiendo una serie de columnas de puntos.
Integridad de palabras	Sistema por el que LocoScript traslada al principio de la línea siguiente las palabras que no caben enteras al final de la línea actual.
Interfaz RS232	Interfaz serie estándar.
Interlínea	Distancia de una línea de texto a la siguiente, expresada en número de líneas estándar. Véase Paso de línea .
Juego de caracteres	Conjunto de caracteres disponibles en un ordenador o en una impresora.
Justificación	Alineación del texto por ambos márgenes. Para conseguir este efecto LocoScript amplía en mayor o menor medida el espacio que deja entre las palabras.
K	Abreviatura de kilobyte. Un kilobyte es igual a 1024 bytes. Es una unidad de medida para el espacio de almacenamiento en la memoria o en los discos.
Líneas de información	Las tres primeras líneas de la pantalla, en las que LocoScript informa sobre la situación actual y sobre las acciones posibles.
LocoMail	Parte de LocoScript que capta información por el teclado, o la lee en un fichero de disco, para mezclarla con un documento maestro.
LocoSpell	Parte de LocoScript que se encarga de corregir la ortografía de los documentos.
Margarita	En las impresoras de margarita, pieza intercambiable en cuyos «pétalos» están los caracteres.
Menú de órdenes	Menú que ofrece varias acciones. La que va a ser ejecutada cuando pulsemos INTRO está marcada por una flecha ► o por un rombo ◆.
Menú de selección	Menú que muestra los datos del documento que se ha seleccionado y mediante el cual LocoScript pide que se confirme la selección.
Menú de situación	Menú cuyas opciones pueden estar activadas o desactivadas. Las activadas están marcadas con un ◆.
Negra	Tipo de énfasis que consiste en imprimir los caracteres con trazos más gruesos (cada carácter es impreso dos veces, la segunda un poco más a la derecha que la primera; cfr. Doble impresión).
Pantalla del gestor de discos	Pantalla que muestra la lista de los documentos que se encuentran actualmente en los discos.
Pantalla de paginación	Pantalla que muestra los textos de cabecera y pie y desde la que se puede modificar otros aspectos de la configuración del documento.
Papel continuo	Papel que se suministra sin cortar en hojas, bien en rollo o plegado.
Papel en hojas	Papel que se suministra cortado en hojas.
Papel plegado	Papel continuo que se suministra plegado por unas perforaciones transversales.

Apéndice II

Párrafo	Bloque de texto que está separado del texto adyacente por una o varias líneas en blanco.
Paso de caracteres	Número de caracteres que caben en una pulgada.
Paso de línea	Número de líneas estándar por pulgada; normalmente 6 u 8.
Paso proporcional	Sistema de colocar los caracteres en la línea de forma que el espacio que ocupa cada uno dependa de su diseño.
Pie	Texto opcional que LocoScript puede imprimir al final de cada página del documento.
PLANTILLA.EST	Documento que se utiliza como plantilla en la creación de otros.
Prolongado	Una de las orientaciones con que se puede introducir las hojas de papel en la impresora (altura mayor que anchura).
Puerta Centronics	Zócalo en el que se puede conectar una impresora que esté dotada de un interfaz de tipo Centronics. También se le llama 'puerta paralelo'.
Puerta serie	Zócalo en el que se puede conectar una impresora que esté dotada de un interfaz serie (RS232).
Raya de fin de página	Raya transversal con la que LocoScript indica dónde termina cada página del documento.
Recuadro de alerta	Mensaje que LocoScript muestra para atraer la atención del usuario, por ejemplo, cuando se produce un error.
Regla de formato	Línea que muestra la posición de los márgenes y de los topes de tabulación.
Reinicialización	Operación que consiste en volver a cargar LocoScript pulsando MAYS EXTRA SAL . Equivale a apagar y volver a encender la máquina.
Retorno del carro ←	Carácter especial que señala el final de un párrafo.
Rodadura	Desplazamiento del texto en la pantalla para hacer visibles las regiones adyacentes.
Rodillo	Barra de caucho sobre la que se sujeta el papel en la impresora.
Sistema de bloques	Método de edición de documentos que se basa en copiar parte del texto en un bloque para luego insertarlo en otro lugar del documento.
Subíndices	Caracteres escritos por debajo de la altura normal del resto del texto.
Subrayado	Tipo de énfasis que consiste en imprimir una raya debajo de los caracteres.
Superdesplazamiento	Estado especial del teclado que se utiliza para escribir en griego o en ruso, o bien para introducir signos especiales. Para activar cada uno de estos estados se pulsa ALT y una tecla de función.
Superíndices	Caracteres escritos por encima de la altura normal del resto del texto.
Tabulador de alinear a la derecha	Tope de tabulación que coloca el texto de forma que el último carácter quede alineado en vertical con la posición en la que se encuentra el tope.

Tabulador de centrar	Tope de tabulación que alinea el texto de forma que quede centrado con respecto a la posición en la que se encuentra el tope.
Tabulador decimal	Tope de tabulación que coloca el texto de forma que el carácter decimal (coma o punto) quede alineado en vertical con la posición en la que se encuentra el tope.
Tabulador de sangrado ⇄	Carácter especial que ordena a LocoScript que utilice el siguiente tope de tabulación como margen izquierdo hasta el próximo retorno del carro. Para introducirlo se pulsa ALT TAB .
Tabulador sencillo	Tope de tabulación que coloca el texto de forma que el primer carácter quede alineado en vertical con la posición en la que se encuentra el tope.
Teclas de caracteres	Teclas que al pulsarlas producen caracteres de texto.
Teclas del cursor	Teclas que se utiliza para trasladar el cursor.
Teclas de función	Teclas marcadas con f1 , f2 , etc. que se utiliza para abrir ciertos menús.
Teclas de movimiento por el texto	Teclas marcadas con PARR , F.LIN , etc. que se utiliza para trasladar el cursor de texto.
Texto de búsqueda	Texto que se entrega a LocoScript para que lo busque en el documento.
Texto de paginación	Texto que LocoScript imprime al principio o al final de cada página.
Texto de sustitución	Texto con el que LocoScript reemplaza el texto buscado en las operaciones de búsqueda y sustitución.
Texto a doble espacio	Texto impreso con una interlínea doble de lo normal.
Tipo de papel	Especificación de la anchura, la altura y otras características de una clase de papel.
Tractor	Mecanismo de la impresora que se encarga de arrastrar el papel continuo.
Unidad M	Área de la memoria que se utiliza como si fuera una unidad de disco para almacenar temporalmente documentos y ficheros de datos.
Zona de cabecera	Parte de la página que está reservada para imprimir el texto de la cabecera.
Zona de pie	Parte de la página que está reservada para imprimir el texto del pie.
Valores	Conjunto de datos que describen características generales del sistema; entre otras, los tipos de papel y la forma en que LocoScript debe configurar inicialmente la impresora. Los valores están almacenados en el fichero VALORES.EST del disco de arranque.
Video inverso	Forma de resaltar los caracteres en la pantalla, consistente en escribirlos en «negativo».

Apéndice III

Caracteres de LocoScript 2

LocoScript 2 puede manejar gran variedad de caracteres y símbolos, con los cuales se puede componer fórmulas matemáticas y escribir en casi todos los idiomas europeos. Todos esos caracteres pueden ser introducidos en el texto y representados en la pantalla; sin embargo, en el papel sólo serán impresos los que la impresora sea capaz de producir.

Para introducir un carácter se debe pulsar una tecla de texto, a veces combinada con alguna tecla auxiliar. Los caracteres más corrientes, como son las letras (a...z), los dígitos (0...9) y algunos signos de puntuación, se obtienen simplemente pulsando la tecla que está marcada con cada uno de ellos. Las letras mayúsculas y otros caracteres frecuentes se obtienen pulsando una tecla en combinación con **[MAYS]**; es decir, se pulsa la tecla **[MAYS]** y, antes de soltarla, se pulsa también la tecla marcada con el carácter deseado. Si una tecla está marcada con dos caracteres, produce el inferior cuando la pulsamos sola, y el superior cuando la pulsamos en combinación con **[MAYS]**.

Hasta aquí el funcionamiento del teclado es similar al de las máquinas de escribir. Sin embargo, hay otros caracteres que podemos generar combinando las teclas de texto con ciertas teclas especiales.

Así, una posibilidad es combinar las teclas de texto con **[EXTRA]**. De los caracteres generados de esta forma, algunos están marcados en las teclas (en el extremo superior izquierdo); otros, en cambio, no lo están.

Otra posibilidad es pulsar la tecla en combinación con **[ALT]**, o con **[MAYS]** y **[ALT]**. Los caracteres así generados no están marcados en las teclas. Para averiguar qué combinación de teclas se necesita para producir un carácter determinado se ha de consultar los esquemas o las tablas siguientes. Por ejemplo, para obtener el símbolo de la libra, £, se pulsa **[MAYS][ALT][6]**.

Estas combinaciones de teclas permiten introducir en el texto gran parte de los caracteres de LocoScript 2, pero no todos. En efecto, para generar caracteres griegos, cirílicos y algunos símbolos especiales antes hay que poner el teclado en un estado de «superdesplazamiento». Cuando activamos uno de estos estados, las teclas producen caracteres distintos, tanto si las pulsamos solas como si lo hacemos en combinación con **[ALT]** o **[MAYS][ALT]**; en cambio, los caracteres obtenidos con **[EXTRA]** siguen siendo los mismos. Por ejemplo, cuando el teclado está en 'modo griego', la tecla **[A]** produce una alfa, no una 'a' minúscula; en cambio, **[EXTRA][P]** sigue produciendo la tilde.

Los caracteres para los que se necesita uno de estos modos de superdesplazamiento están señalados en las tablas siguientes de dos formas: en el título de cada sección o mediante las palabras **Griego**, **Cirílico** y **Símbolo** escritas antes de cada combinación de teclas.

El hecho de que el teclado esté en 'modo griego' no quiere decir que sólo podamos escribir letras griegas, sino que para escribir letras latinas y muchos otros caracteres habrá que usar una combinación de teclas diferente. En concreto, todos los caracteres que obteníamos en el teclado normal pulsando teclas solas o en combinación con **MAYS** pueden ser generadas pulsando además **ALT** en el teclado griego. Por otra parte, como hemos dicho, los caracteres producidos con **EXTRA** siguen siendo los mismos. En cambio, los que en el teclado normal obteníamos con **ALT**, o con **MAYS ALT**, no están disponibles en el teclado griego; para generarlos tendremos que devolver el teclado al estado normal.

Los modos del teclado (estados de «superdesplazamiento») se activan con las siguientes pulsaciones:

- Símbolo: **ALT f7**
- Cirílico: **ALT f6**
- Griego: **ALT f3**
- Normal: **ALT f1**

Así, por ejemplo, para intercalar una frase griega en un texto latino se pulsa **ALT f6**, se escribe la frase y a continuación se pulsa **ALT f1**.

Nota. El estado del teclado no depende de la posición del cursor de texto, sino sólo de cuál es la última tecla de función que se ha pulsado en combinación con **ALT**. Por lo tanto, el teclado no se pone automáticamente en modo griego por el hecho de que coloquemos el cursor de texto sobre una letra griega.

Caracteres de la margarita suministrada con el PCW

La margarita 'SPANISH PRESTIGE PICA 10' suministrada con la impresora del PCW9512 (así como otras margaritas «españolas») tiene 100 pétalos. La siguiente tabla da la lista de los 100 caracteres y las combinaciones de teclas que se ha de pulsar para obtenerlos.

Símbolo	Descripción	Combinación de teclas
a...z	Letras minúsculas	<i>letra sola</i>
A...Z	Letras mayúsculas	MAYS <i>letra</i>
0...9	Cifras	<i>cifra sola</i>
!	Abrir admiración	EXTRA 1
!	Cerrar admiración	MAYS 1
"	Comillas	" sola
#	Número	MAYS 2
\$	Dólar	MAYS 4
%	Por ciento	MAYS 5
&	Etcétera	MAYS 7
'	Apóstrofo	MAYS 6
(Abrir paréntesis	MAYS 9
)	Cerrar paréntesis	MAYS 0

Símbolo	Descripción	Combinación de teclas
*	Asterisco	MAYS 8
+	Más	MAYS =
,	Coma	, sola
-	Menos y guión	- sola
.	Punto	. sola
/	Barra	/ sola
:	Dos puntos	MAYS ;
;	Punto y coma	; sola
<	Menor	MAYS /
=	Igual	= sola
>	Mayor	MAYS "
¿	Abrir interrogación	EXTRA ç
?	Cerrar interrogación	MAYS ç
—	Subrayado	MAYS -
ç	Cedilla	ç sola
´	Acento grave	MAYS ´
´	Acento agudo	´ sola
ˆ	Diéresis	MAYS R
ˆ	Acento circunflejo	EXTRA R
§	Párrafo	EXTRA ¶
ª	Ordinal femenino	MAYS 3
º	Ordinal masculino	EXTRA 3
₧	Pesetas	₧ sola

Los siguientes caracteres no están marcados en el teclado. Para obtenerlos se pulsa la combinación de teclas indicada:

½	Fracción	EXTRA 9
	Barra vertical	EXTRA a
£	Libra	MAYS ALT 6

Para obtener letras acentuadas (con `^ y ¨) se pulsa primero la tecla del acento y luego la de la letra.

Juego de caracteres completo

La siguiente tabla da la lista de todos los caracteres que pueden generar las teclas en LocoScript 2. Para cada uno se indica además qué combinación de teclas se ha de pulsar para producirlo. Si la combinación empieza por 'Griego:', 'Cirílico:' o 'Símbolo:', eso quiere decir que previamente se tiene que haber puesto el teclado en el estado de superdesplazamiento correspondiente.

Además de estos caracteres, LocoScript 2 también puede usar diez caracteres definibles por el usuario. (La forma de definirlos está explicada en el 'Manual de referencia de LocoScript 2'.)

Para introducir esos caracteres se pulsa las teclas de los dígitos, 0...9, en combinación con **EXTRA**. Inicialmente esos caracteres son los dígitos rodeados por una circunferencia.

Nota. La tabla indica solamente la combinación de teclas con la que se obtiene cada letra minúscula. Para generar la mayúscula se debe pulsar además **MAYS**.

Caracteres alfanuméricos

Símbolo	Descripción	Combinación de teclas
a...z	Letras minúsculas	letra sola
0...9	Cifras	cifra sola (también en Griego y Cirílico)
0	Cero sin barra	ALT 0
æ	Diptongo ae	ALT A
œ	Diptongo oe	ALT Z

Acentos

Para obtener letras acentuadas se pulsa primero la tecla (o combinación de teclas) que produce el acento y luego la que produce la letra. LocoScript 2 mezcla el acento con la letra en la pantalla y, si es posible, también en la impresora.

Nota. La margarita suministrada con la impresora del PCW sólo dispone de los acentos más frecuentes: ``^y ˘. Otras margaritas pueden ofrecer otros acentos, e incluso letras acentuadas. Las impresoras matriciales suelen producir gran variedad de letras acentuadas, pero seguramente no todas las que LocoScript 2 puede representar en la pantalla.

Símbolo	Descripción	Combinación de teclas
˘	Agudo	' sola
˘	Grave	MAYS '
˘	Circunflejo	EXTRA P
˘	Diéresis	MAYS '
˘	Caron o hacek	EXTRA I
˘	Punto	EXTRA Q
˘	Tilde	EXTRA P
˘	Breve	EXTRA S
˘	Doble agudo	EXTRA R
˘	Anillo	EXTRA A
˘	Larga	EXTRA O
˘	Doble grave	EXTRA Y
˘	Cedilla	EXTRA D
˘	Ogonek	EXTRA F
˘	Apéndice letón	EXTRA G
/	Barra	EXTRA /

Nota. El apéndice letón aplicado a la 'g' aparece encima de la letra, no debajo.

Caracteres griegos (modo Griego)

Símbolo	Descripción	Tecla	Símbolo	Descripción	Tecla
α	Alfa	A	ξ	Xi	X
β	Beta	B	ο	Ómicron	O
γ	Gamma	G	π	Pi	P
δ	Delta	D	ρ	Rho	R
ε	Épsilon	E	σ	Sigma	S
ζ	Zeta	Z	ς	Sigma	V
η	Eta	H	τ	Tau	T
θ	Teta	Q	υ	Úpsilon	U
ι	Iota	I	φ	Fi	F
κ	Kappa	K	ϕ	Fi	J
λ	Lambda	L	χ	Ji	C
μ	Mu	M	ψ	Psi	Y
ν	Nu	N	ω	Omega	W

Caracteres cirílicos (modo Cirílico)

Símbolo	Descripción	Tecla	Símbolo	Descripción	Tecla
а	As	A	п	Pokoi	P
б	Buki	B	р	Rtsui	R
в	Vyedi	V	с	Slovo	S
г	Glagol	G	т	Tverdo	T
г	Glagol (Ucrania)	-	у	U	U
д	Dobro	D	ф	Fert	F
е	Yest	E	х	Kherr	X
е	Yes (Ucrania)	"	ц	Tsui	C
ж	Zhivete	;	ч	Tsherv	H
з	Zemla	Z	ш	Sha	W
и	Ishe	I	щ	Shtsha	P
	Ishe breve	J	ъ	Yerr	=
і	I (Ucrania)	/	ы	Yerui	Y
к	Kako	K	ь	Yer	Ñ
л	Liudi	L	э	E	ç
м	Muislete	M	ю	Yu	
н	Nash	N	я	Ya	Q
о	On	O	№	Número	MAYS 3

Caracteres para otros idiomas

Símbolo	Descripción	Combinación de teclas
đ	D barra	ALT D
ð	Eth	ALT F
ħ	H barra	ALT H
ı	I sin punto	ALT I
ıj	IJ	ALT J
κ	k (Groenlandia)	ALT K
ł	L punto	ALT .
ł'	L'	ALT ,
ł	L barra	ALT L
ł	l itálica	MAYS ALT I
η	Eng	ALT N
ø	O barra	ALT O
ß	Doble S alemana	ALT S o MAYS ALT S
þ		ALT P
ţ	T barra	ALT T

Caracteres para proceso de texto

Símbolo	Descripción	Combinación de teclas
-	Guión	- sola (también en Griego)
,	Coma	, sola (también en Griego y Cirílico) MAYS , (también en Griego)
.	Punto	. sola (también en Griego y Cirílico) MAYS . (también en Griego)
;	Punto y coma	; sola (también en Griego; Cirílico: MAYS ,)
:	Dos puntos	MAYS : ; (Griego: MAYS N ; Cirílico: MAYS .)
...	Puntos suspensivos	EXTRA C
-	Guión largo	ALT -
!	Cerrar admiración	MAYS ! (también en Griego y Cirílico)
?	Cerrar interrogación	MAYS ç
	Espacio	Barra espaciadora (en todos los modos)
&	Etcétera	MAYS 7 (también en Griego)
'	Apóstrofo	MAYS 6 (también en Griego)
'	Abrir comilla	EXTRA 6
'	Cerrar comilla	EXTRA 7
"	Comillas	" sola (Griego y Cirílico: MAYS 2)
"	Abrir comillas dobles	EXTRA 2
"	Cerrar comillas dobles	EXTRA 4
-	Subrayado	MAYS - (también en Griego)

Símbolo	Descripción	Combinación de teclas
*	Asterisco	MAYS 8 (también en Griego)
#	Número	MAYS 2
/	Barra	/ sola (también en Griego)
(Abrir paréntesis	MAYS 9 (también en Griego y Cirílico)
)	Cerrar paréntesis	MAYS 0 (también en Griego y Cirílico)
[Abrir corchetes	ALT /
]	Cerrar corchetes	ALT "
{	Abrir llaves	MAYS ALT /
}	Cerrar llaves	MAYS ALT "
@	Arroba	EXTRA "
∴	Por consiguiente	EXTRA V
∵	Porque	EXTRA B
%	Al cuidado de	MAYS ALT C
©	Copyright	ALT C
®	Marca registrada	ALT R
™	Marca comercial	MAYS ALT R
◦	Círculo	EXTRA N
•	Topo	EXTRA M
☪	Calderón	MAYS ALT -
¶	Párrafo	EXTRA '
†	Cruz	ALT =
‡	Cruz doble	MAYS ALT =
	Barra vertical	ALT P
<	Comilla europea	MAYS ALT ;
>	Comilla europea	MAYS ALT ç
«	Comillas europeas	ALT ; (Cirílico: MAYS ;) ;
»	Comillas europeas	ALT ç (Cirílico: MAYS ç)
„	Abrir comillas (alemanas)	EXTRA 5
¿	Abrir interrogación	EXTRA ç
!	Abrir admiración	EXTRA 1
ª	Ordinal femenino	MAYS 3
º	Ordinal masculino	EXTRA 3

EXTRA	MAYS	MAYS
	Tecla	ALT
	sola	

Símbolos monetarios

Símbolo	Descripción	Combinación de teclas
£	Libra	MAYS ALT 6 (Griego: MAYS 3)
\$	Dólar	MAYS 4
¢	Centavo	MAYS ALT 4
₤	Moneda internacional	MAYS ALT 3
₣	Franco	MAYS ALT G
₺	Libra turca	MAYS ALT Y
₡	Florín	ALT G
₱	Yen	ALT Y
₧	Peseta	₧ sola

Símbolos matemáticos

Símbolo	Descripción	Combinación de teclas
+	Más	MAYS = (también en Griego)
-	Menos	- sola
*	Producto	MAYS 8 (también en Griego)
x	Aspa	EXTRA X
÷	División	EXTRA Z
/	Barra	/ sola
↑	Exponenciación	Símbolo: Q
=	Igual	= sola
	Módulo	ALT P
\	Barra a la izquierda	MAYS ALT
½	Un medio	EXTRA ; (también en Griego)
⅛	Un octavo	Símbolo: ' (apóstrofo)
¼	Un cuarto	Símbolo: ;
⅓	Un tercio	Símbolo: =
⅔	Tres octavos	Símbolo: P
⅝	Cinco octavos	Símbolo: MAYS ' (apóstrofo)
⅞	Dos tercios	Símbolo: MAYS =
¾	Tres cuartos	Símbolo: ç
⅞	Siete octavos	Símbolo: MAYS P
1/	Fracción	EXTRA 9
°... 9	Superíndices 0...9	Símbolo: 0...9
n	Superíndice n	Símbolo: -
.	Punto decimal alto	EXTRA .
±	Más menos	EXTRA L
∓	Menos más	EXTRA N
<	Menor	MAYS /
>	Mayor	MAYS "
≤	Igual o menor	EXTRA -

Símbolo	Descripción	Combinación de teclas
≠	Distinto	EXTRA 8
≥	Igual o mayor	EXTRA =
≈	Aproximadamente igual	Símbolo: P
≪	Mucho menor	Símbolo: MAYS P
~	Asintóticamente igual	Símbolo: MAYS ;
≫	Mucho mayor	Símbolo: MAYS -
≡	Idéntico	Símbolo: O
≈	Aproximadamente igual	Símbolo: MAYS O
∝	Proporcional	Símbolo: MAYS 2
°	Grados	EXTRA H
'	Minutos	EXTRA J
"	Segundos	EXTRA K
%	Por ciento	MAYS 5 (también en Griego y Cirílico)
‰	Por mil	MAYS ALT 5
∥	Paralelo	EXTRA S
⊥	Perpendicular	Símbolo: MAYS 1
∞	Infinito	Símbolo: MAYS 0
√	Raíz	Símbolo: MAYS Ñ
∠	Ángulo	Símbolo: J
∃	Existe	Símbolo: MAYS J
∋	Contiene elemento	Símbolo: MAYS A
∀	Para todo	Símbolo: MAYS S
∨	'O' lógico	Símbolo: A
∧	'Y' lógico	Símbolo: MAYS H
¬	'No' lógico	Símbolo: H
∅	Conjunto vacío	Símbolo: MAYS 9
∩	Intersección	Símbolo: N
∪	Unión	Símbolo: G
⊂	Subconjunto propio	Símbolo: MAYS G
⊃	Superconjunto propio	Símbolo: D
⊆	Subconjunto	Símbolo: MAYS D
⊇	Superconjunto	Símbolo: F
∈	Pertenece	Símbolo: MAYS F
∊	Construcción de matrices	Símbolo: S
∏	Producto	Símbolo: K
∫	Integral	Símbolo: L
⊕	Suma directa	Símbolo: MAYS K
⊗	Producto tensorial	Símbolo: MAYS L
∑	Suma	Símbolo: MAYS 7
∏	Producto	Símbolo: MAYS 6
∫	Integral	Símbolo: M
		Símbolo: MAYS M
		Símbolo: U

Símbolo	Descripción	Combinación de teclas
∫	Integral de contorno	Símbolo: I
∫	Integral grande	Símbolo: MAYS U
∫	Integral de contorno grande	Símbolo: MAYS I
∂	Derivada parcial	Símbolo: MAYS 4
∇	Gradiente	Símbolo: MAYS 3
/	Barra grande	EXTRA /
(Paréntesis grande	MAYS ALT (
)		MAYS ALT)
[Corchete grande	MAYS ALT 1
]		MAYS ALT 2
{	Llave grande	MAYS ALT 7
}		MAYS ALT 8

Flechas

Símbolo	Combinación de teclas	Símbolo	Combinación de teclas
↑	Símbolo: Q	↓	Símbolo: MAYS E
↕	Símbolo: W	⇐	Símbolo: MAYS R
↓	Símbolo: E	⇐	Símbolo: MAYS T
←	Símbolo: R	⇒	Símbolo: MAYS Y
⇐	Símbolo: T	▲	Símbolo: C
→	Símbolo: Y	▼	Símbolo: MAYS C
⇑	Símbolo: MAYS Q	◀	Símbolo: V
⇓	Símbolo: MAYS W	▶	Símbolo: MAYS V

Otros signos especiales

Símbolo	Descripción	Combinación de teclas
⊙	Flecha saliente	Símbolo: MAYS 5
○	Círculo grande	Símbolo: Z
●	Topo grande	Símbolo: MAYS Z
□	Cuadrado hueco	Símbolo: X
■	Cuadrado	Símbolo: MAYS X
◇	Rombo hueco	Símbolo: EXTRA ,
✓	Marca	Símbolo: N
×	Cruz	Símbolo: MAYS N
*	Estrella	Símbolo: MAYS 8
①...⑨	Cifras rodeadas	EXTRA 0...9
☺	Cara sonriente	Símbolo: /
☹	Cara sonriente negra	Símbolo: MAYS /
♂	Marte	Símbolo: MAYS B

Símbolo	Descripción	Combinación de teclas
♀	Venus	Símbolo: B
♣	Trébol	Símbolo: MAYS ,
♦	Diamantes	Símbolo: ,
♥	Corazones	Símbolo: .
♠	Picas	Símbolo: MAYS .
♪	Nota	Símbolo: "
♫	Nota doble	Símbolo: MAYS "Z

Combinaciones especiales de teclas

Además de las combinaciones de teclas que generan caracteres, hay otras que modifican la forma de funcionamiento del teclado. Son las siguientes:

- **ALT F1**, **ALT F3**, **ALT F6** y **ALT F7**, que ponen el teclado en modo normal, 'Griego', 'Cirílico' y 'Símbolo', respectivamente.
- **ALT INTRO**, bloqueo en mayúsculas: las teclas de letras producen mayúsculas.
- **ALT JUST**, bloqueo numérico: el subteclado de la derecha produce números.
- **ALT TAB**, tabulador de sangrado.
- **ALT ↵**, avance de páginas.
- **MAYS EXTRA SAL**, reinicialización de la máquina.

Caracteres que pueden formar parte de los nombres de LocoScript

Algunos elementos de LocoScript son identificados por nombres:

- documentos
- grupos
- discos
- formatos
- tipos de papel
- impresoras
- juegos de caracteres
- estilos de caracteres

Los nombres de las impresoras, juegos de caracteres y tipos de papel que LocoScript «conoce» inicialmente ya están definidos en el conjunto de 'valores'. Sin embargo, es responsabilidad del usuario elegir los nombres para todos los demás elementos.

Apéndice IV

Para la construcción de los nombres unas hay reglas que limitan:

- de cuántos caracteres puede constar el nombre;
- qué caracteres están permitidos en el nombre.

Las reglas dependen de la clase de elemento de que se trate.

Documentos, grupos y discos

Estos nombres constan de dos partes. La primera puede contener entre uno y ocho caracteres; la segunda es opcional y puede contener hasta tres caracteres. (Los nombres de los grupos no pueden tener esta segunda parte.)

Los únicos caracteres permitidos son:

- letras mayúsculas A...Z (excepto la Ñ y las acentuadas)
- dígitos 0...9
- " # \$ % ' @ _ \$ ½ ◇

Los demás caracteres no son válidos; en particular, estos nombres no pueden contener espacios.

Formatos, tipos de papel y estilos de caracteres

Estos nombres constan de doce caracteres como máximo.

Los caracteres permitidos son:

- a...z, A...Z, 0...9, æ, Æ, œ, Œ
- las siguientes letras acentuadas: áéíóú, àèìòù, âêîôû, ãõ, ç, ÄÖÜ, äëïöü, Å, å, Ñ, ñ
- todas las letras griegas
- todos los 'caracteres para otros idiomas'
- los siguientes 'caracteres para proceso de texto': - , . : ; ... ! ! ? espacio & ' " _ * # / () [] { } @ © ® ™ § ¶ ○ ● « » .ª .º
- \$
- los siguientes 'símbolos matemáticos': + - * / = | \ ½ . < > ° %

Los principales grupos de caracteres no válidos son:

- las letras cirílicas
- muchos símbolos matemáticos
- los relacionados en la sección 'Otros símbolos especiales'

Apéndice IV

Guía de consulta rápida

En las siguientes páginas vamos a dar un breve resumen de los procedimientos por los que se lleva a cabo las tareas más frecuentes en LocoScript 2. La idea es que estas instrucciones sirvan como guía de consulta rápida; por eso son muy escuetas y, en vez de explicar detalladamente los procedimientos, remiten a las Sesiones en las que éstos han sido descritos.

El trabajo en proceso de textos es una actividad compleja. Por esta razón la lista es bastante larga, a pesar de que sólo trata las facetas de LocoScript que usted tendrá que manejar con mayor frecuencia.

Para facilitar las consultas hemos agrupado los temas en las siguientes secciones:

- | | |
|--------------------------------------|--|
| Bloques: | Copiar texto hacia un bloque
Insertar un bloque
Inspeccionar los bloques |
| Búsqueda y sustitución | Buscar
Reemplazar |
| Carga de LocoScript 2 | |
| Colocación del texto: | Centrar una línea de texto
Alinear una línea a la derecha
Sangrar un párrafo entero |
| Composición del texto: | Controlar el estilo del texto
Hacer visibles los códigos de control
Establecer el tamaño de los caracteres
Definir el avance del papel de cada línea a la siguiente
Activar o desactivar la justificación
Trasladar el cursor de texto de un sitio a otro del documento |
| Configuración del documento: | Datos que contiene
Modificar la configuración del documento |
| Corrección de la ortografía: | Corregir el documento entero
Corregir una parte del documento
Corregir sólo una palabra
Depurar el diccionario de usuario |
| Corte de páginas y de líneas: | Permitir el corte de línea dentro de una palabra
Impedir el corte de línea en un guión o en un espacio
Forzar el inicio de una nueva página
Agrupar líneas
Establecer las reglas sobre el corte de páginas |
| Discos: | Cambiar el disco
Formatear un disco nuevo
Copiar un disco |

Documentos:	<ul style="list-style-type: none">Crear un documentoEditar un documentoHacer un fichero ASCII
Folios:	<ul style="list-style-type: none">Editar el formato de paginaciónEstablecer las reglas sobre la forma de usar las cabeceras y los piesInsertar números de páginas en el texto de los foliosDefinir el número de la primera página de cada documento de una serie
Formatos:	<ul style="list-style-type: none">Datos que contiene cada formatoUsar un formato nuevoUsar un formato de surtidoModificar el formatoModificar un formato de surtidoDefinir los márgenesDefinir topes de tabulaciónBorrar topes de tabulaciónHacer visibles las reglas de formato
Frases:	<ul style="list-style-type: none">Cargar un conjunto de frasesDefinir una nueva fraseInsertar una frase en el textoGrabar un conjunto de frasesInspeccionar las frases
Gestión de discos:	<ul style="list-style-type: none">Copiar un documentoBorrar un documentoTrasladar un documentoCambiar el nombre de un documentoActivar el gestor de discos desde el editorHacer visibles los ficheros del limbo y los ocultos
Impresión:	<ul style="list-style-type: none">Imprimir un ejemplar del documentoImprimir varios ejemplaresImprimir sólo algunas páginasActivar el 'estado de control de la impresora'ReimprimirDefinir la banda izquierdaSuspender o reanudar la impresiónSeguir imprimiendo hasta el final de la página
Inserción de texto:	<ul style="list-style-type: none">Insertar texto de otro documentoInsertar un documento completo
Papel:	<ul style="list-style-type: none">Especificar un tipo de papel para un documentoConfigurar la impresora para un tipo de papelDefinir la disposición de página
Rellenado de documentos maestros:	<ul style="list-style-type: none">Rellenar por el tecladoRellenar con los datos leídos en un ficheroUtilización de un fichero de datos cuando el patrón de registros está en otro fichero

Bloques

Copiar texto hacia un bloque (Sesión 6)

Durante la edición de un documento.

1. Lleve el cursor de texto al principio de la zona que quiera copiar.
2. Pulse **[COPIA]**.
3. Traslade el cursor de texto al otro extremo de la zona.
4. Pulse **[COPIA]** si quiere conservar el texto en la posición original, o bien pulse **[CORT]** si quiere borrar el texto de la posición original al mismo tiempo que lo almacena en el bloque.
5. Escriba el número del bloque (0...9).

Insertar un bloque (Sesión 6)

Durante la edición de un documento.

1. Coloque el cursor de texto en el sitio donde quiera insertar el contenido del bloque.
2. Pulse **[INS]**.
3. Escriba el número del bloque (0...9).

Inspeccionar los bloques (Sesión 6)

Durante la edición de un documento o desde la pantalla del gestor de discos.

1. Pulse **[f1]** para abrir el menú de 'Acciones'.
2. Seleccione la opción **Mostrar bloques**.
3. Pulse **[INTRO]**.

LocoScript emite un menú en el que muestra las primeras palabras de cada bloque. Cuando haya terminado de consultarlo, pulse **[CAN]**

o **[INTRO]**.

Búsqueda y sustitución

Buscar (Sesión 14)

Durante la edición de un documento.

1. Coloque el cursor por encima del sitio donde desee comenzar la búsqueda.
2. Pulse **[BUSC]**.
3. Escriba el texto que quiera buscar.
4. Establezca las opciones adecuadas.
5. Pulse **[INTRO]**.

Reemplazar (Sesión 14)

Durante la edición de un documento.

1. Coloque el cursor por encima del sitio donde desee comenzar la búsqueda y sustitución.
2. Pulse **[CAMB]**.
3. Escriba en la línea de **Busc:** el texto que quiera buscar.
4. Escriba en la línea de **Camb:** el texto que quiera insertar en lugar del buscado.
5. Establezca las opciones adecuadas.
6. Elija **Cambio manual** y pulse **[INTRO]**; o bien elija **Cambio automático** y pulse **[PARR]**, **[PAG]** o **[DOC]**, dependiendo de hasta dónde quiera que llegue LocoScript haciendo la sustitución automática.

Si ha elegido **Cambio manual**, cada vez que LocoScript encuentre el texto buscado puede pulsar **[+]** para autorizar la sustitución, **[=]** para impedirlo o **[CAN]** para abandonar el proceso.

Carga de LocoScript 2 (página 43)

1. Encienda o reinicialice el PCW.
2. Introduzca en la unidad A el disco de arranque diario, con la cara 1 hacia arriba.
3. Si el ordenador no se pone inmediatamente a leer el disco, pulse la barra espaciadora.
4. Espere hasta que el ordenador haya terminado de leer LocoScript en el disco. (El piloto de la unidad se enciende y se apaga varias veces.)
5. Extraiga el disco de la unidad y guárdelo.

Colocación del texto

Centrar una línea de texto

A través de un menú:

1. Lleve el cursor de texto al principio de la línea.
2. Pulse **[F2]** para abrir el menú de 'Formato'.
3. Elija la opción **Centrar** y pulse **[INTRO]**.

Mediante una secuencia de pulsaciones:

1. Lleve el cursor de texto al principio de la línea.
2. Pulse **[+]** y escriba **LC**.

Alinear una línea a la derecha

A través de un menú:

1. Lleve el cursor de texto al principio de la línea.
2. Pulse **[F2]** para abrir el menú de 'Formato'.
3. Elija la opción **Alinear a la derecha** y pulse **[INTRO]**.

Mediante una secuencia de pulsaciones:

1. Lleve el cursor de texto al principio de la línea.
2. Pulse **[+]** y escriba **LD**.

Sangrar un párrafo entero

1. Lleve el cursor de texto al principio del párrafo.
2. Pulse la tecla **[ALT]** y, antes de soltarla, pulse también **[TAB]**.

Composición del texto

Estas operaciones son posibles solamente cuando se está editando un documento.

Controlar el estilo del texto (Sesión 10)

A través de un menú:

1. Lleve el cursor de texto al primer carácter que deba tener el nuevo estilo.
2. Pulse **[F3]** para abrir el menú de 'Estilo'.
3. Active o desactive en el menú las opciones deseadas.
4. Pulse **[INTRO]**.

Mediante una secuencia de pulsaciones:

1. Lleve el cursor de texto al primer carácter que deba tener el nuevo estilo.
2. Según sea el efecto que pretenda conseguir, pulse una de las siguientes secuencias:

	Activar	Desactivar
Cursiva	[+C]	[−C]
Doble impresión	[+D]	[−D]
Negra	[+NE]	[−NE]
Subrayar todo	[+RT]	[−R]
Subrayar palabras	[+RP]	[−R]
Subíndices	[+SD]	[−SD]
Superíndices	[+SP]	[−SP]
Video inverso	[+V]	[−V]

Nota. Por ambos métodos se introduce en la posición actual del cursor unos 'códigos de control de estilo' que establecen el estilo de todo el texto siguiente, hasta el próximo código de estilo o de formato.

Hacer visibles los códigos de control (Sesión 10)

1. Pulse **[F8]** para abrir el menú de 'Opciones'.
2. Active la opción **Códigos**.
3. Pulse **[INTRO]**.

Establecer el tamaño de los caracteres (Sesión 11)

A través de un menú:

1. Lleve el cursor de texto al primer carácter que deba tener el nuevo tamaño.
2. Pulse **[F4]** para abrir el menú de 'Tamaño'.
3. Especifique el 'paso de caracteres'.
4. Elija **Anchura normal** o **Anchura doble**.
5. Pulse **[INTRO]**.

Mediante una secuencia de pulsaciones:

1. Lleve el cursor de texto al primer carácter que deba tener el nuevo estilo.
2. Según sea el tamaño deseado, pulse una de las siguientes secuencias:

	Anchura normal	Anchura doble
Paso 10	[+P10]	[+P10D]
Paso 12	[+P12]	[+P12D]
Paso 15	[+P15]	[+P15D]
Paso 17	[+P17]	[+P17D]
Paso proporcional	[+PP]	[+PPD]

Al final de cada secuencia pulse **[INTRO]**.

Nota. Por ambos métodos se introduce en la posición actual del cursor un código de control que establece el tamaño de todos los caracteres siguientes, hasta que su efecto sea cancelado por otro código similar o por un código de formato.

Definir el avance del papel de cada línea a la siguiente (Sesión 11)

A través de un menú:

1. Lleve el cursor de texto al sitio donde quiera establecer los nuevos valores.
2. Pulse **[F4]** para abrir el menú de 'Tamaño'.
3. Especifique la 'interlínea'.
4. Especifique el avance 'extra en retorno'.
5. Especifique el 'paso de línea'.
6. Pulse **[INTRO]**.

Mediante una secuencia de pulsaciones:

1. Lleve el cursor de texto al sitio donde quiera establecer los nuevos valores.
2. Según sea el efecto deseado, pulse una de las siguientes secuencias:

Interlínea: **[+]I** y a continuación el número de líneas

Extra en retorno: **[+]E** y a continuación el número de líneas

Paso de línea: **[+]PL** y a continuación el número de líneas por pulgada

Al final de cada secuencia pulse **[INTRO]**.

Los valores posibles para estos parámetros son:

Interlínea: 0, ½, 1, 1½, 2, 2½, 3

Extra en retorno: 0, ½, 1, 1½

Paso de línea: 5, 6, 7½, 8

Nota. En lugar del '½' (**[EXTRA ;]**) se puede escribir un punto (**[.]**).

Nota. Por ambos métodos se introduce en la posición actual del cursor unos códigos de control que establecen la distancia de una línea a otra para todo el texto siguiente, hasta que su efecto sea cancelado por otro código similar o por un código de formato.

Activar o desactivar la justificación (Sesión 9)

A través de un menú:

1. Lleve el cursor de texto al sitio donde quiera cambiar el estado de esta opción.
2. Traslade el cursor a la línea de **Justificar** o **No justificar**.
3. Pulse **[INTRO]**.

Mediante una secuencia de pulsaciones:

1. Lleve el cursor de texto al sitio donde quiera cambiar el estado de esta opción.
2. Pulse **[+]J** para activar la justificación, o bien **[+]J** para desactivarla.

Trasladar el cursor de texto de un sitio a otro del documento (Sesión 5)

Para ir a una página determinada:

1. Pulse **[F6]** para abrir el menú de 'Páginas'.
2. Con el cursor del menú en la línea de **Buscar página**, escriba el número de la página a la que quiera que salte el cursor de texto.
3. Pulse **[INTRO]**.

Para ir al principio de la palabra, párrafo, línea, página, etc. **siguiente** pulse la 'tecla de movimiento por el texto' adecuada (**[PAL]**, **[PARR]**, **[LINEA]**, **[PAG]**, etc.).

Para ir al principio de la palabra, párrafo, línea, página, etc. **anterior** pulse la tecla **[ALT]** y, antes de soltarla, pulse también la 'tecla de movimiento por el texto' adecuada.

Configuración del documento

Datos que contiene (Sesión 19)

- Impresora y juego de caracteres elegidos para el documento (véase **Impresión**).
- Tipo de papel elegido para el documento (véase **Papel**).
- Disposición de página (véase **Papel**).
- Texto para cabeceras y pies (véase **Folios**).
- Formato para cabeceras y pies (véase **Folios**).
- Reglas sobre aplicación de cabeceras y pies (véase **Folios**).
- Formatos de surtido (véase **Formatos**).
- Reglas sobre corte de páginas (véase **Corte de páginas y de líneas**).
- Número de la primera página y número total de páginas (véase **Folios**).

Modificar la configuración del documento (Sesión 18)

Nota. Esto sólo es posible cuando se está editando el documento.

1. Pulse **[F1]** para abrir el menú de 'Acciones'.
2. Elija la opción **Configurar documento**.
3. Pulse **[INTRO]**.

LocoScript muestra entonces la pantalla de paginación, con una serie de menús que permiten modificar cualquier aspecto de la configuración del documento.

Corrección de la ortografía

Nota. Para corregir la ortografía de un documento hay que estar editándolo.

Corregir el documento entero (Sesión 8)

1. Pulse **[F7]** para abrir el menú de 'Ortografía'.
2. Seleccione la opción **Todo el documento**.
3. Pulse **[INTRO]**.
4. Cada vez que LocoScript se encuentre un error, tome la decisión oportuna.

Corregir una parte del documento (Sesión 8)

1. Coloque el cursor de texto en el sitio donde quiera empezar a corregir.
2. Pulse **[F7]** para abrir el menú de 'Ortografía'.
3. Seleccione la opción **De aquí en adelante**.
4. Pulse **[INTRO]**.
5. Cada vez que LocoScript encuentre un error, tome la decisión oportuna.

Corregir una sola palabra (Sesión 8)

1. Coloque el cursor de texto en la palabra que quiera corregir.
2. Pulse **[CORR ORTOG]**.
3. Si es necesario, escoja en el diccionario la forma correcta de la palabra.
4. Pulse **[INTRO]**.

Depurar el diccionario de usuario (Sesión 8)

1. Pulse **[F7]** para abrir el menú de 'Ortografía'.
2. Seleccione la opción **Mant. diccionario usuario**.
3. Pulse **[INTRO]**.
4. Lleve el cursor del menú a la palabra que quiera suprimir.
5. Pulse **[]**.
6. Pulse **[SAL]**.

Corte de páginas y de líneas

Todas estas operaciones controlan la forma en que LocoScript divide el documento en líneas y en páginas. Salvo que se indique lo contrario, todas ellas son posibles solamente cuando se está editando un documento.

Permitir el corte de línea dentro de una palabra (Sesión 16)

1. Ponga el cursor de texto en el sitio donde quiera permitir el corte.
2. Si quiere que LocoScript inserte un guión al final de la línea cortada, pulse y luego .
3. Si no quiere que LocoScript inserte un guión al final de la línea cortada, pulse y luego la barra espaciadora.

Impedir el corte de línea en un guión o en un espacio (Sesión 16)

1. Borre el carácter (guión o espacio) en cuestión.
2. En el caso del guión, pulse y luego .
3. En el caso del espacio, pulse y luego la barra espaciadora.

Forzar el inicio de una nueva página (Sesión 16)

1. Ponga el cursor de texto en el sitio donde quiera cambiar de página.
2. Pulse la tecla y, antes de soltarla, pulse también .

Agrupar líneas (Sesión 16)

A través de menús:

1. Ponga el cursor en la primera línea del grupo.
2. Pulse para abrir el menú de 'Páginas'.
3. Lleve el cursor a la línea de ?? líneas por abajo.
4. Escriba el número total de líneas del grupo.
5. Pulse .

Mediante una secuencia de pulsaciones:

1. Ponga el cursor en la primera línea del grupo.
2. Pulse y escriba A y luego el número total de líneas del grupo.
3. Pulse .

Establecer las reglas sobre el corte de páginas (Sesión 18)

Desde la pantalla de paginación.

1. Pulse para abrir el menú de 'Págs'.
2. Elija la opción **Control corte páginas** y pulse .
3. Seleccione la regla deseada.
4. Pulse , e .

Discos

Todas estas operaciones han de ser realizadas a partir de la pantalla del gestor de discos.

Cambiar el disco (Sesión 2)

1. Cambie el disco en la unidad.
2. Pulse **[7]**.

Formatear un disco nuevo (Sesión 7)

1. Extraiga los discos de las unidades.
2. Pulse **[F2]** para abrir el menú de 'Disco'.
3. Seleccione la opción Formatear disco.
4. Pulse **[INTRO]**.
5. Siga las instrucciones que aparezcan en la pantalla.

Copiar un disco (Sesión 7)

1. Extraiga los discos de las unidades.
2. Pulse **[F2]** para abrir el menú de 'Disco'.
3. Seleccione la opción Copiar disco.
4. Pulse **[INTRO]**.
5. Siga las instrucciones que aparezcan en la pantalla.

Documentos

Todas estas operaciones han de ser realizadas a partir de la pantalla del gestor de discos.

Crear un documento (Sesión 3)

1. Seleccione con el cursor de grupos el grupo en el que quiera almacenar el documento nuevo.
2. Pulse **C**.
3. Escriba el nombre elegido para el documento en el menú de selección (en lugar del que LocoScript le ha propuesto). Luego pulse **[INTRO]**.

El documento queda abierto y dispuesto para la introducción del texto.

Editar un documento (Sesión 5)

1. Seleccione el documento con el cursor de ficheros.
2. Pulse **E**.
3. Compruebe los datos del menú de selección; si es necesario, corríjalos. Luego pulse **[INTRO]**.

Hacer un fichero ASCII (Sesión 15)

1. Seleccione el documento cuya versión ASCII quiera crear.
2. Pulse **[F1]** para abrir el menú de 'Acciones'.
3. Seleccione la opción Hacer fichero ASCII.
4. Seleccione con el cursor de grupos el grupo en el que quiera almacenar el fichero ASCII. Pulse **[INTRO]**.
5. Introduzca el nombre elegido para el fichero ASCII en el menú de selección. Compruebe los demás datos del menú y pulse **[INTRO]**.

Folios (cabeceras y pies)

Editar el formato de paginación (Sesiones 17 y 12)

Desde la pantalla de paginación.

1. Pulse **[F2]** para abrir el menú de 'Formato'.
2. Elija la opción **Modificar formato**.
3. Pulse **[INTRO]**.

LocoScript activa el editor de formatos, en el que se puede editar el formato de paginación del mismo modo que cualquier otro.

Cuando haya terminado de editarlo, pulse **[SAL]** para volver a la pantalla de paginación.

Establecer las reglas sobre la forma de usar las cabeceras y los pies (Sesión 17)

Desde la pantalla de paginación.

1. Pulse **[F6]** para abrir el menú de 'Págs'.
2. Elija la opción **Opciones de cabecera/pie**. Pulse **[INTRO]**.
3. Decida a qué páginas se ha de aplicar la cabecera 1 y el pie 1.
4. Decida si la primera y la última página han de llevar cabecera y/o pie.
5. Decida qué pie se ha de usar en los documentos de una sola página.
6. Pulse **[SAL]** y luego **[INTRO]**.

Insertar números de páginas en el texto de los folios (Sesión 17)

Para insertar el número de la página actual:

1. Pulse **[+]** y escriba **NP**.
2. Escriba tantos caracteres **<**, **>** o **=** como sean necesarios para reservar espacio para el número.

Para insertar el número total de páginas:

1. Pulse **[+]** y escriba **NF**.
2. Escriba tantos caracteres **<**, **>** o **=** como sean necesarios para reservar espacio para el número.

Definir el número de la primera página de cada documento de una serie (Sesión 19)

Desde la pantalla del gestor de discos.

1. Seleccione el primer documento de la serie con el cursor de ficheros.
2. Pulse **[F6]** para abrir el menú de 'Documentos'.
3. Elija la opción **Numerar primeras páginas** y pulse **[INTRO]**.
4. Elija la opción **Contador = primera página** y pulse **[INTRO]**.
5. Seleccione el siguiente documento con el cursor de ficheros y pulse **[INTRO]**.
6. Elija la opción **Primera página = contador** y pulse **[INTRO]**.
7. Repita las etapas 5 y 6 hasta el final de la serie.
8. Pulse **[CAN]**.

Formatos

Estas operaciones sólo pueden ser realizadas cuando se está editando un documento, salvo donde se diga lo contrario.

Datos que contiene cada formato (Sesión 12)

- Posición de los márgenes.
- Posición y tipo de cada tope de tabulación.
- Clase de justificación de los párrafos.
- Paso y estilo de caracteres por defecto.
- Interlínea, paso de línea y extra en retorno por defecto.
- Carácter usado como signo decimal.
- Cero con barra o sin ella.

Usar un formato nuevo (Sesión 12)

1. Coloque el cursor de texto en el sitio a partir del cual quiera usar el formato.
2. Pulse **[F2]** para abrir el menú de 'Formato'.
3. Elija la opción **Formato nuevo**.
4. Pulse **[INTRO]**.

LocoScript activa el editor de formatos, mediante cuyos menús se puede establecer cualquier característica del formato nuevo.

Cuando haya terminado de prepararlo, pulse **[SAL]** para retornar al texto del documento. Borre el **↵** adicional si no lo necesita.

Usar un formato de surtido (Sesión 12)

A través de menús:

1. Coloque el cursor de texto en el sitio a partir del cual quiera usar el formato.
2. Pulse **[F2]** para abrir el menú de 'Formato'.
3. Elija la opción **Formato nuevo**.
4. Pulse **[F6]** para abrir el menú de 'Surtido'.
5. Lleve el cursor del menú a la línea del formato deseado.
6. Pulse **[INTRO]**, y luego **[SAL]** para volver al texto del documento.

Borre el **↵** adicional si no lo necesita.

Mediante una secuencia de pulsaciones:

1. Coloque el cursor de texto en el sitio a partir del cual quiera usar el formato.
2. Pulse **[+]** y escriba **F** y el número del formato deseado.
3. Pulse **[INTRO]**.

Modificar el formato (Sesión 12)

1. Pulse **[F2]** para abrir el menú de 'Formato'.
2. Elija la opción **Modificar formato**.
3. Pulse **[INTRO]**.

LocoScript activa el editor de formatos, mediante cuyos menús se puede modificar cualquier característica del formato. Cuando haya terminado, pulse **[SAL]** para retornar al texto del documento.

Modificar un formato de surtido (Sesión 12)

Desde la pantalla de paginación.

1. Pulse **[F2]** para abrir el menú de 'Formato'.
2. Elija la opción **Mod. formatos surtido**.
3. Lleve el cursor a la línea del formato de surtido que quiera modificar.
4. Pulse **[INTRO]**.

LocoScript activa el editor de formatos, mediante cuyos menús se puede modificar cualquier característica del formato de surtido. Cuando haya terminado, pulse **[SAL]**.

Definir los márgenes (Sesión 12)

Desde el editor de formatos.

1. Lleve el cursor de la regla a la nueva posición del margen.
2. Pulse **[F1]** para abrir el menú de 'Márgenes'.
3. Elija la opción **Definir margen izquierdo/derecho** apropiada.
4. Pulse **[INTRO]**.

Definir topes de tabulación (Sesión 12)

Desde el editor de formatos.

1. Lleve el cursor de la regla a la posición en la que quiera establecer el nuevo tope de tabulación.
2. Pulse **F3** para abrir el menú de 'Tabuladores'.
3. Elija el tipo de tabulador deseado.
4. Pulse **INTRO**.

Borrar topes de tabulación (Sesión 12)

Desde el editor de formatos.

Un tope de tabulación:

Primer método:

1. Ponga el cursor de la regla sobre el tope que quiera suprimir.
2. Pulse **F3** para abrir el menú de 'Tabuladores'.
3. Elija la opción **Borrar este tabulador** y pulse **INTRO**.

Segundo método:

1. Ponga el cursor de la regla sobre el tope que quiera suprimir.
2. Pulse **□**.

Todos los topes de tabulación:

1. Ponga el cursor de la regla sobre el tope que quiera suprimir.
2. Pulse **F3** para abrir el menú de 'Tabuladores'.
3. Elija la opción **Borrarlos todos** y pulse **INTRO**.

Hacer visibles las reglas de formato (Sesión 12)

Durante la edición del documento.

1. Pulse **F8** para abrir el menú de 'Opciones'.
2. Active la opción **Reglas de formato**.
3. Pulse **INTRO**.

Formatos

El menú de formatos se encuentra en la barra de menús. Desde el editor de formatos, puede activar la opción de formatos, mediante la cual se puede establecer cualquier característica del formato nuevo. Cuando haya terminado de prepararlo, pulse **ENTR** para retornar al texto del documento. Borrar el formato no es necesario.

Usar un formato de estilo (Sesión 12)

A través de menús:

1. Coloque el cursor de texto en el sitio a partir del cual quiera usar el formato.
2. Pulse **F3** para abrir el menú de 'Formato'.
3. Elija la opción Formato nuevo.
4. Pulse **F3** para abrir el menú de 'Estilo'.
5. Lleve el cursor del menú a la línea del formato deseado.
6. Pulse **INTRO**, y luego **ENTR** para volver al texto del documento.

Borrar el formato no es necesario.

Frases

Cargar un conjunto de frases (Sesión 15)

Desde la pantalla del gestor de discos.

1. Seleccione el fichero de frases deseado.
2. Pulse **[F1]** para abrir el menú de 'Acciones'.
3. Elija la opción **Cargar frases** y pulse **[INTRO]**.
4. Compruebe los datos del menú de selección; si es necesario, corríjalos.
5. Pulse **[INTRO]**.

Definir una nueva frase

Durante la edición de un documento.

1. Ponga el cursor de texto al principio de lo que va a ser la nueva frase.
2. Pulse **[COPIA]**.
3. Lleve el cursor al final del texto de la frase.
4. Pulse **[COPIA]**.
5. Escriba el «nombre» de la frase: **A...Z** (excluida la **Ñ**).

Insertar una frase en el texto

Durante la edición de un documento o del texto de paginación.

1. Coloque el cursor de texto en el sitio donde quiera insertar la frase.
2. Pulse **[INS]**.
3. Escriba el «nombre» de la frase: **A...Z** (excluida la **Ñ**).

Grabar un conjunto de frases

Desde la pantalla del gestor de discos.

1. Pulse **[F1]** para abrir el menú de 'Acciones'.
2. Elija la opción **Grabar frases** y pulse **[INTRO]**.
3. Seleccione el grupo en el que quiere grabar el fichero.
4. Pulse **[INTRO]**.
5. Compruebe los datos del menú de selección; si es necesario, corríjalos.
6. Pulse **[INTRO]**.

Inspeccionar las frases

Desde la pantalla del gestor de discos o desde el editor.

1. Pulse **[F1]** para abrir el menú de 'Acciones'.
2. Elija la opción **Mostrar bloques**.
3. Pulse **[INTRO]**.

LocoScript emite un menú en el que muestra las primeras palabras de cada frase. Cuando haya terminado de consultarlo, pulse **[CAN]** o **[INTRO]**.

Gestión de discos

Todas estas operaciones han de ser realizadas a partir de la pantalla del gestor de discos, salvo donde se diga lo contrario.

Copiar un documento (Sesión 7)

1. Seleccione el documento con el cursor de ficheros.
2. Pulse **[F3]** para abrir el menú de 'Fichero'.
3. Seleccione la opción **Copiar fichero** y pulse **[INTRO]**.
4. Seleccione con el cursor de grupos el grupo en que quiera almacenar la copia.
5. Pulse **[INTRO]**.
6. Compruebe los datos del menú de selección; si es necesario, corríjalos.
7. Pulse **[INTRO]**.

Borrar un documento (Sesión 7)

1. Seleccione el documento con el cursor de ficheros.
2. Pulse **[F3]** para abrir el menú de 'Fichero'.
3. Seleccione la opción **Borrar fichero** y pulse **[INTRO]**.
4. Compruebe los datos del menú de selección; si es necesario, corríjalos.
5. Pulse **[INTRO]**.

Trasladar un documento (Sesión 7)

1. Seleccione el documento con el cursor de ficheros.
2. Pulse **[F3]** para abrir el menú de 'Fichero'.
3. Seleccione la opción **Trasladar fichero** y pulse **[INTRO]**.
4. Seleccione con el cursor de grupos el grupo en que quiera almacenar el documento.
5. Pulse **[INTRO]**.
6. Compruebe los datos del menú de selección; si es necesario, corríjalos.
7. Pulse **[INTRO]**.

Cambiar el nombre de un documento (Sesión 7)

1. Seleccione el documento con el cursor de ficheros.
2. Pulse **[F3]** para abrir el menú de 'Fichero'.
3. Seleccione la opción **Cambiar nombre de fichero** y pulse **[INTRO]**.
4. Escriba el nombre nuevo en el menú de selección.
5. Pulse **[INTRO]**.

Activar el gestor de discos desde el editor (Sesión 7)

1. Pulse **[F1]** para abrir el menú de 'Acciones'.
2. Seleccione la opción **Gestión de discos** y pulse **[INTRO]**.

A continuación se puede llevar a cabo todas las operaciones que normalmente se inician en la pantalla del gestor de discos, con las siguientes excepciones: no se puede editar el conjunto de 'valores' (VALORES.EST), ni editar otro documento, ni tampoco extraer el disco que contiene el documento actual.

Después de usar el gestor de discos se pulsa **[SAL]** para volver al editor.

Hacer visibles los ficheros del limbo y los ocultos (Sesión 7)

1. Pulse **[F8]** para abrir el menú de 'Opciones'.
2. Active la opción **Mostrar... deseada**.
3. Pulse **[INTRO]**.

Impresión

Nota. En estas instrucciones no vamos a describir los recuadros de alerta que LocoScript emite antes de ponerse a imprimir en caso de que, por ejemplo, la impresora no esté configurada para el mismo tipo de papel que el documento. Si aparece un recuadro de alerta, elija una de sus opciones y pulse **INTRO**.

Imprimir un ejemplar del documento (Sesión 4)

Desde la pantalla del gestor de discos.

1. Seleccione el documento con el cursor de ficheros.
2. Pulse **I**.
3. Compruebe y corrija los datos del menú de selección.
4. Si es necesario, marque una de las dos opciones de 'calidad'.
5. Pulse **INTRO**.

Imprimir varios ejemplares (Sesión 4)

Desde la pantalla del gestor de discos.

1. Seleccione el documento con el cursor de ficheros.
2. Pulse **I**.
3. Compruebe y corrija los datos del menú de selección.
4. Si es necesario, marque una de las dos opciones de 'calidad'.
5. Escriba el número de ejemplares deseado en la línea de **Número de copias**.
6. Pulse **INTRO**.

Imprimir sólo algunas páginas (Sesión 4)

Desde la pantalla del gestor de discos.

1. Seleccione el documento con el cursor de ficheros.
2. Pulse **I**.
3. Compruebe y corrija los datos del menú de selección.
4. Si es necesario, marque una de las dos opciones de 'calidad'.
5. Escriba el número de ejemplares deseado en la línea de **Número de copias**.
6. Lleve el cursor del menú a la línea de **Sólo una parte**. Pulse **INTRO**.
7. Escriba el número de la primera página que desee imprimir en la línea de **Desde la página**; pulse **INTRO**.
8. Escriba el número de la última página que desee imprimir en la línea de **Hasta la página**; pulse **INTRO**.
9. Pulse otra vez **INTRO**.

Activar el 'estado de control de la impresora' (Sesión 4)

Para activarlo se pulsa **IMPR**. Para salir de él se pulsa **SAL**.

Nota. Al cargar papel en la impresora del PCW, LocoScript activa automáticamente el estado de control de la impresora.

Reimprimir (Sesión 4)

Desde el estado de control de la impresora.

1. Pulse **F7** para abrir el menú de 'Documento'.
2. Elija la opción deseada.
3. Pulse **INTRO**, **SAL** e **INTRO**.

Definir la banda izquierda (Sesión 13)

Desde el estado de control de la impresora.

1. Pulse **[F6]** para abrir el menú de 'Banda izquierda'.
2. Para aumentar la anchura de la banda, lleve el cursor a la línea de **Ensanchar...** y pulse **[INTRO]** las veces necesarias.
3. Para disminuir la anchura de la banda, lleve el cursor a la línea de **Estrechar...** y pulse **[INTRO]** las veces necesarias.
4. Pulse **[SAL]** e **[INTRO]**.

Suspender o reanudar la impresión (Sesión 4)

Desde el estado de control de la impresora.

1. Pulse **[F1]** para abrir el menú de 'Acciones'.
2. Elija la opción **Suspender/Reanudar impresión**.
3. Pulse **[INTRO]**.

Seguir imprimiendo hasta el final de la página (Sesión 4)

Desde el estado de control de la impresora.

1. Pulse **[F1]** para abrir el menú de 'Acciones'.
2. Elija la opción **Terminar esta página**.
3. Pulse **[INTRO]**.

Inserción de texto

Estas operaciones sólo pueden ser realizadas cuando se está editando un documento.

Insertar texto de otro documento (Sesión 15)

Nota. El texto que se va a insertar tiene que haber sido copiado previamente en un bloque.

1. Coloque el cursor de texto en el sitio donde quiera realizar la inserción.
2. Pulse **[INS]**.
3. Escriba el número del bloque que contiene el texto: **0...9**.

Insertar un documento completo (Sesión 15)

1. Coloque el cursor de texto en el sitio donde quiera realizar la inserción.
2. Pulse **[F1]** para abrir el menú de 'Acciones'.
3. Elija la opción **Insertar texto**. Pulse **[INTRO]**.
4. Seleccione con el cursor de ficheros el documento que desee insertar.
5. Pulse **[INTRO]**.
6. Compruebe los datos del menú de selección; si es necesario, corríjalos.
7. Pulse **[INTRO]**.

Apéndice V

Papel

Especificar un tipo de papel para un documento (Sesión 20)

Desde la pantalla de paginación.

1. Pulse **[F6]** para abrir el menú de 'Págs'.
2. Elija la opción **Tipo de papel** y pulse **[INTRO]**.
3. Marque con **◆** el tipo deseado.
4. Marque **Prolongado** o **Apaisado**.
5. Elija la opción **Mostrar tipo papel** y pulse **[INTRO]**.
6. Haga los cambios necesarios para que esta información realmente describa el papel que va a usar.
7. Pulse **[INTRO]**, **[SAL]** e **[INTRO]**.

Configurar la impresora para un tipo de papel (Sesión 20)

Para el especificado en el documento:

1. Seleccione el documento y ordene a LocoScript que lo imprima.
2. Elija la opción **Cambiar a la prevista para el documento**.
3. Pulse **[INTRO]**.

LocoScript adapta la impresora al tipo de papel que se hubiera especificado en el documento y se pone a imprimir.

Para el papel en el que normalmente se imprimirá los «borradores». (Desde el 'estado de control de la impresora'; véase Impresión.)

1. Pulse **[F3]** para abrir el menú de 'Papel'.
2. Marque con **◆** el tipo deseado.
3. Marque **Prolongado** o **Apaisado**.
4. Elija la opción **Mostrar tipo papel** y pulse **[INTRO]**.
5. Haga los cambios necesarios para que esta información realmente describa el papel que va a usar.
6. Pulse **[INTRO]**, **[↑]** e **[INTRO]**.

Definir la disposición de página (Sesión 18)

Desde la pantalla de paginación.

1. Pulse **[F6]** para abrir el menú de 'Págs'.
2. Elija la opción **Disposición de páginas** y pulse **[INTRO]**.
3. Lleve el cursor a la línea de **Zona de cabecera**, escriba el número de líneas adecuada y pulse **[INTRO]**.
4. Haga lo mismo en la línea de **Zona de pie**.
5. Marque **Zona de pie fija** o **Zona de pie flotante**.
6. Pulse **[INTRO]**, **[SAL]** e **[INTRO]**.

Rellenado de documentos maestros

Todas estas operaciones han de ser realizadas a partir de la pantalla del gestor de discos.

Rellenar por el teclado (Sesión 21)

1. Seleccione el documento maestro con el cursor de ficheros.
2. Pulse **R**.
3. Compruebe los datos del menú de selección. Pulse **INTRO**.
4. Cada vez que LocoMail se pare en un 'hueco', escriba la información pertinente; cuando haya terminado, pulse **INTRO**.
5. En el menú de salida elija qué quiere hacer con el resultado (editarlo, imprimirlo, grabarlo, abandonarlo).
6. En el menú final elija si quiere 'Rellenar otra vez' o 'Terminar'. Pulse **INTRO**.

Rellenar con los datos leídos en un fichero (Sesión 21)

Método manual:

1. Seleccione el documento maestro con el cursor de ficheros.
2. Pulse **M**.
3. Seleccione el fichero de datos con el cursor de ficheros.
4. Pulse **INTRO**.
5. Compruebe el menú de selección.
6. Elija la opción **Manual**. Pulse **INTRO**.
7. Cada vez que LocoMail termine de rellenar el documento, elija qué quiere hacer con el resultado (editarlo, imprimirlo, grabarlo, abandonarlo).

Método automático:

1. Seleccione el documento maestro con el cursor de ficheros.
2. Pulse **M**.
3. Seleccione el fichero de datos con el cursor de ficheros.
4. Pulse **INTRO**.
5. Compruebe el menú de selección.
6. Elija la opción **Automática**. Pulse **INTRO**.

Utilización de un fichero de datos cuando el patrón de registros está en otro fichero (Sesión 22)

1. Seleccione el documento maestro con el cursor de ficheros.
2. Pulse **M**.
3. Seleccione el patrón de registros con el cursor de ficheros.
4. Pulse **INTRO**.
5. Compruebe el menú de selección.
6. Elija la **Manual** o **Automática**. Pulse **INTRO**.
7. Seleccione el fichero de datos con el cursor de ficheros.
8. Pulse **INTRO**.

Apéndice V

Anomalías de funcionamiento

En este apéndice vamos a explicar qué se puede hacer cuando el sistema no funciona de la forma esperada. Si no encuentra aquí la descripción de la situación anómala, búsquela en el apéndice correspondiente en la Parte I. Si tampoco esto resuelve su problema, consulte con su distribuidor.

Nota. Aquí sólo explicaremos los mensajes de error más frecuentes. La lista completa se encuentra en el 'Manual de referencia de LocoScript 2'.

1. Problemas con la máquina en su conjunto

- La pantalla se queda en blanco y el ordenador no responde al teclado

Extraiga el disco de la unidad. Pruebe a reinicializar el ordenador (pulse las teclas **MAYS** y **EXTRA**) y luego, antes de soltarlas, pulse también **SAL**). Si esto no da resultado, apague el ordenador y vuelva a encenderlo unos segundos más tarde.

Cargue LocoScript 2 y repita exactamente lo que estaba haciendo cuando surgió el problema. Si vuelve a suceder lo mismo, consulte con su distribuidor, o bien escriba a Amstrad España y explique lo más detalladamente posible las condiciones en que ha ocurrido.

2. Problemas con la unidad de disco

Si no consigue introducir el disco en la unidad, avise a su distribuidor. En cualquier caso, **no intente introducir el disco a la fuerza**, pues lo único que conseguirá es estropear la unidad.

- Al introducir un disco en la unidad aparece un mensaje que dice que el disco no está formateado

El disco puede:

- estar completamente en blanco
- haber sido formateado para otro ordenador
- estar corrupto
- haber sido introducido con la cara 2 hacia arriba

Extraiga el disco y compruebe que se trata del disco que quería usar y que lo había introducido con la cara 1 hacia arriba. Si efectivamente está en blanco, utilice la opción **Formatear disco** del menú de 'Disco' para formatearlo.

Nota. Si llega a la conclusión de que el disco está corrupto (es decir, de que se ha deteriorado la información que contenía), trate de recuperar todos los ficheros que pueda copiándolos en otro disco antes de volver a formatear el defectuoso. **Al formatear un disco se destruye toda la información que pudiera contener.**

3. Problemas en el arranque o en la reinicialización del ordenador

- El ordenador se limita a emitir unos pitidos, o bien la pantalla parpadea

El disco de la unidad A:

- no contiene el programa LocoScript
- no es un disco de arranque adecuado para el PCW9512
- está estropeado

Compruebe que se trata del disco de arranque que quería usar y reinicialice la máquina. Si vuelve a ocurrir lo mismo, pruebe con el disco maestro de LocoScript 2 suministrado con el ordenador. Si eso también falla, consulte con su distribuidor.

- El ordenador lee el disco, pero no muestra la pantalla de presentación de LocoScript 2 ni la del gestor de discos

El disco utilizado no es un disco de arranque de LocoScript. Pruebe con otro.

4. Problemas en la copia o formateado de un disco

- Aparece un mensaje de 'error de disco'

El disco puede estar estropeado.

Elija la opción **Reintentar operación** y pulse **INTRO**; es posible que ya no vuelva a surgir el problema. Sin embargo, si aparece otra vez el mismo mensaje, elija la opción **Cancelar operación** y pulse **INTRO** para volver a la pantalla del gestor de discos.

Extraiga los discos de las unidades y vuelva a empezar. Si se presenta de nuevo el mismo problema, recupere los ficheros que pueda copiándolos hacia otro disco (utilice para ello la opción **Copiar fichero** del menú de 'Fichero') y deje de usar el estropeado.

- Aparece un mensaje que dice que el disco está 'protegido contra escritura'

El disco tiene abierto uno de los orificios de protección, o los dos. En esta situación se puede:

- o bien cerrar el orificio de protección y seleccionar **Disco desprotegido: continuar**;
- o bien seleccionar **Cancelar operación** en caso de que efectivamente el contenido del disco no deba ser alterado.

5. Problemas al intentar crear un documento o editar uno existente

- Aparece un mensaje que dice que el documento seleccionado no es un documento de LocoScript

Esta usted intentando editar un fichero cuya estructura es distinta de la de los documentos de LocoScript. Puede ser, por ejemplo, un fichero creado por otro programa (o la versión ASCII de un documento).

Los únicos ficheros que se puede editar directamente con LocoScript 2 son los documentos de LocoScript '1' y, naturalmente, los de LocoScript 2. (Los documentos de LocoScript '1' son convertidos automáticamente al formato de LocoScript 2.)

Para editar un fichero creado por otro programa o por otro ordenador, se puede crear un documento de LocoScript 2 e insertar en él el fichero completo.

- Aparece un mensaje que dice que el documento seleccionado es un 'documento no adecuado'

Seguramente se trata de un fichero de frases, un fichero de impresora, etc.

- Aparece un mensaje que dice que el disco está 'protegido contra escritura'

El disco que contiene el documento está protegido físicamente, y por eso LocoScript no podrá almacenar en él la nueva versión.

En esta situación se puede desproteger el disco y elegir la opción **Disco desprotegido: continuar**. Sin embargo, si sólo se desea abrir el documento para hacer alguna consulta o para copiar parte del texto en un bloque, es preferible no desproteger el disco y aceptar la opción **Enviar resultado a la unidad M**.

- Aparece un mensaje que dice que el 'directorio está lleno'

El disco contiene tantos ficheros que se ha llenado el espacio reservado para los nombres (el 'directorio'). En este disco no se puede almacenar más documentos, pero sí editar los existentes.

6. Problemas durante la edición de un documento

- El ordenador emite un pitido cuando se pulsa una tecla

La pulsación no es correcta en la actual situación, y LocoScript 2 ha producido un pitido para avisar de que no ha podido procesarla. Las causas más probables son:

- Se ha pulsado **[↵]** en lugar de **[INTRO]**, o viceversa. (Para confirmar opciones de menú se ha de pulsar **[INTRO]**, no **[↵]**.)
- No se puede introducir texto porque LocoScript se encuentra en el ‘estado de control de la impresora’, ya sea como consecuencia de haber cargado papel o porque se ha pulsado accidentalmente la tecla **[IMPR]**.
- No se puede introducir texto porque todavía hay un recuadro de alerta en la pantalla.

- Al pulsar las teclas se obtiene caracteres inesperados

Si son letras griegas, cirílicas o símbolos, el teclado se encuentra en uno de los estados de ‘superdesplazamiento’. Pulse **[ALT][F1]** para devolverlo al estado normal.

Si son letras mayúsculas en vez de minúsculas, el teclado está ‘bloqueado en mayúsculas’. Pulse **[ALT][INTRO]** para desbloquearlo.

- Al pulsar las teclas de movimiento por el texto, éstas generan números

El grupo de teclas de la derecha está funcionando como subteclado numérico. Pulse **[ALT][JUST]** para devolverlo al estado normal.

- LocoScript 2 aparentemente está funcionando, pero las teclas no producen ningún efecto

Cabe la posibilidad de que el teclado esté estropeado. Desconecte el cable del teclado y vuelva a conectarlo. Si esto no resuelve el problema, vuelva a cargar LocoScript. Si esto tampoco da resultado, consulte con su distribuidor.

- Aparece un mensaje que dice que el ‘disco está lleno’

Es posible que en el disco no quede espacio suficiente para recibir la nueva versión del documento. La unidad M puede llenarse además con los ficheros temporales que LocoScript crea al editar un documento.

El mensaje indica cuál es la unidad que se ha llenado. Elija la opción **Ir al gestor de discos** y borre de esa unidad los documentos que no necesite, o bien traslade algunos documentos a otra unidad. Cuando crea que ya ha liberado suficiente espacio, pulse **[SAL]**. Si vuelve a aparecer el mismo mensaje, borre o traslade algún documento más.

- **Aparece un mensaje que dice que hay un 'error de datos' o que 'falta marca de direcciones'**

La primera vez que vea el mensaje elija la opción **Reintentar**, pues es posible que el problema no se reproduzca.

Si vuelve a aparecer el mismo mensaje, es porque el documento está deteriorado. Lo que conviene hacer entonces depende de en qué medida se haya modificado el documento en esta sesión de edición:

—Si ha introducido muchos cambios desde el principio del documento hasta la posición actual, elija la opción **Ignorar**. El siguiente mensaje le avisará de que está trabajando con un documento deteriorado. Grabe esta versión y recupere la anterior del limbo.

—Si no ha hecho muchos cambios desde el principio del documento hasta la posición actual, elija **Cancelar operación** para volver al gestor de discos como si no hubiera empezado a editar el documento.

Si no dispone de una copia de seguridad de este documento en otro disco, intente copiarlo ahora (con la opción **Copiar fichero** del menú de 'Fichero'). Es probable que no lo consiga.

Vuelva a editar el documento original y la nueva versión (si la grabó); copie en bloques los trozos no estropeados de ambos documentos. Inserte esos bloques en un documento nuevo para recuperar la mayor parte posible del texto.

- **Aparece un mensaje que dice que el 'tampón del editor está lleno'**

La página actual es demasiado grande o demasiado complicada. Simplifíquela, por ejemplo, reduciendo el número de topes de tabulación.

7. Problemas al intentar imprimir un documento

- **En el menú de salida del editor no figura la opción Grabar e Imprimir**

La impresora seleccionada no está conectada al PCW, o bien se encuentra ocupada. Grabe el documento, pulse **IMPR** y abra el menú de 'Documento' para averiguar qué está haciendo la impresora.

Si este menú proporciona los datos de un documento, LocoScript está intentando imprimirlo; si la impresora no muestra ninguna actividad seguramente es porque LocoScript está esperando que usted cargue papel y le avise de que lo ha hecho.

Si el menú dice que **'No está imprimiendo'**, apague el ordenador y compruebe las conexiones de la impresora. Vuelva a cargar LocoScript 2. Fíjese en la segunda línea de información de la pantalla; si incluye las opciones **I=Imprimir docum** y **D=escritura Directa**, la impresora está bien conectada y usted puede usarla. De lo contrario, la impresora puede estar averiada; consulte con su distribuidor.

- Al pulsar **[I]** o **[D]** aparece un mensaje que dice que la impresora está ausente

La impresora seleccionada no está conectada al PCW. Apague el ordenador y compruebe las conexiones de la impresora. Vuelva a cargar LocoScript 2. Fíjese en la segunda línea de información de la pantalla; si incluye las opciones **I=Imprimir docum** y **D=escritura Directa**, la impresora está bien conectada y usted puede usarla. De lo contrario, la impresora puede estar averiada; consulte con su distribuidor.

- El menú de 'Acciones' de la impresora sólo contiene la línea de Reinicializar impresora

La impresora se encuentra en un estado extraño. Pulse **[INTRO]** para que LocoScript la reinicialice.

- Aparece un mensaje que dice que el documento seleccionado no es un documento de LocoScript

Esta usted intentando imprimir un fichero cuya estructura es distinta de la de los documentos de LocoScript 2. Puede tratarse, por ejemplo, de un fichero creado por otro programa (o de la versión ASCII de un documento).

Para imprimir un fichero creado por otro programa o por otro ordenador, se puede crear un documento de LocoScript 2, insertar en él el fichero completo y luego grabarlo e imprimirlo.

- Aparece un mensaje que dice que el documento seleccionado es un 'documento no adecuado'

Puede tratarse, por ejemplo, de un fichero de frases, o bien de un documento de LocoScript '1'.

Para imprimir un documento de LocoScript '1' antes hay que convertirlo a LocoScript 2, lo que se consigue, sencillamente, editando y grabando el documento con LocoScript 2.

- Al intentar imprimir un documento con la impresora del PCW, ésta no responde

Observe si hay papel en la impresora. Si no, cargue una hoja y pulse **[SAL]** en el teclado. Lo más probable es que se ponga a imprimir.

Si esto no resuelve el problema, pulse la tecla **[IMPR]** para entrar en el 'estado de control de la impresora' y compruebe si la impresora está esperando papel o si la impresión está 'suspendida'. Utilice el menú de 'Acciones' para reanudar la impresión. Pulse **[SAL]** para salir del estado de control de la impresora.

Si no se pone a imprimir, pulse otra vez **[IMPR]**. Esta vez pulse **[f5]** para averiguar con qué impresora está tratando de imprimir LocoScript. Si es la correcta, compruebe sus conexiones y pulse **[SAL]**. De lo contrario, elija otra impresora en este menú y pulse **[SAL]**.

Si el problema persiste, consulte con su distribuidor.

- **La cabeza de la impresora se mueve, pero no imprime nada**

Probablemente no tiene instalado el cartucho de cinta.

- **La impresora escribe un texto irreconocible**

Hay dos causas posibles: que se haya acabado el papel o que se haya alcanzado el final de la cinta. Pulse **[IMPR]** para entrar en el estado de control de la impresora y compruebe si la segunda línea de información dice 'Sin papel' o 'Sin cinta'.

—'Sin papel' indica que la impresora ha detectado el final del papel.

No cargue papel todavía. Utilice el menú de 'Acciones' para 'Terminar esta página'. Cuando la impresora vuelva a pararse, cargue papel y seleccione la opción **Reanudar impresión** en el menú de 'Acciones'.

Este problema sólo se presenta cuando se trabaja con papel continuo.

—'Sin cinta' indica que se ha llegado al final de la cinta y que es necesario instalar un cartucho nuevo. LocoScript ha «congelado» la impresión para que no se perdiera nada de texto. Cambie el cartucho de cinta y pulse **[SAL]**. La impresión se reanudará sin más problemas.

- **La impresora escribe un texto irreconocible**

LocoScript 2 no está configurado para la impresora o la margarita que se está usando. Pulse **[IMPR]** para que la impresora se detenga lo antes posible. (Si es una impresora externa, puede tardar bastante en hacerlo.)

Utilice los menús del 'estado de control de la impresora' para configurar LocoScript correctamente (v. Sesión 23) y luego para reiniciar la impresión del documento (v. Sesión 4).

- **Se atasca el papel durante la impresión de un documento**

Pulse **[IMPR]** para que la impresora se detenga lo antes posible. (Si es una impresora externa, puede tardar bastante en hacerlo; en tal caso, haga usted lo necesario para ponerla 'fuera de línea'.)

Retire el papel que se ha atascado e instale papel nuevo. Utilice los menús del 'estado de control de la impresora' para reiniciar la impresión del documento (v. Sesión 4).

- **El texto queda mal colocado en la página**

Pulse **[IMPR]** para activar el 'estado de control de la impresora'. Después pulse **[F6]** y reajuste el tamaño de la banda izquierda. Finalmente, utilice el menú de 'Documento' (**[F7]**) para reiniciar la impresión (v. Sesión 4).

Índice

- A**
- A:** (unidad A) 52
- Abandonar**
 - edición 75
 - modificaciones 96
 - una operación 46
 - resultado 255
- Acentos** 73, 328
- Aceptar la palabra sugerida** 120
- Activar**
 - menú de 137
 - tecla 93
- Actualización del diccionario de usuario** 122
- Agrupamiento de líneas** 198
 - por abajo 198
 - por encima 198
- Ajuste vertical** 9
- Alineación de texto** 130, 156
 - a la derecha 131
 - en el tope de tabulación 156
- Altura** 235, 243
- Anchura** 235, 243
 - doble (caracteres) 142
 - normal 142
- Añadir al diccionario de usuario** 121
- Apaisado** 237
- ASSIGN.SYS** 434
- Atasco del papel** 86
- AUXIN, dispositivo lógico** 451
- AUXOUT, dispositivo lógico** 451
- Avance de página** 200

- B**
- B:** (unidad B) 52
- Banda(s)** 165, 204, 217, 235, 243
 - ensanchar 166
 - estrechar 166
 - inferior 204, 217, 235, 243
 - izquierda 165
 - superior 204, 217
- Barra de sujeción del papel** 18, 550
- BASIC** 493
 - control de la impresora 569
- BLOQ MAYS** 73
- Bloques de texto** 97, 178
- Borrado**
 - de bloques de texto 98, 101
 - de cabeceras y pies 206
 - de caracteres 62
 - de documentos 109
 - de ficheros 387, 462
 - del limbo 111
 - de tabuladores 151
- Buscar página** 92
- Búsqueda**
 - de ficheros, orden de 480
 - de palabras 169
 - completas 172
- C**
- Cabeceras y pies** 204
 - documentos de una sola página 211
 - páginas pares e impares 210
 - primera página 210
 - última página 210

- Cadena de expansión 482
- Cambiar al papel previsto para el documento 239
- Cambio
 - de impresora 281
 - a la impresora prevista 283
 - de margarita 281
 - de nombre
 - de los documentos 113
 - de los ficheros 389, 477
- Caracteres 72, 325, 329, 331, 529, 542
 - cirflicos 73, 325, 329
 - especiales 72, 73
 - griegos 73, 325, 329
 - internacionales 451, 467
 - de la margarita suministrada con el PCW 326, 536
 - matemáticos 333
 - polivalentes 170, 172, 393
 - variantes por idioma 535
- Carga
 - de Dr Logo 512
 - de frases 185
 - de LocoScript 7, 43
 - de Mallard BASIC 493
 - del papel 80
- CARTA.1, ejemplo 252
- Cartas 249
- CEN, dispositivo físico 451
- Centrado de textos 130
- Cero, carácter 151
- Cinta de impresora 5, 20, 551
 - instalación 5
- Códigos 135, 137, 138, 146, 534, 542
 - de agrupamiento 199
 - de control
 - de la consola 571
 - de la impresora 433, 554
 - de la pantalla 431, 571
 - de expansión 482
 - de traslación 178
- COM, ficheros 481
- Combinación(es)
 - de ficheros 472
 - especiales de tecla 336
- Comprobación
 - del documento maestro 267
 - del fichero de datos (LocoMail) 271
- Conexión a la red 4
- Configurar documento 205, 214, 219
- CONIN, dispositivo lógico 451
- CONOUT, dispositivo lógico 451
- Consola, dispositivo 451
- Contador (números de página) 230
- Control
 - de brillo 9
 - de contraste 9
- Controladores
 - de impresora 434, 436
 - de plotter 434, 436
- Conversión
 - de un fichero de datos para LocoMail 272
 - de LocoScript 1 309
- Copia(s)
 - de bloques de texto 98, 100
 - de discos 114, 370, 390, 455
 - maestros 10, 370
 - de documentos 106
 - de ficheros 375, 392, 472
 - de seguridad 55, 114
 - varias 82
- Corrección de la ortografía 119
- Corte
 - e inserción de texto 98
 - de líneas 193
 - de páginas 200
- Creación
 - de documentos 67
 - de un fichero de datos de LocoMail 270
 - de ficheros de textos 395
 - de plantillas 292
- CRT, dispositivo físico 451
- Cuerpo del texto 204, 217
- Cursor(es) 53, 69, 71, 75
 - de grupos 69
 - de menús 64, 75
 - de la regla 59, 71, 151
 - de texto 59
- Cursiva 133

D
DAISY, orden 447
DATE, orden 450
DDFXHR8.PRL, controlador de dispositivo 434
DDHP7470.PRL, controlador de dispositivo 434
DDSCREEN.PRL, controlador de pantalla 434
Decimal 150
Definición
de los márgenes 151
del número total de páginas 231
de los números de las primeras páginas 230
de tabuladores 151
de un tipo de papel 241
Deprador 487
Desactivar, menú de 137
Desconexión del PCW 15
DEVICE, orden 415, 451
Diccionario de usuario 121
DIR, orden 372, 404, 451
DIRECC-LIS 258
Directorio
del disco 32, 372, 386, 404
de ficheros 69, 453
DIRSYS, orden 454
DISCKIT, orden 370, 390, 403, 455
Disco(s) 16, 52, 103, 411, 421, 486
de arranque 428
diario 10, 43, 68
capacidad 17
de datos 44, 67
de documentos 10
lleno, mensaje 97, 227
maestros, copia 10, 370
de memoria 93, 75, 376
organización 103
del PCW8256/8512 423, 447
preparación 104, 405
protección 18
unidad de disco adicional 27
Distintivo de tipo 368

División de documentos 228
DMP.PRI, fichero de impresora 277
Doble
espacio, texto 142
impresión 133
Documento(s)
grandes 225
de LocoScript con CP/M 187, 401
maestro 249, 260
nuevos 67
de una sola página 211
de tamaño excesivo 226
Dr Logo 511
DUMP, orden 458
D630.PRI 277
E
ED, editor de texto 399, 459
Edición
de un documento 89
de ficheros de texto 399, 459
de la línea de órdenes 402
Editar esta palabra 120
Elección
de la impresora 282
del juego de caracteres 282
Elegir otro tipo de papel 238
Enlace de comunicaciones 25
Ensamblador 477
Ensanchar bandas 166
Entradas captadas en los ficheros 463
ERASE, orden 387, 462
Escala 71, 151
Escritura directa 165
Espacios 93, 194
blandos 194
duros 196
Esperando papel, mensaje 85, 550
Estado de control de la impresora 82,
410, 549
Estilo(s)
de caracteres 277, 280, 286
inicial 286
menú de 133

Estrechar banda 166
Etiquetas 235
Exhibición
 de ficheros 489
 de las reglas de formato 163
Extra en retorno 143, 145, 153
F
Fecha, estampación 465
Fichero(s) 54, 404
 ASCII 187
 escritura 187
 de datos (LocoMail) 258
 de definición de teclas 539
 de impresora 277, 279
 ocultos 110
 paginado 186
 de sistema 110, 417, 454, 479
 de texto 395, 399
 sencillo 186, 187
Fin
 de los ciclos de LocoMail 255, 260
 de la edición 64, 74
Final
 del documento 91
 de la página 91
Formateado de los discos 104, 403, 456
Formato(s) 149, 219
 menú de 150
 modificación 159
 de las páginas 217
 de surtido 160
 modificación 219
 para el texto de paginación 205
Fórmulas matemáticas 147
Frasas 181
FRASES.EST 184
Funciones de Mallard BASIC 496
G
GENCOM, orden 463
GENGRAF, orden 436
GENGRAF.COM 434
GET, orden 463

Grabación
 de la configuración del documento 220
 de documentos 54, 74
 de frases 184
Grabar
 y continuar 74
 e imprimir 64, 75
 resultado 255
Gráficos 433
Grupos 67
GSX 433
 errores 438
 información técnica 439
Guiones 194, 196
 blandos 194
 duros 196
H
HELP, orden 444
HEXCOM, orden 464
Hojas sueltas 235, 242
Huecos 93
I
Ignorar
 mayúsculas/minúsculas 170
 esta palabra 121
 sensor papel 244
Impedir líneas cortas 216
Impresión
 con alta calidad 79
 con calidad normal 79
 de parte de un documento 81
 reanudación 86
Impresora(s) 5, 80, 278, 284, 417
 compatibles
 con la Diablo 630 449, 554, 555
 con la FX80 469, 554, 563
 configuración
 de la impresora del PCW 549
 inicial 65
 control desde BASIC 569
 dispositivo 451
 elección de otra 23
 estándar 285

Impresora(s) (cont.)

- funcionamiento 18, 409
 - inicialización 485
 - láser 275
 - de margarita 275
 - matriciales 275
 - suspendida 86
 - variantes por idiomas 553
- Inductor(es) 251**
del sistema 369
- INITDIR, orden 465**
- Inserción**
de bloques de texto 98
de un documento entero 180
de ficheros ASCII 187
de frases 183
de instrucciones de LocoMail 266
de texto 179, 187, 250
elaborado por otro programa 187
- Inspección**
de los bloques 179
de un documento 114
de frases 181
- Instalación**
de la impresora 5
de impresoras nuevas 278
de margaritas 278, 279
del PCW 4
de los programas 429
- Integridad de palabras 61**
- Intensidad de impresión 84**
- Interfaz 24, 26, 276**
Centronics 24, 276, 487
CPS8256 26, 487
paralelo 24, 276
serie 26, 276, 485
- Interlínea 142, 145, 149, 153**
- Interrupción de la impresión 82**
- J**
- Juego(s) de caracteres 276, 280, 286**
inicial 286
internacionales 449
- Justificación de texto 131, 153**
- Justificar 132**

K

- K (kilobyte) 54, 378**
- KEYS.DRL, fichero 539**
- KEYS.WP, fichero 538**

L

- LANGUAGE, orden 465**
- LEA.ME, documento 44**
- LIB, orden 466**
- Limbo 109**
- Límites de la página 71**
- Líneas**
cortas 200, 216
de información 58, 59
- LINK, orden 466**
- LocoMail 249**
- LocoScript 1, conversión 309**
- LOCOSPELL.DIC 119**
- Logo 511**
primitivas 518, 530
- LPT, dispositivo físico 451**
- LST, dispositivo lógico 451**

M

- M: (unidad M) 53, 75, 374**
- MAC, orden 466**
- MAESTRO.EJ, ejemplo 263**
- Mail, código 251**
- Mallard BASIC 497**
palabras clave 509
- Mantenimiento del diccionario de usuario 122**
- Marcado de bloques de texto 99**
- Marcadores de unidad 226**
- Marcar palabra como correcta 121**
- Margarita(s) 21, 275, 279, 451, 536, 552, 561**
ASCII 276
extra 561
variantes por idiomas 570
- Margen(es) 71, 151, 555**
derecho 151
izquierdo 151
menú de 151

MATRIX, orden 467
MAYS, tecla 50
Mensajes de error 75, 575
 GSX 438
Menú(s)
 de opciones 93, 153
 de órdenes 64, 310
 de salida 74
 de selección 70, 310
 selección de opciones 64
 de situación 79, 93, 310
 tipos 310
Mezcla de ficheros de LocoMail 258, 260
Modem 255, 415
Modificación
 del formato 150, 159
 de los formatos de surtido 219
Modificar distribución de página 238
Mostrar
 bloques 98, 179
 estado, menú 93
 ficheros
 limbo 110
 ocultos 110
 frases 181
Movimiento del cursor 90
N
Negra 133, 555
Nombre(s) 70
 de los caracteres de LocoScript 338
 de discos 112, 337
 de documentos 70, 111, 337
 de los estilos de caracteres 337
 de ficheros 54, 368
 de formatos 157, 337
 de grupos 111, 112, 337
 de los juegos de caracteres 337
 del tipo de papel 244, 337
Nuevo tipo de papel 242
Número(s)
 de líneas 74
 de página 207, 208, 214

Número(s) de página (cont.)
 de la actual 207
 de la primera 215
 total 208, 214, 229, 231
 de la última 214
 de las teclas 539
 de usuario 411, 490
O
Opciones
 de cabecera/pie 210
 de sustitución 173
Órdenes 367, 487
 de BASIC 496
 residentes 367
Orificios de protección 10
P
Página(s)
 menú de 198
 no cabe en el papel 238
 nueva 200
Palabras clave 417, 479
 de BASIC 590
PALETTE, orden 469
Pantalla
 del gestor de discos 45, 58, 68
 utilización durante la edición 116
 de paginación 205
 tamaño de la 486
Papel 18
 continuo 19, 235, 242
 plegado 235
PAPER, orden 469
PAR, dispositivo físico 451
Párrafos
 espacio entre los 143
 impedir corte de los 216
Paso 153
 caracteres 142, 149
 de línea 143
 proporcional 143

PATH, orden 472
Patrón de registros 269
PCW9512.PRI, ficheros de impresora 277
Permitir cualquier corte 216
PERSONAL.DIC, fichero 122
Pies 204
 páginas parés e impares 210
 primera página 210
 última página 210
PIP, orden 392, 472
PLANTILL.EST 289
Plantilla(s) 289
 para cartas 296
 para correo automático 298
 de ejemplo 296
 para etiquetas 297
 para facturas 297
 para manuscritos 296
 para memoranda 297
Preparación
 de los discos 104, 403, 456
 de un patrón de registros 273
Primitivas de Logo 518, 530
Problemas con la impresora 84, 410
PROFILE.SUB 414
Programas comerciales para el PCW9512 425
Protección
 de los discos 18
 de ficheros 416, 479
Puerta(s) 415
 paralelo, dispositivo 452
 de salida 415
 serie, dispositivo 452
PUT, orden 475

R

Raya de fin de página 59, 71, 74
Reajuste del texto 63, 95
Reanudar impresión 86
Recuperar del limbo 110
Redefinición de las teclas de función 414
Registros 269

Regla(s)
 para el corte de páginas 216
 de formato 59, 71
 tope de tabulación 128
Reimpresión de una página 86
Reinicialización del PCW 15, 45, 419
REL, ficheros 466
Rellenado de un documento de LocoMail 252
Rellenar otra vez 256
RENAME, orden 376, 389, 477
RMAC, orden 477
RPED, editor de texto 395, 399
RSX, ficheros 463
Retorno del carro 60
 extra en retorno 143

S

Salidas enviadas a ficheros 475
Salto a una página 92
Sangrado de textos 127
 de párrafos enteros 128
SAVE, orden 478
Selección del estilo de caracteres 283
Sensor de fin de papel 244, 451, 552
SET, orden 416, 479
SETDEF, orden 385, 480
SETKEYS, orden 416, 448, 483, 538
SETLST, orden 483
SETSIO, orden 415, 485
SET24X80, orden 486
SHOW, orden 378, 486
SID, orden 487
Símbolos
 matemáticos y de proceso de texto 325, 331, 333
 monetarios 333
Sin cinta 550
Sin papel 85, 550
SIO, dispositivo físico 451
SPANISH PRESTIGE PICA 10 326, 536
SUB, fichero 480
Subíndices 139

SUBMIT, orden 379, 385, 487

Subrayar
palabras 133
todo 133

Superdesplazamientos 73, 325

Superíndices 139

Supresión
de frases 182
de un tipo de papel 245

Suspender impresión 86

Sustitución
automática 175
de formatos 221, 222
manual 175
menú de 173
de una palabra por otra 172

T

Tablas 155

Tabulador(es) 156
de alinear a la derecha 151, 156, 158
cada: ?? 152
de centrar 151, 156, 158
decimal 151, 156, 158
definición y borrado 151
de sangrado 128
sencillo 128,152

Tamaño
de los ficheros 104, 378, 398
menú de 142, 153

Tapa abierta 550

Teclado 4, 13, 49, 431
dispositivo 451

Teclas 530
de borrado 62, 92, 430
de carácter 49
del cursor 63, 90, 153, 430
de función 534
redefinición del teclado: 537

Terminar página aquí 220

Texto(s)
elaborados por otro programa 187
de identificación 113
de paginación 204

Tiempo agotado 488

TIMEOUT, orden 488

Tipo(s)
de la cinta 84, 449
de papel 234-238, 241, 286, 411, 449,
469, 471, 564
para un documento 236
inicial 286

Tractor 19

Traslación
de bloques de texto 98, 101
de documentos 108
de texto a otro documento 178

Trayectoria de búsqueda 385

TYPE, orden 489

U

Última línea 200

Unidad
de disco 51, 52, 368, 380
implícita 360, 420
M 53, 75, 376

Usar
la impresora actual 283
el papel actual 239

USER, orden 490

Utilidades 367

V

VALORES.EST 234, 245, 278, 279

Valores iniciales para la impresora 286

Variantes por idioma 535, 553, 570

Verificación de discos 457

X

XREF, orden 490

Z

Zona
de cabecera 204, 217
de pie 204, 217
fija 219
flotante 219

*****, carácter 393

?, carácter 393

8000COPY, orden 445

?, orden (LocoMail) 252

!, orden (LocoMail) 258

ALT, tecla 50, 72

BLOQ MAYS, tecla 50, 73

BUSC, tecla 170

CAMB, tecla 173

DOC, tecla 63, 91

EXTRA, tecla 50, 72

F.LIN, tecla 91

IMPR, tecla 82, 408

JUST, tecla 63, 95

LINEA, tecla 91

PAG, tecla 63, 91

PAL, tecla 91

PARR, tecla 91

TAB, tecla 127, 128

SAL, tecla 64

↵, tecla 60

+, tecla 93

-, tecla 93

AMSTRAD

AMSTRAD ESPAÑA
ARAVACA, 22, 28040 MADRID
TELEFONO 459 30 01
TELEX 47660 INSC E
FAX 459 22 92