

VIDEO DISPLAY

INSTRUCCIONES

DLAN es un sencillo pero poderoso lenguaje para generar textos en pantalla con el ZX Spectrum. Su uso va desde la educación hasta la publicidad.

Estructura de los comandos

Los comandos DLAN son una letra o un símbolo, que a veces va precedido de un número menor de 256 y que es un factor de repetición. Por ejemplo, "3" significa scroll arriba de 1 línea, y "15S" significa scroll arriba 15 líneas.

La mayor parte de los comandos van seguidos por texto o parámetros. Por ejemplo "HELLO" significa print (el comando es el símbolo "=") la palabra "HELLO". Y "4SD" significa scroll ("S") de 4 líneas hacia abajo ("D").

Los comandos se deben entrar siempre en líneas REM. Se pueden colocar gran número de comandos en una misma línea REM separándolos por punto y coma (;). Por ejemplo:

```
20 REM 3=HELLO;4SR;P
```

Print la palabra "HELLO" tres veces; Scroll de cuatro columnas a la derecha; y una pausa de un segundo (P) antes de continuar con el siguiente comando. Cada comando se podía haber colocado en una línea REM separada con un resultado idéntico pero se ocupa más espacio.

En general DLAN realiza los comandos secuencialmente, y además ofrece la posibilidad de hacer subrutinas de una forma parecida al GOSUB del Basic.

Las líneas REM son renumeradas automáticamente al poner en marcha el cm de DLAN, para evitar tener problemas para insertar más comandos.

Los comandos o parámetros que son letras, se pueden colocar tanto en mayúsculas como en minúsculas indistintamente.

Nota: DLAN carece de retornos por error. Lo que hace es ignorar todos los comandos o parámetros que no entiende o no puede ejecutar para evitar el bloqueo del programa por errores en el mismo.

W; Define o asigna una ventana.

forma: Wn=abbccdd;
W=abbccdd;
Wn;

"n" Es una letra de referencia que puede omitirse y que sirve para recuperar una ventana ya definida sin tener que volver a definirla. Distingue mayúsculas de minúsculas por lo que para recuperar una ventana hay que llamarla por la misma letra y por el mismo tipo (Mayusc. o minusc.).

"aa" Es la línea en la que empieza la ventana (de 00 a 23)

"bb" Es el número de líneas de la ventana (max. 24 - "aa").

"cc" Es la primera columna de la izquierda de la ventana.

"dd" Es el número de columnas de ancho (max. 32 - "cc")

Nota: Si aa, bb etc. son menores de 10, hay que colocar un cero a su izquierda.

E; Enmarca la ventana en curso.

forma: En;

"n" es un número de 1 a 9 que indica uno de los nueve estilos en que DLAN puede enmarcar las ventanas.

Si se usa el factor de repetición, se produce una progresiva reducción del tamaño de la ventana. Por ejemplo: 5E8;

C; asignación de color

forma: Cn; o Cnm;

"n" y "m" son los códigos del color de 0 a 7 del Spectrum. El primero siempre será el que define el fondo (paper) y el segundo, si está, será el color de tinta (ink). Si el color de tinta no se define, se mantendrá el último definido.

Este comando no es de efecto inmediato, sino que afecta a los siguientes prints o rellenos (ver prox. comando).

F; Rellena la ventana en curso.

forma: Fx; o F;

"x" es el carácter gráfico con el que se desea rellenar la ventana. Si este carácter no está definido el relleno solo afecta a los colores que cambian a los últimos definidos via "C"

Se pueden crear buenos efectos visuales alternando rellenos con cambios de color incluidos efectos de parpadeo. por ejemplo: "C17;F;C77;F;C17;F". Una forma rápida de borrar el contenido de una ventana es rellenarla de espacios: F ;.

= ; Imprime texto.

forma: =Este texto es....;

Esta es la manera en que DLAN imprime textos en pantalla, empieza siempre en la última línea de la ventana en curso y va produciendo scrolls a medida que necesita más espacio. DLAN actúa, además, como un tratamiento de textos no contando las palabras al final de la línea y además según que tipo de letra esté utilizando, hace un espaciado proporcional.

Si se usa el factor de repetición, cada repetición de texto empieza en una nueva línea. Por ejemplo:

3=HOLA A TODOS

Se imprimirá:
HOLA A TODOS
HOLA A TODOS
HOLA A TODOS

En el texto se incluyen los caracteres gráficos y UDGs. 5 de los cuales ya vienen programados que son:

UDG Q R y S son tres estilos de gris (tramas)
UDG T es los dos puntos (:)
UDG U es el punto y coma (;)

La razón de estos dos últimos es muy sencilla: los ":" confunden al editor Basic y el ";" confundiría a DLAN.

No utilizar códigos de color directos, INV VIDEO, o controles AT y TAB en el texto porque DLAN simplemente los convertirá en espacios.

Usando los grises (tramas) se pueden conseguir nuevos colores en el Spectrum.

< ; Imprime de derecha a izquierda.

forma: <Este texto....;

Prácticamente lo mismo que el anterior excepto que las letras van apareciendo por la derecha de la ventana y van corriendo hacia la izquierda hasta que se imprime la última letra. En este comando no se utiliza el tratamiento de texto excepto en lo que respecta al proporcionado de algunos tipos de letra.

S ; Scroll del contenido de la ventana en curso.

forma: S; o SU; o SD; o SL; o SR;

El contenido de la ventana en curso se scrolla en una de las cuatro direcciones indicadas. Para hacer scroll de más de una línea usar el factor de repetición.

"S;" es lo mismo que "SU;" (scroll arriba)

B ; Asigna un color de borde.

forma: Bn;

"n" es uno de los códigos de color del Spectrum. Este comando es de efecto inmediato. Si no se define este comando, DLAN coloca el valor 3 (Magenta).

A ; Asigna todos los demás atributos del Spectrum.

forma: A...;

"A" seguido de uno o más parámetros de estos:

B = Brillo D = Sin brillo F = Parpadeo S = Sin parpadeo

Al conectar DLAN queda asignado así: "ABS" (brillante sin parpadeo).

El efecto del comando "A" no tiene efecto hasta que se asigna un comando "C".

P ; Pausa de un segundo.

forma: P; (sin parámetros)

Para pausas mayores utilizar el factor de repetición. por ejemplo: 15P; será una pausa de 15 segundos.

T ; Selecciona el tipo de letra.

forma: Tn;

"n" es uno de los 11 tipos de letra diferentes de DLAN.

Si no se asigna "n", DLAN imprime con los caracteres estándar del Spectrum.

T1;	Máquina	t.1x1	Mayúsculas	0-9	? . (Lib.=R)
T2;	Imprenta	t.2x2	"	"	"
T3;	Moderna	t.2x2	"	"	"
T4;	Futura	t.1x1	"	"	"
T5;	Llena	t.1x1	Mayúsculas	0-9	. (?=R)
T6;	Recta	t.2x1	May. y min.	0-9	(<=R)(Lib.=R)+simb.
T7;	Elegante	t.2x1	"	"	(?=R)
T8;	Plena	t.2x1	Mayúsculas	0-9	? . (Lib.=R)
T9;	Alta	t.3x1	Minúsculas	"	"
TA;	Graciosa	t.3x2	Mayúsculas	"	"
TB;	Sombra	t.3x2	"	"	"

; Asigna velocidad de repetición.

forma: ; (sin parámetros)

DLAN espera 1/5 de segundo entre comando y comando o entre repeticiones de un mismo comando. Para medir esta pausa se utilizan las imágenes del TV. Para máxima rapidez usar " ;". Para máxima lentitud usar "255 ;" cada repetición equivale a 1/50 de seg. DLAN se inicia con un valor 10.

; Equivale a GOSUB

forma: x;

"x" es una letra que se asigna a una subrutina. DLAN buscará el comando "x" y continuará en el siguiente.

"x" puede ser tanto mayúscula como minúscula, pero tendrán diferente significado.

*; Principio de una subrutina.

forma: *x;

"x" es la letra que se asigna en el comando anterior. Si se coloca más de una letra DLAN solo tratará la primera.

R; RETURN

forma: R;

Este comando es análogo al Basic RETURN. y como DLAN carece de un comando equivalente al GOTO, se puede utilizar "R;" para separar el programa principal de las subrutinas. Pues cuando DLAN encuentra el comando "R;" sin estar en una subrutina, vuelve a comenzar de nuevo desde el principio.

DLAN soporta 10 niveles de anidación lo que significa que desde una subrutina se puede llamar a otra y así hasta 10.

No es necesario recordar lo esencial de colocar "R;" al final de cada subrutina.

X; Sale al basic

forma: X;

Mientras está corriendo el programa, esta es la única manera de salir, por ejemplo para realizar un COPY.

LOAD/SAVE/RUN

Para hacer SAVE al programa, hacer GO TO 9995

Para cargarlo, hacer LOAD ""

Si se quiere utilizar el DLAN desde un programa BASIC hay que introducir en el mismo la llamada a cm: RANDOMIZE USR 63103. Y no olvidar al final del programa DLAN el comando "X;" para regresar al Basic.

Si se quiere suprimir la numeración automática, sustituir la dirección USR 63103 por USR 63149.

SUMARIO

A	Atributos	B, D, F o S
B	Borde	0-7 (color)
C	Color	p o pi (Paper Ink)
E	Enmascarado	1-9
F	Relleno	
P	Pause	1 seg.
R	Return	
S	Scroll	U, D, L o R
T	Tipo letra	1-9 A B
W	Ventana	aa,bb,cc,dd n referencia aa prim. línea bb num. líneas cc prim. columna dd num. columnas
X	Salida	
=	Print	normal
<	Print	de der. a izqu. call sub.
*	entrada sub.	control tiempo

Copyright VENTAMATIC MICROINFORMATICA 1983
