

# SIR-WRITER



Mit dem SIR-WRITER wird das entwerfen von "Software-Briefen" zum Kinderspiel. Nach dem Start mit RUN ergibt sich folgendes Menü:

## **F1 EDIT TEXT**

Der Rechner fragt nun, ob Sie den Text fortsetzen möchten oder nicht. Wenn Sie bis jetzt noch keinen Text eingegeben haben, können Sie ihn natürlich auch nicht fortsetzen und Ihre Antwort muß "NEIN" lauten. Jetzt können Sie Ihren Text eingeben, wobei folgende Tastenkombinationen von großem Nutzen sind:

- F1     **EFFEKT KILLER**  
Der Rechner löscht den Bildschirm auf ganz besondere Weise. Diese Funktion sollten Sie einfach einmal ausprobieren.
- F3     **BESONDERER EFFEKT**  
Hier empfiehlt sich ebenfalls: Ausprobieren!
- F5     **ÄNDERT DIE SPRITEPRIORITÄT**  
Ich kann es nicht oft genug betonen: Ausprobieren!
- F7     Mit dieser Taste gelangen Sie zurück ins Hauptmenü.

## **F2 SEE TEXT**

Ihre erstellte Nachricht wird so dargestellt, wie sie auch später, nachdem Sie Ihr "Demo" gespeichert haben, aussehen wird.

## **F3 EDIT CHARAKTER**

EDIT Sie gelangen in einen kleinen Zeichensatz-Editor, bei dem Ihnen folgende Funktionen zur Verfügung stehen:

- CHARACTER +1     Erhöht den ASCII-Wert um eins, d.h. das nächsthöhere Zeichen wird angezeigt.
- CHARACTER -1     Erniedrigt den ASCII-Wert um eins.

|              |  |
|--------------|--|
| STORE CHAR   | Das veränderte Zeichen wird in den Zeichensatz übernommen. |
| PANEL ON/OFF | Der gesamte (veränderte) Zeichensatz wird angezeigt.       |
| CLR CHAR     | Das Zeichen wird gelöscht.                                 |
| INV CHAR     | Das Zeichen wird invertiert.                               |
| QUIT         | Sie gelangen in das vorhergehende Menü.                    |

#### LOAD bzw. SAVE

Bei diesen Befehlen wird lediglich der Name verlangt, unter dem Sie Ihren Zeichensatz laden oder speichern möchten. STORE (ROTCHARS) Um die sich drehenden Zeichen verwenden zu können, müssen sie doppelt abgespeichert werden. Das eine Mal mit STORE und das andere Mal mit STORE ROTCHARS. Dies dient dazu, die Zeichen zu erhalten, falls ein neuer Zeichensatz geladen werden soll.

#### FIX ( BORDER)

Zusätzlich zu den drehenden Zeichen, gibt es ein Zeichen (im Normalfall pi), das sich dem Rahmen anpasst. Der ASCII-Code des Zeichens kann mit FIX BORDER festgelegt werden. Diese Eingabe muß allerdings im Hexadezimal-Code erfolgen. BEISPIEL:2 a =\*

Mit QUIT gelangen Sie ins Hauptmenü.

### F4 EDIT SPRITES

Auch hier eröffnet sich Ihnen ein leicht zu verstehendes Menü:

#### F1 EDIT SPRITE

Sie editieren Ihr Sprite, das unten links zur Kontrolle angezeigt wird, mit den CRSR-Tasten. Außerdem setzen Sie einen Punkt mit "\*" und entfernen diesen wieder mit " ".

Mit " F1" läßt sich das Kontrollsprite ausschalten, und mit "F3" übernehmen Sie Ihr Sprite ins RAM bzw. aktivieren es. Ferner läßt sich das gesamte Sprite-Raster mit " F5" löschen. Mit " F7" invertieren Sie das Sprite, und mit "F8" kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

Die Funktionen LOAD SPRITE und SAVE SPRITE dürften wieder bekannt sein.

### F5 DISK OPTIONS

Die Funktion DIR zeigt Ihnen das Inhaltsverzeichnis der aktuellen Diskette, und mit "SEND DISKCOM" können Sie einen Befehl an Ihre Floppy "senden". Mit "SAVE MESSAGE" speichern Sie Ihren fertigen Brief ab.

### F6 SET PARAMS

Hier müssen Sie einige Eingaben tätigen. Zunächst legen Sie die Anfangsgeschwindigkeit der Ausgabe fest. Dann fragt der Rechner, welche Löschmethode Sie wünschen (manuell oder FIX). Wählen Sie FIX,(im Text-Editor F1) so müssen Sie nur noch angeben, mit welchem Zeichen der Text gelöscht werden soll. BEISPIEL: a0= Leerzeichen

### F7 Options

Mit diesem Menüpunkt legen Sie die Farben und die Musik fest. Folgende Tasten sind übrigens mit den rotierenden Zeichen (ROTCHARS) belegt: 'KLAMMERAFFE', 'PFEIL LINKS', 'PFUND', 'PFEIL OBEN' und die beiden 'ECKIGEN KLAMMERN'.