

Opstart af Monster-programmet

Efter start af Pascal-systemet kan Monster startes på følgende måde:

1. Tryk på tasten 'F' (Fileren aktiviseres).
2. Tryk på tasten 'P' (Præfiks skal sættes).
3. MONVOL: (Præfiks angives).
4. Tryk på tasten 'Q' (Fileren forlades).
5. Tryk på tasten 'X' (Systemet svarer: 'Execute what file ..').
6. MONSTER (Monster-programmet startes).

Monster-programmet starter op, og når dette er sket udskrives model-betegnelse, ejeridentifikation m.m. på skærmen og Monster er klar til at modtage kommandoer.

Demonstration af prædefinerede eksempler

Til brug for demonstrationer er der fremstillet en række eksempler. Disse eksempler startes i Monster ved at skrive:

ID:='navn';

hvor navn kan være een af følgende muligheder:

D.HOTEL

D.TRAPPE

D.FARØ

~~D.SINUS~~

D.GLOBUS

D.TØNDER

D.VINDUE

~~D.GED~~

D.BIPLAN

D.RIDEHUS

D.TAARN

DP.MONLOGO & DT.MONLOGO

```

<----->
<               >
<  Monster på Apple II og IIe  >
<               >
<----->

```

1. Filnavne.

Monster filnavne skal selvfølgelig overholde de regler for filnavne, som gælder i Apple Pascalsystemet. Herudover gælder følgende:

Tekstfiler.

Navne på tekstfiler skal have endelsen ".TEXT". Denne endelse sættes automatisk på af Monster således, at sætningen "INDDATA:='APPLE2:MINFIL';" refererer til filen "MINFIL.TEXT" på APPLE2. Monsters standardtekstfil har altid navnet "APPLE1:SYSTEM.WRK.TEXT" svarende til Pascalsystemets normale arbejdsfil. Sætningerne "INDDATA;" og "INDDATA:='APPLE1:SYSTEM.WRK';" refererer altså begge til samme fil. Når man bruger "GEM:=JA;" gemmes al tekst i Monsters standardtekstfil. Man skal her være opmærksom på, at Pascalsystemets editor ikke altid 'ved' at Monster har dannet en arbejdsfil. Derfor kan man, hvis man efter brug af Monster skal editere sin standardtekst, komme ud for, at editoren giver meddelelsen "NO WORKFILE IS PRESENT. FILE?" selvom filen "SYSTEM.WRK.TEXT" rent faktisk eksisterer. Man skal så blot skrive "APPLE1:SYSTEM.WRK" og RETURN.

Biblioteker.

Navne på biblioteker skal have endelsen ".BIB". Denne endelse sættes automatisk på af Monster således, at sætningen "INDBIB:='ALFA';" refererer til filen "ALFA.BIB" på Pascalsystemets 'præfixvolume'. Monsters standardbibliotek har navnet "MONSTER.BIB".

2. Brug af Æ, Ø og Å.

Da en del Apple II maskiner ikke har Æ, Ø og Å på tastaturet, anvender Monster tegnene #, @ og \$ som erstatning. Dog kan man, hvis Æ, Ø og Å findes på ens egen maskine bruge disse ved indtastning. "MÅL:=1,2;" og "M\$SL:=1,2;" accepteres således begge af Monster. Vær opmærksom på, at Monster rent faktisk oversætter Æ, Ø og Å til #, @ og \$. Navnene "ÆRØÅ" (en berømt å på Ærø) og "#R@ \$" betragtes således som ens af Monster, hvad man også kan overbevise sig selv om ved at bruge LIST i figurdefinitionen.

3. Farvekoder.

Hvis man har en semiprofessionel udgave af Monster (Monster model SP1 på Apple II) kan man med FARV variere den streg, man tegner med som følger:

På terminal.

Farvekoden oversættes her til en PENCOLOR som beskrevet i Pascalmanualen. Oversættelsen sker efter følgende tabel:

Farvekode	Pencolor
1	WHITE
2	WHITE1
3	WHITE2
4	BLACK
5	BLACK1
6	BLACK2
7	GREEN
8	VIOLET
9	ORANGE
10	BLUE

På plotter.

Her kan farvekoden antage værdier fra 1 til 59 (egentlig 01 til 59) hvor første og andet ciffer har forskellig betydning.

Det første ciffer (0 til 5) angiver hvilken pen, der anvendes. Det forudsætter naturligvis, at man anvender en plotter med flere penne. I øjeblikket understøttes kun een flerpensplotter, nemlig MP1000 fra Watanabe. Her er pen 0 den pen, som sidder nærmest kontrolknapperne mens pen 5 er den fjerneste (pen 1 til 6 i plottermanualen).

Det andet ciffer angiver, om man arbejder med fuldt optrukne eller stiplede linier. 1 betyder fuldt optrukken linie mens 2 til 9 angiver forskellige grader af stipling (længden af hver "stippel" og mellemrum i mm.). Farvekode 24 vil derfor give linien:

 --> 8mm <--

tegnet med pen 2.

Farvekoderne 10, 20, ... ,50 har i øvrigt samme betydning som 11, 21, ... ,51. For enpensplotters ignoreres første ciffer, og farvekode 3, 13, ... ,53 giver således alle samme linie.

4. Tilslutning af plotter.

Følgende plotters understøttes i øjeblikket:

Watanabe DIGI-PLOT Model WX4671

Watanabe X-Y Plotter model MP1000-21

Roland X-Y Plotter model DXY-100R

Disse plotters tilsluttes via et Apple II Parallel Printer Interface eller Apple II Parallel Interface Card som anbringes i slot 2, 3, 4, 5 eller 7.

Bemærk, at der i installationsvejledningen for interfacekortet står, at man skal bruge slot 1. Dette er korrekt, hvis man skal bruge kortet til f. eks. en printer (eller en plotter som ikke skal bruges af Monster). Apple II

Pascalsystemet understøtter kun eet parallelt interface, og dette skal sidde i slot 1. Da man ved brug af Monster formodentlig ikke er interesseret i at skulle koble sin printer fra hvergang plotteren skal bruges, indeholder Monster en speciel plotterdriver. Denne driver anvender det første parallelle interface som findes i slot 2, 3, 4, 5 eller 7. Hvis man derfor af en eller anden grund har tre parallelle interfacekort (f. eks. i slot 1 (printer), slot 3 (plotter), og slot 5 (guderne må vide hvad)), anvender Monster kortet i slot 3.

Dette betyder dels, at man kan have både en printer og en plotter tilsluttet samtidig, dels, at man ikke kan bruge plotteren til andet end Monster. Hvis man har planer om dette, kan Monsters plotterdriver købes separat fra Monster I/S.