

PLOTBOOT.DOK

PLOTBOOT.BAS

Anschluß eines Plotters mit V.24 - Schnittstelle

Mit dem Kommando LOAD "PLOTBOOT.BAS" werden die einzelnen Teile des Plottertreibers

PLOTV24.RMC (grafische Anweisungen und Funktionen) und
PRIPLO.RMC (Textausgabe im Plottermodus)

nachgeladen.

Mit RUN wird dieses Programm gestartet und bei ordnungsgemäßem Durchlauf der Plottertreiber aktiviert. Danach können Sie sich Ihr BASIC-Plotter-Programm nachladen oder eingeben und sich plotten lassen.

Grundbegriffe und Darstellungsmöglichkeiten für grafische Ausgaben von Informationen sind im Programmierhandbuch für den A5105 im Abschnitt 4 nachzulesen.

Wird ein Grafikprogramm für den Plotter geschrieben, so sollte man folgende Dinge beachten:

- Ansprechen des Plotters mit SCREEN 6.
- Nach SCREEN 6 sollte immer ein WINDOW-Befehl stehen, da sonst die Standardwerte vom WINDOW auf die Plotterkoordinaten übertragen werden, ohne daß eine Skalierung auf das Plotterformat stattfindet. Der Befehl WINDOWS stellt dabei das Plotterformat auf das entsprechende Bildschirmformat ein.
- Beim Befehl DRAW ist zubeachten, daß sich alle Koordinaten- und Abstandsangaben grundsätzlich auf das durch SCREEN festgelegte Gerätekoordinatensystem (hier PLOTTER) beziehen. Durch Änderung der Koordinaten- und Abstandsangaben und/oder Änderung von sfaktor kann auf das entsprechende Format umgestellt werden.
- POINT bewirkt keine Reaktion am Plotter.
- Durch den PAINT-Befehl wird nur der LP (Last Point) verändert.
- Der COLOR-Befehl wirkt wie im Grafikmodus. Nur bei der Farbe 0 wird der Plotter dazu veranlaßt, den Zeichenstift wegzulegen. Dies sollte deshalb vermieden werden.
- Für die Textausgabe im Plottermodus wird zum Eröffnen einer Textdatei der Gerätenamen PLO:ã benutzt.

Hinweis: Um den Zeichenstift des Plotters an eine bestimmte Stelle auf der Zeichenfläche zu positionieren, ist es sinnvoller, den Befehl PRESET statt PSET zu benutzen.