

Programma BIBLIOTECA  
SPECTRUM 4&k  
CODICE TP 0205-14

Registrazione su lato A e su lato B

Tempo di caricamento: 100 sec. in versione 0

Per caricare: LOAD " " oppure

LOAD "b" (anche nelle versioni successive)

Il programma parte automaticamente e non si deve mai usare il comando RUN.

BIBLIOTECA consente di:

- Memorizzare informazioni sui libri della vostra biblioteca; il file viene salvato con il nome "b" ma con numero di versione aggiornato.
- Aggiungere nuovi libri mediante le informazioni richieste e scelte nella prima parte di programma.
- Aggiornare e modificare le informazioni inserite ricercando il libro richiesto tramite la chiave primaria, cioè la parte di registrazione scelta per la ricerca. La ricerca può essere con CONTROLLO TOTALE/PARZIALE ovvero fare la ricerca su un pezzo di record (PARZIALE) che risulta utile se non si ricorda l'intera chiave che deve essere TOTALMENTE uguale a quella inserita.
- Cancellare i libri secondo lo stesso principio della modifica.
- Stampare una parte o tutti i libri (sotto forma di record) con il formato desiderato.
- Stabilire il numero delle informazioni da memorizzare per ogni libro scegliendo anche quanti campi opzionali utilizzare in numero da 1 a 9. Le informazioni fisse per ogni libro sono:
  - a) AUTORE di 20 caratteri massimo
  - b) TITOLO composto da 5 campi di al massimo 20 caratteri ciascuno (viene troncato al primo campo in cui viene inserito solo ENTER)
  - c) Annotazioni di 20 caratteri al massimo.

Il numero di caratteri disponibili per l'autore più il titolo è di 69 caratteri al massimo. Nel caso si superino i 69 caratteri si ha un taglio nei campi finali del titolo.

I campi opzionali sono al massimo 9; l'utente deve stabilire i loro nomi distintivi senza superare i 15 caratteri per ognuno e il numero dei campi desiderati. Non si possono stabilire campi più lunghi di 15 caratteri ciascuno.

Dalla definizione dei campi opzionali dipende il numero dei libri che il programma può gestire. Usando 10 caratteri complessivi per i campi opzionali si può arrivare a 250 libri, mentre se si usano 100 caratteri si scende solo a 140 libri. Dopo le scelte iniziali sul tipo e la quantità dei campi opzionali il programma comunica sul video quanti libri si possono gestire.

Nel caso non riuscite ad inserire tutta la vostra libreria in un file solo potrete dividerla in più parti. I campi opzionali vi servono per avere ulteriori informazioni sui libri tipo EDITORE o PRESTATO IL GIORNO oppure SEGNATURA per tenerli in ordine mnemonico.

- Tenere in ordine l'archivio in base all'autore oppure in base ad uno dei campi opzionali.
- Ricercare libri in base al nome completo o ad una parte di esso (non sono accettate chiavi primarie uguali)
- Ricercare libri in base al contenuto di uno dei campi opzionali (ricerca SOTTO CONDIZIONE).

Il programma si compone di due fasi operative distinte:

- FASE 1: va in esecuzione solo la prima volta, quando si stabilisce la struttura dei dati da memorizzare. Questa fase parte automaticamente al momento del caricamento del programma.

- FASE 2: Inizia dopo la definizione della struttura dei dati.

Questa fase termina con la memorizzazione (facoltativa) dei dati su cassetta insieme al programma con partenza automatica della fase 2. Ogni volta che si svolge la memorizzazione viene aggiornato il numero della VERSIONE; tale numero è bene venga riportato manualmente sulla cassetta, onde evitare confusione.

La FASE 2 consente una gestione completa dei libri della vostra BIBLIOTECA. Si presta ad una elaborazione molto simile la gestione dei vostri dischi e cassette per cui è indicato l'utilizzo del programma.

SI RICORDA DI NON USARE MAI IL COMANDO RUN. In caso di interruzioni i punti di partenza sono:

- FASE 1 GOTO 500
- FASE 2 GOTO 1000

NOTA IMPORTANTE: nella fase di caricamento dei dati si consiglia di non eccedere nel numero di caratteri rispetto a quelli consentiti questo fatto può portare a rovinare il quadro video e alla non accettazione dei dati da parte del programma. In caso di interruzione il programma riparte con un GOTO 1000 e si deve riscrivere il record rotto.