

SYCLONE 2

Después de haber cargado el programa de cinta o disco, aparece una lista de comandos disponibles y se devuelve el control del ordenador a usted. Todo lo que tiene que hacer es teclear el comando que quiera usar y seguir las instrucciones que aparezcan. Las copias en alta velocidad hechas con SYCLONE 2 se pueden cargar sin necesidad de cargar SYCLONE 2 en memoria. Mientras esté SYCLONE 2 en memoria, se puede cargar y listar cualquier programa protegido usando los comandos normales RUN, LOAD, CHAIN, CHAIN MERGE o MERGE. Los programas que incorporen su propio programa cargador de alta velocidad puede ocurrir que no sean reconocidos por SYCLONE 2 y algunos programas de longitud superior a 42719 bytes no podrán copiarse.

INSTRUCCIONES

Cuando introduzca los siguientes comandos la 'I' se obtiene pulsando SHIFT y @

ZIP WRITE

ZIP WRITE es parecido a SPEED WRITE pero ofrece 7 velocidades en vez de dos. Estos son:

- I ZIP,0 1.000 baudios
- I ZIP,1 1.500 baudios
- I ZIP,2 2.000 baudios
- I ZIP,3 2.500 baudios
- I ZIP,4 3.000 baudios
- I ZIP,5 3.500 baudios
- I ZIP,6 4.000 baudios

Estos comandos se usan de la misma manera que SPEED WRITE, es decir, antes de grabar un programa. Para ilustrar las velocidades, teclee el siguiente programa, inserte una cinta en blanco, pulse REC y PLAY y ejecute el programa con RUN. Cuando haya terminado use CAT para comprobar los bloques grabados. Si obtiene algún error de lectura ('read error'), probablemente se deba a la alimentación del cabezal de lectura del cassette, ya que éste es un fallo muy común. Utilice siempre cintas de buena calidad y mantenga los cabezales limpios.

```
10 FOR Z=0 TO 6:I ZIP,Z
20 SAVE "ZIP"+STR$(Z):NEXT
```

HACIENDO UNA COPIA

Antes de realizar cualquier operación de copiado recuerde poner la ve-

localidad de su copia con I ZIP. Hay tres opciones disponibles con el comando I COPY. Estas son:

I COPY,0 Transfiere la protección.

I COPY,1 Quita la protección.

I COPY,2 Le añade protección.

La protección a la que se hace referencia es la opción 'P' cuando se graba desde BASIC. Sin duda, use la opción '0', siempre podrá cargar y listar programas protegidos con SYCLONE 2 en memoria.

Cuando use I COPY, sencillamente siga las instrucciones; cuando diga 'Press PLAY then any key', introduzca la cinta fuente y cuando sea 'Press REC and PLAY then any key', inserte la cinta destino. Continúe haciendo esto hasta que todas las partes del programa hayan sido copiadas; entonces pulse ESC para volver a BASIC. Es una buena práctica hacer un CAT de la cinta antes de copiar para comprobar el número de programas. No se imprimen mensajes de cassette cuando se están copiando imágenes de pantalla, así que inserte la cinta destino y pulse REC y PLAY, después cualquier tecla, cuando se pare el cassette. Al usar I COPY hara NEW de cualquier programa en memoria.

LECTOR DE CABECERAS

SYCLONE 2 contiene un lector de cabeceras de cinta que será de utilidad para aquellos que deseen desensamblar programas en código máquina. Los comandos son:

I CAT,0 Imprime la información en la vdu.

I CAT,1 Imprime la información en la vdu y en impresora.

Sólo se leerá el primer bloque de cada programa y se imprimirá el tipo de fichero como hace un CAT normal, más la posición original, longitud lógica y dirección de ejecución, si hay. I CAT no comprueba los bloques por si hay errores de lectura ('read error'); por consiguiente, es una extensión del CAT normal y no lo reemplaza, sino lo complementa. Cualquier símbolo no estándar que aparezca para el tipo de fichero significa que el programa no fue grabado desde BASIC o que le ha añadido protección a un programa que no estaba en BASIC. No se imprimirá ninguna información para ficheros en ASCII, ya que es irrelevante. Pulse ESC para volver a BASIC.

UNIDADES DE DISCO

SYCLONE 2 es compatible con la unidad de disco AMSTRAD DDI-1; sin embargo, para poder utilizar el máximo espacio de memoria, una vez cargado SYCLONE 2 no podrá usar la unidad de disco. Al intentar hacerlo, el ordenador se quedará bloqueado.