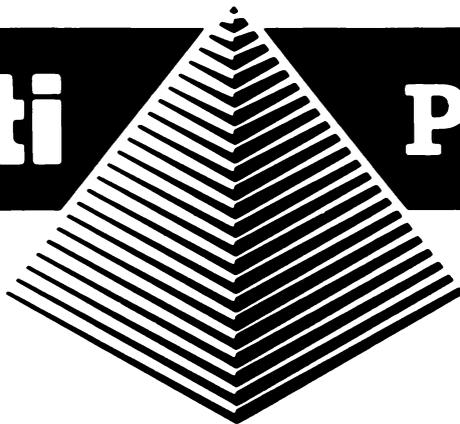


olivetti

PRODEST



FILE MANAGER

gestione archivi

PC 128



FILE MANAGER

gestione archivi

© 1984 FIL

© 1986 Olivetti Prodest

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte del manuale può essere duplicata, copiata, trasmessa o riprodotta in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo senza il preventivo consenso scritto della Olivetti Prodest.

Olivetti Prodest, Via Caldera, 21-20153 Milano ITALIA. Telefono 02/452731.

PRESENTAZIONE DEL SOFTWARE

FILE MANAGER propone di creare, memorizzare e gestire tutti i tipi di schede (dalle schede di stock, collezioni... alle ricette di cucina).

FILE MANAGER permette quindi di creare un FORMAT sullo schermo, specie di modello che sarà in seguito utilizzato per memorizzare tutte le schede che vorrete nel formato prestabilito. Una collezione di schede costituirà un archivio, corrispondente ad un formato dato, che potrete archiviare su cassette e riutilizzare.

Potrete in seguito cambiare formato per passare ad un altro tipo di schede e costituire un nuovo schedario. FILE MANAGER permette ugualmente di consultare delle schede, di selezionarne una parte, e di ricercarle (utilizzando fino a 9 criteri di cernita) ed infine di stamparle sia integralmente, sia sotto forma di repertorio.

FILE MANAGER vi permette una taglia massima di 40x19 caratteri, cioè 760 caratteri per scheda e permette, in media, di gestirne simultaneamente 300. Notate che questo valore dipende direttamente dal formato e dalla densità di scrittura sulle schede, e corrisponde quindi a una media.

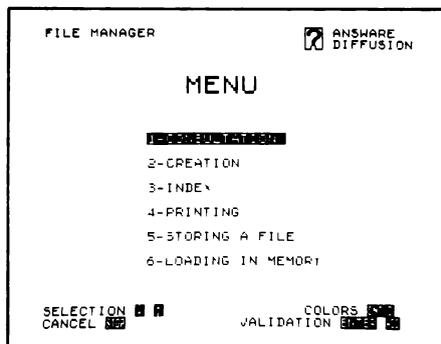
Inoltre ciò non significa assolutamente che si sia limitati a circa 300 schede differenti. Questo programma è stato ideato per gestirne centinaia, e anche migliaia, a condizione d'organizzare con metodo l'archiviazione delle schede su cassetta o dischetto magnetico (vedi il capitolo "Consigli d'Uso").

USO INIZIALE DEL SOFTWARE

Istallazione

- Inserire la cartuccia.
- Accendere il televisore (o il monitor) e il computer.
- L'immagine di presentazione appare. Premendo su 0, otterrete la pagina d'intestazione di FILE MANAGER.

Per passare allo schermo di presentazione del MENU (chiamato così perchè propone una scelta di programmi all'utilizzatore) basterà premere su un tasto qualsiasi, salvo **STOP**. La chiamata di un programma si effettua piazzando la finestra luminosa sul nome del programma desiderato (azionando i tasti **↑** e **↓**) e confermando la scelta col tasto **ENT** indicato da ENTER sullo schermo).



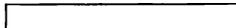
La prima volta che userete questo programma, e per ogni creazione di un nuovo tipo di schede, bisognerà prima creare il FORMAT (formato) della scheda.

Un formato di scheda è costituito da intestazioni e finestre.

Un' intestazione è una parola , un testo, un simbolo che si ritroverà su tutte le schede dell' archivio (per esempio: NOME, NUMERO DI CODICE, LUNGHEZZA ecc..).

Una finestra (visualizzata sullo schermo da un rettangolo luminoso) è una zona più o meno lunga, che indica la posizione e il numero di caratteri disponibili per inserire ulteriormente una informazione.

Diamo un esempio: COSTRUTTORE



COSTRUTTORE è un'intestazione e il rettangolo (di 15 caratteri di lunghezza) costituisce la finestra che visualizza la zona nella quale si potrà inserire il nome dei costruttori (in questo caso con un massimo di 15 caratteri).

Creazione di un formato di scheda

Per creare un formato di scheda partendo dal MENU, selezionare il programma 2. CREATION. La schermata seguente appare allora :

Notate che il nome del programma utilizzato è sempre ricordato nella parte alta dello schermo. La zona centrale, tra le due linee orizzontali, rappresenta la "pagina bianca", sulla quale si "disegnerà" il formato della scheda (CREATION - FILE FORMAT).

Il cursore si trova allora nella parte alta sulla sinistra dello schermo col programma nel modo "intestazioni": esso accetterà quindi ciò che sarà iscritto come intestazione, e che visualizzerà sullo schermo.

Per passare al modo "finestra", basterà premere simultaneamente sui tasti **CTRL** (indicato da CNT sullo schermo) e **F** ; il programma allora visualizza un rettangolino luminoso ogni volta che si preme su un tasto qualsiasi: si può allora creare una finestra di una lunghezza uguale al numero di caratteri massimo previsto in quella particolare intestazione.

Quando si desidera passare nuovamente al modo "intestazioni", sarà sufficiente premere i tasti **CTRL** (CNT) e **F**.

La creazione di un formato è convalidata premendo sui tasti **ENT** o **ACC**. Si passerà allora automaticamente alla creazione della prima scheda (CREATION OF A FILE), secondo il formato che è stato definito; dopo aver riempito le finestre convaliderete con Y. Tuttavia, se il formato ottenuto non vi soddisfa, si potrà sempre modificarlo premendo simultaneamente sui tasti **CTRL** (CNT) e **F**, il che richiama il programma precedente CREATION (creazione). Ma attenzione! Ogni cambiamento di formato (CHANGE IN FORMAT), annullerà le schede create nel vecchio formato.

CHANGE IN FORMAT

CATEGORIA

TIPO MOTORE POTENZA CV

LUNGHEZZA M ALTEZZA M PESO KG

NOME/Motoscafo

MARCA/Motore No serie

COSTRUTTORE

INDIRIZZO

IMMATRICOLAZIONE CODICE

VALORE L Porto

Existing entries will be cancelled !

FORMAT CANCEL VALIDATION

La schermata qui sopra vi presenta un esempio di formato di schede da modificare, riguardante barche e battelli.

Creazione di una scheda

Appena un formato di scheda è creato, il programma 2. CREATION, accessibile a partire dal MENU, permette d'introdurre dati nelle schede. Nel caso del nostro esempio, appare lo schermo seguente.

CREATION OF A FILE

CATEGORIA

TIPO MOTORE POTENZA CV

LUNGHEZZA M ALTEZZA M PESO KG

NOME/Motoscafo

MARCA/Motore No serie

COSTRUTTORE

INDIRIZZO

IMMATRICOLAZIONE CODICE

VALORE L Porto

FORMAT CANCEL VALIDATION

L'inserimento dei dati consisterà semplicemente nel riempire le diverse finestre della scheda servendovi della tastiera.

Il tasto **ENT** permette di convalidare l'inserimento delle diverse informazioni all'interno di ogni finestra, mentre il tasto **ACC** convalida la totalità della scheda.

```

CREATION OF A FILE
-----
CATEGORIA
TIPO MOTORE POTENZA
LUNGHEZZA ALTEZZA PESO
NOME/Motoscafo
MARCA/Motore No serie
COSTRUTTORE
INDIRIZZO
IMMATRICOLAZIONE CODICE
VALORE L Porto
CANCEL VALIDATION Y or N

```

Notate che:

- Tutti i caratteri della tastiera sono inseribili.
- Se una delle informazioni inserite è numerica, e se vorrete in seguito poter ordinare le schede in funzione del valore di questa informazione, dovrete sempre “inquadrare” i dati, cioè inserire le cifre coerentemente nella stessa finestra. Per esempio, se si vuole registrare (su due caratteri) l'età di diverse persone, scriverete 14 (per 14 anni), 66 (per 66 anni), ma 06 (per 6 anni).
- Non è obbligatorio riempire tutte le “finestre”; ma una scheda, per essere convalidata, deve contenere almeno un carattere.
- Il contatore che appare in alto a destra dello schermo vi permetterà di conoscere, ad ogni istante, il numero di schede che sono state create. Se, durante la creazione di una scheda, lo spazio nella memoria è insufficiente, il messaggio NOT ENOUGH ROOM (spazio insufficiente) apparirà.
- Per ritornare al menu quando vorrete, basterà premere **STOP**

Alla fine dell'introduzione dei dati, la memorizzazione è ottenuta rispondendo Y (Sì) alla domanda del computer VALIDATION Y or N (Convalida? Sì o No); il programma predisporrà allora automaticamente la creazione della scheda seguente.

Per riassumere:

- Il nome del programma utilizzato sarà sempre visualizzato nella parte alta dello schermo.
- Tenete d'occhio i messaggi per gli errori, che appaiono in rosso nella parte inferiore sinistra dello schermo.
- Seguite le indicazioni che dà il programma nella parte inferiore dello schermo.
- Il tasto **ENT** permette di convalidare l'introduzione di una informazione, e **ACC** di confermare globalmente una schermata.
- Il cursore si sposta :
 - all'interno di un campo azionando i tasti **←** e **→** ;
 - da un campo al seguente premendo su **↓** o **ENT** ;
 - da un campo al precedente premendo su **↑** ;
 - da un campo all'inizio della scheda premendo su **HOME** (indicato sullo schermo da **↵**).
- Altri comandi permettono:
 - d'inserire un carattere con **INS** ;
 - di cancellare un carattere con **EFF** ;
 - d'abbandonare il programma in corso con **STOP** .
- Ricordate che:
 - non è necessario riempire completamente le “finestre” previste in un formato per l'inserzione delle informazioni;
 - un “bip” risuona per attirare l'attenzione dell'utilizzatore nel caso di manovre sbagliate (quando un messaggio d'errore si visualizza, o quando si tenta di premere su tasti inutilizzabili in quel momento).

CONSULTAZIONE, MODIFICA, ANNULLAMENTO, STAMPA DI UNA SCHEDA

Consultazione di una scheda

Per visualizzare sullo schermo una o più schede, bisogna richiamare, a partire dal menu, il programma 1. CONSULTATION. Lo schermo seguente appare, rappresentante l'ultimo formato di schede create.

CONSULTATION	CRITERIA FOR SELECTION
CATEGORIA	████████████████████
TIPO	██████████ MOTORE <input type="checkbox"/> POTENZA <input type="checkbox"/> CV
LUNGHEZZA	██████ M ALTEZZA <input type="checkbox"/> M PESO <input type="checkbox"/> KG
NOME Motociclista	████████████████████
MARCA Motore	██████████ No serie <input type="checkbox"/>
CONSTRUTTORE	████████████████████
INDIRIZZO	████████████████████
IMMATRICOLAZIONE	██████████ CODICE <input type="checkbox"/>
VALORE	██████████ L. Porto <input type="checkbox"/>
1ST CARD <input type="checkbox"/>	██████████ <input type="checkbox"/>
CANCEL <input type="checkbox"/>	VALIDATION <input type="checkbox"/>

Una consultazione di schede comporta due parti:

- una selezione di schede da consultare;
- una cernita di schede per classificarle in un dato ordine.

Notate che è all'interno di questo programma di consultazione che si può ugualmente modificare, annullare, o stampare una scheda.

Criteri di selezione (CRITERIA FOR SELECTION).

Si può decidere di selezionare la totalità o parte delle schede che sono state memorizzate.

- se si preme sul tasto **ACC**, tutte le schede sono selezionate per consultazione;
- altrimenti bisogna inserire in una o più finestre le informazioni che costituiranno il o i criteri di selezione. Tutte le schede che saranno in seguito selezionate comporteranno la stessa informazione, posizionata nello stesso posto.

CONSULTATION	CRITERIA FOR SELECTION
CATEGORIA	████████████████████
TIPO	██████████ MOTORE <input type="checkbox"/> POTENZA <input type="checkbox"/> CV
LUNGHEZZA	██████ M ALTEZZA <input type="checkbox"/> M PESO <input type="checkbox"/> KG
NOME/Motociclista	████████████████████
MARCA Motore	██████████ No serie <input type="checkbox"/>
CONSTRUTTORE	████████████████████
INDIRIZZO	████████████████████
IMMATRICOLAZIONE	██████████ CODICE <input type="checkbox"/>
VALORE	██████████ L. Porto <input type="checkbox"/>
CANCEL <input type="checkbox"/>	VALIDATION <input type="checkbox"/>

Nell'esempio scelto, l'indicare il valore 06 per l'intestazione "lunghezza" porterà alla selezione di tutti i battelli che hanno questa lunghezza, o più esattamente compresa tra 6 m e 6,99 m. In effetti, la selezione può effettuarsi su criteri parziali o incompleti, come la(e) prima(e) lettera(e) di un nome.

Un contatore, nella parte superiore destra dello schermo, mostrerà il numero di schede selezionate.

Criteri di cernita (CRITERIA FOR SORTING).

Quando la selezione è terminata, l'utilizzatore potrà scegliere di ricercare le sue schede in un certo ordine. La schermata seguente sarà allora visualizzata, con finestre ridotte ad un carattere accanto ad ogni intestazione. In ognuna di esse, potrete piazzare una cifra.

```

CONSULTATION          CRITERIA FOR SORTING
-----
CATEGORIA 
TIPO  MOTORE  POTENZA  CV
LUNGHEZZA  M ALTEZZA  M PESO  KG
NOME, Motociclo 
MARCA-Motore  No serie 
COSTRUTTORE 
INDIRIZZO 
IMMATRICOLAZIONE  CODICE 
VALORE  L. Porto 

ORDER  LO 
CANCEL  VALIDATION 

```

Il ché vi permette di specificare con quali priorità effettuerete la vostra cernita, cioè l'ordine col quale i criteri sono utilizzati per classificare le schede. 9 criteri di cernita saranno presi in considerazione.

Nel nostro esempio, potrete decidere di organizzare la vostra cernita delle schede sui battelli, secondo (vedi l'esempio qui sopra):

1. La lunghezza,
2. Il costruttore,
3. Il valore.

Questa cernita vi permetterà di classificare i battelli per ordine crescente di lunghezza, di classificare quelli che hanno la stessa lunghezza per ordine alfabetico dei costruttori, e infine quelli che hanno la stessa lunghezza e lo stesso costruttore per ordine crescente di valore. Quando avrete inserito questi criteri, s'otterrà, premendo sul tasto **ACC** la prima scheda selezionata, nell'ordine definito dai vostri criteri di cernita.

```

CONSULTATION          
-----
CATEGORIA FUORI BORDO
TIPO TURISMO MOTORE  POTENZA 90CV
LUNGHEZZA 6,00M ALTEZZA 1,1M PESO 1100KG
NOME, Motociclo 50UALO
MARCA-Motore EVINRUDE No serie 024
COSTRUTTORE CANTIERI DI POSITANO
INDIRIZZO Via della Torre 65
          POSITANO
IMMATRICOLAZIONE 436 56TUS CODICE 785
VALORE 17000000 L. Porto ISCHIA

FOLLOWING  --MODIFICATION
CANCEL  2-ANNULATION
          3-PRINTING

```

Premendo sui tasti **+** o **-**, si ottiene sia la scheda precedente, sia la scheda seguente, nell'ordine ottenuto dopo la cernita.

Se non inserite dei criteri di cernita, le schede saranno ricercate considerando come criteri le diverse intestazioni che compongono la scheda, nell'ordine in cui esse sono presenti sullo schermo.

Durante la visualizzazione di ogni scheda, tre funzioni (visibili nella parte inferiore destra dello schermo), sono disponibili per modificarla (MODIFICATION), annullarla (ANNULATION) o stamparla (PRINTING).

Modifica di una scheda

Durante la consultazione di una scheda visualizzata sullo schermo, potrete effettuarvi le vostre modifiche, chiamando la funzione 1. Il cursore si troverà allora sotto il primo carattere della prima informazione inserita nella scheda. Sarà possibile modificare una o più informazioni prima di riconvalidare la scheda modificata dal tasto **ACC**.

Annullamento

Chiamando la funzione 2. ANNULATION, potrete eliminare dalla memoria del computer la scheda visualizzata sullo schermo: basterà confermare l'annullamento, rispondendo Y(Si) alla domanda VALIDATION Y o N situata nella parte inferiore dello schermo.

STAMPA

La chiamata della funzione 3. PRINTING, dà il via alla stampa della scheda presente sullo schermo. Basterà allora confermare l'ordine premendo sul tasto **ENT** dopo aver precedentemente regolato il posizionamento della carta (la carta dovrà essere piazzata appena sopra la testina di scrittura della stampante).

Se si desidera che la data del giorno appaia durante la stampa, basterà inserire questa data nella forma che vorrete (5.6.86 o 5 Giugno, ecc...) prima di lanciare la stampa.

REPERTORIO

Chiamando il programma 3. INDEX (REPERTORIO) a partire dal menu, si può ottenere sullo schermo, ed eventualmente stampare, un repertorio di schede, a ragione di una linea (di 40 caratteri) per scheda. Il programma chiede la data, che viene ripetuta in testa ad ogni pagina del repertorio. La selezione e la ricerca delle schede sono realizzate secondo un processo identico a quello utilizzato per una consultazione. Una volta convalidati i criteri, s'otterà sullo schermo un repertorio. Ogni scheda vi occupa una linea composta dalle informazioni corrispondenti ai criteri ritenuti per la cernita, visualizzati da sinistra a destra nell'ordine delle priorità della ricerca.

Se il repertorio contiene numerose pagine, i tasti **+** e **-** permettono di visualizzare le schermate seguenti e precedenti. Si può allora chiedere la stampa della schermata (premendo **ENT**), o di tutto il repertorio (premendo **ACC**).

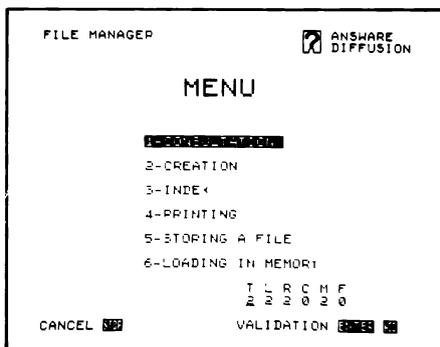
STAMPA DELLE SCHEDE

Il programma 4. PRINTING permette di stampare tutto o parte dell'archivio contenuto nella memoria del PC 128. Questa operazione necessita naturalmente che una stampante sia collegata al computer ed accesa. Ricordarsi inoltre di regolare il posizionamento della carta

nella stampante (il che consiste a piazzare manualmente la carta appena sopra la testina di scrittura della stampante). L'utilizzatore deve innanzi tutto fornire la data, sotto una forma qualsiasi: 10/05/83, o 10 maggio, ecc... Il programma chiede in seguito un criterio di selezione. Se si desidera stampare tutte le schede presenti nella memoria, basterà premere su **ACC** ; se no, il modo di procedere per definire un criterio di selezione è identico a quello descritto nel paragrafo sulla CONSULTAZIONE. Il programma richiede allora i criteri di ricerca. Se l'ordine di edizione delle schede non ha importanza, basta premere sul tasto **ACC** ; se no, il procedimento di ricerca è quello descritto in CONSULTAZIONE, e il contatore darà il numero di schede selezionate. Per lanciare la stampa, bisognerà agire sul tasto **ENT** o sul tasto **ACC** .

SCelta DEI COLORI SULLO SCHERMO

A partire dal MENU, e premendo simultaneamente sui tasti **CTRL** (CNT) e **C** , si accede ad una funzione che permette di personalizzare i colori dei diversi elementi che compongono lo schermo. La tabella seguente mostra i colori (codificati con delle cifre) associati ai diversi elementi d'impaginazione (codificati con delle lettere).



Elementi d'impaginazione:	Codice dei colori:	
T: titoli e comandi	0: nero	6: blu
L: intestazioni dei campi	1: rosso	7: bianco
R: finestre dei campi	2: verde	
C: carattere dell'inserimento	3: giallo	
M: messaggi	4: azzurro	
F: fondo schermo	5: magenta	

Il tasto **→** permette di spostare il cursore sotto la lettera scelta e di introdurre un nuovo colore. La convalida è ottenuta premendo il tasto **ENT** . Nel caso in cui "titoli e comandi" (T) e/o "intestazioni dei campi" (L) fossero scelti del colore del "fondo schermo" (F), dunque invisibili, un "bip" sonoro rifiuterà la vostra scelta.

Attenzione: La scelta dei colori non è modificata dalla reinizializzazione; è dunque possibile che i colori scelti rendano illeggibili certi messaggi, in particolare la tabella dei colori. In questo caso, per ritornare al MENU, premere **CTRL** (CNT) seguito da **C** e poi nell'ordine: 222010 **ENT** .

Il chè riporterà sullo schermo i colori originali.

ARCHIVIAZIONE E CARICAMENTO

Archiviazione di una scheda

Il programma 5. STORING A FILE (archiviazione), chiamato a partire dal MENU, permette di trasferire un archivio su cassetta o su dischetto magnetico (vedi sotto). Alla domanda MEDIUM (supporto), rispondete C per cassetta o D per dischetto.

Per archiviare su cassetta

Assicuratevi che il registratore sia funzionante e con una cassetta inserita. Premere simultaneamente i tasti di lettura e registrazione. Il programma vi chiederà di chiamare l'archivio (NAME OF FILE), con un nome di otto caratteri al massimo. La correzione del nome potrà eventualmente essere ottenuta servendovi dei tasti **←**, **→**, **EFF**, **INS**.

```
STORING
-----
MEDIUM : _   [ ] CASSETTE
              [ ] DISKETTE

-----
CANCEL [SP]
```

```
STORING
-----
MEDIUM : C   [ ] CASSETTE
              [ ] DISKETTE

NAME OF FILE : [PASCAL]

-----
CANCEL [SP]          VALIDATION [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
```

Il messaggio "TRANSFER IN PROGRESS" (trasferimento in corso) appare, e il registratore si mette in funzione; durante la registrazione, un contatore vi indicherà il numero di schede archiviate (NUMBER OF CARDS). Finchè l'archiviazione è in corso, cioè fintanto che il messaggio "COMPLETED" (finito) non è visualizzato, il computer non potrà essere utilizzato.

Attenzione: La durata dell'archiviazione dipende dal numero di schede contenute nello schedario.

Consigli pratici:

Realizzare imperativamente più copie successive di ogni schedario. Ciò permette, se si perde accidentalmente una delle copie al momento di un trattamento ulteriore, di disporre di altre copie "di scorta" ed evitare di reinserire tutte le informazioni.

●Ricordate di separare le varie archiviazioni sul nastro delle cassette, per evitare che un'eventuale sovrapposizione non rovini un archivio. State inoltre attenti quando registrate informazioni all'inizio di una cassetta, poichè una parte di esse potrebbe andare persa a causa della parte iniziale del nastro (in genere di colore brillante) sul quale nulla può essere registrato.

Per evitare questo problema, vi consigliamo di avanzare un po' il nastro prima d'iniziare un'archiviazione.

●Se il registratore non funziona, il messaggio "RECORDER DEFECT" (difetto di registrazione) apparirà.

Per archiviare su dischetti

Verificate che l'unità disco sia collegata al computer e alimentata (la spia d'accensione verde deve essere accesa) e disponibile (la spia di funzionamento gialla spenta). Introdurre il dischetto d'archiviazione e chiuderlo nel drive. Se si tratta di un dischetto nuovo (o di uno contenente delle schede che non interessano più l'utilizzatore), rispondere Y (Sì) alla domanda: "DO YOU WANT TO FORMAT?... Y or N"(volete inizializzare?). L'operazione di inizializzazione dura qualche secondo. Quando è realizzata, appare il messaggio "COMPLETED" (finito).

```
STORING
-----
MEDIUM ID      [ ] CASSETTE
                [ ] DISKETTE

Do you want to format ^ . . . . [ ] or [ ]

CANCEL [ ]
```

Altrimenti, rispondere N (No): gli archivi precedenti saranno naturalmente conservati.

Dopo aver digitato il nome della scheda da archiviare, convalidare con **ENT**. L'archiviazione avrà luogo allora (spia gialla di funzionamento accesa), fino al messaggio di fine archiviazione (END OF STORING) dato dal programma. Il programma indicherà inoltre il numero di schede archiviate.

Consiglio pratico: Come nel caso della cassetta, consigliamo di realizzare più copie di ogni archivio, duplicando su due dischetti distinti.

```
STORING
-----
MEDIUM ID      [ ] CASSETTE
                [ ] DISKETTE

NAME OF FILE : [ ]
NUMBER OF CARD : [ ]

COMPLETED

CANCEL [ ]          DO IT AGAIN [ ]
```

Caricamento di un archivio

Il programma 6. LOADING IN MEMORY, richiamato a partire dal menu, permette di leggere un archivio precedentemente registrato su cassetta o dischetto, e di caricarlo nella memoria del computer per riutilizzarlo.

- Caricamento da cassetta

Verificare che il registratore sia in funzione, con una cassetta inserita. Premere sul tasto di lettura. Il programma chiede allora qual'è il supporto magnetico del caricamento. Rispondere C (Cassetta). Il programma chiede in seguito di digitare il nome dell'archivio da caricare.

- Caricamento da dischetto

Verificare che l'unità disco sia in funzione. Introdurre il dischetto contenente gli archivi. Quando il programma vi chiederà qual'è il supporto magnetico, inserite D (Dischetto). Il programma chiede in seguito di digitare il nome dell'archivio da caricare.

- In entrambi i casi, basterà quindi convalidare col tasto **ENT**.

Il programma visualizzerà allora il messaggio : SEARCHING FOR FILE (ricerca dell'archivio), e il registratore o il drive si mette in funzione. L'apparecchio si ferma quando l'archivio ricercato è stato trovato. Il programma chiede allora di confermare se l'archivio trovato deve essere effettivamente caricato in memoria: LOADING IN MEMORY?... Y O N (caricamento in memoria ?).

- se si risponde Y (Sì), il programma effettua il caricamento e il messaggio TRANSFER IN PROGRESS (trasferimento in corso) appare. Quando l'archivio è caricato, il messaggio COMPLETED (finito) appare.

- se si risponde N (No), il programma chiederà di inserire un nuovo nome di archivio.

- se non si conosce il nome dell'archivio da caricare, basterà premere sul tasto **ENT** affinché il programma ricerchi il primo archivio registrato. Il messaggio SEARCHING FOR FILE (ricerca dell'archivio) è visualizzato. Quando il programma trova un archivio, esso visualizza il suo nome e chiede se dev'essere caricato in memoria. Se si tratta dell'archivio desiderato, rispondete Y (Sì) al messaggio LOADING IN MEMORY?... Y or N (caricamento in memoria ?). Altrimenti rispondere N (No), affinché il programma continui la sua ricerca.

Se, durante un caricamento, il messaggio RECORD DEFECT (difetto di lettura), o INCOMPLETE FILE (archivio incompleto) appare, ciò significherà che lo schedario corrispondente è stato deteriorato, e non può essere letto interamente dal programma. Vi consigliamo quindi di rilanciare il caricamento a partire d'un'altra copia dello schedario, che avrete preso la precauzione di mettere in riserva, come consigliato nel paragrafo precedente.

Nota Bene:

- Il caricamento in memoria di un nuovo archivio cancella quello che c'era precedentemente.

CONSIGLI D'USO

- La creazione del formato delle schede deve essere fatta con la massima cura, poichè le modifiche ulteriori provocherebbero la perdita delle schede già registrate. Sarà opportuno limitare le finestre per le inserzioni al minimo, scegliendo di preferenza come intestazioni le parole o espressioni corrispondenti a valori o informazioni da inserire frequentemente. (Tutto ciò per risparmiare lo spazio memoria utilizzato).

- Il limite di una schermata per scheda potrà essere aggirato utilizzando, per esempio, una numerazione in due parti: numero di scheda più numero di pagina-schermo, della data scheda, per poter ritrovarsi tra le diverse pagine (di una stessa scheda). Grazie ai criteri di

selezione, si potrà allora selezionare la prima schermata (numero della pagina: 1), oppure una delle seguenti (con un dato numero di pagina). Sarà comunque necessario che le pagine che costituiscono la scheda abbiano lo stesso formato.

- In caso di archiviazione su dischetto, vi consigliamo di verificarla e eventualmente di modificarla utilizzando il programma di caricamento in memoria. Se incontrate un problema coi dischetti, bisognerà o formattare nuovamente il dischetto, oppure cambiarlo. Dovrete manipolare i dischetti con grande precauzione (rimetterli nella loro busta e tenerli al riparo dalla polvere).

- FILE MANAGER permette di considerare una media di 300 schede alla volta; inoltre il numero di schede gestite può diventare quasi illimitato, a condizione d'organizzare con metodo l'archiviazione delle schede su cassette o dischetti. Il principio consiste nel suddividere le schede in più gruppi archiviati gli uni dopo gli altri su cassette o dischetti; si potrà allora disporre nella memoria centrale unicamente di una parte della totalità delle schede alla volta, ma non sarà un grave inconveniente se avrete ben ripartito le schede nei diversi gruppi.

Riunirete per esempio in uno stesso gruppo tutte le schede che hanno una o più caratteristiche comuni. Riprendendo l'esempio del nostro archivio "barche", si potrebbe separarlo in:

- Gruppo 1 : Fuori bordo
 - Gruppo 2 : Motoscafi d'altura
 - Gruppo 3 : Catamarani
- ecc ...

Ogni gruppo di schede sarà allora archiviato sotto diversi nomi d'archivio.

Attenzione : L'archiviazione su cassetta magnetica deve imperativamente essere fatta su delle cassette nuove o cancellate. Per cancellare una cassetta, potete utilizzare il registratore incorporato nel PC 128. Nello schermo iniziale, scegliete l'opzione BASIC 128; digitate quindi "MOTORON" e premete il tasto **ENT**. Schiacciate allora simultaneamente sui tasti di lettura e di registrazione (PLAY e REC) e lasciate quindi avanzare il nastro fino alla fine. N.B. Finita la cancellazione, ricordarsi di digitare "MOTOROFF" seguito da **ENT**.