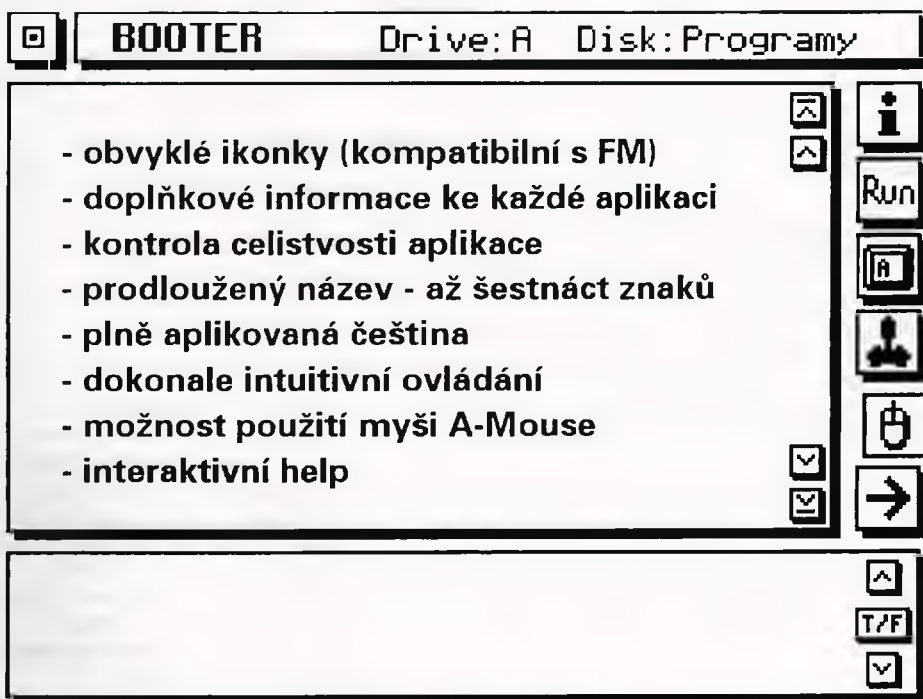


# BOOTER

## VERZE 1.XX

**Program pro komfortní spouštění aplikací na vaši  
disketové jednotce D40, D80 nebo Kompakt**



**Jan Hanousek  
Computer Software**



**Program Booter:**  
© 1995 Tritolsoft

**Booter – uživatelský manuál:**  
© 1995 Jakub Hynek

**Booter – koncepce systému a designu:**  
© 1994 Jan Hanousek

Published by:  
Jan Hanousek Computer Software

Program Booter a veškeré jeho části jsou autorským dílem ve smyslu autorského zákona. Není dovoleno jej prodávat, kopírovat (vyjma záložních kopií), půjčovat, pronajímat a veřejně publikovat bez předchozího písemného svolení autora. Volnou verzí programu je dovoleno ve vymezeném rozsahu rozšiřovat. Podrobnější podmínky viz kapitola 4.4.

# Booter verze 1.xx – uživatelský manuál

## 1. Úvod

Operační systém M-DOS, který je implementován v disketových jednotkách Didaktik 40 a 80 (a samozřejmě v Didaktiku Kompakt) má přes určité nevýhody některé vlastnosti standardních operačních systémů. Mezi ně patří i možnost rychlého spuštění jednoho z programů na disketě určitým speciálním zjednodušeným způsobem. Tuto vlastnost mají i jiné systémy (nejen diskové), jako třeba starý ZX Microdrive.

M-DOS tedy umožňuje pomocí obvyklého příkazu **RUN** spustit BASICový program z aktuální diskety, který má název **run**. Podmínkou je, aby v paměti nebyl v tu chvíli žádný program (možnosti jsou i jiné, ale zde nám jde spíše jen o základní princip). Tato schopnost pak senzačním způsobem zjednodušuje práci s disketovou jednotkou. Obvyklé využití programu **run** je totiž takové, že s jeho pomocí spouštíte jiné programy, uložené na disketě. Vyhnete se tak neustálému vypisování **LOAD \* "šílenědlouhýasložitýnázev"**, program může mít navíc i mnoho dalších funkcí (záleží na invenci autora).

Jak tedy může v zásadě tento program vypadat? V té nejjednodušší verzi může například obsahovat natvrdo zapsaný seznam všech programů, které jsou na disketě. Seznam se zobrazí na obrazovce a uživatel (kterým je většinou sám autor) si program vybere stiskem klávesy. Problémy jsou nasnadě: pro každou disketu je třeba mít zvláštní verzi programu s konkrétním seznamem, pokud navíc nějaký program vymažete nebo na disketu přidáte, musíte provést aktualizaci. Takže tudy cesta zřejmě nevede.

Druhá možnost je výhodnější, vyžaduje ale více programátorských schopností. Program **run** načte po spuštění adresář diskety, z něj „vytáhne“ názvy všech programů, případně snapshot a tento seznam zobrazí. Výběr toho, co chcete spustit, pak může být řešen různě – stisk nějaké klávesy, kliknutí šipkou apod. Rozvíjením tohoto způsobu pak mohou vzniknout programy, které nabízejí kromě jednoduchého spouštění i některé další možnosti, mnohdy velmi podařené. Běžný je dnes například program, který vám umožní ke každému spustitelnému souboru mít na disketě ikonku, tedy obrázek, který je se souborem určitým způsobem svázán a který se může u souboru zobrazovat. To už je způsob, který vzdáleně připomíná možnosti grafických operačních systémů, které jsou ale doménou šestnácti- (a více) bitových počítačů. Několik příkladů: MacOS, Amiga Workbench, ..., MS Windows.

Mít na Spectru grafický operační systém, toho už se asi nedočkáme, ale některé jeho výhody okusit můžeme. Spíše než slepě kopírovat je ale lepší zkusit vlastní cestu. Co by tedy solidní spouštěcí program na Spectru mohl umět?

1) Ikonky jsou samozřejmostí – pěkný (třeba i barevný) obrázek si každý člověk zapamatuje snadněji, navíc se v nich lépe orientuje, než ve změti textů. Možný problém: pokud bude na disketě hodně souborů, zřejmě se nevejdou i s ikonkami na obrazovku – program by měl umět zobrazit i jen jednotlivé soubory.

2) Když už ikonka, mohl by program ke každému souboru umět vypsát i nějaké základní informace. Uživatel, který programy na disketě nezná, by tak mohl získat základní přehled, aniž by musel všechny programy spouštět. U programů, které často používá, by zase ocenil upozornění typu „Máš zapojenou tiskárnu?“ nebo podobné.

3) A už je tu první problém. Program bude zobrazovat spustitelné soubory, tedy zejména BASICové programy. Ale většina programů, které běžně používáme, je přece složena z více souborů. A úvodní BASIC je obvykle tou nejméně důležitou částí. Co se stane, když zkopírujete celý program na jinou disketu a náhodou zapomenete na některý důležitý soubor? Úvodní BASIC klidně spustíte, ale v okamžiku, kdy bude program chtít nahrát „zapomenutý“ soubor, dojde zřejmě k chybě. Ta se ale nemusí projevit hned – soubor se třeba nahrává jen v určitých případech a chyba se ukáže až za delší dobu. Pokud bychom ale po našem spouštěcím programu

požadovali, aby nějakým způsobem kontroloval, zda je program na disketě kompletní, bylo by to nejspíše příliš náročné, takže se toho budeme muset zřejmě vzdát.

4) Další problém – řekli jsme, že program je obvykle složen z více souborů. Co když mezi nimi budou i další BASICové soubory? Ty zřejmě nebudou samostatně fungovat, spouštěcí program nám je ale přesto nabídne a umožní spustit. Program by tedy měl zobrazovat jen ty BASICové soubory, které lze skutečně spustit.

5) Předchozí dva problémy se nám podaří vyřešit, pokud odhlédneme od dosavadní koncepce. Nikde přece není řečeno, že spouštěcí program musí nutně zobrazovat jen BASICové soubory. Což takhle použít pojem „aplikace“, kterým bychom označili každý program na disketě jako celek, tedy včetně všech souborů, které k němu patří? Mohli bychom tak nadefinovat seznam souborů, které jsou k činnosti programu potřeba (viz bod 3) a využít jej ke kontrole, navíc by odpadl i problém 4 (nezobrazovali bychom soubory, ale jen názvy aplikací).

V této chvíli je vám už asi jasné, že výše uvedené úvahy nejsou jen teoretické, že to jsou skutečné charakteristiky skutečného programu, kterým je Booter. A nutno říci, že charakteristiky značně neúplné. Základní představu však už asi máte (je nesmírně důležitá pro pochopení všech funkcí programu), zkusme ji tedy nyní ještě rozvinout a upřesnit.

## 2. Programy, ikonky, aplikace...

### Aplikace

Jeden z nejdůležitějších pojmů, s nímž se budete v tomto manuálu setkávat. Aplikace je souhrnné označení pro program, uložený na disketě v jednom nebo (častěji) více souborech. V programu Booter (resp. pomocných utilitách) lze pro každou aplikaci nadefinovat její popis, který obsahuje důležité informace, uvedené již částečně výše.

### Soubor popisu

Údaje popisující nějakou aplikaci je možno uložit do samostatného souboru, který se nazývá soubor popisu. Obsahuje tyto informace:

**Název aplikace** – může mít až 16 znaků, lze použít češtinu.

**Ikonka** – obrázek o rozměru 3x4 atributy, který aplikaci graficky znázorňuje. Ikonka může být velmi pěkně provedena (což vašemu programu udělá dobrou reklamu), pokud se vám s ní ale nebude chtít kreslit, můžete ji nechat klidně prázdnou (v souboru popisu ale každopádně bude uložena). Pro práci s ikonkami je určen **Editor ikonek** (utilita Booteru), uložení ikonky je kompatibilní s File Managerem.

**Spouštěný soubor** – úvodní BASIC, kterým se aplikace spouští. Pokud Booteru přikážete spustit některou aplikaci, program tento soubor vyhledá a spustí jej.

**Další soubory, patřící k aplikaci** – mohou, ale nemusí být definovány. Před spuštěním úvodního BASICu Booter zkontroluje, zda jsou všechny nadefinované soubory na disketě nahrány. Pokud ne, nelze aplikaci spustit.

**Informace o aplikaci** – základní údaje, které Booter zobrazí vždy, když uživatel aplikaci vybere (označí). Popis může mít několik řádků, jeho velikost je určitým způsobem omezena.

Soubor popisu může mít velikost maximálně 512 bajtů (jeden sektor diskety).

### Aplikační soubor

Pokud by Booter pracoval s jednotlivými soubory popisu uloženými na disketě, přinášelo by to velké časové ztráty. Tyto soubory totiž nelze identifikovat při pouhém načtení adresáře a je třeba ověřovat přímo jejich obsah. Tím by se práce s disketou zdržovala, zvláště kdyby na ní bylo více souborů popisu. Proto je v Booteru použit jeden velký soubor, nazvaný aplikační, který obsahuje informace o všech aplikacích, které jsou uloženy na disketě. Je-li tedy soubor popisu „svázán“ s jednou konkrétní aplikací, je aplikační soubor „svázán“ s konkrétní disketou, na níž je uložen. V praxi je tedy na každé disketě uložen jen jeden aplikační soubor, s nímž Booter velmi rychle pracuje a jednotlivé soubory popisu jsou uloženy na jiných disketách (jen k archivaci

a pro sestavování nových aplikačních souborů). Pomocí utilit Booteru lze pochopitelně z aplikačního souboru opět „vytáhnout“ soubory popisu a samostatně je uložit.

Pokud kopírujete programy z jedné diskety na druhou, mohou nastat různé varianty:

1) Kopírujete celou disketu (všechny soubory) a cílová disketa je prázdná. V tom případě můžete zkopírovat i aplikační soubor (jmenuje se **btrops.B**).

2) Kopírujete jen několik programů (aplikací) na prázdnou disketu. Pokud byste zkopírovali celý aplikační soubor, zůstanou v něm i aplikace, které na cílové disketě nejsou. Musíte tedy použít utility a pro cílovou disketu sestavit nový apl. soubor. Rovněž lze pro tento účel použít program **Avas**.

3) Podobná situace je, když kopírujete na disketu, na které už nějaké aplikace jsou a na které je i aplikační soubor. Pokud byste ho přemazali novým, ztratíte popis starých aplikací. Pokud nový apl. soubor nenahrajete, nebudou se zobrazovat nově nahrané aplikace. Řešení jako v b. 2).

Aplikační soubor obsahuje kromě všech popisů aplikací i tabulku jejich pořadí. V Booteru můžete přímo měnit pořadí, v němž se budou aplikace vypisovat na obrazovku a přesunout tedy důležitější programy na začátek. Pořadí uložení jednotlivých popisů v apl. souboru se tak ale nezmění – to můžete provést (pokud je třeba) ve **Správci** (utilita Booteru).

Aplikační soubor může obsahovat maximálně 24 aplikací.

### Programy

Lépe by bylo asi napsat spustitelné soubory, neboť pojem program se do značné míry kryje s pojmem aplikace. Pokud tedy bude v tomto manuálu později řeč o spustitelných BASICových programech, budeme se snažit o důkladné odlišení od aplikací, protože rozdíl je skutečně značný.

Booter umožňuje pracovat nejen s aplikacemi, ale i s jednotlivými spustitelnými soubory podobně, jako všechny podobné starší programy. Pokud tedy Booter přepnete z módu aplikací do módu souborů (později se dozvíte jak), bude zobrazovat skutečně všechny spustitelné soubory, které jsou na disku. Výjimkou jsou soubory s nastaveným atributem Hide (nezobrazují se). Rozdíl proti zobrazení aplikací je potom v komfortu, který se uživateli nabízí. U souborů se zobrazuje jen jejich běžný desetiznakový název, nelze pracovat s ikonkami. Tento mód se tedy hodí např. pro pracovní diskety jejichž obsah se často mění, nebo tehdy, když přesně nevíte, co je momentálně přesně na disketě (např. když chcete upravovat apl. soubor).

## 3. Ovládání

Každý profesionální program musí mít pochopitelně odpovídající ovládání. To je u Booteru vyřešeno moderní, i když dnes už obvyklou šípkou. Tu lze ovládat třemi různými způsoby – klávesnicí, kempston joystickem nebo myší A-Mouse. Většina činností se provádí tak, že šípkou najedete na určitou oblast obrazovky (tlačítko, nápis...) a stisknete aktivaci. Přitom je celý systém maximálně intuitivní. Pro ovládání základních funkcí Booteru nemusíte ani číst tento manuál, na složitější za chvíli sami přijdete a snad jen ve složitějších funkcích utilit (nebo při jejich prvním zkoumání) se vyplatí do manuálu nahlížet. Funkce, které jsou nějakým způsobem „destruktivní“, tedy které zejména něco mažou, jsou vždy potvrzovány. Nemusíte se tedy bát, že byste se nešťastnou náhodou o svá data připravili, stejně ale dávejte pozor.

Vraťme se ještě k ovládání. V samotném Booteru se pracuje jen s ovládacím směřů a jedním aktivačním tlačítkem, v utilitách ale budete potřebovat aktivační tlačítka tři. Zde mají značnou výhodu uživatelé třítláčkové myši (moc jich asi není), ti ostatní se občas neobejdou bez kontaktu s klávesnicí. Možnosti jsou tedy následující:

1) **Klávesnice** – v Booteru lze nadefinovat ovládání čtyř směřů a tří kláves aktivace (jsou nazvány Volba 1, Volba 2, Volba 3). Můžete si je nastavit podle svého uvážení, nastavení lze uložit.

2) **Kempston joystick** – šípkou se pohybuje pomocí ovladače, fire na joysticku znamená Volbu 1. Protože joystick nemá další tlačítka, fungují zároveň klávesy Volba 2 a 3.

3) **A-Mouse** – paralelní myš k počítačům Amiga, připojená místo kempston joysticku (pozor – nikoliv tzv. kempston myš). Pohyb šípkou se ovládá posouváním myši po podložce, levé tlačítko

je Volba 1, pravé tlačítko Volba 2. Pokud máte myš se třemi tlačítky, je prostřední tlačítko Volba 3. Čím méně tlačítek máte, tím více budete potřebovat klávesnici (při ovládní myši lze použít Volby na klávesnici), obvyklá jsou ale minimálně dvě tlačítka. Pozor! Standardní Kempston porty (v podobě různých joystickových interfejsů) obvykle přenášejí jen jeden signál fire, v tom případě nebudou případná další tlačítka myši fungovat.

Bez ohledu na aktuálně nastavené ovládní fungují v Booteru dvě „únikové“ klávesy:

**DELETE (CS+0)** – přepnutí ovládní na klávesnici

**EDIT (CS+1)** – definice kláves a přepnutí ovládní na klávesnici

Tyto klávesy můžete použít, pokud náhodou zapnete joystick nebo myš a ovladač buď není připojen, nebo není otevřený port.

Po prvním nahrání Booteru je nastaveno ovládní klávesnicí, konkrétně O, P, Q a A pro směry a klávesy M, N a SPACE (mezerník) pro jednotlivé volby.

Nastavení ovládní lze provést pouze v Booteru, utility je používají, ale neumožňují změnit.

K pozdějšímu popisu je třeba ještě vysvětlit pojem „kliknutí“, které se jinak většinou používá ve spojitosti s ovládním myši. Kliknutím na určitý prvek (tlačítko apod.) se rozumí najetí šipkou a stisk příslušné aktivace. Dvouklik znamená najetí šipkou a rychlé dvoji stisknutí aktivace (maximální doba mezi dvěma stisky je 1/2 sekundy). Optimální rychlost dvoukliku si vyzkoušejte v praxi.

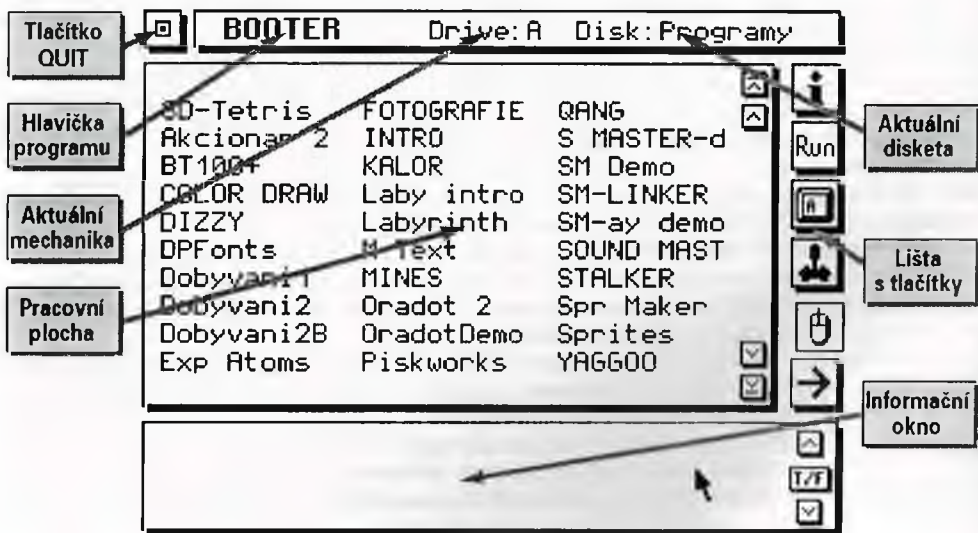
## 4. Booter

Nyní se tedy konečně dostáváme k popisu základního programu celého kompletu, kterým je Booter.

### Důležité upozornění:

*Před prvním použitím programu Booter si prosím zkopírujte všechny soubory na jinou disketu a pracujte s ní. Originál uschovejte pro případ, že by při práci s DOSem došlo k poškození obsahu diskety.*

Nahrání Booteru do paměti je nejjednodušší možné. Do mechaniky vložte disketu, stiskněte klávesu R a ENTER. Během okamžiku se program nahraje a objeví se úvodní obrazovka, která vypadá následovně. Pro začátek si popíšeme její jednotlivé části, o nichž bude později řeč.



## Pracovní plocha

V této oblasti se vypisuje obsah aktuální diskety (v závislosti na nastaveném režimu) a případně některé další informace. V tomto případě jsou zobrazeny spustitelné soubory. Obsahem okna můžete pohybovat kliknutím na tlačítka v jeho pravé části.

### Tlačítko QUIT

Dvouklikem na toto tlačítko Booter ukončíte. Proveďte se reset, ovšem bez inicializace mechanik. Aktivní mechanika zůstane nastavena i pro použití v BASICu.

### Hlavička programu

Klikem na toto místo otevřete doplňkové menu programu.


### Aktuální mechanika

Klikem kamkoliv na tento nápis změníte mechaniku (pokud máte dvě). Zároveň se provede načtení diskety v nové mechanice.


### Aktuální disketa

Název diskety v mechanice. Chcete-li pracovat s novou disketou ve stejné mechanice, klikněte po jejím vložení na tento nápis.

### Informační okno

V tomto okně se zobrazují zejména informace o aplikacích a chybová hlášení. Režim informací se přepíná tlačítkem  (text popisu/soubory v aplikaci). Rolovat lze pomocí tlačítek se šipkami.

### Lišta s tlačítky



Tlačítkové lišty jsou v programu dvě. Na druhou lištu přepnete klikem na tlačítko . Podrobný popis obou lišt naleznete dále:

## 4.1 Tlačítková lišta č. 1

Tlačítka první lišty obsahují určité základní funkce Booteru. Další funkce jsou pak na liště č. 2, na kterou lze kdykoliv přepnout.

### Tlačítko info

První klik na toto tlačítko zobrazí na pracovní ploše readme (neboli „čti mne“) text z aktivní diskety. Tento text lze prohlížet pomocí tlačítek v pravé části plochy. Šipky posouvají text nahoru a dolů, šipky s dorazem slouží k přesunutí na začátek nebo konec textu. Kliknete-li mimo pracovní plochu, vrátí se program do normálního režimu výpisu a načte se nová disketa. Jak vytvořit readme text se dozvíte v kapitole 6.

V okamžiku zobrazení readme textu lze na tlačítko  kliknout znovu, v mechanice ale musí být disketa, z níž byl Booter nahrán. Z ní se natáhne do paměti interaktivní pomoc. V tomto zvláštním módu můžete klikat na libovolná tlačítka nebo jiná místa obrazovky a program vám k nim vypíše stručný komentář. Pomoc ukončíte opětovným kliknutím na tlačítko .

### Tlačítko Run

Stisknutím tohoto tlačítka se spustí soubor nebo aplikace, která byla na pracovní ploše označena nakliknutím. V režimu zobrazení ikonky je označení indikováno trojúhelníčky kolem ikonky, v režimu bez ikonky je invertován název. V režimu ikonky je třeba kliknout nikoliv na název, ale logicky na ikonku. Aplikaci nebo program lze rovněž spustit dvouklikem na její ikonku nebo název (v režimu bez ikonky).

#### **Možné chyby při spouštění:**

*Při kliknutí na Run nebyl zvolen žádný soubor/aplikace*

*Aplikace není kompletní (na disku nejsou všechny potřebné soubory)*

*Disketa v mechanice byla vyměněna – načte se nový adresář*



### Tlačítka ovládání

Stiskem příslušného tlačítka se přepíná ovládání. Tlačítko je potom jako indikace „zamáčknuto“. Dvouklik na tlačítko klávesnice vyvolá definici ovládacích kláves. Navolené ovládání je součástí uloženého nastavení.



### Přepnutí lišt

Přepne na druhou tlačítkovou lištu.

## 4.2 Tlačítková lišta č. 2

Tlačítka na této liště se týkají zejména režimů zobrazení na pracovní ploše.



### Tlačítko info

Popsáno výše.



### Tlačítko aplikace/soubory (files)

Přepíná mezi režimy zobrazení aplikací/zobrazení souborů. Pokud nebyl na disketě nalezen aplikační soubor, nelze pochopitelně na aplikace přepnout.



### Tlačítko ikonky ON/OFF

Přepíná režim zobrazení aplikací – s ikonkami/bez ikonek. Pokud nebyl nalezen aplikační soubor, nemá odezvu. Pokud je momentálně zapnuto zobrazení souborů, provede stisk tohoto tlačítka zároveň přepnutí do zobrazení aplikací.



### Prohození aplikací

Slouží ke změně pořadí aplikací při zobrazování. Po nakliknutí se tlačítko zamáčkne. Nyní je třeba kliknout na první ikonku (nebo název), potom na druhou – dojde k jejich prohození. V případě, že je obsah diskety zobrazen na více stranách, můžete během prohozování použít tlačítka pro posun na pracovní ploše.

Funkci lze během výběru aplikací zrušit novým kliknutím na její tlačítko. Prohozování aplikací pochopitelně nefunguje, pokud na disketě žádné nejsou (tj. neexistuje apl. soubor). Pokud na disketě aplikace jsou, ale momentálně se zobrazují soubory, přepne se Booter při aktivaci této funkce do režimu aplikací.



### Spuštění utilit

Spuští utility Booteru, které slouží k vytváření souborů popisu, aplikačních souborů a kreslení ikonek. Utility se vždy natahují z diskety a mechaniky, ze které byl Booter spuštěn. Pokud tato disketa není v okamžiku stisku tlačítka v příslušné mechanice, program si ji vyžádá.

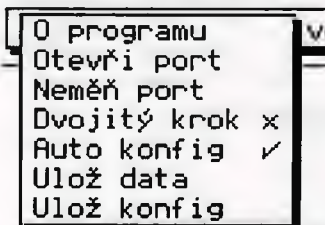


### Přepnutí lišt

Přepne na první tlačítkovou lištu.

## 4.3 Dolňkové menu programu

Toto menu obsahuje další funkce programu Booter. Objeví se poté, co kliknete šipkou na nápis Booter v horním řádku obrazovky.



Jednotlivé položky menu mají následující význam:

### O programu

Vypíše základní informace o programu – autor, producent, číslo verze a její typ (placená/volná). O typech verze podrobněji v kapitole 4.4.

### Otevři port

Provede **OUT 153, 16** – otevře port v mechanice D 40/80. Port se neotevře v případě, že bylo jeho otevření za-



blokováno (OUT 145 , 0). Odblokovat otevření lze (v BASICu) příkazem OUT 145 , 32. Pokud vám nefunguje ovládání joystickem nebo myší, je to pravděpodobně tím, že máte port uzavřený.

### Otvírej/Zavírej/Neměň port

Cyklicky přepíná způsob inicializace portu při spuštění Booteru. Chcete-li pro ovládání Booteru pravidelně používat joystick nebo myš, nastavte volbu na Otvírej. Naopak bez připojeného ovladače je obvykle nutné nechávat port uzavřený.

### Dvojitý krok

Umožňuje pracovat se čtyřicetistopou 5,25" DD disketou v osmdesátistopé (QD) mechanice. Je určen zvláště pro možnost čtení nestandardně formátovaných disket (např. 42 stop místo 40), které M-DOS normálně nerozpozná. Pokud nevlastníte tuto speciální mechaniku, nechávejte tuto volbu vypnutou (to zaručuje 100% kompatibilitu s M-DOSem).

Znak ✕ nebo ✓ indikuje, zda je volba vypnutá či zapnutá.

### Auto konfig

Zapíná nebo vypíná automatické ukládání aktuálního nastavení před provedením operací, které by nastavení zrušily (ukončení Booteru, zobrazení readme, interaktivní pomoc, spuštění utilit). Pokud je volba zapnutá, provede se při vyvolání některé z uvedených činností nejprve akce **Ulož konfig** a potom **Ulož data** (viz níže). Ve volné verzi Booteru se automaticky ukládá jen konfig.

#### **Možná chyba:**

*Pokud není v okamžiku, kdy se má provést automatické uložení nastavení, k dispozici potřebná disketa (nebo je chráněna proti zápisu), ozve se jako ohlášení chyby pípnutí a provede se vyvolávaná akce.*

### Ulož data

Uloží na aktivní disketu informaci o rozmístění aplikací. Tuto volbu použijte vždy, když změníte tlačítkem **Prohození aplikací** pořadí při výpisu aplikací. Pokud byste totiž uložení neprovedli, budou při příštím načtení disku aplikace v původním pořadí. Tato funkce je ve volné verzi Booteru zablokována.

#### **Možné chyby:**

*Disketa byla vyměněna – chyba "d" (Volume not found)*

*Disketa je chráněna proti zápisu – chyba "r" (Disk is write protected)*

### Ulož konfig

Uloží nastavení Booteru na aktivní disketu, pokud je na ní stejná verze Booteru jako ta, s níž právě pracujete. Aktuální nastavení obsahuje tyto části: definice ovládání (včetně předvolených kláves), mód výpisu aplikace/soubory, způsob výpisu aplikací (ikonky/bez ikonek), typ inicializace portu, nastavení voleb **Dvojitý krok** a **Auto konfig** a typ zobrazovaných informací o aplikacích (text, soubory).

#### **Možné chyby:**

*Na disku není žádný Booter – chyba "S" (File not found)*

*Liší se verze Booteru – chyba "c" (Bad file type)*

*Disketa byla vyměněna – chyba "d" (Volume not found)*

*Disketa je chráněna proti zápisu – chyba "r" (Disk is write protected)*

## 4.4 Typy licenčních verzí

Program Booter existuje ve dvou různých verzích, o čemž byla již v tomto manuálu malá zmínka. Popíšme si tedy nyní přesně, v čem rozdily spočívají.

## Booter – placená verze

Na disketě, kterou jste zakoupili, je uložen pod názvem **run**, dále k němu patří soubory **bootmc+d** (vlastní program), **btr help** (interaktivní pomoc) a **btr readme** (readme text – tento soubor lze změnit). K placené verzi dále patří utility, které lze vyvolat z Booteru tlačítkem na druhé liště – jsou to soubory **btr utils**, **btr edikot** a **btr spr**.

Veškeré funkce programu, jak byly doposud popisovány, se týkaly placené verze Booteru. Ve volné verzi jsou některé funkce omezeny (viz níže).

## Booter – volná verze

Na disketě je uložen pod názvem **Bootshar**, patří k němu soubory **bootshare** a **btrhelpshr**. Soubor **btr readme** je společný pro obě verze, resp. obě verze při vyvolání **readme** zobrazují soubor s tímto názvem (uložený na aktivní disketě).

Volná verze Booteru má stejné provedení jako placená a rovněž většina funkcí funguje stejně. Z licenčních důvodů jsou v ní však následující změny:

- 1) Nelze spustit utility (nejsou součástí volné verze)
- 2) Nepracuje funkce **Ulož data** (uložení aktuálního pořadí aplikací) v doplňkovém menu. Pořadí aplikací lze normálně měnit (příslušným tlačítkem), nové rozmístění ale nelze na disketu uložit.
- 3) Při nastavení automatického ukládání nastavení (funkce Auto konfig) se v případě nutnosti ukládá jen konfigurace (ovládání, mód výpisu atd.), nikoliv rozmístění aplikací – to souvisí s předchozím bodem.

Proč má tedy Booter dvě verze? Souvisí to samozřejmě s licenčními podmínkami, které jsou pro každou verzi odlišné. Placenou verzi Booteru včetně utilit může používat jen uživatel, který její kopii zakoupil u firmy J.H.C.S. nebo jejího distributora/dealera. Pro účely soukromého užívání lze pořídit libovolný počet kopií. Uživatel je ale povinen všechny takové kopie chránit před zneužitím, tedy zejména zajistit, aby se nedostaly do rukou nepovolaných osob.

Naproti tomu volná verze programu má licenční status „freeware“, lze ji tedy bez omezení šířit jakýmkoliv způsobem. Podmínkou je, že se tak nesmí dít za úplaty a program musí být šířen kompletní a neupravený.

Kompletnost znamená, že kopie volné verze Booteru musí vždy obsahovat soubory **Bootshar.P** (obvykle přejmenovaný na **run.P**), **bootshare.B** a **btrhelpshr.B**. Soubor **btr readme.B** vytvořte a použijte podle svého uvážení.

Neupraveností se rozumí, že originální soubory nesmí být nijak modifikovány, přepisovány a pozměňovány. Na cílové disketě lze ale samozřejmě vytvořit individuální konfiguraci programu.

Co znamenají uvedené podmínky v praxi? Pokud chcete vytvářet své vlastní aplikace, kreslit ikony a sestavovat aplikační soubory pro jednotlivé diskety, musíte použít placenou (plnou) verzi Booteru. Tu můžete mít na jedné nebo i více disketách, s nimiž pracujete. Utility lze ale vyvolat vždy jen z diskety, ze které byl Booter spuštěn, pokud je tedy chcete používat, musí být na každé disketě s Booterem (plnou verzí). Pokud vám pro úpravy apl. souboru budou stačit základní funkce Booteru (prohazování ikonek a uložení dat), stačí vám mít na disketě jen soubory **run.P** (Booter) a **bootmc+d.B**. Pamatujte však, že taková disketa by se neměla dostat do rukou cizím osobám, protože tak vzniká nebezpečí nelegálního šíření programu.

Na diskety, které chcete půjčovat přátelům nebo na kterých šíříte své vlastní programy, proto nahraďte zásadně volnou verzi Booteru. Zkopírujte soubory **Bootshar** (a přejmenujte jej na **run**), **bootshare.B** a **btrhelpshr.B**. Na disketu rovněž můžete umístit svůj soubor **btr readme.B**. Volnou verzi lze bez problémů použít ke komfortnímu spouštění aplikací, aplikační soubor ale musíte na disketu zkopírovat nebo jej vytvořit pomocí placené verze.

## 4.5 Používání Booteru

Po přečtení výše uvedeného byste měli mít všechny informace, potřebné pro použití Booteru (o utilitách se dočtete dále). Přesto však asi přivítáte malé shrnutí.

1) Booter spustíte tak, že do mechaniky vložíte disketu, na které je nahrán, zadáte příkaz **RUN** a stisknete ENTER. Volnou verzi Booteru musíte při kopírování přejmenovat (**Bootshar.P** na **run.P**).

2) Po nahrání Booteru do paměti se automaticky načte obsah diskety a Booter se přepne do režimu, který je nastaven v konfiguraci. Obsah diskety je v tomto režimu zobrazen.

3) Pokud je v konfiguraci nastaven režim aplikací, ale na disketě není apl. soubor, objeví se chybové hlášení a program se přepne do režimu spustitelných souborů.

4) Pokud je v konfiguraci nastaven režim spustitelných souborů, chybové hlášení se při absenci apl. souboru neobjevuje. Pokud ale apl. soubor na disketě je, načte se do paměti a kdykoliv lze tedy přepnout do režimu aplikací.


5) Po vložení a načtení nové diskety (kliknutím na nápis **Disk**) se program vždy nastaví do módu, který je definován v konfiguraci. Body 3) a 4) platí pro každé načtení nové diskety.

6) Při změně mechaniky se automaticky načítá obsah nové diskety.


7) Pomocí tlačítek druhé lišty můžete libovolně měnit režim zobrazení obsahu diskety (v případě, že na disketě je apl. soubor).

8) V módu spustitelných souborů se zobrazují BASICové programy a SNAPSHOTY, na disketě skutečně přítomné. Nezobrazují se soubory s nastaveným atributem "H" (hidden). Ukázkou výpisu souborů vidíte na prvním obrázku v kapitole 4. Výpis je vystředěn na výšku i na šířku, zobrazují se maximálně tři sloupce po dvanácti souborech.

Je-li na disketě více než 36 spustitelných souborů, lze použít tlačítka pro posun na pracovní ploše. Šipky posouvají výpis o celý sloupec, šipky s dorazy skáčou na začátek nebo konec zobrazení. Obrazovka je vždy maximálně vyplněna.

9) Program nebo SNAP lze spustit buď jeho označením a klikem na tlačítko  nebo dvuklikem na název souboru. Klikat na soubor je nutno v platné délce názvu.

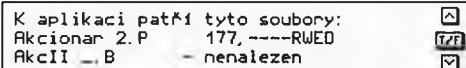
10) Při zobrazení aplikací lze přepínat mód doplňujících informací. Je-li aktivován výpis doprovodného textu, vypadá obrazovka po nakliknutí aplikace např. jako na obrázku vlevo dole.

11) Stiskem tlačítka  v informačním okně přepnete do režimu výpisu obsahu aplikace. V okně je seznam souborů, které k aplikaci patří, u každého souboru je jeho délka a nastavené atributy. Pokud není soubor na disketě přítomen, je u něj poznámka nenalezen (aplikaci pak nelze spustit). Informace v okně lze posouvat klikem na šipky (viz obr. vpravo dole).

12) V módu aplikací se vypisují jen aplikace, uložené na disketě v apl. souboru. Přítomnost dalších souborů (např. souborů popisu nebo ikonek) nemá na výpis vliv.



Zde končí popis samotného programu Booter, dále se již budeme věnovat popisu jeho utilit (správce aplikačních souborů a editoru ikonek). Pochopení jejich smyslu je ale do značné míry závislé na zvládnutí výše uvedených informací.



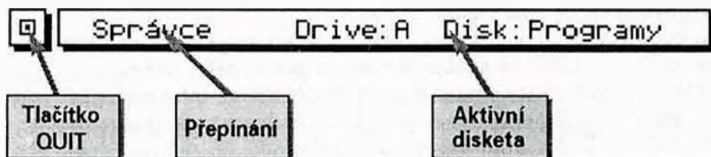
## 5. Utility

V předchozích částech manuálu jste si přečetli o práci s Booterem, soubory a aplikacemi. Právě možnost použití aplikací je tím největším přínosem programu Booter. V této kapitole se dočtete o tom, jak pro své aplikace vytvořit ikonky a soubory popisu a jak posléze sestavit celý aplikační soubor pro konkrétní disketu.

Utility se spouští přímo z prostředí Booteru klikem na příslušné tlačítko druhé lišty. Z důvodu velké náročnosti na paměť jsou rozděleny do dvou částí – **Správce** a **Editor ikonek**. Mezi těmito částmi lze v průběhu práce přepínat – veškerá pracovní data přitom zůstávají v paměti. Při přepnutí si počítač vyžádá původní disketu, z níž byl Booter spuštěn (pokud tato disketa není v mechanice) a chybějící část z ní natáhne do paměti. Máte-li dvě mechaniky, je výhodné spustit Booter na jedné mechanice a v té pak nechat originální disketu. Editované ikonky a soubory popisu ukládejte na diskety v druhé jednotce. Můžete pak libovolně přepínat mezi částmi utilit, aniž byste museli stále vyměňovat diskety. Pokud máte jen jednu mechaniku, pak se častější manipulací s disketami bohužel nevyhnete, vhodně zvolený postup vám však pomůže tuto nutnost minimalizovat.

Při práci v utilitách je nutno (na rozdíl od Booteru) důsledně rozlišovat mezi jednotlivými aktivačními tlačítky (připomeňme, že jsou tři, označené Volba 1, Volba 2 a Volba 3). Hlavní z těchto tlačítek je Volba 1, tedy např. levé tlačítko myši nebo tlačítko joysticku. Přestože je v řadě případů funkce všech tlačítek ekvivalentní, zvykněte si raději v těchto používat jen tlačítko Volba 1. Při použití dvoukliků je totiž funkce tlačítek značně odlišná a přestože je třeba ze začátku příliš využívat nebudete, časem by vám naučené zlozvyky v ovládání začly vadit.

Po vyvolání utilit se jako první nahraje do paměti **Správce**. Jeho ovládání je poněkud složitější, necháme si je tedy na později. Pro začátek nám stačí popsat jeho horní lištu – je velice podobná, jako v Booteru.



### Tlačítko QUIT

Pokud jste v hlavním panelu **Správce** nebo **Editoru ikonek**, funguje dvouklik na toto tlačítko jako ukončení utilit. Před ukončením nezapomeňte uložit provedené změny.

### Přepínání

Kliknete-li na toto místo, přepnete do **Editoru ikonek** (a zpět). Pokud není dostupná originální disketa, program si ji vyžádá.

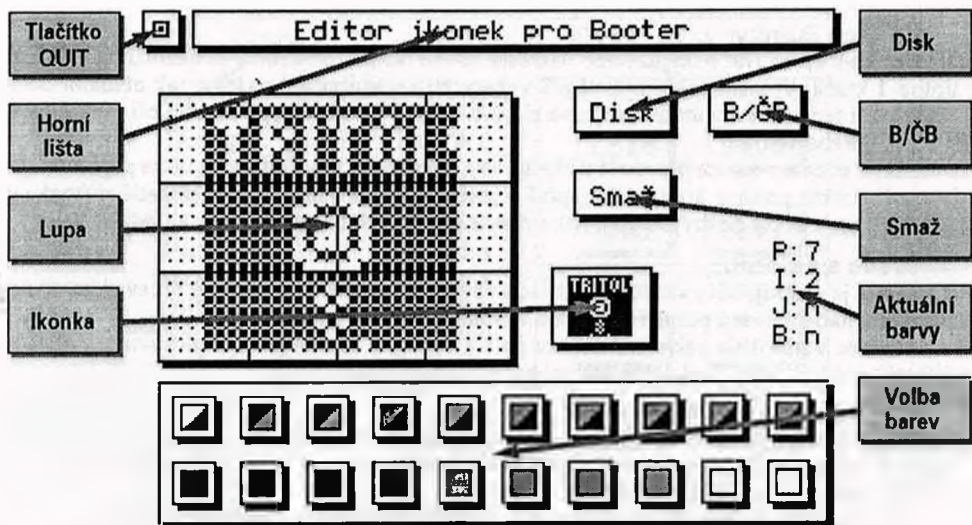
### Aktivní disketa

Tyto oblasti mají stejný význam jako v Booteru - nastavují aktivní disketu. Po změně diskety se nenatahuje aplikační soubor, program jen zjistí, zda jsou na disketě soubory popisu.

Pro začátek se ale chceme zabývat **Editorem ikonek**. Najedte tedy na nápis **Správce** a stiskněte Volba 1.

## 5.1 Editor ikonek

Hlavní panel editoru ikonek vypadá jako na obrázku. Po prvním spuštění v něm samozřejmě není žádná ikonka ani barevná paleta, pokud ale ikonku editujete, pak skočíte do **Správce** a opět se vrátíte, zůstane vše zachováno.



### Tlačítko QUIT

Dvouklikem na toto tlačítko ukončíte utility a vrátíte se do Booteru

### Horní lišta

Klikem na tuto lištu přepnete do **Správce**

### Lupa

Zde vidíte ikonku ve čtyřnásobném zvětšení. Jednotlivé atributy jsou odděleny čarami, pixely jsou v rozích označeny malými body. V prostoru lupy provádíte veškeré úpravy ikonky.

### Ikonka

Ikonka ve skutečné velikosti

### Disk

Přepnutí do nabídky diskových operací Editoru ikoněk

### B/ČB

Přepíná způsob zobrazení barev v dolním okně

### Smaž

Smaže editovanou ikonku. Pokud tlačítko nakliknete Volbou 1, jedná se o normální smazání (všechny atributy se nastaví podle aktuálních barev), Volba 2 ikonku smaže, nastaví atributy a navíc celou ikonku invertuje (všechny pixely mají barvu inkoustu).

### Aktuální barvy

Informace o právě nastavených hodnotách papír, inkoust, jas a blikání. Podle těchto barev se nastaví atribut, v němž budete kreslit.

### Volba barev

V dolní řadě jsou tlačítka všech barev Spectra, zcela vpravo tlačítka jas a blikání. Pokud na tlačítko barvy kliknete Volbou 1, nastavíte aktivní barvu inkoustu, klikem Volbou 2 se nastaví papír. Klik na tlačítka jas a blik přepíná tyto módy.

Horní řada jsou tlačítka palety. Máte možnost předdefinovat si 10 různých barevných kombinací.

## Editace ikonky

Chcete-li upravovat stávající nebo nakreslit novou ikonku, provedete to okénku lupy. Tlačítko Volba 1 kreslí, Volba 2 maže a Volba 3 vybere barvu atributu a nastaví tak aktuální barvy. Editujete-li tedy barevný atribut, nejprve si „vytáhněte“ jeho barvy, abyste ho při překreslování pixelů nepřebarvili.

Pokud chcete v ikonce provádět velké změny, asi se vám to v Editoru nebude příliš dařit (nejsou zde funkce posunu, kreslení čar apod. – paměť není tak velká). V tom případě si ikonku vyexportujte (viz popis diskových operací), upravte ji třeba v Art Studiu a pak nahrajte zpět.

## Práce s paletou

Paleta je nástroj, který vám usnadní nastavování barev. Často používané barevné kombinace si můžete nadefinovat a později je snadno vyvolat. Paletu lze i uložit na disk.

Stiskem Volba 1 na některém tlačítku palety vyberete tuto barevnou kombinaci (nastaví se aktivní barvy). Stiskem Volba 2 se aktivní barvy uloží do pozice palety.

## Přepínání barevného módu

Editor ikonky umí informace v okně barev zobrazovat dvěma způsoby, které se přepínají stiskem tlačítka B/ČB. V barevném módu (pro uživatele barevné televize) vypadá okno jako na obrázku výše (samozřejmě barevně!).

V módu ČB se zobrazení barev mění na toto vyjádření (barvy a paleta je stejná jako výše):



V dolním řádku jsou čísla barev, v horním kombinovaná čísla pro každou pozici palety. Číslo vlevo je papír, vpravo inkoust. Případný jas a blikání jsou znázorněny tečkami nad čísly (levá tečka – jas, pravá tečka – blikání).

K nastavení barev patří ještě jedna důležitá informace – program nemá zvláštní tlačítko na nastavení BORDERU, lze jej však změnit. V Editoru ikonky najedte kousek nad tlačítko Disk a B/ČB, ale pod horní lištu a stiskněte Volba 1 nebo Volba 2. Tato funkce funguje i jinde v utilitách – v diskových operacích Editoru a ve Správci, vždy na stejném místě. Takže až vám bude někdo tvrdit, že Booter neumí měnit BORDER, víte, kdo je asi tak pirát a nemá originální verzi s manuálem.

## 5.1.1 Diskové operace editoru ikonky

Po stisku tlačítka Disk v panelu Editoru se objeví další panel, který vidíte na vedlejší straně.

### Tlačítko QUIT

Toto tlačítko (dvouklik) vás vrátí zpět do hlavního panelu editoru

### Ikonky

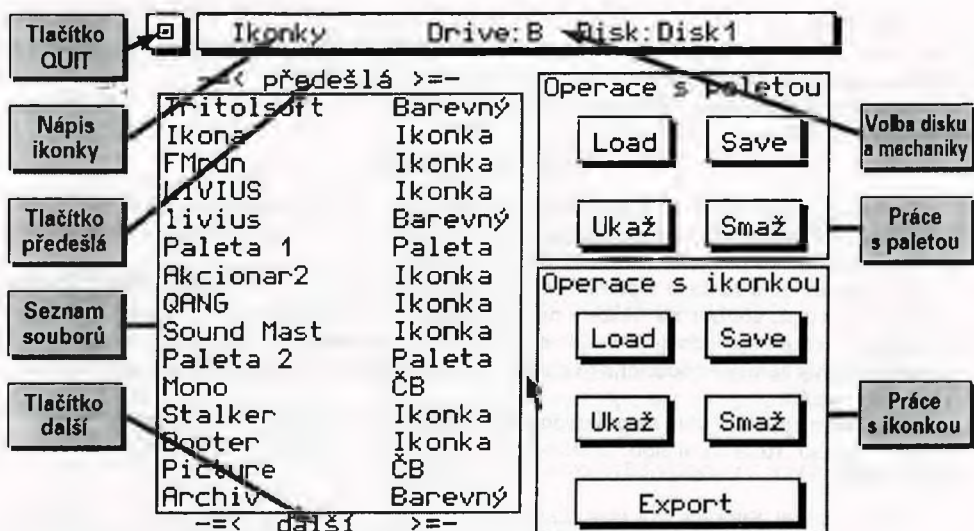
Přepnutí do Správce

### Volba aktuální diskety a mechaniky

Po načtení nové diskety se vypíše její obsah (jen ikonky, obrázky a palety)

### Seznam souborů

Zde jsou zobrazeny všechny ikonky, barevné i černobílé obrázky (tedy bloky 6912 a 6144 bajtů dlouhé) a palety, uložené na disku. Soubor, s nímž chcete pracovat, naklikněte – pak můžete použít tlačítek vpravo.



Přímo v seznamu souborů můžete vyvolat některé funkce dvouklikem:

Volba 1 – načtení ikony, obrázku (+výřez ikony) nebo palety

Volba 2 – ukáže ikonku, obrázek nebo paletu

Volba 3 – maže (!) uvedené – pochopitelně s ověřením

### Tlačítko předešlá

Přepne na předchozí stranu výpisu

### Tlačítko další

Přepne na následující stranu výpisu

### Tlačítka pro práci s paletou

**Load** – nahraje nakliknutou paletu

**Save** – uloží paletu pod zadaným jménem. Je-li nakliknut soubor, nabídne přímo jeho jméno.

**Ukaž** – zobrazí obsah palety

**Smaž** – smazání palety z disku

### Tlačítka pro práci s ikonkou

**Load** – nahraje nakliknutou ikonku. Pokud nakliknete obrázek, zobrazí se a ikonku z něj „vyříznete“. Kurzorem se pohybuje nastaveným ovládáním, Volba 1 vybere ikonku, Volba 2 akci zruší.

**Save** – uloží ikonku pod zadaným jménem. Je-li již nakliknuta, nabídne přímo jméno.

**Ukaž** – zobrazí ikonku nebo obrázek

**Smaž** – smaže ikonku nebo obrázek z disku

**Export** – uložení ikony do SCREEN\$. Vhodné pro editaci v jiném programu nebo pro archivaci ikonek. Volba 1 uloží ikonku do nakliknutého obrázku (umístění je podobné jako vyřezávání). Volba 2 založí nový obrázek pod zadaným jménem (+umístění ikony) – případný starší obrázek se smaže.

Ještě několik poznámek k práci s diskem, které platí obecně:

Při zadávání názvu souboru lze stisknou EDIT (CS+1) – název se vymaže.

Pokud je odeslán prázdný název souboru, nic se neuloží (tedy vlastně Cancel, Abort, Undo nebo jak se to všechno ještě může jmenovat...).

Akce, které jsou nevratné (přepsání souboru, vymazání souboru) jsou vždy ověřovány. V takovém případě se uprostřed obrazovky objeví okénko, stručně popisující situaci, s patřičným dotazem. Na ten odpovíte kliknutím na jeden z nápisů (Ano nebo Ne).

Tyto zásady platí nejen v Editoru ikoněk, ale i ve Správci.

## 5.2 Správce

**Správce** je utilita, která se spustí vždy jako první. Důvod, proč jej popisujeme až nyní, je jeho relativně vyšší složitost. Předpokládáme, že s **Editorem ikoněk** se naučíte pracovat snadněji a získané zkušenosti pak ještě rozvinete při používání **Správce**.

Při spuštění utilit zůstane v paměti aplikační soubor, který byl načten jako poslední. Chcete-li tedy editovat apl. soubor na některé disketě, vložte ji (v Booteru) do mechaniky a aktivujte. V Booteru si také nejsnadněji prohlédnete obsah všech aplikací, ikonky a popisy. Potom vložte do patřičné mechaniky spouštěcí disketu Booteru (s utilitami) a spusťte utility. Aplikační soubor zůstane v paměti.

Po každém spuštění utilit se prohlédne aktivní disketa a do paměti se uloží seznam všech souborů popisu, které na ní jsou. Totéž se provádí, pokud ve **Správci** změníte aktivní disketu (mechaniku).

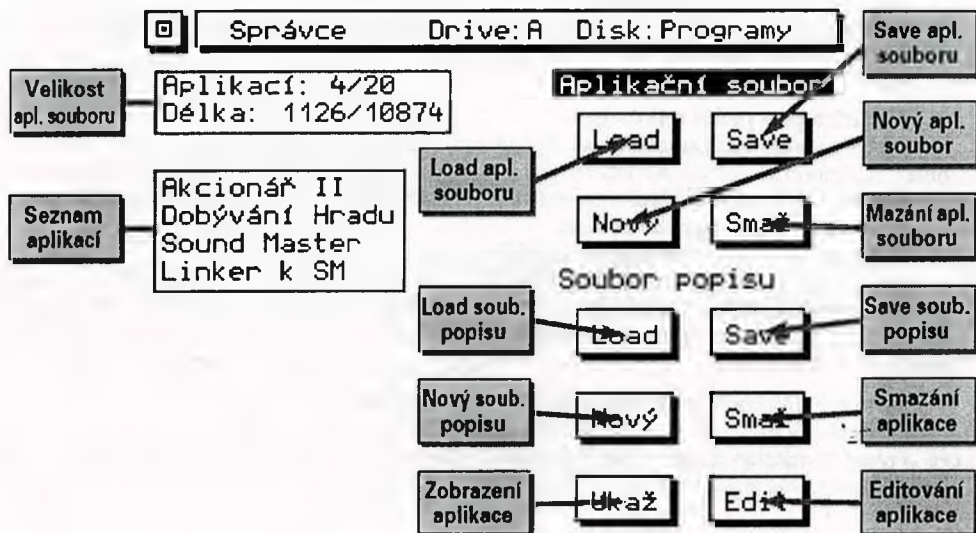
Úvodní panel **Správce** má dvě různé podoby podle režimu, v němž se právě nacházíte. Aktuální režim poznáte jednak podle invertovaného nápisu u ovládacích tlačítek vpravo, jednak podle charakteru zobrazeného seznamu.

### 5.2.1 Režim „Aplikační soubor“

V tomto režimu je na obrazovce zobrazen obsah aplikačního souboru, který je přítomen v paměti. Tento soubor lze z paměti vymazat (a založit nový), libovolně upravovat (tj. editovat údaje jednotlivých aplikací) a případně ho uložit na libovolný disk. Rovněž lze z aplikačního souboru „vytáhnout“ a jednotlivě uložit kteroukoliv aplikaci (její soubor popisu).

Aplikace jsou ve výpisu seřazeny tak, jak jsou skutečně v apl. souboru uloženy, ne tedy v pořadí, které bylo nastaveno v Booteru.

Obsah aplikačního souboru je zobrazen následujícím způsobem:





## **Velikost aplikačního souboru**

Počet aplikací v paměti/počet volných pozic

Délka apl. souboru/ještě volné místo

## **Seznam aplikací v souboru**

Jedním klikem se aplikace označí pro další práci s ní, dvouklikem se přímo vyvolá některá z operací:

Volba 1 - editace aplikace (popis, soubory v aplikaci...)

Volba 2 - ukáže aplikaci

Volba 3 - vymaže aplikaci z paměti (tedy z aplikačního souboru, uloženého v paměti)

## **Load aplikačního souboru**

Z aktivní diskety se (po ověření) do paměti natáhne nový aplikační soubor

## **Save aplikačního souboru**

Aplikační soubor se uloží na aktivní disketu. Je-li na ní nějaký apl. soubor, přepsání se ověří. Od této chvíle jsou na disketě formálně ty aplikace, které byly v apl. souboru v paměti.

## **Nový aplikační soubor**

Apl. soubor v paměti se smaže a můžete vytvářet nový (buď vkládáním nových aplikací nebo přihráváním souborů popisu z disku).

## **Vymazání aplikačního souboru**

Z aktivní mechaniky smaže aplikační soubor. Lze použít třeba když po natažení apl. souboru do paměti zjistíte, že aplikace v souboru zcela nesouhlasí se skutečným obsahem diskety.

## **Load souboru popisu**

Nahrání souboru popisu do paměti - popis později (funguje jen v režimu „Soubor popisu“)

## **Save souboru popisu**

Na aktivní disketu uloží soubor popisu, který je nakliknut v apl. souboru. Jako jméno nabídne název spouštěcího souboru.

## **Nový soubor popisu**

Založí v paměti nový soubor popisu a skočí do režimu jeho editace

## **Smazání aplikace z paměti**

Nakliknutá aplikace se vymaže z paměti

## **Zobrazení aplikace nebo souboru popisu**

Nakliknutá aplikace se objeví na obrazovce. První část výpisu (jedna obrazovka) obsahuje ikonku a název aplikace, spouštěný soubor a další soubory + informace o délce. Druhá strana (zobrazí se po odkliknutí) je pak popis aplikace.

## **Editování aplikace**

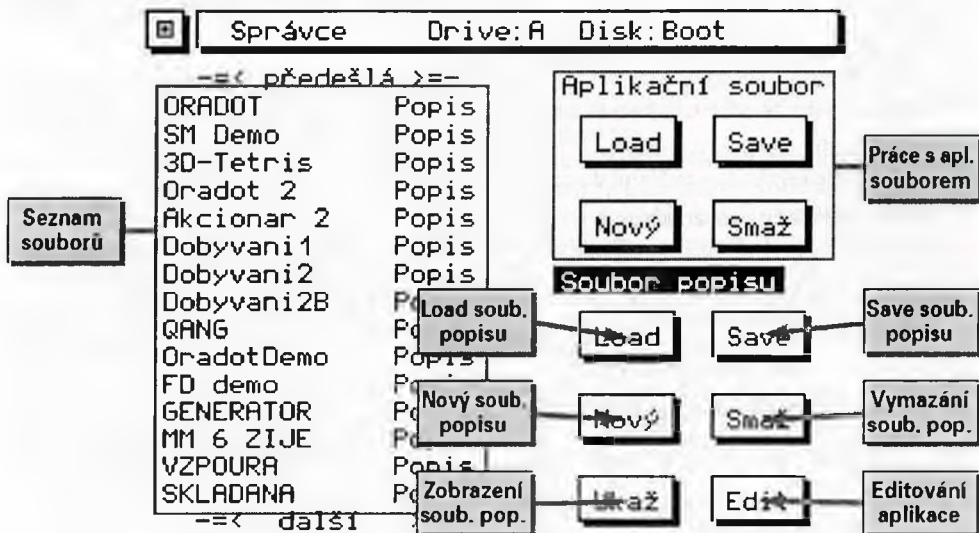
Slouží k provedení změn v popisu aplikace, která je přítomna v paměti (v apl. souboru). Nakliknutá aplikace se zobrazí v editačním módu (popis později).

Ještě poznámka k tlačítku pro uložení souboru popisu. Program vám k ukládanému souboru nabídne automaticky jméno - např. spouští-li se aplikace souborem Akcionar 2.P, navrhnuté jméno souboru popisu bude Akcionar 2 - přípona samozřejmě .B). Jméno lze samozřejmě změnit, z důvodu přehlednosti je ale výhodné tento systém využívat.

Připomeňme ještě, že na činnost samotného Booteru nemá přítomnost souborů popisu na disketě žádný vliv, pracuje se vždy jen s aplikačním souborem. Soubory popisu jsou určeny jen k archivaci a pro sestavování nových apl. souborů (např. programem **Avas**).

## 5.2.2 Režim „Soubor popisu“

Změna proti předchozímu režimu je ve výpisu v levé části obrazovky. Zatímco předtím zde byl zobrazen obsah apl. souboru v paměti, po kliknutí na nápis Soubor popisu se zobrazí obsah aktivní diskety, pokud jde o soubory popisu.



### Seznam souborů

Rozdíl není jen ve formě výpisu, ale i ve funkci jednotlivých tlačítek ovladače. Jedno kliknutí jako vždy soubor pouze označí (pak lze provádět potřebné pomocí tlačítek vpravo), dvouklik má následující význam:

Volba 1 – nahraje soubor popisu do paměti a přidá jej na konec aplikačního souboru. Pokud již takový soubor (aplikace) v paměti je, ohlásí se chyba.

Volba 2 – ukáže obsah souboru popisu - v paměti ale soubor nezůstane.

Volba 3 – smaže soubor popisu z disku (!) – po ověření

### Práce s aplikačním souborem

Činnost těchto tlačítek je stejná jako v předchozím režimu

### Load souboru popisu

Nahraje nakliknutý soubor popisu z disku do paměti – tedy stejná funkce jako dvouklik Volbou 1

### Save souboru popisu

V tomto režimu nefunkční

### Nový soubor popisu

Funkce stejná jako v režimu „Aplikační soubor“

### Vymazání souboru popisu z disku

Smaže nakliknutý soubor popisu z disku – jako dvouklik Volbou 3. Pozor – funkce tlačítka je v tomto režimu poněkud odlišná od předchozího.

### Zobrazení souboru popisu

Zobrazí obsah souboru popisu – jako dvouklik Volbou 2

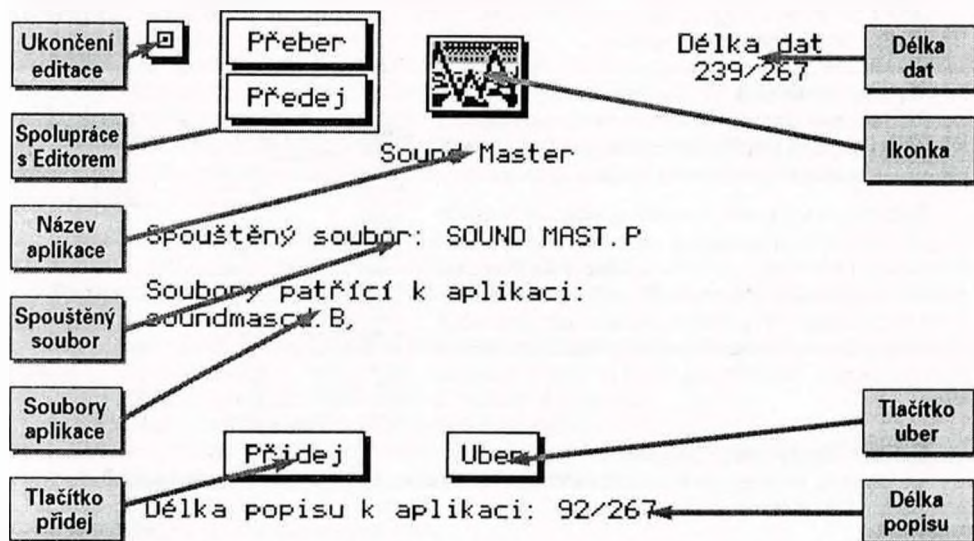
### Editování aplikace

V tomto režimu nefunkční – editovat lze jen aplikace přítomné v paměti

## 5.2.3 Úpravy aplikace

Jak již bylo řečeno, lze editovat jen aplikace, které jsou v paměti. Chcete-li tedy provést změny v souboru popisu na disku, nahrajte jej do paměti, upravte, uložte a pak jej můžete z paměti opět vymazat. Pokud editujete aplikace přímo v aplikačním souboru, pamatujte si, že po provedení změn se upravená aplikace uloží na konec apl. souboru. Toho můžete využít, pokud chcete změnit fyzické pořadí aplikací v apl. souboru. Stačí vyeditovat jednu po druhé (a provést drobnou úpravu - jinak se aplikace považuje za nezměněnou) v tom pořadí, jak mají být za sebou.

Samotná editace aplikace probíhá na dvou obrazovkách, které jsou téměř shodné jako v případě prohlížení obsahu aplikace (souboru popisu). Editační panel (objeví se po stisku tlačítka Edit) má následující podobu:



### Ukončení editace

Po stisku tohoto tlačítka jste dotázáni, zda potvrdíte provedené změny a vrátíte se do hlavního panelu **Správce**. Pokud žádné změny nastaly, dotaz se neobjeví a aplikace se považuje za nezměněnou (její umístění je stejné).

### Spolupráce s Editorem ikoněk

Tlačítko **Přeber** způsobí vyvolání ikonky z **Editoru** a její umístění do popisu aplikace. **Předej** je funkce opačná - chcete-li změnit ikonku aplikace, zvolte **Předej**, skočte do **Editoru ikoněk**, upravte ikonku, vraťte se a dejte **Přeber** (raději si to vyzkoušejte).

### Ikonka

Takto vypadá ikonka aplikace

### Délka dat

Délka celého souboru popisu/ještě volné místo

### Název aplikace

Po kliku na toto místo lze změnit název aplikace (max. 16 znaků). Pro zadání českých znaků stiskněte GRAPH (CS+9).

## Spouštěný soubor

Tento soubor bude Booter spouštět, pokud spustíte aplikaci. Kliknutím na toto místo lze spouštěcí soubor změnit.

## Soubory patřící k aplikaci

Seznam dalších souborů, které musí být na disku, aby šla aplikace spustit.

## Tlačítko přidej

Přidá další soubor patřící k aplikaci

## Tlačítko uber

Zruší poslední soubor ze seznamu

## Délka popisu k aplikaci

Délka textového popisu aplikace/ještě volné místo. Kliknete-li na tento nápis, dostanete se do editoru textového popisu aplikace.

## Výběr souborů

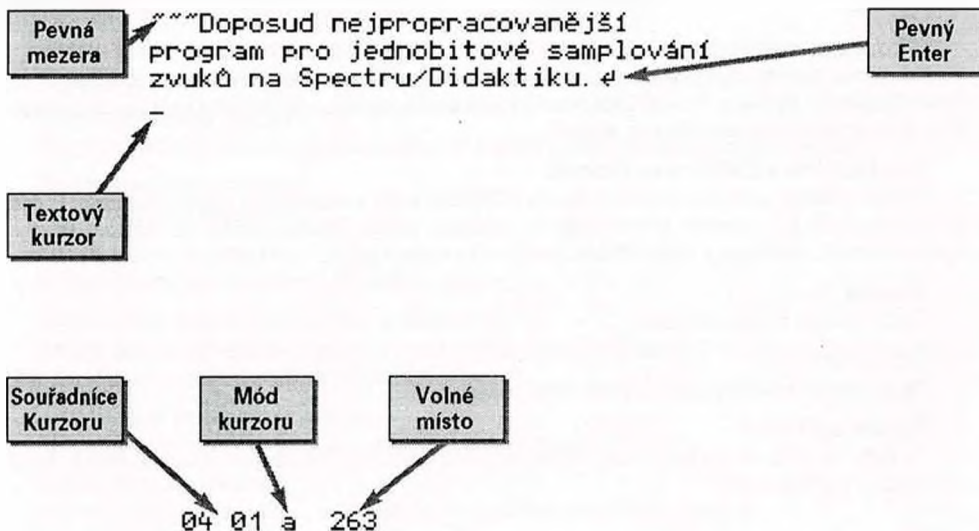
Při definování spouštěného souboru nebo dalších souborů patřících k aplikaci program skočí do zvláštního panelu diskových operací (viz obr. vpravo).

Pokud máte navolit spouštěný soubor, zobrazí se jen BASICové programy, v opačném případě jsou zobrazeny i jiné typy souborů. Soubor vyberete buď jeho označením a klikem na OK, nebo přímo dvouklikem na název. V průběhu výběru lze libovolně měnit mechaniky či diskety. Pokud nechcete vybrat žádný soubor, klikněte na QUIT v levém horním rohu.



## Editor textového popisu

Ve Správci je integrován velmi komfortní celoobrazovkový (full-screen) textový editor, ve kterém lze měnit text popisu aplikace.



### **Speciální znak „pevná mezera“ (CS+SPACE)**

Při přeformátování textu se počet pevných mezer zachová, normální mezery jsou redukovány na jednu. Po opuštění editoru se pevné mezery změní na normální, jejich použití je přechodné.

### **Znak „pevný ENTER“ (CS+ENTER)**

Znamená ukončení odstavce nebo pevné vynechání řádku. Normální ENTERy (prázdné řádky) jsou redukovány. Pevné ENTERy zůstávají v textu i po opuštění editoru.

### **Textový kurzor**

Stojí vždy mezi dvěma znaky, pohybuje se jím pomocí kurzorových kláves.

### **Souřadnice kurzoru**

Řádek a sloupec, na kterém je právě kurzor

### **Mód kurzoru**

Písmeno "a" znamená obyčejný mód, "á" (po stisku GRAPH) označuje vložení českého znaku, "A" je mód velkých písmen (s Caps Shiftem se píšou malá písmena), "Á" je kombinace obou.

### **Volné místo**

Ukazuje, kolik bajtů ještě můžete využít pro popis aplikace. Aktualizuje se vždy po změně řádku. Jsou-li zde místo čísla vykřičníky, byl limit paměti překročen a editor nelze opustit, dokud text nezkrátíte.

### **Textový editor se ovládá těmito klávesami:**

Písmena, číslice, znaky se Symbol Shiftem – vkládání textu.

**Graph (CS+9)** – zapnutí češtiny pro příští znak. Rozmístění znaků je jako v Desktopu, klávesa "w" = "ě", klávesa "j" = "ů".

**Caps Lock (CS+2)** – inverze Caps Shift – stiskem klávesy se píšou velké znaky, stiskem klávesy s CS znaky malé.

**Delete (CS+0)** – vymazání znaku vlevo od kurzoru (backspace).

**Symbol Shift + Q** – vymazání znaku vpravo od kurzoru (delete).

**Enter** – nový řádek. Při stisku uprostřed řádku se tento rozdělí a lze něco vepsat.

**Caps Shift + Enter** – pevný ENTER, neboli konec odstavce.

**Caps Shift + mezerník** – pevná mezera.

**Symbol Shift + W** – vymazání celé řádky.

**Kurzorové šipky (CS+5, 6, 7, 8)** – pohyb kurzoru.

**True video (CS+3)** – skok na začátek řádky.

**Inv video (CS+4)** – skok na konec řádky.

**Symbol Shift + E** – přeformátování textu. Vymažou se opakující se mezery (zůstanou jen pevné), odstraní se mezery na koncích řádků, odstraní se prázdné řádky (kromě pevných ENTERů). Navíc se text přerovná tak, aby na každém řádku bylo co nejvíc slov. Nový odstavec program pozná buď podle pevného ENTERu nebo podle odsazení následující řádky (alespoň jedna mezera na začátku). Vždy se formátuje celý text od začátku do konce.

**Edit (CS+1)** – konec editace. Program se vrátí do předchozího editačního panelu.

## **5.2.4 Nová aplikace**

Založení nové aplikace je velmi podobné běžné editaci. Po stisku tlačítka Nový (soubor popisu) se na obrazovce ukáže editační panel. Místo názvu aplikace a spouštěného souboru jsou otazníky, tlačítko QUIT není zobrazeno. Jako základní definici aplikace je nutné zadat alespoň její název a určit spouštěný soubor. Teprve pak se tlačítko QUIT objeví a editaci lze případně ukončit.

Má-li mít nová aplikace ikonku, je třeba ji předem připravit v Editoru ikonek a do aplikace ji přenést stiskem tlačítka Přeber.

## 5.3 Ukončení utilit

Poté, co provedete všechny zamýšlené úpravy, ukončete utility dvouklikem na tlačítko **Quit** v levém horním rohu (buď v **Editoru ikonke** nebo ve **Správci**). Pokud jste provedli nějaké změny, je nutné je před ukončením utilit uložit, jinak jsou ztraceny. Aby nedošlo k takové chybě, utility samy kontrolují, zda nezůstalo něco neuloženo a při ukončení vám v takovém případě nabídnou možnost všechny změny uložit. Pokud souhlasíte, je několik možností:

1) Byl změněn aplikační soubor (jeho složení nebo popis některé aplikace). V tom případě se apl. soubor uloží na aktivní disketu (případně přepsání se ověří).

2) Byla změněna ikonka. Program se zeptá na jméno, pod kterým se má ikonka uložit (na aktivní disketu).

3) Byl změněn apl. soubor i ikonka – pak se provedou obě záchranné funkce.

## 5.4 Používání utilit

V případě utilit Booteru bohužel nelze shrnout nejdůležitější věci na závěr, protože v jejich popisu žádné vedlejší nebo nedůležité informace nejsou. Pokud vám nebude něco jasné po prvním přečtení, zkuste to znovu, rovněž si věc vyzkoušejte na počítači (pozor ale, ať si něco nesmažete). Booter byl navržen tak, aby jeho ovládání bylo maximálně intuitivní, tedy zřejmě ze souvislostí – až zvládnete základy, vaše výkonnost se prudce zvýší. Zpočátku raději pro aktivaci funkcí v utilitách používejte příslušná tlačítka na panelech, později si jistě oblíbíte zrychlené volby – dvoukliky.

Ještě pár slov k práci s daty. Soubory popisu ke svým aplikacím samozřejmě nemusíte mít všechny uloženy zvlášť (jsou uschovány v aplikačních souborech a lze je vyextrahovat). Pokud však některé programy často kopírujete, je výhodné sestavovat aplikační soubor pro disketu z jednotlivých souborů popisu, navíc pro to lze použít program **Avas**, který vytvoří aplikační soubor automaticky.

Doporučujeme vám tedy mít na jedné disketě shromážděny jen soubory popisu a s tímto archivem pak pracovat. Zároveň zde můžete mít archivy svých ikonek (v podobě obrázků **SCREEN\$**) a podle potřeby z nich vybírat.

## 6. Readme text - jak ho vytvořit

Readme text je výhodná možnost, jak uživateli sdělit některé základní informace, související s určitou disketou. U každé aplikace sice máte její popis, vytvořený v utilitách, jsou však informace, které nelze dost dobře přiřadit ke konkrétnímu programu, protože jsou univerzální. A právě ty lze umístit do readme textu, který lze v Booteru vyvolat a číst.

Tento text musí být na disketě uložen pod názvem **btr readme .B**. Nejjednodušší způsob, jak jej vytvořit, je pomocí Desktopu. Pravidla jsou následující:

V Desktopu použijte font „just6“ nebo jiný s pevnou šířkou všech znaků 6 bodů. Šířku textu nastavte na 208 bodů a můžete psát svůj text. Nepoužívejte obrázky ani změnu fontů, text můžete formátovat pomocí mezer (centrování řádek apod.). Zarovnávání, podporované Desktopem, v Booteru nebude zobrazeno. Text uložte na disketu a textovou část (poslední znak názvu je "T") přejmenujte na **btr readme .B**.

Pokud nemáte Desktop, můžete použít jiný editor (např. Livius). Na každém řádku udělejte na začátku mezeru nebo jiný zbytečný znak (bude přeskočen), aktivních znaků je max. 34 na řádek. Každý řádek musí končit kódem 13 (CR). Chcete-li použít češtinu, musíte ji vkládat v kódování podle Desktopu (kódy 128 - 157). Výsledný soubor uložte pod příslušným názvem.

## 7. Program Avas

Avas je speciální jednoúčelový program, sloužící k rychlému vytváření aplikačních souborů na jednotlivých disketách. Ulehčí vám práci, pokud na disketu nahrajete několik programů (aplikací) a nechce se vám aplikační soubor sestavovat ručně ve **Správci**. Podmínkou použití Avasu je, že k aplikacím, které jsou na cílové disketě, máte někde vytvořeny soubory popisu. Archivní disketu (diskety) nazveme zdrojovou a budeme požadovat, aby na ní (nich) Avas vyhledal příslušné popisy, sestavil je a uložil jako aplikační soubor na cílovou disketu.

Avas spustíte buď pomocí Booteru nebo můžete použít příkaz **LOAD \*"Avas"**. Avas je možno ovládat jedním ze tří způsobů: klávesami (QAOPM), Kempston joystickem nebo myší A-mouse. Avas nepřebírá (jako utility) ovládání z Booteru, je třeba ho zvolit po spuštění programu (stiskem klávesy 1, 2 nebo 3).

Po navolení ovládání se objeví panel, kde nadefinujete zdrojovou a cílovou disketu. Zdrojových disket může být více, na začátku nastavte jednu z nich. Proces sestavování apl. souboru se spustí tlačítkem **Start**.

Avas postupně prohledává zdrojovou disketu a aplikace, které jsou přítomny na cílové disketě, řadí do aplikačního souboru v paměti. Programy z cílové diskety, k nimž nebyl nalezen popis, se zobrazují na obrazovce.

Po stisku aktivace se ukáže prozatímní obsah aplikačního souboru a můžete se rozhodnout dále. Při stisku tlačítka **Uložit** se tento apl. soubor запиše na cílovou disketu. V případě, že ale nebyly nalezeny některé popisy, máte ještě možnost prohledat jinou zdrojovou disketu (kliknete-li na **Znovu**). Tlačítkem **Menu** můžete celou operaci zrušit, vrátit se do hlavního panelu a provést nový výběr disket.

Pokud chcete pokračovat v hledání, dostanete se opět do úvodního panelu. Zde však již nemůžete měnit cílovou disketu (je pevně dána), lze změnit jen zdrojovou disketu. Klikem na tlačítko **Start** pak spustíte nové prohledávání. Tlačítko **Konec** vás vrátí o krok zpět, do zobrazené obsahu aplikačního souboru.

Popsaným způsobem lze z několika disket sestavit jeden aplikační soubor, který se pak uloží na cílovou disketu. V praxi by vám ale na archiv měla stačit jedna až dvě diskety, ve větším množství jsou už soubory nepřehledné (a tolik vlastních programů stejně nenapišete).

Pokud se stane, že po prohledávání stále zůstává některý popis nenalezen, budete zřejmě muset hledání ukončit a pomocí utilit Booteru chybějící popis vytvořit (nebo zjistit, kde je vlastně nahrán).

Avas ukončíte tlačítkem **QUIT**.

## 8. Obsah diskety

Na disketě s programem Booter naleznete následující soubory:

**samotný Booter – placená verze:**

```
run.P  
bootmc+d.B  
btr help.B
```

**volná verze Booteru, volně šiřitelná:**

```
Bootshar.P (při kopírování přejmenujte)  
bootshare.B  
btrhelpshr.B  
Bootshar.B – soubor popisu, který můžete použít
```

**readme text k Booteru (placené i volné verzi):**

```
btr readme.B
```





# Obsah

<b>1. Úvod</b> .....	<b>3</b>
<b>2. Programy, ikonky, aplikace</b> .....	<b>4</b>
<b>3. Ovládání</b> .....	<b>5</b>
<b>4. Booter</b> .....	<b>6</b>
<b>4.1 Tlačítková lišta č. 1</b> .....	<b>7</b>
<b>4.2 Tlačítková lišta č. 2</b> .....	<b>8</b>
<b>4.3 Doplnkové menu programu</b> .....	<b>8</b>
<b>4.4 Typy licenčních verzí</b> .....	<b>9</b>
<b>4.5 Používání Booteru</b> .....	<b>11</b>
<b>5. Utility</b> .....	<b>12</b>
<b>5.1 Editor ikonek</b> .....	<b>12</b>
<b>5.1.1 Diskové operace editoru ikonek</b> .....	<b>14</b>
<b>5.2 Správce</b> .....	<b>16</b>
<b>5.2.1 Režim „Aplikační soubor“</b> .....	<b>16</b>
<b>5.2.2 Režim „Soubor popisu“</b> .....	<b>18</b>
<b>5.2.3 Úpravy aplikace</b> .....	<b>19</b>
<b>5.2.4 Nová aplikace</b> .....	<b>21</b>
<b>5.3 Ukončení utilit</b> .....	<b>22</b>
<b>5.4 Používání utilit</b> .....	<b>22</b>
<b>6. Readme text - jak ho vytvořit</b> .....	<b>22</b>
<b>7. Program Avas</b> .....	<b>23</b>
<b>8. Obsah diskety</b> .....	<b>23</b>
<b>9. Závěr</b> .....	<b>24</b>



**Jan Hanousek  
Computer Software**

PRODUČENT SOFTWARE PRO ZX SPECTRUM, DIDAKTIKA SAMOUPĚ

**Lázeňská 6  
118 00 Praha 1**