



MANUAL
DO
USUÁRIO

MARMSX

Índice

1- Introdução	3
2- Licença	3
3- Versão 1.0	3
4- O Programa	4
4.1- Área do Alfabeto	4
4.2- Área de Edição	5
4.3- Importando Fontes do Windows	5
5- Créditos	7

Manual revisado em: maio de 2018.

1- Introdução

O Alfabeto Plus foi desenvolvido para carregar, editar e portar alfabetos do Windows para o MSX. Ele foi concebido para estender as capacidades do editor gráfico do Graphos III, visto que é capaz de converter alfabetos do Windows para MSX.

2- Licença

O Alfabeto Plus é freeware.

* O autor não se responsabiliza pelo uso da ferramenta. *

3- Versão 1.0

Esta ferramenta é capaz de:

- Abrir alfabetos do MSX no formato 8x8, inclusive fontes do Graphos III.
- Editar os 256 caracteres.
- Converter uma fonte do Windows para MSX.

Requisitos Mínimos:

- IBM PC 486
- 16 MB de RAM
- Windows 95

4- O Programa

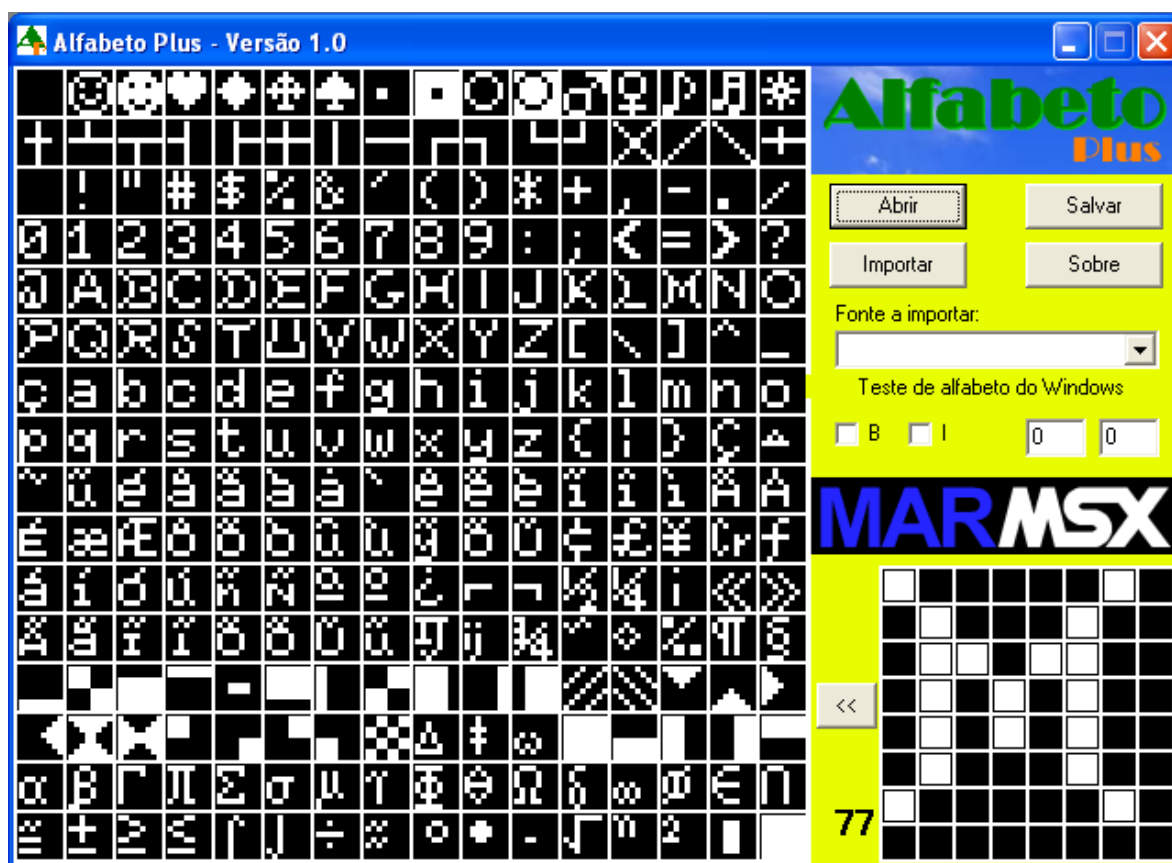


Figura 1. O programa.

O programa pode ser dividido em:

- Área do alfabeto
- Área de edição da letra
- Importação de fonte do Windows

4.1 - Área do alfabeto

A área do alfabeto é o local onde os desenhos dos caracteres de 0 a 255 são exibidos. O usuário poderá escolher um caractere para editar, clicando com o botão esquerdo do mouse sobre o mesmo. Na figura 1, a letra M (caractere código 77) foi escolhida para ser editada.

Para abrir um alfabeto no formato do MSX, clique no botão “Abrir” e escolha o alfabeto a ser editado.

4.2 – Área de Edição da Letra

A área de edição da letra tem por objetivo modificar o desenho de um caractere através da edição ponto a ponto desse caractere.

Ao clicar sobre um ponto desse caractere, sua cor é invertida. Assim, se um pixel estava aceso, passa a ficar apagado. Do mesmo modo, um pixel apagado passa a ficar aceso.

Os retângulos brancos indicam o pixel aceso, enquanto que os retângulos pretos indicam pixel apagado, conforme mostra a figura 2.

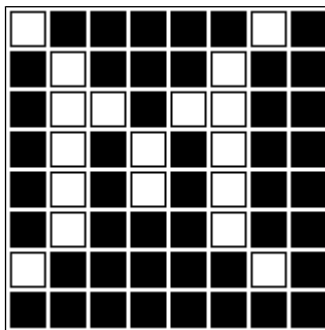


Figura 2. Edição da letra.

Enquanto estiver sendo editada, a letra não é modificada no alfabeto. Para validar as modificações na letra, clicar no botão “<<”, localizado entre a área de alfabeto e área de edição da letra.

É possível copiar letras. Para isso, selecione uma letra qualquer com o botão esquerdo do mouse na área do alfabeto, no qual será a letra destino. Suponhamos que seja a letra “M”, com código ASCII igual a 77. Em seguida, selecione outra letra com o botão direito do mouse, no qual será a letra fonte. Por exemplo, a letra “N”, com o código ASCII igual a 78. Observe que o desenho da letra “M” mudou para “N” na área de edição da letra, mas o código ASCII ativo continua o 77. Ao clicar sobre o botão “<<”, a letra “N” será copada para a antiga letra “M”.

4.3 – Importando Fontes do Windows

A figura 3 mostra todas as funções relativas ao controle de fontes do Windows.

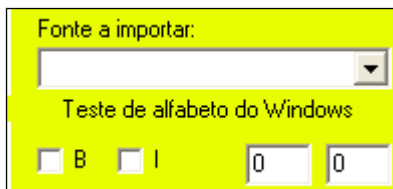


Figura 3. Importação de fontes do Windows.

O “Combo Box” com o título “Fonte a importar” lista todas fontes instaladas no Windows. Utilize esta opção para escolher uma fonte do Windows. A mensagem “Teste de alfabeto do Windows” abaixo do “Combo Box” escreve essa mensagem utilizando o alfabeto selecionado.

As opções B e I indicam que o alfabeto importado receberá o Bold (negrito) e/ou o Italic (itálico). Para validar, clicar em “Importar”.

As caixas de texto são um ajuste em pixels para esquerda e para cima na área do alfabeto para a fonte importada. Esta opção deve ser utilizada quando a fonte importada não encaixar corretamente na área do alfabeto.

O alfabeto é importado com tamanho igual a 8 devido ao fato das fontes do MSX terem o tamanho de 8 x 8.

Depois de tudo pronto, clique no botão “Importar” para renderizar a fonte do Windows na área de alfabeto. Você poderá salvar a fonte renderizada no formato do MSX, clicando em “Salvar”.

5- Créditos

O programa foi desenvolvido por Marcelo Silveira, Engenheiro de Computação formado pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

Homepage: <http://marmsx.msxall.com>

E-mail: flamar98@hotmail.com