



ADFS

IL SISTEMA OPERATIVO DEL PC 128S

Terza e ultima puntata di questa breve, ma esauriente carrellata dei comandi disponibili con il sistema operativo del vostro PC 128S. Nell'articolo, abbiamo riportato esempi che possono aiutare alla comprensione di comandi che risultino particolarmente difficile da capire.

*MOUNT

ABBREVIAZIONE: *MOU.

SINTASSI: *MOUNT (drive).

COMMENTO:

Il presente comando è usato per inizializzare un disco. Inizializzare significa, in questo caso, considerare il dischetto inserito nel drive specificato in argomento; considerare naturalmente i nomi dei programmi e i file dati.

Quando si cambia il dischetto nel drive bisogna segnalare sempre tramite questo comando che è stata effettuata l'operazione.

Infatti se voi eseguite il cambio senza preavvisare il sistema operativo tramite il comando di cui sopra, il computer vi segnalerà un errore del tipo «Changed disquette».

Il presente comando è equivalente al comando *DIR:0.

*OPT1

ABBREVIAZIONE: O.1.

SINTASSI: *OPT1.

COMMENTO:

Questo comando permette di selezionare il livello di colloquio con il computer stesso.

Il controllo del colloquio avviene nei casi di salvataggio di un file o di caricamento di un file dal supporto magnetico, dal dischetto quindi.

Se questa opzione non viene scelta, durante il caricamento o il salvataggio, non viene segnalato alcun messaggio riguardante le caratteristiche del file stesso; ad esempio: la lunghezza.

*OPT4

ABBREVIAZIONE: O.4.

SINTASSI: *OPT4 (numero).

COMMENTO:

Il comando *OPT4 (numero) controlla le opzioni di caricamento automatico di file; in particolare, selezionando questo comando, il file di nome !boot verrà letto dal dischetto e contemporaneamente mandato in esecuzione.

*PRINT

ABBREVIAZIONE: *P.

SINTASSI: PRINT (nome).

COMMENTO:

Il comando PRINT (nome) permette di mostrare sul video un testo composto solo da caratteri ASCII.

(nome) è il nome che ha il file che desideriamo leggere dal dischetto.

Ricordiamo di riportare per intero il nome del file, in caso contrario il computer vi segnalerà un errore di file non trovato.

Quando troviamo un file creato da un editor, come ad esempio il View, allora sul video si leggerà il testo in modo corretto.

Se invece il file che tentiamo di leggere, non è strettamente un testo, sul video compariranno strani caratteri; sarà questa la spia per farvi capire che quel file non è leggibile.

Infatti se salviamo un testo in modo non ASCII, potremo notare la serie di caratteri assembly che caratterizza il corrispondente carattere ASCII.

*REMOVE

ABBREVIAZIONE: *RE.

SINTASSI: *REMOVE (file).

COMMENTO:

Il seguente comando permette di cancellare un file dal dischetto. Il comando è definitivo, una volta cancellato un file, è praticamente impossibile recuperare il file stesso.

Fate quindi molta attenzione a cosa cancellate!

Il comando *REMOVE è uguale, come funzione, al comando *DELETE, la differenza tra i due è che

*REMOVE non emette nessun messaggio all'operatore se il file da cancellare non esiste, mentre il comando *DELETE segnala la presenza sul dischetto del file.

Ricordate che se è stata selezionata l'opzione 1 nel comando ACCESS, non sarà possibile cancellare il programma.

Per informazioni su come proteggere e sprotteggere i vostri programmi, nel numero precedente è stata fatta un'approfondita spiegazione sull'uso dell'istruzione ACCESS.

*RENAME

ABBREVIAZIONE: *REN.

SINTASSI: *RENAME (nome1) (nome2).

COMMENTO:

Il presente comando permette di cambiare il nome attuale di un file presente sul dischetto. Il (nome1) viene cambiato in (nome2).

Esempio:

*RENAME testo12 testo13

Il file che originariamente si chiamava testo12 non esiste più nella directory corrente, è presente invece un altro file, con lo stesso contenuto del testo12, ma di nome testo13.

Se poi vogliamo spostare un file da una directory all'altra e cambiare anche il suo nome, il comando *RENAME può assolvere anche a questa necessità.

*RENAME \$.dir1.filea \$.dir2.fileb

In questo esempio il file 'filea', contenuto nella directory di nome dir1, verrà copiato nella directory dir2 con il nome cambiato in fileb. Ricordate quanto detto poco sopra a riguardo delle limitazioni sulla manipolazione dei file bloccati con il comando ACCESS, al cui approfondimento, vi rimandiamo all'articolo pubblicato sul numero precedente.

*RUN

ABBREVIAZIONE: */ , *

SINTASSI: *RUN (nome).

COMMENTO:

Questo comando carica il programma (nome) e contemporaneamente lo esegue.

Il comando RUN manda in esecuzione anche programmi scritti in linguaggio macchina.

Questo è il sistema che potete usare, dal sistema operativo, per lanciare i programmi da utilizzare.

*SAVE

ABBREVIAZIONE: *S.

SINTASSI: *SAVE (nome)

(indirizzo iniziale)
(indirizzo finale)
(indirizzo esecuzione)
(indirizzo ricaricamento)

oppure:

*SAVE (nome)
(indirizzo iniziale)
(lunghezza)
(indirizzo esecuzione)
(indirizzo ricaricamento)

COMMENTO:

Il comando *SAVE permette di memorizzare una serie di dati posti in memoria.

Il dischetto conterrà una serie di dati ai quali sarà assegnato un nominativo, selezionabile ponendolo al posto di (nome).

Spieghiamo ora i parametri che possono essere scelti per salvare parti di memorie particolarmente utili nel contesto del programma che si è realizzato).

(indirizzo iniziale)

È il primo indirizzo nel quale il comando legge il dato per scriverlo su disco.

(indirizzo finale)

È l'ultimo indirizzo nel quale il comando legge i dati che devono essere trasferiti sul file (nome).

(lunghezza)

Si può specificare o l'indirizzo finale o la lunghezza del blocco di dati da trasferire, in questo ultimo caso l'indirizzo finale verrà calcolato in modo del tutto automatico.

(indirizzo esecuzione)

Da questo indirizzo il computer prenderà i dati per eseguire il programma in linguaggio macchina.

(indirizzo ricaricamento)

È l'indirizzo che seleziona l'opzione di ricaricamento.

Ricordate che tutti gli indirizzi di memoria utilizzati in questo comando, devono essere espressi sempre in esadecimale.

Queste operazioni riguardano programmi scritti prevalentemente in linguaggio macchina.

Se vogliamo salvare un programma basic è sufficiente seguire questa procedura:

*SAVE (nome del programma che si desidera salvare su dischetto!).

*SPOOL

ABBREVIAZIONE: *SP.

SINTASSI: *SPOOL (nome).

COMMENTO:

Il comando descritto viene usato per mandare tutto ciò che appare sul video, su un file specificato dal (nome).

Per terminare questo processo è necessario digitare il seguente comando:

*SPOOL

stesso comando senza però specificare alcun nome.

*SPOOLON

ABBREVIAZIONE: Non prevista.

SINTASSI: *SPOOLON (nome).

COMMENTO:

*SPOOLON permette di scrivere le informazioni che vengono inviate al monitor, in un file chiamato (nome).

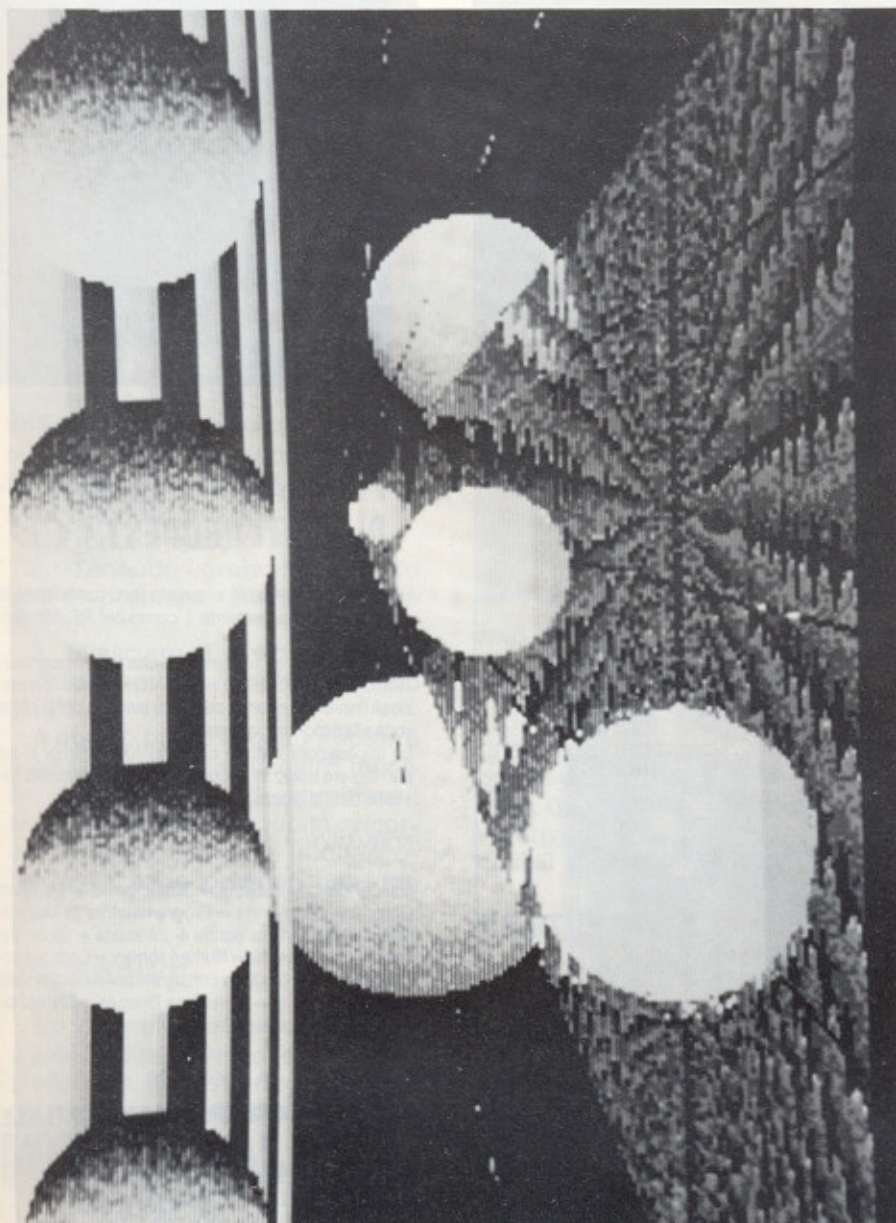
A differenza del comando *SPOOL, che crea un file nuovo, *SPOOLON scrive di seguito alle informazioni già contenute nel file.

Per disabilitare la funzione del comando, è necessario dare il comando *SPOOLON senza dare alcun nome di file.

*SRLOAD

ABBREVIAZIONE: *Non prevista.

SINTASSI: *SRLOAD(nome)

**COMMENTO:**

Il presente comando carica in memoria, in un'area ben definita, il programma o la serie di dati, denominati (nome), contenuto sul disco.

Per scegliere quello che ci interessa è necessario che (nome) sia quello del file da caricare.

Essendo il comando *LOAD molto simile rimandiamo a quest'ultimo per un migliore approfondimento delle tecniche di programmazione inerenti operazioni di Input/Output.

***SRSAVE**

ABBREVIAZIONE: *Non prevista.

SINTASSI: *SRSAVE(nome).

COMMENTO:

Comando che, come il precedente, permette di eseguire operazioni di Input/Output su file presenti su dischetto. In particolare da una ben definita porzione di memoria questo comando salva dati sul dischetto dando ad essi il nome specificato in (nome).

La stessa funzione la possiamo trovare nel comando *SAVE.

***TITLE**

ABBREVIAZIONE: *Non prevista.

SINTASSI: *TITLE (nome titolo).

COMMENTO:

Il comando viene usato per specificare il titolo da dare ad una precisa directory.

Come standard ogni directory ha il titolo che corrisponde al nome della directory stessa.

(nome titolo) è una sequenza di caratteri, i quali formano il nome da dare al titolo, devono essere in numero, minore di 19: gli altri verranno completamente ignorati.

Per confermare la stringa che deve dare il titolo alla directory, premete il tasto return.

Questo titolo verrà visualizzato ogni volta che un'istruzione *CAT verrà eseguita.

***TYPE**

ABBREVIAZIONE: *TY.

SINTASSI: *TYPE(nome)

COMMENTO:

Il presente comando permette di mostrare sul video il contenuto del file specificato dal (nome).

Il file viene mostrato in un formato speciale, detto gread. Questo modo di visualizzare i testi permette di leggere anche testi basic, omettendo però i numeri di riga, caratteristici di ogni programma.

Il formato di visualizzazione è del tutto simile a quello mostrato dal comando *LIST.

***VERIFY**

ABBREVIAZIONE: *V.

SINTASSI: *VERIFY.

COMMENTO:

Il presente comando permette di verificare la formattazione dei dischetti.

Se incontrate problemi con qualche vostro dischetto, è bene utilizzare questa pratica opzione.

In particolare permette di controllare se il dischetto è leggibile in tutta la sua superficie, ed eventualmente segnala errori incontrati.