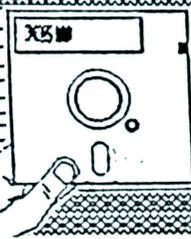


**EDARQ
SUPER EDITOR
DE ARQUIVOS**

VERSÃO 2.0 - 1989 - XSW

MSX

XSW





APRESENTAÇÃO

O EDARQ é um editor de arquivos em disquete. Ele permite a visualização e alteração direta do conteúdo de arquivos gravados em discos no padrão MSX. Isso significa que o disquete deve ter sido formatado pelo DISK BASIC ou pelo MSXDOS (ou similar) e o arquivo deve constar do diretório. Informações gravadas em discos "protegidos", com formatação diferente ou que não constem do diretório (ou da FAT) do disco não podem ser analisados pelo EDARQ.

O software é dotado de recursos bastante úteis para a edição de informações de forma extremamente simples e rápida. Além de fazer alterações byte a byte, você poderá procurar sequências de bytes ou preencher regiões do arquivo com um mesmo byte.

ATENÇÃO!

EM HIPÓTESE ALGUMA ALTERE SEQUER UM ÚNICO BYTE DO ARQUIVO EDARQ.COM ! Não nos responsabilizamos por danos causados a arquivos ou ao hardware caso essa recomendação de máxima segurança não seja rigorosamente observada pelo usuário!

A seguir veremos algo sobre os tipos de arquivos mais comuns que são encontrados em discos padrão MSX.



TIPOS DE ARQUIVOS

Existem basicamente 5 tipos de arquivos permitidos pelo padrão MSX:

- Sistemas (___DOS.SYS ou ___DOS.SIS);
- Programas do DOS (.COM);
- Programas BASIC tokenizados (10 byte = &HFF);
- Arquivos em binário (10 byte = &HFF);
- Arquivos em ASCII padrão.

Cada tipo de arquivo tem características próprias. O EDARQ as identifica a fim de facilitar sua edição. Vejamos algumas dessas características.

Sistema

O sistema operacional (MSXDOS ou similar) é um arquivo de nome sempre terminado em ".SYS" ou ".SIS" e é gravado no disco sem cabeçalho. Ele é carregado para a memória do micro numa região da memória que depende das características do hardware e do próprio sistema. Portanto, não temos como saber, apenas analisando o arquivo, em que endereço tem início essa região.

Programas do DOS

Os programas do DOS são arquivos terminados sempre em ".COM" e também são gravados em disco sem nenhum cabeçalho, porém, todos, sem distinção, quando carregados para a memória do micro, ocupam a área a partir de &H100.

Programas BASIC

Os programas BASIC são gravados em disco na forma tokenizada ou em ASCII e podem ter qualquer nome. Quando na forma tokenizada, o primeiro byte gravado nos arquivos de programas BASIC é um &HFF e ao serem carregados para a memória sempre ocupam a área cujo início é indicado pela variável do sistema TXTTAB (&HF676). Normalmente esse endereço é o começo da página 2 da memória, em &H8000.

Programas em binário

Os programas em binário também podem ter qualquer nome e os sete primeiros bytes gravados no arquivo contém informações importantes. O primeiro byte é sempre &HFE. Os 6 bytes seguintes indicam os endereços de início, fim e execução do programa. A região de memória onde são carregados pode ser facilmente conhecida através desses dados.

Arquivos em ASCII

Estes arquivos também podem ter qualquer nome e são gravados sem cabeçalho. Podem conter programas em BASIC, dados genéricos, textos, e enfim, qualquer coisa. O EDARQ não identifica se são programas ou não.



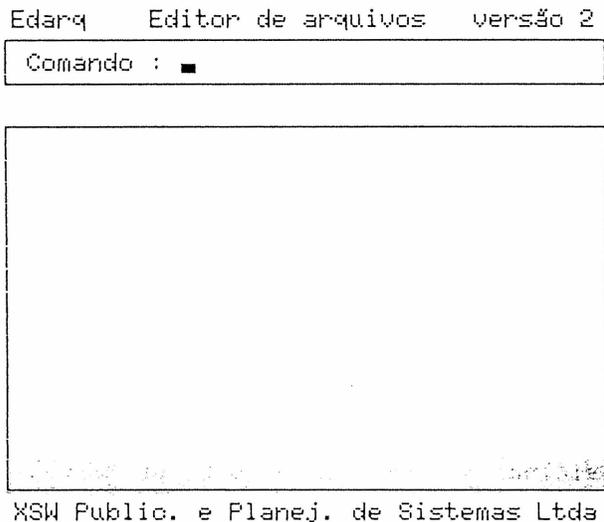
COMO USAR O PROGRAMA

Para usar o EDARQ, copie-o para um disco com sistema operacional. Com o sinal de "prompt" no vídeo, digite EDARQ e, a seguir, pressione RETURN.

A>EDARQ (e Return)

Assim, o programa será executado, apresentando a tela mostrada na figura 1..

FIGURA 1 - Tela inicial do EDARQ II.



A tela fica dividida em 2 regiões: a área de comandos e a área de edição.

A área de comandos é onde são inseridos os comandos para que o EDARQ execute alguma operação. Quando o programa está a espera de um comando essa região apresenta um cursor piscante. Os comandos são de uma só letra, a fim de agilizar o uso do programa. Sempre que alguma outra informação for necessária para a execução de um comando, ela deverá ser fornecida nesta área.

A outra região é onde são apresentados os dados contidos nos arquivos em edição e onde são apresentadas as mensagens de auxílio ao usuário, como a tabela ASCII, o resumo de comandos e eventuais mensagens de erro do sistema de disco.

Os dados dos arquivos são apresentados em linhas de 8 bytes cada e na área de edição cabem 16 linha de cada vez, perfazendo um total de 16x8=128 bytes. A coluna da esquerda apresenta a posição relativa (em hexadecimal) do primeiro byte de cada linha dentro do arquivo. A seguir, nas 8 colunas centrais, estão os códigos hexadecimais dos bytes. Na coluna da direita estão os 8 caracteres correspondentes (figura 2).

FIGURA 2 - Área de edição do EDARQ II.

```

Edarq      Editor de arquivos  versão 2
┌───────────┐
│ Comando : █ │
└───────────┘

0000  C3 0E 1E 45 73 74 65 20  Este
0010  70 72 6F 67 72 61 6D 61  programa
0020  20 66 6F 69 20 64 65 73  foi des
0030  65 6E 76 6F 6C 76 69 64  envolvid
0040  6F 20 70 6F 72 20 52 75  o por Ru
0050  62 65 6E 73 20 50 65 72  bens Per
0060  65 69 72 61 20 53 69 6C  eira Sil
0070  76 61 20 4A 75 6E 69 6F  va Junio
0080  72 20 65 6D 20 6D 61 72  r em mar
0090  63 6F 20 64 65 20 31 39  co de 19
00A0  38 39 20 70 61 72 61 20 89 para
00B0  61 20 58 53 57 20 50 55  a XSW PU
00C0  42 4C 49 43 41 43 4F 45  BLICACOE
00D0  53 20 45 20 50 4C 41 4E  S E PLAN
00E0  45 4A 41 4D 45 4E 54 4F  EJAMENTO
00F0  20 44 45 20 53 49 53 54  DE SIST
  
```

XSW Public. e Planej. de Sistemas Ltda

Ao carregar um arquivo para a memória do micro, o EDARQ posiciona o endereço de seu primeiro byte de acordo com o tipo do arquivo.

Arquivos de SISTEMA ou ASCII tem endereço inicial começado em &H0000, fazendo com que o endereço relativo de cada byte na área de edição corresponda praticamente à sua posição dentro do próprio arquivo.

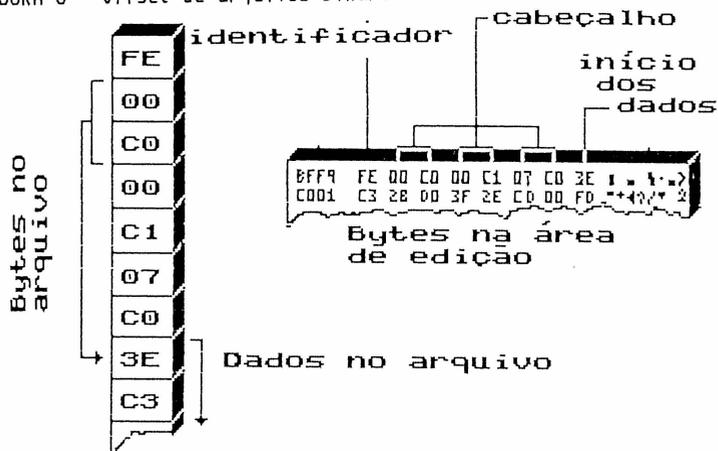
Arquivos de PROGRAMAS do DOS tem o endereço relativo de seu primeiro byte posicionado com o valor &H0100, pois é a partir desse endereço que os programas DOS são executados na memória do micro. Dessa forma, cada byte passa a ter o endereço em que estaria na memória se tivesse sido carregado pelo DOS.

Arquivos de PROGRAMAS em BASIC tem o endereço relativo de seu primeiro byte posicionado de acordo com o valor da variável do sistema TXTTAB (em &HF676).

Essa variável indica o início da área reservada para programas em BASIC, que normalmente é &H8000. Assim, os bytes dos arquivos terão endereço relativo igual ao que ocupam na memória do micro quando são carregados pelo Disk Basic.

Arquivos em BINÁRIO tem o endereço relativo do primeiro byte posicionado de acordo com seu cabeçalho, onde encontramos os endereços de início, fim e execução. O endereço relativo do oitavo byte do arquivo é assumido como o endereço de início lido do cabeçalho. Neste caso, também teremos uma equivalência entre o endereço relativo de cada byte e o endereço ocupado por eles na memória quando carregados pelo Disk Basic (figura 3).

FIGURA 3 - Offset de arquivos binários.



Note que o EDARQ reconhece arquivos apenas através dos seguintes critérios:

- PROGRAMAS DOS: terminados em ".COM";
- PROGRAMAS BASIC: 1º byte=&HFF;
- ARQUIVOS BINARIOS: 1º byte=&HFE;
- Todos os demais tipos de arquivos são pressupostos como sendo ASCII.

Dessa forma, ao carregar um arquivo qualquer com dados genéricos ou textos, mas que possua alguma característica identificável pelo EDARQ (no nome ou no primeiro byte), o endereço relativo de seu primeiro byte será posicionado de acordo com o descrito anteriormente.

Esse endereço, entretanto, pode ser facilmente alterado, como veremos mais adiante.

Agora você já pode usufruir dos recursos do programa, usando um dos comandos explicados a seguir.



COMANDOS DO EDARQ

O EDARQ dispõe de vários comandos acessáveis facilmente através do teclado. A seguir eles estão detalhados.

TECLAS ESPECIAIS



?

O comando "?" apresenta no vídeo algumas telas com informações auxiliares para a operação do EDARQ.

ESC

Este comando força o abandono de qualquer função pelo EDARQ e o retorno à função anterior. Quando a área de comandos apresenta o cursor piscante o comando "ESC" não tem efeito.

SELECT

Este comando é usado quando se está em modo de edição (ver comandos "H" e "T"). Ele força a mudança do modo "HEXADECIMAL" para "TEXTO" ou vice-versa.



Este comando retrocede uma linha o conteúdo da tela. Se não houver linha anterior ele não terá efeito.



Este comando avança uma linha o conteúdo da tela. Se não houver mais linhas a serem apresentadas, ele não terá efeito.

• F3 (= 0)

Permite a alteração do endereço relativo do 1º byte da área de edição. Equivale ao comando "O".

• F4 (= E)

Permite posicionar na tela um endereço qualquer do arquivo em edição. Equivale ao comando "E".

• F5 (= ?)

Apresenta a 1ª tela de auxílio. Equivale ao comando "?" (Help).

• F6 (= D)

Permite a apresentação do diretório de um disco na tela. Equivale ao comando "D".

• F7 (= L)

Permite o carregamento de um arquivo do disco para a área de edição. Equivale ao comando "L".

• F8 (= G)

Permite a gravação do arquivo em edição em disco. Equivale ao comando "G".

• F9 (= R)

Permite o retorno ao DOS, abandonando o EDARQ. Equivale ao comando "R".

• F10 (= M)

Procura mensagens no arquivo. Equivale ao comando "M".

G (Grava arquivo no disco)

Este comando permite gravar o arquivo em edição em disco. Ao ser pressionada a tecla da letra "G", o programa pede o fornecimento do nome. Pode-se fornecer o nome completo, com o dispositivo incluído. Por exemplo, "B:EDARQ.COM".

H (edita em Hexadecimal)

Este comando permite a efetiva edição do arquivo em uso. Ao ser digitada a tecla da letra "H" um cursor aparecerá na 1ª coluna da 1ª linha da área de edição. A partir de então, pode-se usar as teclas de setas para posicionar o cursor e digitar normalmente os códigos em hexadecimal. Para abandonar a edição em hexadecimal basta teclar "ESC" ou "RETURN". Pode-se ainda abandonar este comando com a tecla SELECT, que força a entrada no modo de edição em texto (ver comando "T").

I (Início do arquivo)

Este comando posiciona o início do arquivo em uso na área de edição.

L (Lê arquivo do disco)

Este comando permite a leitura de um arquivo do disco. Ao ser pressionada a tecla da letra "L", o programa pede o fornecimento do nome do arquivo. Pode ser especificado o dispositivo.

M (busca Mensagens no arquivo)

Este comando procura por uma seqüência qualquer de pelo menos 3 caracteres alfabéticos no arquivo começando a partir do 1º endereço mostrada na tela. Ao encontrar uma seqüência, seu endereço é posicionado na 1ª coluna da 1ª linha da área de edição. A procura de mensagens fica bastante facilitada. Para continuar a busca de novas "mensagens", basta ir digitando RETURN.

0 (Offset do início do arquivo)

Este comando permite definir o endereço relativo do 1º byte da área de edição. Obviamente, os demais bytes do arquivo também tem seus endereços relativos posicionados. Ao ser digitada a tecla da letra "0" o programa pede a introdução do endereço do 1º byte.

P (envia arquivo para a impressora)

Este comando permite o envio dos dados do arquivo para a impressora. Ao ser pressionada a tecla da letra "P", o programa pede a introdução do endereço inicial e final dos dados a serem impressos. Caso se pressione apenas RETURN, o EDARQ assumirá o 1º e o último endereço, respectivamente. Na figura 4 apresentam um exemplo do uso deste comando. Para interromper a impressão, basta teclar CONTROL e STOP simultaneamente.

FIGURA 4 - Exemplo de impressão.

```
=====
Endereco |          Dados em Hexadecimal          | Dados em ASCII
=====
0100      C3 00 05 02 00 05 00 08 00 13 00 27 00 3C 00 3F      .....?(<?
0110      00 43 00 47 00 4A 00 52 00 55 00 5D 00 68 00 6E      .C.G.J.R.U.J.k.n
0120      00 72 00 77 00 7A 00 88 00 8B 00 02 01 0C 01 0F      .r.w.z.ê.ú.....
0130      01 17 01 1C 01 21 01 24 01 27 01 2A 01 30 01 3B      .....!$.'.*.0.;
0140      01 44 01 49 01 4C 01 4F 01 54 01 64 01 78 01 7D      .D.I.L.O.T.d.x.)
0150      01 85 01 92 01 95 01 A3 01 A6 01 AE 01 B1 01 B6      .à.....ú.ã.<ã..
0160      01 BB 01 C5 01 C8 01 CD 01 D0 01 D6 01 D9 01 DC      .....
0170      01 DF 01 E2 01 E5 01 FC 01 FF 01 05 02 08 02 0B      .....
0180      02 11 02 14 02 17 02 1E 02 24 02 27 02 2F 02 34      .....$.'./.4
0190      02 37 02 3F 02 4F 02 53 02 67 02 6A 02 74 02 79      .7.?.0.S.g.j.t.y
01A0      02 7C 02 86 02 8F 02 92 02 95 02 98 02 9B 02 A4      .i...À.....
01B0      02 A9 02 AD 02 B8 02 BB 02 BF 02 C4 02 C7 02 D1      .....ã.....
01C0      02 D4 02 D7 02 DA 02 E8 02 F9 02 01 03 04 03 07      .....
01D0      03 11 03 14 03 17 03 22 03 29 03 32 03 3F 03 51      .....".).2.7.0
01E0      03 57 03 5D 03 63 03 66 03 6C 03 82 03 85 03 8A      .W.J.c.f.i.é.à.ó
01F0      03 8E 03 98 03 9E 03 A1 03 A4 03 B0      .ô.....í.ã.....ã
0200      03 B5 03 B8 03 BF 03 C0
0210      03 E3 03 F0
```

R (Retorna ao DOS)

Este comando permite abandonar o EDARQ e retornar ao DOS. Antes de executar o comando o EDARQ pede confirmação da opção.

S (Sobrepõe caracteres na memória)

Este comando preenche uma região do arquivo em edição com um determinado byte. Ao ser digitada a tecla da letra "S" o programa pedirá os endereços inicial e final da área a ser preenchida. A seguir, deve-se especificar o byte a ser inserido, fornecendo seu código em hexadecimal ou o próprio caractere precedido por aspas.

T (edita em modo Texto)

Este comando permite a efetiva edição do texto do arquivo em uso. Para sair desta opção, pode-se usar as teclas "ESC" ou "RETURN", e ainda a tecla SELECT. Esta última força a entrada no modo de edição hexadecimal (ver comando "H").



GARANTIA E ASSISTÊNCIA

Todos os disquetes produzidos pela XSW são testados antes de serem distribuídos. Mesmo assim, GARANTIMOS TOTALMENTE, O SOFTWARE E O MEIO MAGNÉTICO QUE O CONTEM, desde que o cupom de garantia preenchido nos seja devidamente remetido em, no máximo, 30 dias após a aquisição do produto.

O meio magnético é garantido por 30 dias a partir da data da compra, desde que os cuidados mínimos sejam observados pelo usuário. Não garantimos discos com marcas físicas, manchas, etc, que caracterizem descuidos imperdoáveis por parte do usuário.

O SOFTWARE EDARQ, entretanto, é garantido por tempo indeterminado. Mesmo que você molhe, amasse, ou estrague (ainda que propositadamente) seu disco, tornando-o imprestável, o software EDARQ é garantido pela XSW. Nesse caso, os custos do meio magnético e da remessa pelo correio ficam por conta do usuário. O software não será cobrado.

ATENÇÃO: Não altere sequer UM único byte do arquivo EDARQ! Não nos responsabilizamos por danos causados a arquivos ou ao hardware caso essa recomendação de máxima segurança não seja rigorosamente observada pelo usuário.

Como última observação, lembramos ao usuário que o EDARQ é um software aberto, genuinamente nacional, desenvolvido como qualquer outro produto, com custos em tempo e em moeda. Ele está devidamente protegido pela legislação em vigor, que proíbe cópias para terceiros. Não produzindo cópias ilegais você estará não apenas se mantendo dentro da lei, mas sobretudo colaborando para o desenvolvimento de novos programas nacionais (ao contrário da estúpida reserva de mercado, que nos impede de competir em pé de igualdade com empresas produtoras do exterior, e que só favorece a incompetência nacional!).

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X
X A XSW prestigia o autor nacional X
X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

Se você se interessar em revender nossos produtos, entre em contato conosco. Teremos prazer em atendê-lo.

Se você possui programas originais e tem interesse em comercializá-los, envie-nos sua proposta.

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X
X XSW Publicações e X
X Planejamento de X
X Sistemas Ltda. X
X Caixa Postal: 13064 X
X 02398 - São Paulo -SP X
X Fone: (011) 299-1655 X
X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X
X Um mercado se conquista com trabalho, competência X
X e honestidade e não com leis artificiais que pro- X
X tegem "piratas" e ladrões xenófobos ufanistas. X
X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

CUPOM DE GARANTIA

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X EDARQ II X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

NOME: _____

END.: _____

CEP : _____ CID.: _____ ESTADO: _____

FONE: (_____) _____ - _____ RAMAL: _____

MICRO: _____ DRIVE: _____

IMPRESSORA: _____

DATA DE AQUISIÇÃO : ____/____/____

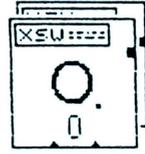
DATA DE NASCIMENTO : ____/____/____

LOCAL DA AQUISIÇÃO : _____

OBSERVAÇÃO: _____

XSW

PUBLICAÇÕES E PLANEJAMENTO DE SISTEMAS LTDA.



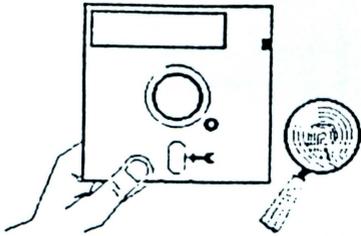
5¼" & 3½"



Caixa Postal: 13064
02398 São Paulo SP
Tel: (011) 299-1655

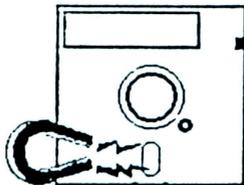
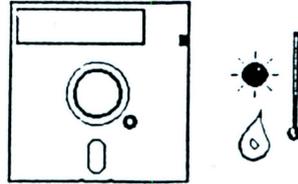
Procure nossos produtos apenas nos revendedores autorizados! Não os encontrando, entre em contato conosco! Garanta a integridade do seu equipamento usando apenas software de qualidade comprovada! Informatize a sua empresa com micros MSX. Consulte o nosso serviço de assessoria.

CUIDADOS MÍNIMOS COM OS DISQUETES



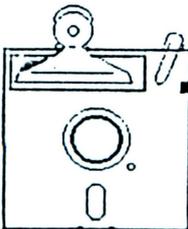
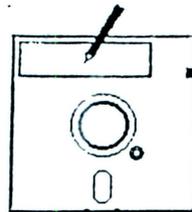
Não toque as regiões descobertas !

Evite calor e umidade em excesso !



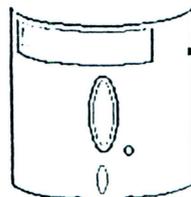
Mantenha distante de campos magnéticos !

Não escreva na etiqueta com pontas duras !



Não pressione !

Não dobre ou amasse !



SELADO PARA A SUA GARANTIA

EDARQ II - Super Editor
Arquivos em d

