



Vážení uživatelé,

dostáváte do rukou program **TOOLS 128**, prakticky nepostradatelného pomocníka při práci s disketovou jednotkou D40 (nebo D80) - je tedy nemožné ho chtít používat např. pro práci s Microdrivem nebo Betadiskem. **TOOLS 128** lze spustit na stroji s 48,80 (Didaktik Gama), 128,192 (Gama192) kilobajtů paměti s jednou až čtyřmi mechanikami. **TOOLS 128** je přizpůsoben práci s MDOS3, který nevyžaduje fyzickou přítomnost D80, jen ji emuluje pomocí harddisků.

## TEST PAMĚTI

Didaktik Gama 80 K je rozpoznán podle textu v ROM „SKALICA“, testy dalších paměťových stránek strojů 128 a 192 se provádí přestránkováním na portu 32765 a zápisem znaku do stránky, u Gamy 192 pak i na portu 255. Pokud máte Gamu 80 s jinou ROM, bude tento počítač vyhodnocen jako 48 kB.

## PENTAGON 256,512,1024

**TOOLS 128** je možné použít na strojích +2 s paměťovým modulem od Velesofta. Tento modul přináší větší paměť kompatibilní s Pentagonem 256,512,1024. Protože jej na 128 nelze automaticky testovat, byla do programu přidána možnost tuto paměť využít.

Při zobrazení úvodního obrázku a informacemi o verzi a dostupnou paměti můžete kurzorovými klávesami nastavit příslušnou hodnotu odpovídajícímu vašemu stroji.

**UPOZORNĚNÍ:** Takto lze nastavit jakýkoliv paměťový mód na jakémkoliv stroji, proto si dejte větší pozor při této změně.

## NASTAVENÍ PROGRAMU

Klávesa pro vstup do nastavení je 'S' (setup). V něm můžeme ovlivnit vzhledu a chování programu:



*Justify* - přípony souborů jsou zarovnány přesně pod sebou a nejsou vidět případné mezery v názvech souborů.

*Runables* - zobrazí se pouze soubory typu Basic nebo Snap

*Sort files* - jména souborů jsou seřazeny podle abecedy

*Bold font* - texty v Tools budou psány silnějším písmem (týká se písma 8 bodového).

*4bit font* - písma v čelním panelu budou malá, takto se na obrazovku vejde více informací

*Actualise* - změny prováděné v Tools se nebudou ukládat na disketu ihned, ale až při nějaké příležitosti. Doporučuji nechat nastavené tak, jak je.

*Erased* - v adresáři se vypíší i smazané soubory

*view ADR* - pokud je vypnuto, v editoru a v textovém prohlížeči se budou adresy zobrazovat relativní nebo absolutní

*AY sound* - klávesové echo a echo při chybách se generuje na AYčku

*Beeper* - klávesové echo se bude generovat jen na pípáku.

*Kempston* - pro pohyb je možné použít i joystick. Pokud hodláte použít joystick zapojený na port v D80, musíte si tento port otevřít ručně před nahráním programu (OUT 153,16).

Každá z těchto funkcí se stiskem Enter zapne (zjasní) nebo vypne (ztmavne).

Návrat z menu stiskem Space.

## ULOŽENÍ NASTAVENÍ

Co by to bylo za program, aby svoje nastavení zapomněl a po uživateli chtěl, aby si jej pokaždé nastavoval.

Klávesa 'CS+A' provede uložení nastavení. Ukládá se pouze do souboru na té disketě, ze kterého byl **TOOLS 128** nahrán (příkazem LOAD - ten totiž nechává po sobě informaci, která disketa a jaký soubor byl naposledy použit). Pokud není v mechanice správná disketa, vyžádá s ji. Až ji najde, tak si kontroluje přítomnost toho správného souboru, pokud není, je hlášeno "*File not found*", pokud najde, nahraje jeho první sektor a v něm hledá svoji značku, za kterou následují bajty s nastavením. Pokud značku nenajde je hlášeno "*Bad file type*". Změněný sektor je ukládán zpět na disketu. Značka je řetězec „**TOOLS128SETUP**“.

## ČELNÍ PANEL

**Nejprve si popíšeme čelní panel s normálním písmem:**

V horním okně se vypisuje aktivní mechanika a název diskety. Za ním následuje údaj o volném místě v bajtech, pak údaj v bajtech o označených souborech a za dvojtečkou jejich počet. V dolním okně pak informace o souboru na kterém stojí kurzor: počáteční adresa (u souborů typu P je to startovní řádek), délka v bajtech, a poslední parametr (u souborů typu P pak délka basicu bez proměnných) a atributy souboru. Soubory jsou vypsány nejprve jménem a následuje přípona. Ta je zarovnána podle nastavení *Justify*.

```

B: HRY20          108544  621568: 039

A:
run               .P
PSY_SONIC         .P
psycho1           .B
psycho2           .B
psycho3           .B
psycho4           .B
psycho5           .B
psycho6           .B
BINARYLOVE       .P

B:
run               .P
AUTOCRAS         .P
BLINKY'S         .P
DAMBUSTERS       .P
DELGADO          .P
HEAD&HEELS      .P
KLAX             .P
RENEGADE         .P
SCANNER          .P
  
```

**Panel v zobrazení užším písmem:**

Horní panel: Mechanika, jméno diskety, formát diskety, počet souborů v adresáři (*files:*), volné místo na disketě (*Free:*) a velikost označených souborů a jejich počet (*Select:*). V

dolním panelu jsou kompletní informace o souboru: Přípona, jméno, délka (*len.*), počáteční adresa (u souborů P pak startovní adresa)(*adr.*), doplňující parametr (u souborů P pak délka basicu bez proměnných)(*l2.*), první sektor kde se nachází soubor (*sec.*) a atributy souboru. V levém a pravém seznam souborů mechanik. Seznam souborů však obsahuje jméno, příponu, délku a startovní adresu (autostart).

A: DENR13				80% 9x2 Files: 33 Free:				0 Select:177664: ?			
A:				B:							
gun	.P	8704	1	gun	.P	8704	1				
PSY_SONIC	.P	362	10	AUTOCRAS	.P	3985	10				
psycho1	.B	39424	25000	BLINKY'S	.P	1623	10				
psycho2	.B	23296	25000	DAMBUSTERS	.P	4709	10				
psycho3	.B	30720	25000	DELGADO	.P	4122	10				
psycho4	.B	39680	25000	HEAD&HEELS	.P	4363	10				
psycho5	.B	35584	25000	KLAX	.P	2556	10				
psycho6	.B	7424	25000	RENEGADE	.P	4833	10				
BINARYLOVE	.P	475	10	SCANNER	.P	4084	10				

## OVLÁDÁNÍ

Označení souboru se provádí stiskem **ENTER** nebo pal na **Kempstonu**. Po položkách adresáře se pohybujeme **kurzory** nebo **Kempstonem** (pokud je v nastavení zapnutý).

**CS+1** - opuštění inputů bez provedení změn (např. při změně jména atd.)

**SPACE** - opuštění některých menu (např. nastavení)

**CS+SPACE** - opuštění editací

## PŘIPOJITELNÉ MECHANIKY

Od verze 2.0 (**Tools 80**) můžeme používat dvě mechaniky. Od verze 3.31 pak mechaniky 4. Fyzicky 4 mechaniky na D80 být nemohou, ale je to přizpůsobeno pro MDOS3. Při načítání nové diskety se **TOOLS** zeptá, ze které mechaniky, se bude načítat. Tudiž v levém okně mohou být zobrazeny soubory z jakékoliv dostupné mechaniky a v pravém taky. Pokud existuje jen mechanika **A:**, stále můžete použít dvě okna a tak mít zobrazeny dvě různé diskety a třeba porovnávat jejich obsahy. Stiskem *Space* si zvolíme aktuální okno, v jejímž okně bude kurzor. Při prvním stisku *Space* se načte adresář diskety v druhé mechanice proto nezapomeňte tam disk včas vložit. Přepínat mechaniky lze i klávesami '1' nebo '2'. '1' pro levé okno a '2' pro pravé okno:.. Pokud je už aktivní mechanika ta, kterou chcete zvolit, dojde ke znovunačtení diskety.

**CS+Z** - odpojení nebo připojení druhé mechaniky s možností kopírovat pouze na jedné. Tuto funkci můžeme použít při připojení mechanik 3,5 a 5,25. Po stisku klávesy se deaktivuje mechanika, která nebyla aktivní. Po opětovném stisku se zase připojí.

## OPERACE S DISKETOU

**1** - přepnutí nebo načtení levého okna

**2** - přepnutí nebo načtení pravého okna

**N** - načtení katalogu nové diskety

**CS+F** - formátování diskety. Pokud nechcete mít problémy s disketami odpovězte dvakrát stiskem ENTER a jednou stiskem klávesy "Y". Diskety formátované v TOOLS jsou čitelné i na PC (tedy pokud mají formát 80x9x2) v emulátorech.

**SS+F** - rychlé formátování. **TOOLS** si disketu nejprve zkontroluje a pak rychle smaže. Nejde o formátování, ale o rychlý výmaz všech souborů. Takto smazané soubory už nejdou obnovovat.

**V** - přejmenování diskety. Při takovémto přejmenování nedochází ke změně dvou náhodných bajtů pro lepší identifikaci diskety.

## INFORMACE O DISKETĚ

**I** - zapnutí informací o disketě

První řádka ukazuje počet stop na jedné straně diskety a počet sektorů ve stopě a počet stran (1 nebo 2)

*Memory* - paměťový mód pro kopírování

*Blocks* - počet sektorů dobrých, volných a špatných na disku

*Capacity* - kapacita na kterou byl disk zformátován

*Files* - počet souborů na disketě

*Selected* - počet označených souborů a jejich celková délka

Při jedné mechanice se info zobrazuje vpravo, při dvou mechanikách je info vždy v protilehlém okně.

```

?
80x09 2 sides
MEMORY: 128k

BLOCKS

good: 1426
free: 1368
bad : 0000

CAPACITY:
730112 Bytes

FILES : 003

SELECTED: 000
000000 Bytes

```

**CS+I** - zapnutí a vypnutí trvalého zobrazení informací

## MAPA DISKETY:

**M** - mapa rozložení souborů na disketě. Informace jsou zobrazeny barvami:

- fialová* - oblast obsazená adresářem
- zelená* - prázdná místa na disketě
- bleděmodrá* - obsazeno uloženými soubory
- červená* - špatné sektory
- žlutá* - soubor na který v menu ukazuje kurzor

```

Sct/Trc 0123456789 0123456789
00-01:
02-03:
04-05:
06-07:
08-09:
10-11:
12-13:
14-15:
16-17:
18-19:
20-21:
22-23:
24-25:
26-27:
28-29:
30-31:
32-33:
34-35:
36-37:
38-39:
40-41:

```

## TEXTOVÝ PROHLÍŽEČ

**'3'** - Textové prohlížení. Celý soubor se zobrazuje na 16 ti řádkách a 64 znacích na

řádek. Posun zajišťují kurzorové klávesy:

*dolu/nahoru* - posun adresy o 64 nahoru nebo dolů.

*vpravo/vlevo* - posun o 1024 (celá stránka)

**SS+Q** - posun na začátek souboru

**SS+W** - posun na konec souboru

**CS+2** - přepínání zobrazení typu adres: relativní a absolutní. Tato volba má vliv na nastavení (SETUP)

**CS+4** - Po zadání adresy (pokud je v rozsahu) se bude zobrazovat od této nové adresy. Stále se ale dodržují řádky prohlížení.

**CS+9** - Hledání textu. Po zadání textu se začne prohledávat od aktuální adresy. Pokud už jste něco hledali, TOOLS vám nabídne tento text (viz. kapitola Podprogramy INPUT).

**SPACE** - opuštění prohlížeče.

#### Popis panelů:

Horní panel: aktuální adresa (*Address:*), rozsah souboru v adresách (*range:*), sektor logický (*sc.log:*) a sektor hardwarový (*sc.hw:*) v pořadí strana-stopá-sektor ve stopě.

Dolní panel: délka souboru (*ln:*), nápověda s klávesami.

## EDITOVÁNÍ DISKETY/EDITOVÁNÍ SOUBORU

Horní panel: aktuální adresa (*Address:*), rozsah souboru v adresách (*range:*), sektor logický (*sc.log:*) a sektor hardwarový (*sc.hw:*) v pořadí strana-stopá-sektor ve stopě.

Dolní panel: Nápověda: klávesy se volí s klávesou **CAPS SHIFT**

**CS+E** - editace diskety

**E** - editace souboru

*šipka dolů nebo nahoru* - kurzor se přesune o jednu k vyšší nebo nižší adrese

*šipka vlevo nebo vpravo* - kurzor se posune o 16 bytes k vyšší nebo nižší adrese

**SS+Q** - posun o 192 bytů nahoru (celá textová strana).

**SS+W** - posun o 192 bytů dolů (celá textová strana).

**CS+1** - zapnutí nebo vypnutí editace. Červený kurzor se změní na zelený a můžeme zapisovat písmena, číslo se zadá po stisku ENTER.

**CS+2** - absolutní nebo relativní adresování editovaného souboru (tato volba má vliv na nastavení SETUP).

Při editaci diskety je začátek obou adres na nule.

**CS+3** - dekadický nebo hexadecimální výpis čísel

**CS+4** - určení adresy od které začneme s editací. (relativní - od nuly, absolutní - od skutečné adresy na níž by soubor začínal).

**CS+9** - hledání určitého textu. Máte možnost zadat řetězec o maximální délce 10 znaků. Pokud se nic nenajde, vrací se zpět na aktuální adresu. Hledání probíhá od aktuální adresy, tzn. že když si najdu nějaký text a chci najít další, posunu se alepsoň o jednu adresu dolů a znovu stisknu CS+9. Vyhledávání lze přerušit BREAKem.

**CS+0** - hledání určitých bajtů. Máte možnost zadat až 24 znaků. Pozor: zadáváte posloupnost čísel (jak dekadických tak hexadecimálních) nebo řetězec (v uvozovkách nebo v apostrofech). Jednotlivé položky oddělujte mezerou. Příklad: hledám text: "Wait please", který je ukončen invertovaným znakem a následují ho bajty 205 a #CD. Do hledaného řetězce zadám:'Wait please' 205 #CD. (mezi posledním apostrofem,205 a # jsou mezery). Takže jednotlivé položky mohou být různého typu. Hexadecimální písmena můžete zadávat jak velká tak malá. Hledaný text musí být uvozen a ukončen stejným znakem. Pokud je v zadaném výrazu syntaktická chyba, TOOLS vám jej vrátí zpět na přepracování (např. zadám, že chci hledat číslo 256 = to ale není bajt). Vyhledávání lze přerušit BREAKem.

**CS+SPACE** - ukončení editace. POZOR všechny provedené změny se uloží na disketu

Pro povolení zápisu čísel stiskněte ENTER a můžete vkládat čísla tak dlouho, dokud nestisknete CS+1.

```

Address: 112 range: 0- 8703 sc.LOG: 14 sc.hw:1- 0- 5

A:
nager v1.07
...
>02.0hJqMb,i>

B:
000104 096
000105 205
000106 062
000107 103
000108 253
000109 203
000110 001
000111 174
000112 062
000113 255
000114 050
000115 000
000116 091
000117 205
000118 074
000119 103

1=EDIT 2=type ADR 3=HEX/DEC 4=goto ADR 9=Find TXT 0=Find Num

```

## INDIVIDUÁLNÍ OPERACE:

**R** - přejmenování souboru na kterém stojí kurzor. Pokud je označeno více souborů, budete postupně vyzváni ke změně jmen označených souborů (idea: Wixet)

**SS+S** - od verze 2.1 bylo zrušeno automatické seřídění souborů po provedeném přejmenování souboru. Touto funkcí si můžete soubory znovu seřadit (pokud je s SETUPu třídění nastaveno).

**A** - nastavení atributů souboru. Stiskem ENTER u nabídky devíti položek menu, tento typ nastavíme nebo zrušíme. Změny se po stisku SPACE uloží na disketu, jestliže je položka *Aktualise* zapnuta. Stiskem EDIT můžete zrušit navolené údaje a vrátit se bez

zápisu zpět.

**SS+U** - obnovení smazaného souboru. Zapneme funkci Erased a nastavíme se kurzorem na soubor, který chceme obnovit (místo typu souboru je otazník) a stiskneme A. Změníme typ souboru z Unknown na správný (basic, code, snap) a stiskneme SS+U. Pokud se objeví hlášení File exists, soubor již nepůjde obnovit. Obnovování souborů je však vzhledem k FAT víceméně věcí náhody.

**W** - zobrazí obrázek ze Snapů i z basic částí komprimovaných programů. Obrázek se zobrazí a můžeme: stiskem S obrázek uložit na disketu v podobě klasického spektráckého screenu. Stiskem kláves **SS+R** lze soubor, který zobrazí obrázek obsahuje rovnou spustit. Od verze 2.1 se pakovaný obrázek hledá i uvnitř souborů typu Bytes. Pozor ale na programy DEVASTACE a PROMETHEUS, ty se po nahrání automaticky spustí. Tento nešvar může způsobit i jiný program, který se sám relokuje tímto způsobem:

```
call 82    ;zavola ret v romce
dec  sp    ;snizi SP
dec  sp
pop  bc    ;a vytahne si, odkud byl program volan
```

**B** - změna startovací adresy u basic programu nebo počáteční adresy byte souboru

**SS+R** - soubor na kterém stojí kurzor a je to basic nebo snap nebo bytes se spustí. Před spuštěním souboru bytes se ještě TOOLS zeptá na startovní adresu. Pokud ne zadáte nic, bere se hodnota začátku z hlavičky (je napsáno v závorce). Pokud zadáte 0 (jen nulu) soubor se jen nahraje, ale nespustí. Soubor se nahrává na adresu z hlavičky a RAMTOP nastavuje o jednu méně. Příklad: soubor TEST.B má startovní adresu 24000. Soubor bude nahrán na 24000 a RAMTOP bude 23999. Před nahráním zvoleného programu dojde k úplnému vymazání 48KB paměti.

**CS+R** - nahraje a spustí soubor RUN (pokud je na disketě).

**CS+H** - softreset. Resetuje mechaniky a načte disketu. Velice vhodné pokud program hlásí chybu Sector not found a jsme si jisti, že daný sektor skutečně existuje.

**CS+T** - změna typu souboru (přípony) i na nestandardní typy.

**F** - nalezení souboru. Můžete zadat i jen začátek jména hledaného souboru. Hledá se od pozice následující za kurzorem a jméno, které jsme zadali si TOOLS pamatuje, pokud byste si přáli hledat další s podobným začátkem.

**CS+S** - Setřesení adresáře diskety. Vyprázdní "díry" v adresáři disku po smazaných souborech.

## SKUPINOVÉ OPERACE

Dále popisované operace se provádějí se souborem na kterém stojí kurzor nebo přednostně se soubory označenými.

### OZNAČENÍ SOUBORŮ:

**ENTER** - označení/zrušení označení po jednom souboru

**SS+K** - označení všech souborů v menu

**SS+J** - zrušení označení všech souborů

**SS+K** + označení všech souborů, které vyhovují masce. Masky se zadávají ve stejné syntaxi jako příkazy M-DOSu (jmeno.přípona). Lze použít jak hvězdičkovou tak i otazníkovou konvenci. Masky jsou předdefinovány takto :\*. \* (pro všechny soubory stačí zmáčknout ENTER). Pokud chcete jinak, začněte rovnou psát (přednastavená maska se smaže) nebo upravte podle potřeby (mapř: \*.P). POZOR: i přípony jsou rozlišovány podle malého a velkého písmena, protože TOOLS umožňuje změnit typ souboru i na MDOsem nepodporovaný.

**K** - označení všech souborů

**SS+J** - zrušení označení souborů podle masky

**J** - zrušení označení všech souborů.

**SS+I** - inverze označení souborů (které byly označeny se ze "odznačí" a naopak).

**SS+P** - porovnání adresářů dvou disket. Funguje pouze v režimu dvou oken. Soubory, které jsou i na druhé disketě zůstanou neoznačeny. Soubory jsou porovnávány jak podle jména a přípony, tak i podle délky, adresy a parametru (celých 17 bytů).

## VYMAZÁNÍ SOUBORŮ:

**SS+D** - po potvrzení této volby se vymažou označené soubory nebo soubor na kterém stojí kurzor.

## KOPÍROVÁNÍ SOUBORŮ:

**C** - z vložené diskety se začnou načítat označené soubory a ukládají se na jinou vloženou disketu. Při prvním vyzvání na vložení diskety na níž se má kopírovat můžete kopírování přerušit stiskem CS+SPACE.

Při dvou mechanikách se kopírují označené soubory z adresáře v němž stojí kurzor do druhého adresáře. Po skončení kopírování zůstane kurzor v okně zdrojové diskety.

Před vlastním kopírováním se nejprve porovnají diskety, jestli nějaký soubor není na cílové disketě se stejným názvem. Pokud ano, je vypsán dotaz co dál a ve spodním řádku jsou zobrazeny informace o souboru na cílové disketě. Pokud má být nějaký soubor přepsán, je z diskety vymazán a pak teprve se začne vlastní kopírování.

Během této akce je na obrazovce zobrazen progressbar (idea:Wixet), aby bylo vidět, kolik už je zkopírováno a co ještě chybí. Ve sloupečcích se zobrazují názvy souborů, které se čtou nebo zapisují. Toto zobrazování není (a vzhledem ke kopírovacímu mechanismu TOOLSu ani nemůže být) zcela přesné.



**SS+X** - disk copy. Cílová disketa je zformátována na formát diskety zdrojové a potom se



zkopírují všechny soubory. Neobsazené sektory se nekopírují.

**SS+C** - totéž co kopírování, ale s rozdílem, že se program vrátí na zdrojovou disketu a nechá soubory označené.

**SS+M** - Přesun souborů ze zdrojové na cílovou disketu. Přesun znamená, že ze zdrojové diskety budou pak smazány.

Kontextové menu kopírováním

<i>add</i>	- přidej soubor
<i>add all</i>	- přidej všechny soubory
<i>rewrite</i>	- přepiš shodný soubor
<i>rewrite all</i>	- přepiš všechny shodné soubory
<i>skip</i>	- přeskoč shodný soubor
<i>skip all</i>	- přeskoč všechny shodné soubory
<i>cancel copy</i>	- ukonči kopírování



## MENU

**0** - Od verze 3.25 je k dispozici malé funkční menu. Po stisku klávesy 0 (nula) se objeví menu s položkami: DISK (v něm je podmenu, které umožňuje provádět operace s disketou), FILE (práce se souborem nebo označenými soubory), DIRECTORY (práce s adresářem: označování, třídění) a TOOLS (zde jsou funkce, které se nikam nehodily). Před každým názvem operace je napsána klávesová zkratka. To aby se oživila paměť uživatele. Z okna menu lze uniknout stiskem EDIT. Každé okno si pamatuje, kde jste naposledy nechali kurzor.

### Podprogramy INPUT (zadávání textů)

Zvláštní funkcí je přejmenování. Něco už jsem nakouzl v kapitole o označování souborů. Pokud chcete přejmenovat soubor nebo disketu, program vám nabídne původní jméno souboru k opravě (např: pokus2 na pokus3 - takto stačí BACKSPACE a doplnit "3"). Pokud ale chcete mít jméno úplně jiné, stačí jen začít psát. Původní jméno se smaže a začne se "vytřukávat" nové. Vyzkoušejte si to.

Tato vymoženost je (jestli si dobře pamatují) ve funkcích: Přejmenování, vyhledávání v adresáři, vyhledávání v prohlížeči textů a editoru.

## SEZNAM HORKÝCH KLÁVES

### Okna

1	přepnutí, načtení levého okna
2	přepnutí, načtení pravého okna
SPACE	přepínání aktuálního okna

### Obecné

CS+1	opuštění vstupních dialogů
SPACE	opuštění menu
CS+SPACE	opuštění editace
0	funkční menu
S	nastavení chování programu
CS+A	uložení nastavení
CS+H	soft reset mechanik
CS+Q	ukončení programu

### Mechanika

CS+Z	odpojení/připojení mechaniky
------	------------------------------

### Disketa

N	znovunačtení obsahu diskety
CS+F	formátování diskety
SS+F	rychlý formát diskety
V	přejmenování diskety
I	info o disketě
CS+I	trvalé zobrazení info
M	mapa diskety

### Textový prohlížeč

3	textový prohlížeč
SS+Q	začátek souboru
SS+W	konec souboru
CS+2	adresa: relativní, absolutní
CS+4	zobrazení od zadané adresy
CS+9	hledání text.řetězce

### Editace diskety

CS+E	editace diskety
E	editace souboru
↑	o adresu výš
↓	o adresu níž
SS+Q	o stranu nahoru
SS+W	o stranu dolů
CS+1	zapnutí/vypnutí editace
CS+2	absolutní/relativní adresování
CS+3	desítkový/šestnáctkový výpis
CS+4	adresa od které se bude editovat
CS+9	hledání textu
CS+0	hledání bajtů
CS+SPACE	ukončení editace a uložení změn

### Soubor

R	přejmenování souboru
SS+S	setřídění souborů

A	nastavení atributů
SS+U	obnovení smazaných souborů
W	zobrazení obrázku
S	uložení obrázku
B	změna start.řadku basicu
SS+R	spuštění souboru
CS+T	změna přípony souboru
F	hledání souboru
CS+S	setřesení adresáře

### Skupinové operace

ENTER	označení souboru
SS+K	označení všech souborů v okně
SS+J	odznačení všech souborů v okně
K	označení všech souborů
J	odznačení všech souborů
SS+I	inverze označených souborů
SS+P	porovnání obsahů oken
SS+D	vymazání souborů
SS+D	vymazání souborů
C	kopírování označených souborů
SS+X	kopírování diskety
SS+C	kopírování souborů, po zkopírování soubory zůstanou označeny
SS+M	přesun označených souborů

## LICENCE, PODĚKOVÁNÍ

Program je šířen pod licencí GPL (tzv. copyleft). Program kopírujte jen a pouze s tímto textem a zdrojovým kódem. Zdrojový kód je ve formátu čistého textu přizpůsobený kompilátoru AS. Pokud hodláte program dále vylepšovat, či máte nějaké připomínky, kontaktujte mě na adrese: [sweet@speccy.cz](mailto:sweet@speccy.cz) nebo na stránkách skupiny CI5: <http://ci5.speccy.cz>

Poděkování: RAMSOFT, Wixet, Shrek, MTs, Aragorn, TrashMan, TAU. Kluci dík.