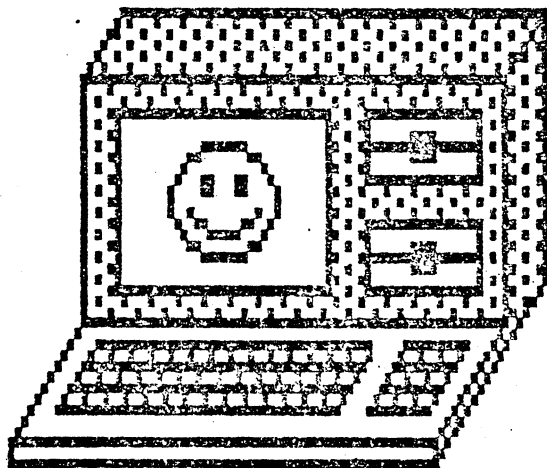


J

TRIPLE DUMP



TRIPLE DUMP

TRIPLE DUMP

INTRODUCTION

Copyright 1984, Mark Simonsen & Rob Renstrom

Publié par BEAGLE BROS Micro Software, Inc.
3990 Old Town Avenue, SAN DIEGO, CALIFORNIA 92110
Tel 619-296-6400

DEUX METHODES D'IMPRESSION

Le rôle de TRIPLE-DUMP est d'imprimer sur papier ou de manipuler les dessins et les mots que vous voyez sur l'écran de l'Apple, utilisant votre imprimante à aiguilles. Faites RUN PRINTERS (page 11) pour savoir quelles imprimantes Triple-Dump acceptent habituellement. Vous pouvez imprimer les images en utilisant notre programme TRIPLE.DUMP (1), ou bien vous pouvez ajouter nos routines à vos programmes Applesoft (2).

DEUX VERSIONS: ProDOS et DOS 3.3

Il existe deux versions des programmes TRIPLE-DUMP et des fichiers dans votre emballage, soit deux disquettes, ou les deux faces d'une même disquette (les disquettes double face possèdent deux encoches de protection contre l'écriture). La version que vous utiliserez dépendra du DOS qui avait été utilisé au moment où vous aviez enregistré vos fichiers de dessin.

COPIE DE SECURITE

Faites une copie de sécurité de votre disquette et conservez soigneusement dans un lieu sûr, loin de toute source magnétique. TRIPLE-DUMP, comme tout logiciel BEAGLE BROS, n'est pas protégé, qui est appréciable pour l'acheteur, vous-même.

Veuillez ne pas communiquer de copie à votre entourage, ou ne l'accepter de vos amis. Toute copie illégale est un vote POUR les logiciels protégés contre la copie. Pensez à cela la prochaine fois que vous vous servirez d'une disquette protégée contre la copie. Elle ne peut être modifiée, examinée ou dupliquée. Vous nous aiderez et nous vous aiderons.

TABLE DES MATIERES

TRIPLE.DUMP: Impression d'images avec notre programme	1
BIGBANNER: Programme d'impression de panneaux	6
Impression d'images avec vos programmes	7
Utilitaires	9
Compatibilité d'imprimante et d'interface	11

Faites RUN NOTES pour voir toutes les modifications qui auront été faites depuis la parution de cette notice.

TRIPLE-DUMP est compatible avec les interfaces et imprimantes suivantes, et tout Apple II, II+, IIe, ou IIc. Pour un éventuel ensemble d'impression plus récent, lancez le programme PRINTERS de la disquette TRIPLE-DUMP. Si votre imprimante graphique ou votre interface n'est pas listée ci-dessous, TRIPLE-DUMPS pourra peut-être fonctionner avec le fichier d'impression P.EPSON.MX80 et/ou le fichier I.APPLE.PARA. Veuillez contacter Beagle Bros si vous avez un problème, ou si vous découvrez quelque chose que nous ignorons. Vous serez le bienvenu.

BEAGLE BROS, INC 3990 OLD TOWN AVENUE SAN DIEGO, CALIFORNIA 92110
Tel 619 296 6400

IMPRIMANTE	NOM FICHIER	INTERFACE	NOM FICHIER
ANADDEX DP-9500	P.ANADDEX	APPLE III RS232 PORT	I.APPLE.3.RS232
ANADDEX DP-9501	P.ANADDEX	APPLE IIc	I.SUPER.SERIAL
APPLE DOT MATRIX PRINTER	P.APPLE.DMP	APPLE CENTRONICS PARALLEL	I.APPLE.PARA
APPLE IMAGEWRITER	P.IMAGEWRITER	APPLE COMMUNICATIONS	I.APPLE.COMM
APPLE SCRIBE	P.APPLE.SCRIBE	APPLE PARALLEL	I.APPLE.PARA
APPLE SILENTYPE	P.SILENTYPE	APPLE SERIAL	I.APPLE.SERIAL
C.ITCH PROWRITER	P.PROWRITER	APPLE SILENTYPE	I.APPLE.SERIAL
C.ITCH.PROWRITER II	P.PROWRITER	APPLE SUPER SERIAL	I.SUPER.SERIAL
CENTRONICS 739	P.CENTRONICS	CCS 7710A SERIAL	I.APPLE.COMM
EPSON FX-80	P.EPSON.FX80	CCS 7720 PARALLEL	I.CCS.7720
EPSON MX-100	P.EPSON.MX80	CCS 7728 PARALLEL	I.CCS.7728
EPSON MX-70	P.EPSON.MX70	DISPATCHER	I.DISPATCHER
EPSON MX-80 with Graftrax	P.EPSON.MX80	DUAL-COMM PLUS	I.DISPATCHER
EPSON RX-80	P.EPSON.FX80	DUMPLING 64	I.DUMPLING.64
IDS MICROPRISM ‡	P.TIGER.460	DUMPLING 6X	I.DUMPLING.6X
IDS PAPER TIGER 440	P.TIGER.440	EPSON APL	I.APPLE.PARA
IDS PAPER TIGER 445	P.TIGER.440	GRAPHICARD	I.APPLE.PARA
IDS PAPER TIGER 460	P.TIGER.460	GRAPPLER	I.GRAPPLER
IDS PAPER TIGER 560	P.TIGER.460	GRAPLER+	I.GRAPPLER
IDS PRISM 132 ‡	P.PRISM	K-T PARALLEL	I.SSM.AIO.PARA
IDS PRISMS ‡	P.PRISM	MICROBUFFER II	I.MICROBUFFER
MALIBU 200	P.MALIBU	MICROTECK RV-611C	I.APPLE.PARA
MANHESMANN TALLY 160	P.MT160	MICROTECK SV-622C	I.SUPER.SERIAL
MANHESMANN TALLY 180	P.MT160	MOUNTAIN COMPUTER PARALLEL	I.MC.CPS.PARA
MANHESMANN TALLY SPIRIT-80	P.SPIRIT.80	MOUNTAIN COMPUTER SERIAL	I.MC.CPS.SERIAL
MPI 888	P.MTI.888	MPI AUTO PLOT	I.CCS.7728
NEC PC-8023	P.PROWRITER	PKASO	I.PKASO
NEC PC-8025	P.PROWRITER	PRINTERFACE	I.APPLE.PARA
OKIDATA MICROLINE 82A	P.OKIDATA.82	PRINTERMATE	I.DISPATCHER
OKIDATA MICROLINE 83A	P.OKIDATA.82	PRINTMAX	I.APPLE.PARA
OKIDATA MICROLINE 84	P.OKIDATA.84	SSM-AIO PARALLEL	I.SSM.AIO.PARA
OKIDATA MICROLINE 92	P.OKIDATA.92	SSM-AIO SERIAL	I.APPLE.COMM
OKIDATA MICROLINE 93	P.OKIDATA.92	SSM-APIO	I.SSM.AIO.PARA
PANASONIC	P.STAR.GEMINI	SSM-APPIC	I.APPLE.PARA
STAR GEMINI 10	P.STAR.GEMINI	SSM-ASIO	I.APPLE.COMM
STAR GEMINI 15	P.STAR.GEMINI	TYNAC	I.APPLE.PARA
		VERSACARD PARALLEL	I.APPLE.PARA
		VERSACARD SERIAL	I.APPLE.COMM
		WIZARD BPO	I.WIZARD.BPO
		WIZARD IPI	I.APPLE.PARA

‡ Monochrome dump uniquement

IMPRESSION D'IMAGES A PARTIR DE NOTRE PROGRAMME

(Ces instructions correspondent au programme TRIPLE.DUMP lui-meme. Si vous désitez obtenir les images de vos programmes APPLESOFT, voir page 7)

D'abord, chargez la disquette TRIPLE-DUMP. Vous déciderez si vous voulez utiliser le dos 3.3 ou le ProDOS (voir la page de garde), ensuite vous chargerez la disquette appropriée TRIPLE-DUMP (insérez-la dans votre lecteur et mettez l'Apple sous tension). Choisissez l'option "RUN TRIPLE.DUMP", et vous verrez apparaitre le menu d'options. Le curseur du menu est une barre inverse qui peut être déplacée sur l'écran en appuyant sur les flèches gauche et droite du clavier. D'autres touches agissent également sur le menu:

FLECHES GAUCHE & DROITE: placent le curseur (représenté par une ligne de caractères inverses) sur l'option choisie.

RETURN: selectionne l'option indiquée par le curseur, ou saute d'une valeur à une autre.

BARRE D'ESPACEMENT: vous permet de voir l'image en mémoire, suivant le TYPE d'image qui a été sélectionnée

TOUCHE L: envoie une instruction de saut de ligne à l'imprimante.

TOUCHE F: envoie une instruction de forme de page à l'imprimante.

TOUCHE ESC: abandon du programme. Appuyer sur la touche ESC à partir d'autres parties du programme fait généralement revenir au menu OPTIONS.

LES OPTIONS DU MENU OPTIONS

La première fois que vous lancerez TRIPPLE.DUMP, vous aurez probablement besoin de changer un certain nombre d'options d'impression dans la colonne de gauche du menu. Après avoir effectué ces changements, vous pourrez utiliser l'option SAVE PRINTER INFO pour les enregistrer sur la disquette TRIPLE-DUMP. Ensuite, la prochaine fois que vous chargerez la disquette, vos options seront automatiquement validées.

Souvenez-vous que vous déplacez le curseur avec les flèches gauche et droite, et que vous validez le choix de l'option et sautez d'une valeur à une autre au sein de cette option avec la touche RETURN.

CHANGE PRINTER (Utilisez l'option SAVE PRINTER INFO pour sauvegarder sur la disquette)

L'imprimante qui est considérée est montrée en haut du menu principal. Si ce n'est pas la votre, placez le curseur sur CHANGE PRINTER et appuyez sur RETURN. Vous verrez aussitôt apparaître une liste d'imprimantes que vous pourrez faire défiler sur l'écran. Utilisez les flèches pour vous déplacer à travers cette liste et choisir le nom de votre imprimante. Appuyez sur RETURN et le fichier approprié de l'imprimante sera chargé en mémoire. Voir "MATERIELS NON REFERENCES" si vous avez des problèmes.

CHANGE INTERFACE (Utilisez SAVE PRINTER INFO pour sauvegarder)

Cette option vous permet de changer l'interface référencée en haut de l'écran du menu OPTIONS. Elle travaille exactement comme l'option CHANGE PRINTER ci-dessus. Voir "MATERIELS NON REFERENCES" en cas de problème.

PRINTER SLOT (Utilisez SAVE PRINTER INFO pour enregistrer sur disquette)

Appuyez sur la touche RETURN pour aller de 1 à 7. Généralement, les imprimantes sont toujours connectées dans le slot 1. Dans l'Apple IIc, l'imprimante est obligatoirement connectée dans le slot 1.

PAPER WIDTH (Utilisez SAVE PRINTER INFO pour sauvegarder)

Pour changer la largeur de papier, déplacez le curseur sur "PAPER WIDTH" et appuyez sur RETURN plusieurs fois, jusqu'à ce que vous voyez apparaître la largeur (en pouces) que vous souhaitez. Vous seriez désolé d'avoir une largeur de papier plus grande que celle de votre imprimante.

DELAY (Utilisez SAVE PRINTER INFO pour l'enregistrer)

Vous n'aurez probablement jamais besoin de cette option. Elle vous permet de fixer le temps d'attente de votre imprimante chaque fois qu'elle termine l'impression d'une section horizontale d'un dessin. Théoriquement, DELAY permet à la tête de votre imprimante de refroidir (consultez le manuel de votre imprimante); une demie seconde est généralement un délai de sécurité. Si votre imprimante produit des images avec des défauts d'alignement vertical, essayez d'augmenter le délai.

LINEFEED (utilisez SAVE PRINTER INFO pour sauvegarder)

Certaines imprimantes possèdent un saut de ligne automatique quand la tête atteint la fin d'une ligne. Si votre ensemble d'impression ne fournit pas ce saut de ligne automatique, choisissez YES. Si votre dessin "double space" sort avec des rangées blanches après chaque ligne, choisissez NO. (Utilisez SAVE PRINTER INFO si vous désirez que cette option soit correcte la prochaine fois que vous lancerez TRIPLE-DUMP).

SAVE PRINTER INFO

Pour sauvegarder toutes les valeurs de la colonne de droite du menu OPTIONS, placez le curseur sur SAVE PRINTER INFO et appuyez sur RETURN. La prochaine fois que vous lancerez TRIPLE.DUMP, ces informations seront effectives.

TYPE

Appuyer sur RETURN commutera sur l'un des 6 types possibles d'image pouvant être chargées, imprimées, copiées, produites ou affichées avec la barre d'espacement. Si votre Apple n'est pas équipé pour l'un de ces types, le menu ne pourra pas le montrer.

- | | |
|---------------------------|-----------------------------------|
| 1-Images haute resolution | 2-Images doubles haute resolution |
| 3-Images basse resolution | 4-Images doubles basse resolution |
| 5-Texte 40 colonnes | 6-Texte 80 colonnes |

(2 et 4 exigent un Apple IIc ou un Apple IIe 128K avec un logiciel spécial tel que BEAGLE GRAPHICS. 5 exige un Apple IIc ou IIe avec carte 80 colonnes).

LOAD PICTURE

Appuyer sur RETURN donnera le catalogue de la disquette du lecteur indiqué par l'option DRIVE. Utilisez les flèches pour placer le curseur sur l'image que vous voulez charger, et appuyez sur RETURN. L'image ne sera pas chargée si le type de fichier est erroné (B pour DOS 3.3 ou BIN pour ProDOS) ou si le nombre de secteurs est faux. Désolés, mais les images "compressées" pour économiser la place sur disquette ne sont pas permises. Ne les compressez donc pas si vous voulez les utiliser ici.

TRIPLE.DUMP suppose que vous ayez sauvegardé vos images doubles haute résolution en format standard à deux fichiers (Beagle Graphics): un fichier mémoire principal et un fichier auxiliaire avec un suffixe "AUX" (par exemple, DOG et DOG.AUX). Si vous avez une image double haute résolution non standard à imprimer, vous pouvez la pré-charger avant de lancer TRIPLE.DUMP, ou vous pouvez utiliser le programme SAVE.DBLHIRES (page 10) pour convertir vos fichiers.

Les écrans-texte 40 et 80 colonnes et les images normales et doubles basse résolution peuvent avoir été sauvegardées avec les utilitaires SAVE de TRIPLE.DUMP (page 10). Les écrans sauvés avec un simple BSAVE n'auront pas besoin d'être convertis.

CROP PICTURE

Appuyer sur RETURN exposera l'image en mémoire suivant le TYPE en cours. Vous pouvez alors produire l'image en indiquant quelle est la portion de l'écran que vous voulez imprimer sur papier. Vous verrez un rectangle clignotant superposé à l'image à imprimer. (L'image sera constituée par la zone qui se trouve à l'intérieur de ce rectangle). Les touches suivantes régleront la taille:

INDENT

Pour modifier le cadrage de l'image sur le papier (marge gauche), appuyez sur RETURN et tapez un nombre de 0 à 9999. Le nombre désignera la quantité de pixels (points) si le TYPE est en HGR, ou de blocs (basse résolution), ou de caractères si vous êtes en mode Texte. Le nombre de pixels par pouce variera avec la densité sélectionnée et avec les différentes imprimantes: faites des essais pour en savoir plus.

Quelques imprimantes ont un réglage propre de la marge gauche. Cela affectera, bien sur, l'option INDENT. La marge gauche n'est pas modifiée par les options MAGNIFY X et Y.

ROTATE (ne s'applique qu'aux graphiques, non aux textes)

Pour les graphiques seulement, appuyer sur RETURN fera passer de 0 à 90, 180 et 270 degrés l'angle de rotation. L'image apparaissant sur l'écran sera normale pour les angles de 0 et de 90 degrés, et sens dessus-dessous pour les angles de 180 et 270 degrés.

NEGATIVE (graphiques uniquement)

Appuyer sur return passera de YES à NO. NO signifie que les zones blanches de l'écran apparaîtront blanches sur l'image imprimée. YES signifie que les zones blanches seront imprimées en noir et réciproquement.

Vous utiliserez habituellement YES pour les dessins linéaires et les graphes, et NO pour les autres images.

MAGNIFY X (graphiques uniquement)

Appuyer sur RETURN vous permettra de sélectionner un agrandissement horizontal des images haute et basse résolution (pas le texte), de 1 à 255. Un agrandissement supérieur à 1 répétera simplement chaque point horizontal le nombre de fois spécifié, étirant ainsi l'image. Si vous avez fait tourner l'image de 90 ou 270 degrés, X sera alors vertical sur le papier, bien qu'étant encore horizontal sur l'écran.

MAGNIFY Y (graphiques uniquement)

Similaire à MAGNIFY X ci-dessus. S'applique à l'agrandissement vertical, de 1 à 255.

Note pour la double résolution: pour une apparence plus normale quand vous travaillez sur des images en double résolution, utilisez l'agrandissement Y à une valeur double de l'agrandissement X. Ou bien, réglez la densité.

DENSITY (graphiques uniquement)

Appuyer sur RETURN fera sauter d'une valeur à la suivante. l'option de densité que l'imprimante sélectionnée autorise. Les nombres précédant les H et V sont les densités horizontale et verticale en points par pouce. Une plus grande valeur vous donnera une image plus petite et plus dense. Une moins grande valeur signifie une image plus grande et moins dense.

Note pour la double résolution: pour une apparence plus normale en utilisation double résolution, essayez avec une densité X approximativement double de la densité Y. Ou bien ajustez l'agrandissement (ci-dessus).

DISK DRIVE

C'est le numéro du drive qui sera utilisé pour charger les dessins avec l'option LOAD PICTURE. Sous DOS3.3, appuyer sur RETURN fera passer de 1 à 2. Sous ProDOS, cela vous permettra d'entrer le numéro.

BIGBANNER

BIGBANNER est un programme qui vous permet de faire de grands caractères (20 cm de haut) sur n'importe quelle imprimante. Pour l'utiliser, chargez votre imprimante avec un stock de papier en continu, bootez une disquette initialisée en DOS normal (ProDOS ou DOS 3.3), et insérez ensuite la disquette appropriée Triple-Dump puis tapez: RUN BIGBANNER.

Après un bref laps de temps, vous verrez s'inscrire un titre sur l'écran avec un curseur clignotant là où vous aurez à taper les mots destinés à l'impression. Le programme autorise jusqu'à 200 caractères parmi ceux montrés sur l'écran (désolés, pas de minuscules). Quand vous aurez tapé le dernier caractère de votre panneau, appuyez sur RETURN. Si vous voulez abandonner à ce moment-là, répondez N à la question COPY OK?.

Si vous répondez Y, vous serez questionné sur quelque chose appelé FORMAT CODE (vous pourrez sauter cette option en appuyant simplement sur RETURN). FORMAT CODE est le caractère qui sera envoyé à l'imprimante avant qu'un panneau soit imprimé. Par exemple, sur certaines imprimantes, un CTRL-E (indiqué sur l'écran par un E inverse) transformera l'impression qui suit en caractères gras. Sur quelques imprimantes, CTRL-O provoquera un impression en caractères condensés (et un panneau plus petit). Voyez le manuel de votre imprimante pour ces codes d'impression.

Les caractères des panneaux sont normalement constitués par un signe préalablement défini. Si vous désirez que chaque caractère géant soit composé par des caractères à son image (par exemple, un A géant par des A, chaque 2 par des 2, etc...), entrez "=" comme premier caractère du code Format.

Une pointe de couleur: pour "jeter plus de jus", vous pouvez colorer ensuite vos panneaux avec des feutres larges.

POUR LES PROGRAMMEURS AVENTUREUX (OU INCONSCIENTS) UNIQUEMENT:

Chaque caractère du panneau est emmagasiné comme une ou plusieurs données d'instructions démarrant à la ligne 3300. Chaque donnée de caractère doit démarrer au numéro de ligne correspondant à son code ASCII multiplié par 100. Par exemple, les données du caractère 3 (ASCII 51) démarrent à la ligne 5100. Listez la ligne 5100: le caractère qui suit l'astérisque, "3" dans ce cas, est simplement là pour vous rappeler de quoi sera composé le caractère géant. Les données qui suivent seront par exemple 20, 30, 16, 30, 13, 30, 56, 66, 11, 30, etc.. Cela signifie qu'il sera imprimé des espaces jusqu'à la colonne 20, ensuite des 3 jusqu'à la colonne 30. Le nombre suivant, 16, est plus petit, donc redémarrage. Impression d'espaces sur 16 colonnes, puis des 3 jusqu'à la colonne 30. Redémarrage. Espaces sur 13 colonnes, des 3 jusqu'à la colonne 30, espaces jusqu'à la colonne 56, des 3 jusqu'à la colonne 66, et ainsi de suite.

Pour économiser la mémoire, les suites répétées sont précédées d'un X et un nombre à deux chiffres (exemple: "X09" devant un 5 et un 79 voudra dire qu'il y aura 5 espaces et 79 caractères répétés 9 fois).

Voulez-vous dessiner vos propres caractères? Bonnechance! A propos, le caractère par défaut est en ligne 1010. Vous pouvez le changer.

IMPRESSION D'IMAGES PROVENANT DE VOS PROGRAMMES

PROGRAMMES SIMPLES

Un programme simple contient une centaine de mots. Il y a six programmes de démonstration sur la disquette Triple-Dump qui chargent chacune des différentes sortes d'images Apple et qui les envoient à votre imprimante:

PRINT.HIRES imprime une image normale haute résolution.

PRINT.DBLHIRES imprime une image double H.R.*

PRINT.LORES imprime une image normale basse résolution.

PRINT.DBLLORES imprime une image double basse res.*

PRINT.40COLUMNS imprime un écran texte 40 colonnes.

PRINT.80COLUMNS imprime un écran texte 80 colonnes.**

* Nécessite un Apple IIc ou IIe 128K

** Nécessite un Apple IIc ou un IIe avec carte 80 colonnes.

Ce sont tous des programmes Applesoft qui peuvent être tapés à l'intérieur ou à la fin de vos propres programmes (l'utilitaire APPEND en DOS 3.3 est sur les disquettes UTILITY CITY et DOUBLE-TAKE, ainsi que sur le DOS 3.3 SYSTEM MASTER. DOUBLE-TAKE peut également fonctionner sous ProDOS).

Avant de le lancer, chaque programme simple devra être adapté à votre imprimante et à votre interface. Suivez la procédure ci-dessous pour adapter le programme PRINT.HIRES; les autres programmes seront adaptés de la même manière:

1. Tapez LOAD PRINT.HIRES (ou le nom de l'un des autres programmes)

2. Tapez LIST 10,20. Si les chaînes P\$ (imprimante) et I\$ (interface) correspondent à votre équipement, sautez au point 4.

3. Retapez les lignes 10 et 20 avec les chaînes P\$ et I\$ établies suivant les noms de fichier de votre imprimante et de votre interface. Ces noms de fichier doivent évidemment correspondre aux noms existant sur la disquette Triple-Dump. Tapez RUN PRINTERS pour en avoir la liste.

4. Supprimez la ligne 0 pour annuler le message STOP.

5. Tapez SAVE PRINT.HIRES pour sauvegarder vos modifications.

Maintenant vous pouvez lancer le programme et observer ce qu'il va faire. Si votre figure ressemble à l'un des exemples cités en page 2, modifiez la variable LF (page suivante).

COMMENT LE PROGRAMME FONCTIONNE:

Après le démarrage des fichiers de vos imprimante et interface, chacun des quatre programmes simples charge l'un de ces 4 fichiers en langage machine "DUMP":

DUMP.HIRES est pour l'exécution des images Haute Résolution normales et doubles.

DUMP.LORES réalisera les images Basse Résolution simples et doubles.

DUMP.TEXT est destiné aux images Texte en 40 ou 80 colonnes.

DUMP fonctionnera dans tous les cas ci-dessus. Vous pouvez employer cette version si vous avez beaucoup de mémoire disponible.

Chacune des variables d'effets spéciaux (page suivante) est alors POKEe à l'intérieur du fichier DUMP, qui sera ensuite exécuté par un CALL.

VARIABLES D'EFFETS SPECIAUX:

Chacun des programmes simples (PRINT.HIRES, etc.) utilise une série de chaînes et de variables qui contrôlent la méthode d'impression d'une image:

P# et I\$: Les noms de fichier imprimante et interface. Ces fichiers doivent être sur la disquette pour utiliser le programme.

N\$: Nom de l'image que vous désirez charger.

S: Slot de l'imprimante (1 à 7).

P: Page à imprimer (1 ou 2 si Haute Résolution, Basse Résolution, ou texte 40 colonnes). P doit être égal à 1 si 80 colonnes ou double Haute Résolution.

T: Ligne du haut à produire (0 à 191 pour Haute Résolution et double H.R., 0 à 47 pour Basse Résolution, 0 à 24 pour le texte).

B: Dernière ligne +1 à produire (1 à 192 pour H.R. et double H.R., 1 à 48 pour Basse Résolution, 1 à 24 pour le texte).

L: Marge gauche (0 à 279 pour H.R., 0 à 560 pour double H.R., 0 à 39 pour Basse Résolution et texte 40 colonnes, 0 à 79 pour double Basse Résolution et texte 80 colonnes).

W: Largeur à produire (1 à 290 pour H.R., 1 à 560 pour double H.R., 1 à 40 pour Basse Résolution et texte 40 colonnes, 1 à 80 pour texte 80 colonnes).

I: Densité (0 à ?, cela dépend de l'imprimante). Voir page 5 pour en savoir plus à ce propos.

SC: Résolution de l'écran (0 si H.R, Basse Résolution ou texte 40 colonnes). SC doit être égal à 1 si double H.R. ou texte 80 colonnes.

LF: Saut de ligne (0 si non nécessaire, 1 si nécessaire). Voir page 3.

TY: Type (0 si H.R. ou double H.R., 1 si B.R. ou double B.R., 2 si texte). Nécessaire uniquement si vous utilisez le fichier passe-partout DUMP.

VARIABLES DE TRANSFORMATION GRAPHIQUE (Pas valables pour le texte):

R: Rotation (0 ou 1). 0 signifie pas de rotation. 1 provoque une rotation de 90°. Utilisez un des utilitaires de FLIP si vous voulez obtenir une rotation de 180° ou 279°.

N: Négatif (0 ou 1). 0 signifie non, 1 = oui. Voir page 5

D: Densité (0 à ?). Pour trouver les différentes densités de votre imprimante, lancez le programme TRIPLE.DUMP et essayez l'option DENSITY.

MX: Agrandissement des X (1 à 255). Voir page 5.

MY: Agrandissement des Y (1 à 255). Voir page 5.

NE: Délai (0 à 255 en dixièmes de seconde). Voir page 7.

UTILITAIRES TRIPLE-DUMP

BASCULEMENT D'IMAGES (pour graphiques uniquement, pas les textes).

Ces quatre programmes retournent tête en bas les images graphiques (pas les textes) (rotation 180°):

FLIP.HIRES bascule les images H.R.

FLIP.DBLHIRES bascule les images doubles H.R.

FLIP.LORES bascule les images Basse Résolution.

FLIP.DBLLORES bascule les images doubles B.R.

Une image doit être préparée à l'aide de l'un de ces utilitaires si vous voulez que l'un des programmes DUMP produise une rotation de 180° ou de 270° (voir variable R de la page 8, et ROTATE de la page 5). Pour utiliser l'un des programmes FLIP, CHARGEZ-LE (BLOAD..), et ensuite tapez CALL 640.

NOTA: Avant qu'une image puisse être préparée, vous devez stocker 32 ou 64 à l'adresse 230 en page zéro, suivant que votre image se trouve en page 1 ou 2 respectivement (les commandes HGR ou HGR2 le font automatiquement). Pour la double H.R., l'adresse 230 doit avoir une valeur de 32.

Ce programme préparera l'image BEAGLE.LOGO:

10 HGR2

20 PRINT CHR\$(4);"BLOAD EAGLE.LOGO,A\$4000"

30 PRINT CHR\$(4);"BLOAD FLIP.HIRES"

40 CALL 640

IMPRESSION DE TEXTE EN HAUTE RESOLUTION

Ces programmes transportent tout texte de l'écran texte sur l'écran H.R ou double H.R.:

HIRES.TEXT

DBLHIRES.TEXT

Listez et lancez le programme IMPRINT.DEMO pour voir comment ils opèrent. Notez que chaque programme exige que les autres fichiers soient sur la même disquette.

RELOCATE

Lancez RELOCATE pour créer d'autres fichiers DUMP qui pourraient être chargés à différentes adresses.

ATTENTION: Faites RUN NOTES pour voir les modifications intervenues depuis l'édition de cette notice.

COMPRESSION D'IMAGES

Le programme PACK.HIRES comprimera les données d'une image normale H.R. de manière qu'elles occupent le moins de place possible sur la disquette lorsque vous la sauvegardez. Voici ce que vous pouvez faire:

Pour compresser une image:

Programme simple:

```
10 HGR: PRINT CHR$(4); "BLOAD PICTURE, A$2000" (chargement de votre dessin)
20 V = 64 (specifie 16384 comme adresse de stockage; 64*256=16384) *
30 PRINT CHR$(4); "BLOAD PACK.HIRES" (à moins qu'il ne soit déjà chargé)
40 POKE 0,0: POKE 1,V
50 CALL 24576 (comprime l'image)
60 LNTH = PEEK(0)+PEEK(1)*256-V*256 (longueur de l'image comprimée)
80 PRINT CHR$(4); "BSAVE PICTURE.PAC,A";V*256;" ,L";LNTH
```

*Des valeurs autres que 64 peuvent être utilisées.

POUR DECOMPRIMER UNE IMAGE:

```
10 V=64 (specifie 16384 comme adresse de stockage: 64*256=16384) *
20 HGR: PRINT CHR$(4); "BLOAD PICTURE.PAC,A";V*256
30 PRINT CHR$(4); "BLOAD PACK.HIRES" (à moins qu'il n'ait déjà été chargé)
40 POKE 0,0: POKE 1,V
50 CALL 24579 (décomprime l'image)
```

*D'autres valeurs peuvent être utilisées à la place de 64.

L'adresse 230 en page zéro, dont la valeur est fixée par HGR ou HGR2, détermine où l'image décompressée sera sauvée.

SAUVEGARDE DES IMAGES AUTRES QUE H.R.

Les images d'écran autres qu'en Haute Résolution normale (écrans texte 40 & 80 colonnes, basse résolution simple ou double, et double H.R.) doivent être sauvegardées en utilisant l'un de ces utilitaires pour que TRIPLE-DUMP puisse y accéder:

SAVE.40

Ce programme en langage machine sauve et charge les écrans texte 40 colonnes et les images basse résolution. RUN SAVE.40.DEMO pour voir comment il opère.

SAVE.80

Ce programme en langage machine sauve et charge les textes 80 colonnes et les images doubles basse résolution. RUN SAVE.80.DEMO pour en voir l'exécution.

SAVE.DBLHIRES

Ce programme Applesoft sauve et charge les images doubles H.R. RUN SAVE.DBLHIRES pour voir la manière de procéder.

QUELLES IMPRIMANTES?

Les routines de TRIPLE-DUMP nécessitent une imprimante à aiguilles. Cela signifie que les caractères imprimés seront constitués de points. TRIPLE-DUMP ne transférera pas d'images à une imprimante à marguerite ou qualité courrier (cependant, le programme BIGBANNER de TRIPLE-DUMP fonctionnera sur tout type d'imprimante).

En plus du type à aiguilles, votre imprimante devra être graphique également. La plupart des imprimantes compatibles Apple le sont; la vôtre aussi sans doute. Cela signifie simplement que les aiguilles individuelles de votre imprimante peuvent être arrangées dans des dispositions variées, au lieu de se limiter aux caractères alphanumériques.

A l'autre extrémité du câble raccordé à votre imprimante, vous avez un circuit imprimé appelé INTERFACE (ou carte d'interface). Une imprimante donnée répondra différemment suivant l'interface qui l'alimente.

Si vous avez un Apple IIc, vous avez une interface Apple IIc. Sur les plus anciens Apples avec les cartes embrochables, vous pouvez lire le nom de la carte d'interface raccordée à votre imprimante.

POUR AVOIR LA LISTE DES IMPRIMANTES ET INTERFACES

Il y a un programme sur la disquette TRIPLE-DUMP qui vous donne une liste récente d'imprimantes et d'interfaces habituellement compatibles avec le TRIPLE-DUMP. Bootez la disquette TRIPLE-DUMP et sélectionnez l'option Q pour quitter. Maintenant, mettez en route votre imprimante et tapez: RUN PRINTERS

Dans la liste imprimée, trouvez le modèle de votre imprimante et de votre interface. En face de chaque se trouve un nom de fichier (FILENAME). Si vous voulez imprimer des images à partir de vos propres programmes, vous devez connaître ces deux noms de fichiers.

(Le programme PRINTERS suppose que votre imprimante est raccordée dans le slot 1; si vous l'ignorez, assurez-vous en. Pour changer le numéro de slot, listez et modifiez la première ligne du programme.)

MATERIEL NON LISTE?

Si votre imprimante ou interface ne sont pas listées et si vous êtes certain que vous avez une imprimante graphique à aiguilles, faites comme si vous aviez une imprimante EPSON MX-80 ou FX-80, et/ou une interface parallèle Apple, et essayez d'imprimer une image Haute Résolution. Si ces noms de remplacement, ou d'autres, ne fonctionnent pas, écrivez ou téléphonez à BEAGLE BROS immédiatement, et nous verrons si nous pouvons vous dépanner. Nous apprécions toute information que vous pourrez nous fournir à propos de la compatibilité de TRIPLE-DUMP avec la myriade d'imprimantes et d'interfaces existant sur le marché.

Merci d'avance.

Printing pictures from our program

(These instructions are used with the TRIPLE.DUMP program itself. If you want to dump pictures from YOUR AppleSoft programs, see page 7.)

First, boot the Triple-Dump disk.

Decide whether you want to use DOS 3.3 or ProDOS (see title page), then boot the appropriate Triple-Dump disk (put it in your drive and turn on your Apple). Select the "RUN TRIPLE.DUMP" option, and you will be presented with the Options Menu with its hardware and special effects options. The menu's cursor is an inverse bar which may be moved around on the screen by pressing the Left and Right Arrow keys. Other keys also affect this menu:

- LEFT & RIGHT ARROWS** Move the cursor (represented by inverse characters) to the option you want to change or execute.
- RETURN** Selects the option at the cursor for change or execution, or toggles from one value to another.
- SPACE BAR** Lets you view the current picture in memory, according to which picture TYPE has been selected.
- L KEY** Sends a line feed to your printer (scrolls it one line).
- F KEY** Sends a form feed to your printer (scrolls it one page).
- ESC KEY** Quits the program. Pressing ESC from other parts of the program usually returns you to the options menu.

Options Menu options

The first time you run TRIPLE.DUMP, you will probably need to change many of the printer options in the right column of the menu. After making printer changes, you should use the SAVE PRINTER INFO option to write them onto your Triple-Dump disk. Then the next time you boot the disk, your changes will be in effect.

Remember, you move the cursor to the option you want to change by pressing the Left and Right ARROW KEYS, and then press RETURN to select or toggle that option.

CHANGE PRINTER (Use SAVE PRINTER INFO to save on disk)

The printer that is currently being supported is shown at the top of the main menu. If this is not your printer, move the cursor to "CHANGE PRINTER" and press the Return key. You will soon see a scrollable list of printers on the screen. Use the Arrow keys to move through the list and select your printer's name. Press Return and the appropriate printer file will be loaded into memory. See "Unlisted hardware?" on page 11 if you have problems.

CHANGE INTERFACE (Use SAVE PRINTER INFO to save on disk)

This option lets you change the interface listed at the top of the options menu screen. It works just like CHANGE PRINTER above. See "Unlisted hardware?" on page 11 if you have problems.

PRINTER SLOT (Use SAVE PRINTER INFO to save on disk)

Pressing the Return key will toggle from 1 to 7. Almost all printers are connected to slot 1. Apple IIc printers are always connected to slot 1.

PAPER WIDTH (Use SAVE PRINTER INFO to save on disk)

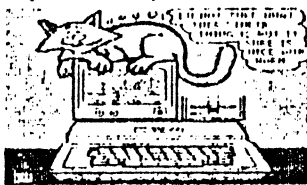
To change the paper width, move the cursor to "PAPER WIDTH" and press Return repeatedly until you see an inch amount that you like. You'll be sorry if you select a paper width wider than you have in your printer.

DELAY (Use SAVE PRINTER INFO to save on disk)

You'll probably never need to change this option. It lets you select the time your printer will delay each time it finishes printing a horizontal section of a picture. Theoretically, the delay allows your printer's print head to cool down (consult your printer manual); half a second (.5) is usually a safe delay. If your printer produces pictures with vertical alignment problems, try increasing the delay.

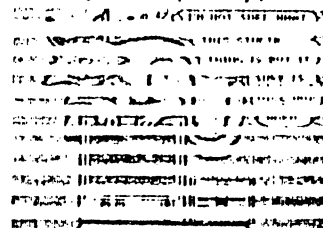
LINEFEED (Use SAVE PRINTER INFO to save on disk)

Some printers have built-in linefeeds (paper scrolling) when the print head reaches the end of a line. If your printouts fail to scroll after each line is printed, change this option to YES. If your pictures "double space" with gaps after each line, change to NO. (Use the SAVE PRINTER INFO option if you want this option to be correct the next time you run Triple-Dump.)



RIGHT

WRONG: SET EXTRA
LINEFEED TO YES



WRONG: SET EXTRA
LINEFEED TO NO

SAVE PRINTER INFO

To save all of the printer information in the right column of the options menu, move the cursor to "SAVE PRINTER INFO" and press Return. The next time you Run Triple-Dump, this information will be in effect.

TYPE

Pressing Return will switch between the six possible types of images that will be loaded, printed, cropped, or displayed with the space bar. If your Apple isn't equipped for one of these types, the menu won't show it.

1. Hi-Res Pictures
2. Double Hi-Res Pictures*
3. Lo-Res Pictures
4. Double Lo-Res Pictures*
5. 40-Column Text
6. 80-Column Text**

* Requires Apple IIc or 128K IIc with special software like BEAGLE GRAPHICS
** Requires Apple IIc or IIc 80-column card

LOAD PICTURE

Pressing Return will catalog the disk in the drive indicated by the DRIVE option. Use the Arrow keys to move the cursor to the picture you want to load, and press Return. The picture won't load if it's the wrong file type (B for DOS 3.3 or BIN for ProDOS) or the wrong size (number of colors). Some are "compressed" pictures (compressed to save disk space) and require a search to print them.

Triple-Dump expects your double hi-res pictures to be saved in standard (Beagle Graphics) two-file format: a main-memory file and an auxiliary memory file with an ".AUX" suffix (for example, DOG and DOG.AUX). If you have a non-standard double hi-res picture to print, you can pre-load it before running Triple-Dump, or you can use the SAVE.DBLHIRES program (page 10) to convert your files.

40 and 80-column text screens and normal and double lo-res pictures must have been saved with Triple-Dump's SAVE utilities (page 10). Screens saved with a simple Bsave will need to be converted.

CROP PICTURE

Pressing Return will expose the picture in memory that matches the current TYPE. You may then crop the picture to indicate which portion of the screen you want printed on paper. You will see a flashing rectangle superimposed on the image to be printed. (The image will include the area under the flashing rectangle.) The following keys will adjust the size:

L, R, T and B Select Left, Right, Top and Bottom, indicating which part of the rectangle you want to move.

LEFT & RIGHT ARROWS Move one of the four sides of the cropping rectangle one pixel, block or character. The side that moves is determined by pressing L, R, T and B (see above).

COMMA and PERIOD (< and > unshifted) Jump one of the four sides of the cropping rectangle several pixels, blocks or characters.

ESC Returns to the original cropping.

RETURN Returns to the options menu.

1

2

3

PRINT PICTURE

Pressing Return with the cursor at "PRINT PICTURE" will print the picture currently in memory, according to the TYPE selected (next option). The picture being printed will appear on the screen (uncropped) while it is printing. Press the ESC key to quit before a picture is finished printing.

Printing Problems

NO ACTION: If the computer "hangs" (nothing happens) when you ask it to print, it is probably turned off, off-line or disconnected. Or you may have selected the wrong type of PRINTER or INTERFACE, or the wrong SLOT. You may need to press control-RESET and type "RUN" to regain control.

WRONG PICTURE: If your printer prints the wrong type of picture (for example, text instead of hi-res), you have the wrong TYPE selected.

GARBAGE: If your printer prints garbage, you may have the wrong TYPE selected, or you may not have loaded a picture. Garbage could also indicate the wrong interface or printer has been selected.

WEIRD PICTURES: If the picture is incomplete, distorted, sideways, upside down or negative, change the EXTRA LINEFEED, DENSITY, MAGNIFY, ROTATE or NEGATIVE option.

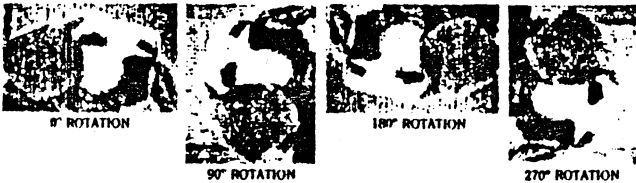
INDENT

To change indentation, the distance from the left of your printer paper to the printed image, press Return and type a number, 0-9999. The number will designate the number of pixels (dots) if the TYPE is HI-RES, or blocks if LO-RES, or characters if TEXT. The number of pixels-per-inch will vary with the selected DENSITY and with different printers; experiment to learn more.

Some printers let you adjust your paper from left to right. This will, of course, affect the indentation. Indentation is not magnified by the MAGNIFY X and Y options.

ROTATE (applies to graphics only, not text)

For graphics only—Pressing Return will toggle between 0°, 90°, 180° and 270° counter-clockwise rotation. The image on the screen will be normal (unrotated) for 0° and 90°, and upside down for 180° and 270°.



4



NEGATIVE (applies to graphics only, not text)

Pressing Return will toggle between YES and NO. NO means that the white areas on the screen will appear white in your printed picture. YES means white will print as black, and vice versa.

You will usually want to use YES for outlined drawings and graphs and NO for other pictures.

MAGNIFY X (applies to graphics only, not text)

Pressing Return lets you select the left-to-right magnification of hi-res and lo-res pictures (not text), 1-255. A magnification greater than 1 will simply repeat each horizontal dot the number of times specified, thus "stretching" the picture. If you have rotated a picture 90° or 270° (sideways) then "X" will be vertical on paper, although still left-to-right on the screen.

MAGNIFY Y (applies to graphics only, not text)

Similar to MAGNIFY X (above). Applies to vertical magnification of hi-res and lo-res pictures (not text), 1-255.

DOUBLE-RES NOTE: For a more normal appearance when dumping double-res pictures, use a Y magnification twice that of X. Or adjust the density.



NORMAL MAGNIFICATION (1)

DOUBLE X MAGNIFICATION (2)
(Increase both X and Y to preserve proportions)

DENSITY (applies to graphics only, not text)

Pressing Return will toggle between the density options that the selected printer allows. The numbers preceding the H and V are the horizontal and vertical density in pixels (dots) per inch. A bigger value means a denser smaller picture. A lower value means a less-dense bigger picture.

DOUBLE-RES NOTE: For a more normal appearance when dumping double-res pictures, try an X density approximately twice that of Y. Or adjust the magnification (above).

DISK DRIVE

This is the drive number that will be used to load pictures with the LOAD PICTURE option. Under DOS 3.3, pressing Return will toggle between 1 and 2. Under ProDOS, pressing Return will let you enter a prefix.

5

BIGBANNER

by BERT KENNEDY

BIGBANNER is a program that lets you make large (8" high) banners on any printer. To use it, load your printer with plenty of continuous form paper, load up your terminal with (1) lots of paper, (2) the appropriate Triple-Dump disk and type: RUN BIGBANNER.

After a brief countdown, you will see a title screen with a flashing cursor where you will type the words for your banner. The program allows up to 200 characters from those shown on the screen (letters or lower case). When you have typed the last character of your banner, press Return. If you then want to start over, answer N to COPY OK?

If you answer Y to COPY OK?, you will be asked for something called FORMAT CODE (you may skip this option by simply pressing Return).

Format code is the character(s) that will be sent to your printer before a banner is printed. For example, on some printers, a control-E (indicated on the screen as an inverse E) will make subsequent printing be "emphasized" or bold. On some printers, control-O will make "condensed" type (and shorter banner characters). See your printer manual for your printer's codes.

Banner characters are normally made from @'s. If you want each character to be made from itself (for example, each "A" made from A's, each "Z" from Z's, etc.), enter "=" (equal sign) as the first character of format code.

Color tip: For extra punch, color your banners with big felt tip pens.

FOR ADVENTUROUS (OR SNOOPY) PROGRAMMERS ONLY

Each banner character is stored as one or more Data statements starting at Line 3300. Each character's data must start at the line number of its ASCII value times 100. For example, the data for the character "3" (ASCII 51) starts at Line 5100. List Line 5100—The character after the asterisk, "3" in this case, is simply a reminder of what banner character should print. The data that follows starts 20, 30, 16, 30, 13, 30, 56, 66, 11, 30, etc. This means print spaces up to column 20, then @'s until column 30. The next number, 16, is lower, so start over. Print spaces until column 16, @'s until column 30. Start over. Print spaces until column 13, @'s until column 30, spaces until column 56, @'s until column 66. Start over... and so on.

To save program space, repeat-sequences are preceded by an X and a two-digit number. List Line 7300 and you'll see that the character "I" (ASCII 73) is made by printing spaces until column 5 and @'s until column 79, nine times (designated by an "X09" before a 5 and a 79).

Want to design your own characters? Good luck!

By the way, Line 1010 contains the default "@" printing character; change it if you want.

6

Print pictures from your programs

(These instructions are for programmers. If you simply want to dump pictures, use the TRIPLE.DUMP program, described on pages 1-5.)

SAMPLE PROGRAMS

A sample program is worth a thousand words. There are six demo programs on the Triple-Dump disk that load each of the six different kinds of Apple images and dump them to your printer:

- PRINT.HIRES prints a normal hi-res picture.
- PRINT.DBHIRES prints a double hi-res picture.*
- PRINT.LORES prints a normal lo-res picture.
- PRINT.DBLORES prints a double lo-res picture.*
- PRINT.40COLUMNS prints a 40-column text screen.
- PRINT.80COLUMNS prints an 80-column text screen.**

* Requires Apple IIc or 128K IIe
** Requires Apple IIc or the 80-column card

These are all Applesoft programs that may be typed into or appended to your Applesoft programs (DOS 3.3 "Append" utilities appear on Beagle Bros' Utility City and Double-Take disks, as well as on the DOS 3.3 System Master. Double-Take will also append programs under ProDOS.).

Before it will work, each sample program must be adapted to your printer and interface. Follow the steps below for adapting the PRINT.HIRES program; other programs are adapted similarly:

1. Type LOAD PRINT.HIRES (or the name of the program you want)
2. Type LIST 10,20. If the Printer string, P\$, and the Interface string, I\$, match your printer and interface, skip to step 4.
3. Retype program lines 10 and 20 with P\$ and I\$ set to the file names for your printer and interface. These file names must, of course, match file names that exist on the Triple-Dump disk. RUN PRINTERS (page 11) for a list of printers, interfaces and corresponding file names.
4. Delete line 0 to remove the "Stop" message.
5. Type SAVE PRINT.HIRES to save your changes.

Now you can Run the program and watch it work. If your picture looks like one of the "Wrong" examples on page 2, change the variable LF (next page).

How the programs work

After loading your printer and interface files, each of the sample programs loads one of these four machine language "Dump" files:

- DUMP.HIRES is for dumping hi-res and double hi-res images.
- DUMP.LORES is for dumping lo-res and double lo-res images.
- DUMP.TEXT is for dumping 40 and 80-column text images.
- DUMP is for dumping any or all of the above. You may use this version if you have plenty of space in memory.

Each of the special effects variables (next page) is then poked into the dump file, which is then executed with a Call.

Special effects variables

Each of the sample programs (PRINT.HIRES, etc.) uses a series of strings and variables that control the way an image will be printed:

P\$ and I\$: Your Printer and Interface file names. These files must be on the disk to use the program.

N\$: Name of the picture you want to load.

S: Printer slot (1 through 7).

P: Page to dump from (1 or 2 if hi-res, lo-res or 40-column text). P must equal 1 if 80-columns or double-res.

T: Top line of cropping (0 through 191 for hi-res and double hi-res, 0 through 47 for lo-res and double lo-res, 0 through 23 for text).

B: Bottom line+1 of cropping (1 through 192 for hi-res and double hi-res, 1 through 48 for lo-res and double lo-res, 1 through 24 for text).

L: Left margin of cropping (0 through 279 for hi-res, 0 through 559 for double hi-res, 0 through 39 for lo-res and 40-column text, 0 through 79 for double lo-res and 80-column text).

W: Width of cropping (1 through 280 for hi-res, 1 through 560 for double hi-res, 1 through 40 for lo-res and 40-column text, 1 through 80 for double lo-res and 80-column text).

I: Indentation (0 through 7, depends on printer, cropping, density, etc.). See page 4 for more on indentation.

SC: Screen resolution (0 if hi-res, lo-res or 40-column text). SC must equal 1 if double-res or 80-column text.

LF: Line feed (0 if not needed; 1 if needed). See page 2.

TY: Type (0 if hi-res or double hi-res, 1 if lo-res or double lo-res, 2 if text). Only necessary if you are using the all-purpose "DUMP" file.

GRAPHICS DUMP VARIABLES (not text).

R: Rotation (0 or 1). 0 means no rotation. 1 means 90° counter-clockwise. Use one of the FLIP utilities first if you want 180° or 270° rotation.

N: Negative (0 or 1). 0 means no. 1 means yes. See page 5.

D: Density (0 through 7). To find your printer's different densities, Run TRIPLE.DUMP and toggle the DENSITY option.

MX: Magnify X (1 through 255). See page 5.

MY: Magnify Y (1 through 255). See page 5.

DE: Delay (0 through 255 in 10ths of seconds). See page 2.

Triple-Dump Utilities

(For programmers. If you simply want to dump pictures, use the TRIPLE.DUMP program.)

PICTURE FLIPPERS (for graphics only, not text)

These four programs turn any kind of graphics image (not text) upside down (180°):

- FLIP.HIRES flips hi-res pictures.
- FLIP.DBHIRES flips double hi-res pictures.
- FLIP.LORES flips lo-res pictures.
- FLIP.DBLORES flips double lo-res pictures.

A picture must be pre-flipped with one of these utilities when you want one of the DUMP programs to produce a rotation of 180° or 270° (see variable R on page 6, and ROTATE on page 4). To use a FLIP program, Blood it, then CALL 640.

Note: Before a picture can be flipped, zero-page location 230 must be set at 32 or 64, depending on whether the picture is on hi-res page 1 or 2, respectively (the HCR and HGR2 commands do this automatically). For double hi-res, location 230 must have a value of 32.

This program flips the BEAGLE.LOGO picture:

```
10 HGR2
20 PRINT CHR$(4);"BLOOD BEAGLE.LOGO,AS4000"
30 PRINT CHR$(4);"BLOOD FLIP.HIRES"
40 CALL 640
```

HI-RES TEXT IMPRINTERS

These programs "imprint" anything from the text screen onto the hi-res or double hi-res screen:

```
HIRES.TEXT
DBHIRES.TEXT
```

LIST and RUN the IMPRINT.DEMO program to see how they work. Notice that each program requires other files to be on the same disk.

RELOCATE

RUN RELOCATE to create alternate DUMP files that may be Blooded at different locations.



RUN NOTES to see any changes that have been made since these instructions were printed.

7

8

9

PICTURE PACKER

The PACK.HIRES program will compress a normal hi-res picture's data so it occupies far less disk space when saved. Here's what you do:

To Pack a Picture:

Sample program:

```
10 HGR: PRINT CHR$(4);"LOAD PICTURE.A$2000" (load your picture)
20 V=64 (specifies 16384 as the storage location: 64*256=16384)†
30 PRINT CHR$(4);"LOAD PACK.HIRES" (unless it's already loaded)
40 POKE 0,0: POKE 1,V
50 CALL 24576 (packs the picture)
60 LENGTH=PEEK(0)+PEEK(1)*256-V*256 (packed length)
80 PRINT CHR$(4);"SAVE PICTURE.PACA";V*256;"L";LENGTH
† Alternate values may be used for 64.
```

To Unpack a picture:

```
10 V=64 (specifies 16384 as the storage location: 64*256=16384)†
20 HGR: PRINT CHR$(4);"LOAD PICTURE.PACA";V*256
30 PRINT CHR$(4);"LOAD PACK.HIRES" (unless it's already loaded)
40 POKE 0,0: POKE 1,V (says unpack from page 2)
50 CALL 24579 (unpacks the picture)
† Alternate values may be used for 64.
Zero-page location 230, set by HGR or HGR2, determines where the
unpacked picture will be located.
```

NON-HI-RES SCREEN SAVERS

Screen images other than normal hi-res (40 & 80-column text screens, single & double lo-res and double hi-res pictures) must be saved using one of these utilities for Triple-Dump to be able to access them:

SAVE.40

This machine language program saves and loads 40-column text screens and lo-res pictures. RUN SAVE.40.DEMO to see how it works.

SAVE.80

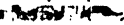
This machine language program saves and loads 80-column text and double lo-res pictures. RUN SAVE.80.DEMO to see how it works.

SAVE.DBL.HIRES

This Applesoft program saves and loads double hi-res pictures. RUN SAVE.DBL.HIRES to see how it works.

Which printers?

Triple-Dump's dump routines require a DOT-MATRIX printer. This means a printer's characters are made of dots or ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ. Triple-Dump will not transfer images to "letter quality" or "daisy wheel" printers or ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ. (However, Triple-Dump's BIGBANNER program will work with any printer.)

Besides being of the dot-matrix variety, your printer must be GRAPHICS CAPABLE. Most Apple-compatible printers are; yours probably is too. This simply means your printer's individual dots can be arranged in a variety of patterns or  instead of just alphanumeric characters.

At the Apple end of the cable connected to your printer is a piece of hardware called an INTERFACE (or "interface card"). A given printer will respond differently according to the interface it is connected to.

If you have an Apple IIc, you have an Apple IIc Interface. On older Apples with removable lids, you can read the name on the card that's connected to the printer cable.

RUN PRINTERS for a list of printers and interfaces.

There is a program on the Triple-Dump disk that prints an up-to-date list of printers and interface cards that are currently supported by Triple-Dump. Boot the Triple-Dump disk and select option Q to quit. Now turn on your printer and type: RUN PRINTERS

From the printed list, find your brand of printer and interface card.

Next to each will be a "file name". If you will be printing pictures from your own programs, you will need to know these two file names.

(The PRINTERS program assumes your printer is connected to slot 1. If you don't know, it undoubtedly is. To change the slot number, list and change the first line of the program.)

Unlisted hardware?

If your printer or interface is not on the list and you're certain you have a graphics-capable dot-matrix printer, pretend you have an EPSON MX-80 or EPSON FX-80 printer and/or an APPLE PARALLEL interface, and try to print a hi-res picture. If these and other substitute names don't work, write or phone Beagle Bros immediately, and we'll see if we can help. We appreciate any input you can supply on Triple-Dump's compatibility with the myriad of printers and interfaces out there.

Thanks.



TRIPLE-DUMP

Copyright © 1984, Mark Simonsen and Rob Renstrom

ISSN 0-917085-01-0

Published by BEAGLE BROS Micro Software, Inc.
3990 Old Town Avenue, San Diego, California 92110 619-296-6400

2 ways to print

TRIPLE-DUMP's job is to print or "dump" the pictures and words that you see on your Apple's screen, on paper, using your dot-matrix printer. RUN PRINTERS (page 11) to determine which printers Triple-Dump currently supports. You may print pictures by (1) running our TRIPLE-DUMP program, or (2) you may add our routines to your Applesoft programs.

Two versions: ProDOS™ and DOS 3.3

There are two versions of Triple-Dump programs and files included in this package, either as two disks or on two sides of the same disk (two-sided disks have two write-protect notches). The one you use depends on which DOS (Disk Operating System) was used when your pictures were saved.

Back it up

Make a backup of your disk and store it in a safe place, away from prying, magnetic fields. Triple-Dump, like all Beagle Bros software, is unprotected, making it more valuable to the purchaser—that's you.

Please don't give copies of our disks away or accept copies from your friends. Every illegal copy is a vote FOR locked-up software. Think of this the next time you are using a copy-protected disk that can't be changed, inspected, or backed up. You support us and we'll support you.

Triple-Dump Table of Contents

TRIPLE-DUMP: Printing Pictures with our Program	1
BIGBANNER: Banner Printing Program	6
Printing Pictures with your Program	7
Utilities	9
Printer and Interface Compatibility	11



RUN NOTES to see any changes that have been made since these instructions were printed.