



icono 10



icono 11



icono 12



icono 13



icono 14



icono 15



icono 16



icono 17



icono 18



icono 19

---

INSTRUCCIONES DEL PROGRAMA  
STARMOUSE V. 0,1 PARA SPECTRUM

---

PURICORP, S. A.

Y

STARMOUSE

Son marcas registradas

## **INSTALACION DEL STARMOUSE:**

Desconecte TODOS los periféricos que tenga instalados en su ordenador (puede mantener el Interface I y la ZX Printer). Conecte el interface que viene con el STARMOUSE en el slot trasero de su ordenador asegurándose de que éste se encuentre apagado. Si detecta algún fallo en el funcionamiento del STARMOUSE, asegúrese de que éste se encuentre bien conectado.

## **INSTRUCCIONES PARA LA CARGA DEL PROGRAMA:**

Conecte su ZX SPECTRUM. Si es un modelo 128k, teclee la palabra SPECTRUM y pulse ENTER. Una vez hecho esto, teclee LOAD»» y pulse de nuevo ENTER. Ahora pulse PLAY en el cassette y deje la cinta correr hasta el final. Si el programa no carga, pruebe la otra cara de la cinta. Si ésta tampoco carga, consulte a su distribuidor más cercano o directamente a PURICORP.

Una vez cargado ha de aparecer una pantalla con un dibujo y una fila de cuadrados en el lado izquierdo de la pantalla.

## **INSTRUCCIONES DEL PROGRMA:**

El programa se basa en iconos. Un icono es un dibujo representativo de una función, de dibujo en este caso. Por ejemplo: iconos son un cubo de basura, una brocha, una goma, etc., que son asociados a funciones como tirar algo que no sirve, pintar y borrar. Estos iconos se encontrarán situados inicialmente a la izquierda de la pantalla.

## **INTERPRETACION DE LOS ICONOS:**

Dentro de estas instrucciones se encuen-

tra una ilustración en la que aparecen todos los iconos que vd. puede ver en su pantalla, pero numerados. Dichos iconos van a ser explicados en orden a ese dibujo para su más fácil comprensión.

Para activar cualquiera de las opciones, basta con situar el cursor en forma de flecha que vd. puede controlar con su ratón sobre ella y pulsar el botón rojo. Puede practicar un poco con la flecha para familiarizarse con su movimiento.

Si vd. quiere abandonar uno de los iconos, basta con que seleccione otro.

### **(Icono número 1):**

Este icono representa a un cubo de basura. Su función es la de borrar la pantalla en su totalidad, aunque, si por error ha activado esta opción, podrá recuperar el dibujo (ver icono número 12).

### **(Icono número 2)**

Con esta opción se gestionan cinco funciones. Una vez activada comprobará que se ha abierto una ventana en la pantalla dentro de la cual aparecen cinco utilidades. Vd. podrá seleccionar cualquiera de ellas moviendo el ratón hacia adelante o hacia atrás. Con este movimiento, puede observar que una franja negra recorre las opciones. Cuando esa franja esté en la opción deseada, pulse el botón rojo.

*Save picture:* Mediante esta función vd. puede grabar (únicamente en cassette) el dibujo realizado con el ratón. Una vez activada, nos pedirá el nombre del dibujo a grabar. La longitud ha de ser de diez caracteres. Ejemplo: si vd. quiere grabar un di-

bujo con nombre PRUEBA, al tener sólo seis letras ha de teclear cuatro espacios detrás del nombre. Cuando haya introducido los diez caracteres, aparecerá un mensaje pidiendo su confirmación. Si pulsa la tecla N, la pregunta del nombre se repetirá. Si pulsa Y, aparecerá otro mensaje (siempre dentro de la ventana) pidiéndole que pulse el botón rojo cuando haya preparado el cassette. Una vez finalizada la grabación, el programa le devolverá el control de la flecha o cursor.

*Load picture:* Esta opción le permite cargar todo tipo de dibujo, haya o no sido hecho con el programa y siempre que no haya sido grabado a velocidad Turbo o superior a 1.500 baudios. Cuando haya seleccionado esta función, aparecerá un mensaje para iniciar la carga. Cuando el programa haya cargado la cabecera del dibujo, le pedirá su confirmación para seguir cargando. Si pulsa Y, el ordenador continuará cargando. Por el contrario si pulsa N, se iniciará de nuevo el proceso de la carga. Una vez cargado el dibujo, el programa lo adaptará y le devolverá el control del cursor.

*Set style:* Si activa esta opción verá que aparecen cinco estilos de escritura diferentes. Puede seleccionar cualquiera de ellos para utilizarlo más tarde en la opción de texto (ver icono número 19).

*Set colours:* Esta opción está relacionada directamente con el icono número 4. Una vez activada esta función aparecerán los ocho colores de que dispone el SPECTRUM, sobre los cuales se encuentra la palabra PAPER, indicándole que lo que vd.

va ha seleccionar es el papel. Una vez hecho esto, variará la palabra transformándose en INK, para seleccionar la tinta. Cuando haya seleccionado los dos valores, le preguntará si está de acuerdo en que los colores tengan brillo. Si está de acuerdo pulse Y; si no quiere el brillo, pulse N. Esta operación ha de repetirla en la siguiente pregunta sobre el parpadeo de los colores. Una vez ajustados todos estos parámetros, el icono número 4 pintará con todos esos valores.

*Define fills:* Con esta opción vd. puede definir una trama para utilizar con el icono número 13. Para definir una cualquiera, seleccione esta opción y verá que aparecen dos ventanas. Dentro de una de ellas se encuentra su cursor. Muévelo por la ventana, y podrá comprobar como sólo se mueve por una cuarta parte de la misma. Pulse el botón una vez dentro de ella, y verá cómo aparecen cuatro puntos a la vez. En la ventana de la derecha, irá apareciendo la trama que se está definiendo. Pruebe a seguir poniendo puntos, y verá como va variando la trama. Cuando la haya terminado, pulse el botón rojo con el cursor situado en la barra roja que se encuentra en la ventana grande. Entonces volverá a aparecer otra ventana, dentro de la cual irán apareciendo las 55 tramas disponibles. Para ir viéndolas, mueva el ratón hacia adelante y hacia atrás, hasta que encuentre la trama que va a ser sustituida por la que vd. ha definido. Cuando esto ocurra, pulse el botón y los iconos volverán a aparecer, indicándole que la trama ya ha sido cambiada.

### **(icono número 3)**

Este icono representa a una impresora. Lógicamente sirve para hacer una copia de la pantalla en un papel de impresora. Esta función solamente es compatible con la ZX Printer o cualquier otra de similares características. Si vd. tiene una impresora que funcione a través de un interface CENTRONICS o un interface RS232, necesitará un programa aparte (si no lo contiene el interface) para efectuar la copia de la pantalla. Dicho programa no es distribuido por PURICORP, pero puede contactar con su distribuidor más cercano y consultarle.

Si su ordenador es un 128K, la copia de impresora no será efectuada a través del interface RS232 que tiene dicho modelo en su lateral izquierdo, sino que lo hará (si vd. ha seguido todas las instrucciones de carga) por el slot trasero (ver apéndice 1).

### **(icono número 4)**

Cuando vd. haya fijado los colores con los que desea pintar (ver icono número 2), active esta opción y podrá aplicar dichos colores al dibujo. Cuando el icono sea elegido, su flecha/cursor se transformará en un cuadrado de 8x8 puntos (el mínimo carácter de color que el ZX Spectrum admite) cuyo control es igual al del cursor habitual. Para comenzar a colorear, sitúe el cuadro en la posición inicial y pulse el botón rojo. Una vez hecho esto, al mover el cursor comprobará como va dejando una estela con el color seleccionado. Para dejar de pintar, pulse de nuevo el botón rojo. Puede repetir esta operación hasta que haya finalizado la aplicación del color. Cuan-

do ésto suceda, pulse el botón rojo hasta que el ordenador emita un pitido, indicándole que ya puede tomar de nuevo el control de la flecha.

### **(icono número 5)**

Este icono es una flecha y sirve para trasladar las dos columnas de iconos a la izquierda de la pantalla, y así poder pintar libremente en la derecha.

### **(icono número 6)**

Al contrario de el icono número 5, este sirve para trasladar las dos columnas a la derecha de la pantalla y poder pintar en la izquierda.

### **(icono número 7)**

Con esta función vd. podrá fijar voluntariamente una cuadrícula de dibujo con la cual podrá controlar proporciones, medidas u otras funciones. Las dimensiones de las celdillas de la cuadrícula es de 8x8 puntos. Si desea desactivar la cuadrícula, basta con efectuar de nuevo el proceso de activación.

### **(icono número 8)**

Este icono está compuesto de una X y una Y. Si activa esta opción comprobará que el logotipo de STARMOUSE que se encuentra sobre los iconos 3 y 4 desaparece para que en su lugar se fijen las coordenadas de la punta de la flecha. Estas coordenadas indicarán la posición exacta del cursor y pueden desactivarse con el mismo proceso de activación.

### **(icono número 9)**

Este gran icono está dividido en ocho celdas. Cada celda se comporta como un

icono independiente y representa un tipo de trazo para la brocha y la goma (iconos 16 y 17).

#### **(Icono número 10)**

En este icono representa una potente función: la de trasladar zonas de pantalla. Una vez activada esta opción, se abrirá una ventana similar a la del icono número 2, en la cual se encuentran dos modos de traslado: UNDO y PASTE. Si vd. selecciona (con el mismo método que en el icono número 2) el modo PASTE, la zona a trasladar, por ejemplo una circunferencia, se sumará o pegará a la zona donde ha sido trasladada. Si por el contrario elige la opción UNDO, al trasladar esa circunferencia, el fondo de la zona donde se va a trasladar, se borrará. Para una mejor comprensión de esta función, practique con los dos modos y comprobará su resultado.

El método para trasladar una figura es el siguiente: una vez escogido el modo, vd. controlará de nuevo la flecha. Marque el punto de inicio de la figura a trasladar y ahora, además de controlar la flecha, controlará un rectángulo dentro del cual vd. ha de «encerrar» la figura. Cuando lo haya hecho, pulse el botón rojo. Ahora vd. ha de marcar el vértice inferior del lateral izquierdo del cuadrado marcado, pero en la zona donde desea situar la figura. Una vez hecho esto, la figura se trasladará hasta esa posición, finalizando así el proceso.

#### **(Icono número 11)**

Con esta función se pueden hacer circunferencias y elipses. Para hacer una elipse (el proceso es el mismo para las dos

figuras) vd. dispondrá de un rectángulo (igual al del icono número 10) dentro del cual se encontrará comprendida la elipse o circunferencia. Cuando haya decidido el comienzo de uno de los vértices de ese cuadrado, pulse el botón rojo y fije sus dimensiones. Una vez hecho esto pulse de nuevo el botón y la elipse/circunferencia será trazada.

#### **(Icono número 12)**

Esta opción es de gran utilidad ya que sirve para volver atrás. Ejemplo: si vd. ha hecho una elipse, y no le gusta su posición, active esta opción y volverá a tener el dibujo tal y como lo tenía antes de hacer la elipse. Si vuelve a activar la opción, la elipse aparecerá de nuevo.

#### **(Icono número 13)**

Este icono representa un rodillo, y sirve para sombrear zonas de pantalla con tramas o texturas. Una vez activada esta función, aparecerá una ventana en el centro de la pantalla dentro de la cual puede ver una textura. Para variar dicha textura ha de mover el STARMOUSE hacia arriba y hacia abajo (norte/sur) hasta que encuentre entre las 55 tramas diferentes la que desea. Cuando ésto suceda pulse el botón rojo y volverá a disponer del control del cursor habitual. Sitúelo sobre la zona a rellenar y pulse el botón. La zona quedará rellena de la trama seleccionada anteriormente. En casi todas las tramas el tiempo general de relleno es de 4 segundos, aunque en otras tarde algo más. Si la zona a rellenar es excesivamente complicada, pueden llegar a quedar zonas sin sombrear, pero esto es bastante difícil.

**(Icono número 14)**

Con esta opción vd. podrá modificar zonas de pantalla con un ZOOM, es decir, ampliadas. Una vez seleccionada, aparecerá una ventana y un trozo del dibujo. Comprobará que al pie de la ventana se encuentran cuatro flechas, un círculo y una barra alargada. También puede ver como hay una flecha que vd. controla y que se mueve por el interior de la ventana. A la derecha de la ventana se encuentra una parte del dibujo y un cuadrado parpadeante. Ese cuadrado es el que marca la zona que se está ampliando. Dicha zona es la que se encuentra, con una escala de 8:1, en el interior de la ventana. Para mover el cuadrado marcador, se utilizan las cuatro flechas de la parte inferior de la ventana. Pruébelas y comprobará como en la ventana va variando la zona ampliada. Para modificar el dibujo basta con situar la flecha sobre el punto a modificar y pulsar el botón rojo. Si dicho punto se encuentra iluminado (es un cuadrado negro), al pulsar se apagará y si por el contrario está apagado se iluminará. El círculo que se encuentra en la parte inferior de la ventana, sirve para aplicar o quitar el color a la zona de dibujo que se localiza a la derecha de la ventana. La barra que se encuentra a la derecha del círculo, es para abandonar la opción.

**(Icono número 15)**

Con esta opción vd. puede hacer líneas entre dos puntos. Basta con que (una vez activado el icono), marque el primer punto, y dispondrá de una línea que comenzará en ese punto y finalizará en la punta de la

flecha que vd. controla. Muévela hasta el punto deseado, pulse el botón rojo y la línea quedará fijada.

**(Icono número 16)**

Esta función sirve para pintar con una brocha. El trazo de la brocha depende del icono número 9, como anteriormente ha sido explicado. Una vez activada la opción, marque el punto de inicio de la brocha, y vd. podrá comenzar a pintar. Cuando haya terminado, pulse de nuevo el botón rojo y volverá a tener el control de la flecha.

**(Icono número 17)**

El funcionamiento y utilización de este icono es exactamente igual al del icono anterior, sólo que en vez de pintar, éste sirve para borrar.

**(Icono número 18)**

Este icono representa a un rectángulo con los lados «rotos». Con esta función vd. puede hacer rectángulos o cuadrados con gran facilidad. Su funcionamiento y su utilización son iguales a las del icono número 15, sólo que en vez de hacer líneas, hace rectángulos.

**(Icono número 19)**

Como vd. podrá deducir, este icono es para insertar texto en el dibujo. Una vez seleccionada la opción, dispondrá de un cuadrado parpadeante. Sitúelo en la posición de comienzo del texto y pulse el botón. En ese lugar aparecerá un cursor y vd. podrá comenzar a escribir. Cuando haya fi-

nalizado la operación, pulse el botón rojo y recuperará el control de la flecha.

#### APENDICE 1:

Para hacer una copia de pantalla desde un SPECTRUM 128k a través del interface RS232 que posee dicho ordenador en su parte lateral izquierda vd. ha de grabar el dibujo en una cinta; luego, apagar el ordenador o pulsar el botón de reset que tiene en el lateral izquierdo, al lado de la salida RS232. Si ha hecho esto, aparecerá bajo el mensaje habitual la palabra ESPAÑOL. Teclee entonces el siguiente programa:

```
10 CLS: LOAD «NOMBRE» SCREEN $
20 PAUSE 0: COPY
```

En la línea 10 el ordenador cargará desde la cinta el dibujo grabado anteriormente. Donde pone la palabra NOMBRE, vd. ha de poner el nombre del dibujo a cargar. Cuando la pantalla haya sido cargada, pulse una tecla y la copia de la pantalla comenzará. Las dos últimas filas de caracteres del dibujo no aparecerán en el papel, ya que la rutina que contiene la ROM del modelo 128K, no envía esas líneas a la impresora.

Si después de haber realizado todo el proceso, el dibujo no ha sido hecho por la impresora, esto puede deberse a los siguientes motivos:

- La impresora está apagada.
- La impresora no está ON-LINE.
- El cable de transmisión está desconectado o mal conectado.
- El programa anterior ha sido mal introducido.
- La impresora no tiene papel.

- La impresora no tiene cartucho de tinta.
- El RS232 de su ordenador está estropeado.
- Su impresora está estropeada.
- El dibujo no se ha cargado.
- Vd. no tiene impresora.

#### APENDICE 2:

Para cargar un dibujo desde BASIC teclee este programa:

```
10 LOAD «NOMBRE» SCREEN $
20 PAUSE 0
```

Donde pone la palabra NOMBRE ha de poner el nombre del dibujo a cargar. La línea 20 sirve para que el ordenador espere hasta que una tecla sea pulsada.

#### Características generales del programa:

Posibilidad de la inserción de texto en el dibujo.

Permite la realización de cuadrados.

Posee gomas y brochas con ocho tipos diferentes.

Opción de líneas.

Potente ZOOM de 64 aumentos.

Permite rellenar con 55 tipos de tramas diferentes.

Se pueden definir hasta 55 tramas.

Es capaz de anular la última acción.

Puede hacer elipses y circunferencias.

Puede trasladar zonas de pantalla (de proporciones variables), con opción de PASTE y UNDO.

Posee una opción de coordenadas que pueden estar activadas o desactivadas.

Se pueden dibujar con una cuadrícula (cada cuadrado de dimensiones 8x8 puntos)

La superficie de dibujo real es de 239x175 puntos.

Puede hacer un volcado de pantalla en impresora.

Permite borrar la totalidad de la pantalla.

Tiene 5 estilos diferentes de caracteres para el texto.

Puede grabar un dibujo en cassette.

Puede cargar cualquier dibujo desde cinta (a una velocidad de 1.500 baudios).

Posee una opción para ajustar el papel, tinta, brillo y parpadeo para colorear el dibujo con otra opción.

Todo va incluido en un sólo programa: STARDRAW.



ícono 1



ícono 2



ícono 3



ícono 4



ícono 5



ícono 6



ícono 7



ícono 8



ícono 9