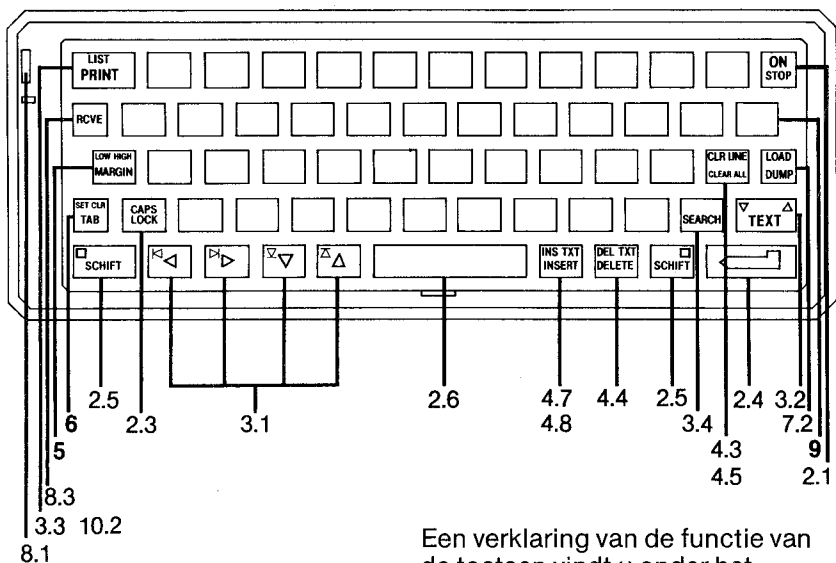
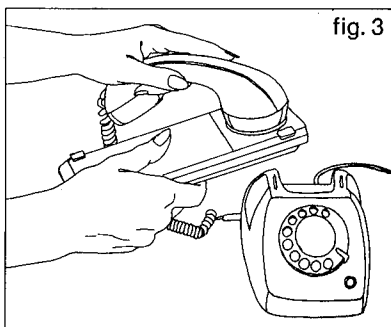
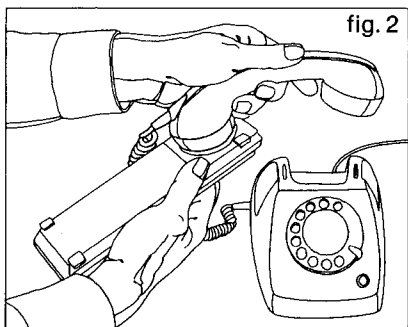
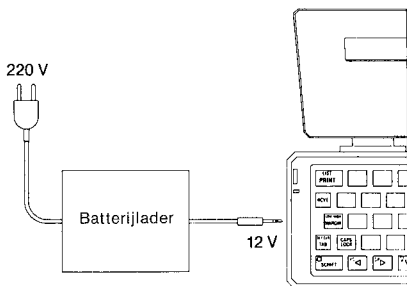
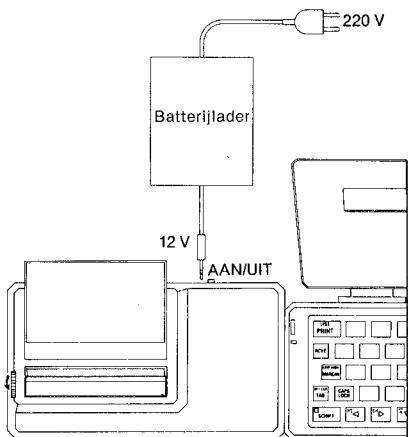


[illegible]



Een verklaring van de functie van de toetsen vindt u onder het aangegeven hoofdstuk.

Aansluitschema printer (PXP 40) en batterijlader met de PX 1000 of PX 1000Cr.



Lees dit eerst

Voordat u de PX 1000 (of de afdrukeenheid PXP 40) voor de eerste keer in gebruik neemt, moeten de batterijen worden geladen; begin daarom met het doornemen van hoofdstuk 11. Tijdens het laden van de batterijen kunt u alvast deze handleiding globaal lezen, te beginnen met hoofdstuk 1.

Waarschuwing

Alle rechten op de in Philips Text-Tell apparatuur aanwezige programmatuur verblijven aan de fabrikant.

De programmatuur wordt aan de eigenaar van de Text-Tell apparatuur, waarin zij zich bevindt, beschikbaar gesteld uitsluitend voor gebruik met die apparatuur. Het is niet toegestaan de programmatuur te vermenigvuldigen, te bewerken of na te maken. Ter beschikkingstelling van de programmatuur aan derden is slechts toegestaan samen met de apparatuur en met verwijzing naar deze waarschuwing.

Inhoudsopgave

	pagina
1 Inleiding	6
2 Tekst invoeren	6
2.1 Het invoeren van letters en tekens	
2.2 Afbreken	
2.3 Hoofdletters	
2.4 Alinea's	
2.5 Bijzondere tekens	
2.6 Spaties	
3 Wandelen door de tekst	8
3.1 Binnen een tekstblok	
3.2 Naar andere tekstblokken	
3.3 Overzicht van tekstblokken	
3.4 Zoeken in de tekst	
4 Bewerking van de tekst	10
4.1 Direct fouten verbeteren	
4.2 Het wissen van letters	
4.3 Het wissen van één of meer regels	
4.4 Het wissen van een tekstblok	
4.5 Het wissen van alle tekstblokken	
4.6 Het wissen van het hele geheugen	
4.7 Het invoegen van tekst	
4.8 Het invoegen van een tekstblok	
5 Regellengte	12
6 Tabulator	12
6.1 Extra tabulatorstops	
6.2 Tabulatorstops verwijderen	
7 Cassetterecorder	13
7.1 Geheugenruimte	
7.2 Het opnemen van tekst	
7.3 Het inlezen van tekst	
7.4 Opmerkingen	
8 Zenden en ontvangen	14
8.1 Zenden	
8.2 Hogere of lagere zendsnelheid	
8.3 Ontvangen	
8.4 Ontvangskwaliteit	
8.5 Herhaling van berichten	
8.6 Sparen van de batterijen	
8.7 Afwijkende telefoontoestellen	

9A Coderen en decoderen (alleen PX 1000Cr)	16
9A.1 Invoeren van een sleutelwoord	
9A.2 Bestaande tekst als sleutelwoord	
9A.3 Coderen	
9A.4 Decoderen	
9A.5 Wijziging van het sleutelwoord	
9A.6 Verzenden en ontvangen van gecodeerde berichten	
9B Berekeningen (alleen PX 1000)	18
9B.1 Eenvoudige berekeningen	
9B.2 Berekeningen verbeteren	
9B.3 Tekst in berekeningen	
9B.4 Kettingberekeningen	
9B.5 Aantal posities voor en na de decimale punt	
9B.6 Het gebruik van haakjes	
9B.7 Rekenfouten	
10 Afdrukken	20
10.1 Aansluiten van de PXP 40	
10.2 Afdrukken van tekst	
10.3 Overzicht van tekstblokken	
10.4 Andere printers	
10.5 Aanpassing van karaktercodes	
10.6 ASCII-tabel	
10.7 Stuurcodes voor de printer	
11 Voeding	23
11.1 Laden van de batterijen	
12 Samenvatting van functietoetsen	24
13 Berichten in het venster	26
13.1 Vaste berichten	
13.2 Variabele berichten	
13.3 Ontsnapping	

Opmerking: de PX 1000 en de PX 1000Cr zijn vrijwel identieke apparaten. Het enige verschil zijn de functies die in hoofdstuk 9 zijn beschreven. De PX 1000Cr beschikt over de mogelijkheid teksten te coderen en te decoderen; zie hiervoor hoofdstuk 9A. De PX 1000 beschikt over rekenfuncties; zie hiervoor hoofdstuk 9B.

Overal waar in de tekst sprake is van de PX 1000, geldt de informatie ook voor de PX 1000Cr, tenzij uit de tekst blijkt dat het uitsluitend over de PX 1000Cr gaat.

1 Inleiding

De Philips PX 1000Cr verenigt een aantal functies in zich, die gewoonlijk slechts bij grote tekstverwerkers beschikbaar zijn. De belangrijkste functies zijn het invoeren van tekst en het bewerken, opslaan en verzenden daarvan. De PX 1000Cr kan bovendien berichten coderen en decoderen (vandaar de toevoeging Cr van cryptograferen), een mogelijkheid die zelfs grote tekstverwerkers niet bieden. De PX 1000 kan daarentegen rekenkundige bewerkingen uitvoeren; ook dat is een functie die u bij veel grote tekstverwerkers vergeefs zult zoeken.

Ondanks die veelzijdigheid is de PX 1000(Cr) uiterst eenvoudig te bedienen. U hoeft niets van computers en tekstverwerking te weten om snel met het apparaat te leren werken. U kunt ook met een gerust hart experimenteren met de PX 1000(Cr); de machine kan geen schade oplopen, wat u ook intoetst.

Voordat u de PX 1000(Cr) (of de afdrukeenheid PXP 40) voor de eerste keer in gebruik neemt, moeten de batterijen worden opgeladen. Zie hiervoor hoofdstuk 11.

2 Tekst invoeren

2.1 Het invoeren van letters en tekens

Schakel de PX 1000 in door het indrukken van de gele toets rechtsboven (ON/STOP) en typ met de donkergrijze toetsen een tekst in, zoals u dat bij een schrijfmachine doet. De ingetypte tekst verschijnt in het venster. Alle andere toetsen zijn functietoetsen, waarvan de werking later ter sprake komt.

U hoeft u niet te bekommeren om de lengte van de regel. De PX zet een woord, dat niet meer in zijn geheel op de regel kan, automatisch vooraan op de volgende regel.

Elke keer als u een toets indrukt, hoort u een korte toon. Twee of meer tonen betekenen dat u de toets te lang ingedrukt hebt gehouden, waardoor twee of meer malen dezelfde letter is ingevoerd. Hoort u geen toon, dan is geen letter ingevoerd.

Een langere toon betekent dat u een fout hebt gemaakt, of dat u op acht posities voor het einde van een regel bent gekomen. Dit stelt u in staat lange woorden tijdig af te breken om te voorkomen dat ze in hun geheel naar de volgende regel worden verplaatst.

U kunt het geluid ook uitschakelen. Daartoe houdt u de toetsen ON/STOP en B tegelijk ingedrukt. Laat eerst de ON/STOP-toets los en pas daarna de B-toets. U kunt het geluid opnieuw inschakelen door de ON/STOP-toets nogmaals in te drukken.

Alle letter-, cijfer- en tekentoetsen en enkele functietoetsen repeteren als u ze langer dan een seconde ingedrukt houdt.

De PX schakelt zichzelf uit als u gedurende 50 seconden geen toets hebt ingedrukt. U kunt hem weer inschakelen door op ON/STOP te drukken.

2.2 Afbreken

Lange woorden op het einde van een regel kunt u afbreken door na de laatste lettergreep die nog op de regel kan een afbreekstreepje (-) en vervolgens een spatie te typen. Ga daarna verder met de rest van het woord. Het

deel na de spatie zal automatisch aan het begin van de volgende regel worden gezet.

2.3 Hoofdletters

Hoofdletters kunt u typen door één van beide hoofdlettertoetsen (SHIFT) ingedrukt te houden terwijl u een letter of teken intoetst.

Wilt u een hele reeks hoofdletters typen, druk dan CAPS LOCK kortstondig in. In het venster verschijnt het woord LOCK. Wilt u weer kleine letters typen, druk dan nogmaals CAPS LOCK in.

Deze toets werkt alleen in combinatie met de donkergrijze toetsen, niet met de functietoetsen.

2.4 Alinea's

De toets  heeft dezelfde functie als de regeltoets op een schrijfmachine. Na het indrukken van deze toets gaat de PX naar het begin van de volgende regel. Druk de toets nogmaals in als u een alinea wilt afsluiten met een lege regel.

2.5 Bijzondere tekens

Op de cijfertoetsen en de leestekentoetsen is een aantal bijzondere tekens aangegeven, zoals &, #, <, >, @, *, ÷, (en). De links aangegeven tekens kunt u gebruiken door de linker-SHIFT-toets ingedrukt te houden; de rechts aangegeven tekens krijgt u door de rechter-SHIFT-toets ingedrukt te houden.

Voorbeeld: SHIFT-links + 1 geeft !
SHIFT-rechts + 1 geeft @

2.6 Spaties

De vrije posities op een regel zijn aangegeven met streepjes. Toetst u een letter in, dan verdwijnt het streepje en verschijnt de letter in het venster. Typt u een spatie in (met de spatiebalk middenonder), dan verdwijnt het streepje ook, om aan te geven dat u een spatie hebt ingevoerd.

3 Wandelen door de tekst

3.1 Binnen een tekstblok

De tekst die u invoert, kan worden verdeeld in maximaal 99 tekstblokken. Elk tekstblok kan één of meer regels bevatten. Het nummer van het tekstblok wordt gewoonlijk helemaal rechts in het venster aangegeven, onder het woord TEXT. Links daarvan staat het regelnummer binnen dat tekstblok, onder het woord LINE.

De plaats waar u zich in de tekst bevindt wordt aangegeven door een knipperend zwart blokje, de positieaanwijzer of cursor. Met behulp van de cursor en een viertal cursor-besturingstoetsen (links naast de spatiebalk) kunt u snel door de tekst van het gekozen tekstblok wandelen, op dezelfde manier als u met uw vinger in alle richtingen over de tekst van een gedrukte pagina kunt bewegen.

De cursor-besturingstoetsen hebben de volgende functies:

- SHIFT + ◀ één positie naar links
- SHIFT + ⇐ naar begin van de regel
- SHIFT + ▶ één positie naar rechts
- SHIFT + ⇒ naar einde van de regel
- SHIFT + ▲ één regel terug
- SHIFT + ▴ naar eerste regel van tekstblok
- SHIFT + ▼ één regel verder
- SHIFT + ▾ naar laatste regel van tekstblok

Met de vier cursor-besturingstoetsen kunt u niet buiten het gekozen tekstblok komen. Als u dat probeert, hoort u alleen een pieptoon en blijft de cursor staan waar hij staat.

3.2 Naar andere tekstblokken

De bruine toets, gemerkt met TEXT, heeft drie functies. Bij het indrukken van deze toets (zonder SHIFT) zoekt de PX het eerstvolgende vrije tekstblok op. In het venster verschijnt het bericht <FREE> 01-xx, waarin xx het nummer van het tekstblok is.

Met dezelfde toets kunt u naar een volgend of voorgaand tekstblok stappen, ongeacht of dit vrij is of niet. Drukt u TEXT in tegelijk met SHIFT-links, dan gaat de PX naar het volgende tekstblok. U kunt nu de SHIFT-toets loslaten; telkens als u op TEXT drukt, zal de PX naar het volgende blok gaan.

In combinatie met SHIFT-rechts maakt de TEXT-toets het mogelijk naar voorgaande tekstblokken te stappen. Ook nu kunt u bij volgende stappen de SHIFT-toets loslaten.

3.3 Overzicht van tekstblokken

Drukt u de grijze toets, gemerkt met LIST/PRINT, tegelijk met één van beide SHIFT-toetsen in, dan krijgt u van alle gebruikte tekstblokken de eerste regel te zien (niet van de vrije tekstblokken).

3.4 Zoeken in de tekst

Er is nog een manier om snel een tekstpassage te vinden, en wel met behulp van een zoekwoord. Een zoekwoord kan uit 1 tot en met 8 letters, cijfers en tekens bestaan. De PX zoekt automatisch in alle tekstblokken naar deze lettercombinatie en stopt met zoeken als hij hem heeft gevonden. Probeer een lettercombinatie te vinden die maar eenmaal voorkomt, bijvoorbeeld een zelden voorkomend woord of de laatste letters van een woord, de spatie en de eerste letters van het volgend woord (een lettercombinatie als 'de' komt

hoogstwaarschijnlijk een aantal keren voor; de PX stopt met zoeken bij de eerste keer dat deze combinatie voorkomt; maar hij kan ook verder zoeken en stopt dan bij de tweede 'de').

Het zoeken van een lettercombinatie gaat als volgt:

- a Druk op de toets SEARCH.
- b Voer een zoekwoord in van 1 tot maximaal 8 letters (ook spaties, cijfers, leestekens en dergelijke zijn toegestaan).
- c Druk nogmaals op de toets SEARCH.
- d Komt het zoekwoord meer dan eenmaal voor, druk dan opnieuw op SEARCH, totdat u de gezochte passage hebt gevonden.
Als de PX aan het einde van het laatste tekstblok is gekomen, begint hij van voren af aan met zoeken.
Bij het zoeken maakt de PX 1000 geen onderscheid tussen hoofdletters en kleine letters.

Wilt u een nieuw zoekwoord invoeren, druk dan eerst op ON/STOP en daarna op SEARCH. Het laatst gebruikte zoekwoord verschijnt in het venster op de plaats van de acht puntjes in SEARCH FOR + PRESS AGAIN. Dit woord wordt automatisch gewist als u een nieuw zoekwoord intoetst. Ook als de PX uitgeschakeld is geweest, blijft het laatste zoekwoord behouden. U kunt het desgewenst opnieuw gebruiken.

Hebt u een lettercombinatie ingetypt die nergens in het geheugen van de PX voorkomt, dan verschijnt in het venster de mededeling NOT FOUND (niet gevonden).

Opmerking: alle functies van de PX, met uitzondering van coderen, kunnen worden onderbroken door het indrukken van de ON/STOP-toets. De PX keert dan terug naar de tekstpassage waar u mee bezig was.

4 Bewerking van de tekst

De PX 1000 biedt een aantal krachtige tekstbewerkingsfuncties, die u in staat stellen een foutloze tekst te componeren, precies zoals u hem wilt hebben.

4.1 Direct fouten verbeteren

Als u tijdens het typen merkt dat u een fout maakt, kunt u die onmiddellijk verbeteren. Zet de cursor met behulp van de cursor-besturingstoetsen op de foute letter en typ de goede letter.

Gaat u hierna verder met typen, dan wordt de nieuwe tekst over de oude heen geschreven. Om dat te voorkomen kunt u met de cursor-besturingstoets $\triangleright$ verder gaan naar de plaats waar het intypen moet worden hervat.

4.2 Het wissen van letters

Wilt u een letter wissen, zet dan de cursor achter de te wissen letter en druk op de toets DELETE (zonder SHIFT). De letter verdwijnt en de tekst rechts ervan schuift automatisch op.

Drukt u daarna opnieuw DELETE in, dan wordt de tekst van rechts naar links 'weggegeten'.

Deze functie werkt op alle letters, cijfers en leestekens, en op spaties die zijn ingevoerd met de spatiebalk, maar niet op vrije plaatsen (aangegeven met streepjes).

Het wissen van de regeltoets $\leftarrow$, aan het einde van een alinea, gaat als volgt: zet de cursor op de eerste letter van de nieuwe alinea en druk op DELETE. Merk op dat de twee alinea's nu worden samengevoegd. Een lege regel kunt u wissen door de cursor op de eerste positie van de daarop volgende regel te zetten en DELETE in te drukken. Alle volgende regels schuiven dan één regel omhoog.

4.3 Het wissen van één of meer regels

Wilt u een regel wissen, plaats dan de cursor aan het begin van die regel en druk tegelijkertijd SHIFT en CLR LINE/CLEAR ALL in.

Houdt u beide toetsen langer ingedrukt, dan gaat de PX door met het wissen van regels totdat u de toetsen loslaat of het einde van het tekstblok is bereikt.

Deze functie kunt u ook gebruiken om een lege regel weg te halen. Staat de cursor niet aan het begin van de regel, dan wordt alleen het deel van de regel rechts van de cursor gewist.

4.4 Het wissen van een tekstblok

Het gehele tekstblok, waarin u bezig bent, kunt u wissen door tegelijkertijd één van de SHIFT-toetsen en de toets DEL TXT/DELETE in te drukken. Om te voorkomen dat u per ongeluk een heel tekstblok wist, vraagt de PX om bevestiging van het commando met de tekst DELETE TEXT xx ? + PRESS AGAIN. Op de plaats van xx staat het nummer van het tekstblok. Drukt u nogmaals op DEL TXT/DELETE, dan wordt het hele tekstblok gewist, ongeacht de positie van de cursor. Drukt u op een willekeurige andere toets, dan wordt het tekstblok niet gewist en keert de PX terug naar de positie waar hij was.

4.5 Het wissen van alle tekstblokken

Met de toets CLEAR ALL kunt u alle tekst in het geheugen van de PX 1000 wissen, dat wil zeggen alle blokken, maar niet de sleutelwoorden (zie hoofdstuk 9A) en de veranderde karaktercodes (zie hoofdstuk 10). Na het indrukken van CLEAR ALL verschijnt in het venster de tekst CLEAR ALL TEXT? + PRESS AGAIN, waarmee een bevestiging van het commando wordt gevraagd. Drukt u nogmaals op CLEAR ALL, dan wordt het hele geheugen schoongeveegd. Drukt u op een willekeurige andere toets, dan keert de PX terug naar de plaats in de tekst waar hij was.

Wilt u een of meer tekstblokken bewaren, dan dient u de overige blok voor blok te wissen, zoals in 4.4 is beschreven.

4.6 Het wissen van het hele geheugen

Het hele geheugen, inclusief de sleutelwoorden en de veranderde karaktercodes, kunt u wissen door middel van de zogenaamde Reset-schakelaar. Deze bevindt zich aan de onderkant van het toestel achter een klein rond gaatje. U kunt de Reset-schakelaar bedienen met een puntig, niet te scherp voorwerp, zoals een balpen.

4.7 Het invoegen van tekst

U kunt vrijwel onbeperkt tekst invoegen. Zet daartoe de cursor op de positie waar u wilt invoegen en druk op de toets INSERT (invoegen). In het venster wordt het woord INSERT zichtbaar en de cursor verandert van een blokje in een raampje, dat aangeeft dat u tekst kunt invoegen. Voer nu de gewenste tekst in; bij elke letter die u intypt schuift de rest van de tekst een positie op. Woorden die niet meer op de regel passen gaan automatisch naar de volgende regel.

Het indrukken van de tabulatortoets TAB maakt dat een aantal spaties wordt ingevoegd, afhankelijk van de tabulatorstops die zijn gezet (zie hoofdstuk 6).

4.8 Het invoegen van een tekstblok

Met de toets INS TXT/INSERT kunt u een willekeurig ander tekstblok invoegen in het tekstblok waarmee u bezig bent. Zet de cursor ergens op de regel die na het in te voegen tekstblok moet komen en druk op SHIFT en INS TXT/INSERT. In het venster verschijnt de tekst INSERT TEXT 00 ? + PRESS AGAIN. De cursor staat op de tweede nul. Voer nu het nummer in van het tekstblok dat u wilt kopiëren (één of twee cijfers) en druk nogmaals op INS TXT/INSERT. Het ingevoegde tekstblok staat nu vóór de regel waarop de cursor stond. Alle volgende regels van het oorspronkelijke tekstblok zijn opgeschoven.

Het gekopieerde tekstblok blijft onder zijn eigen nummer bewaard. U zou het dus een aantal keren achter elkaar in een ander tekstblok kunnen kopiëren.

Gecodeerde tekstblokken van de PX 1000Cr (zie hoofdstuk 9A) kunnen niet in een ander tekstblok worden gekopieerd.

Wilt u een deel van een ander tekstblok invoegen, kopieer dan eerst het hele tekstblok naar een vrij blok, wis alles wat u niet wilt overnemen en voeg het daarna in op de plaats waar u het wilt hebben.

5 Regellengte

De standaard-regellengte van de PX 1000 is 40 posities; dat komt overeen met het aantal tekens dat het venster kan weergeven en de printer PXP 40 kan afdrukken. U kunt echter de regels korter of langer maken, mits de lengte tussen 10 en 80 tekens ligt. Een grotere regellengte kan gewenst zijn als een andere printer dan de PXP 40 moet worden gebruikt. Verandering van de regellengte kan ook nadat de tekst is ingetypt. Houd daarbij wel rekening met afgebroken woorden; de afbreekstreepjes en de spatie blijven immers staan, ook midden in een regel.

De regellengte kan als volgt worden veranderd:

Druk op de toets MARGIN. In het venster verschijnt de tekst SET RIGHT MARGIN AT xx + PRESS AGAIN. Op de plaats van xx staat de geldende regellengte (meestal 40). Voor dit getal kunt u elke waarde tussen 10 en 80 invoeren. Druk daarna opnieuw op MARGIN. De nieuw ingestelde regellengte geldt alleen voor het tekstblok waarmee u bezig bent. U kunt dus voor elk tekstblok een andere regellengte instellen.

Voor het controleren van de regellengte kunt u tweemaal achtereen de toets MARGIN indrukken.

6 Tabulator

Om u te helpen bij een goede opmaak van de tekst, bijvoorbeeld door inspringen, heeft de PX 1000 standaard tabulatorstops op elke achtste positie vanaf de linkerkantlijn. Drukt u de toets TAB in, dan springt de cursor naar de volgende tabulatorstop.

6.1 Extra tabulatorstops

U kunt extra tabulatorstops invoeren door de cursor naar de gewenste positie te brengen en daarna tegelijkertijd SHIFT-links en TAB in te drukken (SET = zet tabulatorstop).

6.2 Tabulatorstops verwijderen

Tabulatorstops verwijderen gaat als volgt: verplaats de cursor met TAB of met de cursortoetsen naar de positie van de tabulatorstop. Druk daarna op SHIFT-links en TAB (SET). U kunt de **door uzelf aangebrachte** stops in één keer verwijderen door het indrukken van SHIFT-rechts en TAB (CLR = clear = wissen). De voorgeprogrammeerde tabulatorstops blijven in dit geval bestaan. Hierna kunt u desgewenst nieuwe tabulatorstops zetten zoals in 6.1 is beschreven.

7 Cassetterecorder

7.1 Geheugenruimte

De PX 1000 heeft een geheugencapaciteit van 7558 tekens. Hoeveel geheugenruimte de PX nog over heeft, kunt u zien in het venster achter de aanduiding M: □□□□. Zodra 25% van het geheugen vol is, verdwijnt één blokje. Drie blokjes betekenen dus dat 50 tot 75% van het geheugen nog vrij is. Probeert u tekst in te voeren waarvoor niet voldoende geheugenruimte meer beschikbaar is (bijvoorbeeld door het kopiëren van een tekstblok in een ander tekstblok), dan verschijnt in het venster de mededeling ***MEMORY FULL*** (geheugen vol).

Wilt u de bestaande teksten bewaren, dan kunt u die opnemen op een cassettebandje om op die manier in het geheugen van de PX ruimte te scheppen voor nieuwe teksten. Natuurlijk kunt u teksten die u hebt opgenomen op een cassette later weer inlezen in het geheugen van de PX.

7.2 Het opnemen van tekst

Sluit de audio-uitgang van de PX 1000 (aan de rechterkant) met behulp van de meegeleverde kabel aan op de microfooningang van een gewone audio-cassetterecorder en breng een cassette aan. Bedenk dat eerder opgenomen tekst zal worden overschreven en dus verloren zal gaan. Wilt u dat niet, neem dan een lege cassette of zoek een stuk van de band dat nog vrij is. Het noteren van tellerstanden is hierbij een goede gewoonte. Gebruikt u een lege cassette, laat die dan eerst enkele seconden lopen, zodat de aanloopstrook van de band de opneemkop gepasseerd is.

Druk nu op de toets DUMP. In het venster verschijnt de mededeling START 'RECORD' ON TAPE + PRESS AGAIN. Start nu de recorder en zet hem in de stand 'opnemen'. Druk dan nogmaals DUMP in. In het venster verschijnt de tekst TRANSMITTING; het rode lampje links van het toetsenbord gaat onregelmatig knipperen en alle tekstblokken in het geheugen van de PX worden op de band opgenomen. Als in het venster de eerste regel van de verzonden tekst verschijnt en het lampje niet meer knippert, is het opnemen voltooid. U kunt nu de recorder uitschakelen en de kabel verwijderen.

7.3 Het inlezen van tekst

Sluit de audio-aansluiting van de PX 1000 (aan de rechterkant) met behulp van de meegeleverde kabel aan op de luidspreker- of oortelefoonuitgang van de cassette recorder. Druk nu SHIFT (links of rechts) en LOAD/DUMP in. In het venster verschijnt de mededeling READY TO RECEIVE, plus een getal dat aangeeft hoeveel geheugenruimte nog beschikbaar is om de in te lezen tekst op te slaan. Druk nu de weergeef-toets (PLAY) van de cassette recorder in. Vindt de PX 1000 een tekst op de band, dan verschijnt de eerste regel van die tekst in het venster. Is dit niet de gezochte tekst, dan kan het inlezen worden afgebroken door nogmaals SHIFT en LOAD/DUMP in te drukken. De PX 1000 is dan onmiddellijk weer klaar om een andere tekst in te lezen en in het venster verschijnt weer de mededeling READY TO RECEIVE. Verschijnt de eerste regel van de gezochte tekst in het venster, dan drukt u geen toets in. De hele tekst zal dan in het geheugen van de PX 1000 worden gelezen. Na het inlezen verschijnen een indicatie van de ontvangstkwaliteit en de lengte van de tekst in het venster (zie 8.4). Na het inlezen verschijnt READY TO RECEIVE in het venster en is de PX 1000 onmiddellijk klaar voor het inlezen van een nieuwe tekst. Wilt u geen andere teksten meer inlezen, onderbreek

het inlezen dan met ON/STOP, druk op STOP van de cassette recorder en neem de aansluitkabel los.

Door middel van een aantal tonen en van blokjes in het venster wordt de ontvangkwaliteit aangegeven; zie hiervoor de tabel in 8.4.
Na het inlezen kunt u de recorder uitschakelen en de kabel verwijderen.

7.4 Opmerkingen

Heeft uw recorder geen microfooningang maar een ingebouwde microfoon, en geen luidspreker- of oortelefoonaansluiting maar een ingebouwde luidspreker, dan kunt u opnemen en inlezen op de manier die in hoofdstuk 8 is beschreven.

8 Zenden en ontvangen

Eén van de meest praktische mogelijkheden van de PX 1000 is het zenden en ontvangen van berichten via de telefoon. De teksten kunnen worden verzonden naar en ontvangen van een PX 1000 aan de andere kant van de lijn, maar ook verzenden naar een antwoordapparaat met opneemfaciliteit behoort tot de mogelijkheden.

8.1 Zenden

Schakel de PX in en zet de cursor ergens in het tekstblok dat u wilt overseinen, bijvoorbeeld aan het begin. Maak telefoonverbinding en overtuig u ervan dat uw gesprekspartner klaar is om de tekst te ontvangen. Er mag geen stekker in de audio-aansluiting van de PX zijn gestoken omdat daardoor de telefoonadapter wordt uitgeschakeld.

Druk nu de zendtoets in; dat is de zwarte toets boven het rode lampje, links naast het toetsenbord. In het venster verschijnt de mededeling READY TO SEND [N] – PRESS SENDKEY (XXXX) (klaar om te zenden – druk nogmaals op zendtoets). De letter N tussen vierkante haken geeft aan dat de zendsnelheid normaal is (zie 8.2) en het getal tussen haakjes is de lengte van de over te seinen tekst. Sluit nu het deksel van de PX 1000, houd de telefoonadapter aan de onderkant van de PX tegen de microfoon van de telefoonhoorn (zie fig. 2) en druk nogmaals de zendtoets in. Het rode lampje knippert tijdens het zenden; als het lampje dooft is het bericht verzonden en kunt u de PX van de telefoonhoorn nemen. Vraag aan de tegenpartij of het bericht goed is ontvangen en herhaal het bericht als dat niet het geval is.

8.2 Hogere of lagere zendsnelheid

Is de telefoonverbinding niet al te best, dan kunt u de zendsnelheid verlagen. Daardoor stijgt de kans dat het bericht onverminkt overkomt. In plaats van de zendtoets in te drukken, drukt u SHIFT-links en MARGIN in (LOW = laag). In het venster komt dan de tekst READY TO SEND [L] – PRESS SENDKEY (XXXX) te staan (klaar om te zenden met lage snelheid – druk op zendtoets). Sluit nu weer het deksel van de PX, houd de adapter tegen de microfoon van de hoorn en druk de zendtoets in.

Bij een zeer goede telefoonverbinding kunt u op soortgelijke manier de zendsnelheid verhogen, bijvoorbeeld om telefoonkosten te besparen. Druk daartoe op SHIFT-rechts en MARGIN (HIGH = hoog). Het venster toont de tekst READY TO SEND [H] – PRESS SENDKEY (XXXX) (klaar om te zenden met hoge snelheid).

De snelheid van de ontvangende PX 1000 past zich automatisch aan bij die van de zendende PX.

8.3 Ontvangen

Met uw PX 1000 kunt u berichten ontvangen die door een andere PX via de telefoon worden verzonden.

Zorg er weer voor dat er geen stekker in de audio-aansluiting van de PX is gestoken. Druk de grijze toets RCVE (receive = ontvangen) in; het rode lampje gaat continu branden en in het venster verschijnt de mededeling READY TO RECEIVE (XXXX) (klaar om te ontvangen). Het getal tussen haakjes geeft de vrije geheugenruimte weer. Sluit nu het deksel van de PX en houd de telefoonadapter aan de onderkant tegen de telefoon van de telefoonhoorn (de kant die u gewoonlijk aan uw oor houdt; zie fig. 3). Zodra de PX begint met het inlezen van het bericht, gaat het rode lampje knipperen en verschijnt de eerste regel van de ontvangen tekst in het venster. Dooft het lampje, dan is het inlezen voltooid. De PX geeft de eerste regel van de ingelezen tekst weer.

Evenals bij het inlezen vanaf een cassette (zie 7.3) kunt u zelf vooraf een vrij tekstbloknummer kiezen. Doet u dat niet, dan kiest de PX zelf het eerstvolgende vrije blok vanaf de plaats waar hij staat. Zorg er wel voor dat de machine voldoende vrije geheugenruimte heeft om het hele bericht op te slaan.

8.4 Ontvangkwaliteit

Bij het inlezen van een bericht, zowel vanaf cassette als via de telefoon, controleert de PX 1000 de ontvangkwaliteit. Deze wordt na het inlezen op twee manieren weergegeven: door middel van toonsignalen en van blokjes linksboven in het venster (voorafgegaan door een gestyleerde telefoonhoorn).

De tonen en blokjes hebben de volgende betekenis:

aantal blokjes	aantal tonen	percentage goed ontvangen tekens
1	4	0 ... 70%
2	3	70 ... 90%
3	2	90 ... 99%
4	1	> 99%

8.5 Herhaling van berichten

Is een bericht niet goed overgekomen, dan kan het op eenvoudige wijze worden herhaald. De afzender drukt opnieuw tweemaal op de zendtoets; dan wordt hetzelfde bericht herhaald. De ontvanger kan volstaan met het indrukken van RCVE. De PX kiest automatisch het volgende vrije tekstbloknummer.

Is de lijnkwiliteit slecht, dan kan de afzender een lagere zendsnelheid kiezen (zie 8.2). De ontvangende PX 1000 past zich automatisch aan.

8.6 Sparen van batterijen

Als de PX 1000 klaar staat om te ontvangen (READY TO RECEIVE), schakelt hij zichzelf niet na enige tijd uit, zoals normaal het geval is. U kunt deze wachttoestand onderbreken door het indrukken van de toets ON/STOP. Dat spaart de batterijen. Dit geldt zowel bij het zenden en ontvangen via de telefoon als bij het opnemen op en inlezen van tekstblokken van een cassette.

8.7 Afwijkende telefoontoestellen

De akoestische eigenschappen van een telefoonhoorn hangen af van de

vorm en de constructie. De PX 1000 is zo ontworpen, dat hij goed functioneert in combinatie met de meeste telefoons. Soms kan het echter gebeuren dat de geluidsgolven, die de PX 1000 bij het overbrengen van een tekst uitzendt, in de microfoonruimte van de telefoonhoorn worden gedempt, met als gevolg dat het signaalniveau van de telefoonlijn daalt. Een oplossing van dit zelden voorkomende probleem is de PX 1000 en de telefoonhoorn een beetje schuin ten opzichte van elkaar te houden, zodat aan één kant een ruimte van 2 à 3 mm tussen de rubber ring en de telefoonhoorn blijft bestaan.

9A Coderen en decoderen (alleen PX 1000Cr)

Om te voorkomen dat onbevoegden kennis nemen van de berichten die u verzendt, kunt u elk tekstblok afzonderlijk coderen voordat u het aan de telefoon toevertrouwt. De PX 1000Cr gebruikt voor het coderen en decoderen een algoritme dat door specialisten van Philips werd ontwikkeld: het Philips PX codeersysteem.

Een gecodeerde tekst kan op de normale manier worden verzonden en op cassette worden vastgelegd, maar hij kan niet zichtbaar worden gemaakt in het venster en ook niet worden afgedrukt of veranderd.

Het coderen en decoderen gebeurt met een sleutelwoord, dat uit elke willekeurige combinatie van maximaal 16 letters, cijfers en tekens kan bestaan.

Na het coderen is de tekst in het geheugen van de PX 1000Cr opgeslagen in de vorm van getallen, die geen enkele relatie hebben met de letters van de oorspronkelijke tekst. Deze codegetallen bevatten geen enkele aanwijzing in de richting van een sleutelwoord. Doordat het aantal mogelijke sleutelwoorden 18.446.744.000.000.000 'meer dan 18 quintiljoen' bedraagt, zou zelfs de grootste en snelste computer duizenden jaren nodig hebben om alle combinaties te proberen. Zonder de kennis van het juiste sleutelwoord is het daarom onmogelijk het gecodeerde te reproduceren.

9A.1 Invoeren van een sleutelwoord

Een sleutelwoord kan als volgt worden ingevoerd. Druk op SHIFT-links en rode CODE-toets (KEY = sleutelwoord). In het venster staat NEW KEY: + PRESS AGAIN. Op de zestien puntjes kunt u nu elke combinatie van letters, cijfers en tekens invoeren die u met de donkergrijze toetsen kunt intoetsen, inclusief grote en kleine letters, leestekens, spaties en de terugtoets. De combinatie mag korter zijn dan 16 tekens. Druk na het invoeren opnieuw op CODE. Het venster toont de tekst NEW KEY ACCEPTED (nieuw sleutelwoord geaccepteerd). Daarna keert de PX terug naar waar hij was.

9A.2 Bestaande tekst als sleutelwoord

Het is ook mogelijk de eerste zestien tekens van een bestaande tekst (dat wil zeggen één van de opgeslagen tekstblokken) als sleutelwoord te gebruiken. Dat gaat als volgt:

Druk op SHIFT-rechts en CODE (TXT = tekst). In het venster verschijnt NEW KEY: TEXT 00 + PRESS AGAIN. Voer in de plaats van de nullen het nummer van het tekstblok in, dat u als sleutelwoord wilt gebruiken. Druk daarna opnieuw op CODE. Het venster toont de tekst NEW KEY ACCEPTED (nieuw

sleutelwoord geaccepteerd) en de machine gaat terug naar waar hij gebleven was.

9A.3 Coderen

Om een tekstblok te kunnen coderen, moet een sleutelwoord zijn ingevoerd, zoals beschreven in 9A.1 of 9A.2. Ga met SHIFT-links of SHIFT-rechts en TEXT naar het tekstblok dat u wilt coderen. Druk daarna op CODE (zonder SHIFT). Het venster vraagt EN/DECRYPT TEXT xx ? + PRESS AGAIN. Op de plaats van xx staat het nummer van het gekozen tekstblok. Drukt u nu nogmaals op CODE, dan verschijnt in het venster de mededeling PLEASE WAIT (een ogenblikje) en wordt het tekstblok gecodeerd. Als dat gebeurd is (binnen enkele seconden), dan toont het venster de tekst ENCRYPTED TEXT, LENGTH xxx BYTES —. In xxxx staat de lengte van de gecodeerde tekst in bytes (tekens).

9A.4 Decoderen

Het spreekt vanzelf dat een tekst alleen kan worden gedecodeerd met hetzelfde sleutelwoord als waarmee hij gecodeerd werd. Het sleutelwoord blijft in het geheugen van de PX aanwezig totdat u het vervangt door een ander woord.

Ga met TEXT naar het gecodeerde tekstblok. Het venster toont de tekst ENCRYPTED TEXT, LENGTH xxxx BYTES —. Drukt u nu de CODE-toets in, dan vraagt de PX: EN/DECRYPT TEXT xx ? + PRESS AGAIN. Drukt u op CODE, dan verschijnt na — PLEASE WAIT — de eerste regel van de oorspronkelijke, gedecodeerde tekst in het venster.

9A.5 Wijziging van het sleutelwoord

Uit het voorgaande blijkt dat zowel de gecodeerde tekst als het sleutelwoord waarmee die tekst is gecodeerd, opgeslagen blijven in het geheugen van de PX 1000Cr. Dit betekent dat iedereen die de machine inschakelt uw gecodeerde teksten kan ontcijferen. Wilt u dat voorkomen, dan dient u na het coderen het sleutelwoord te veranderen. Het is wel zaak het goede sleutelwoord te onthouden, want dat is letterlijk de enige sleutel waarmee het gecodeerde tekstblok weer kan worden gedecodeerd. Kies bij voorkeur een sleutelwoord dat gemakkelijk is te onthouden, maar niet erg voor de hand ligt (niet uw eigen voornaam, wel bijvoorbeeld de naam van uw lievelingskleur, uw sterrebeeld, de krant die u leest of uw favoriete filmster).

Het veranderen van het sleutelwoord gaat op de manier die in 9A.1 is beschreven. Het weer terug-veranderen in het juiste sleutelwoord gaat net zo.

9A.6 Verzenden en ontvangen van gecodeerde berichten

Gecodeerde berichten kunnen op precies dezelfde manier worden verzonden en op cassette worden vastgelegd als ongecodeerde (zie de hoofdstukken 7 en 8). Het decoderen van ontvangen of van cassette gelezen teksten is echter alleen mogelijk met behulp van het juiste sleutelwoord. Pogingen om met een ander sleutelwoord de tekst te decoderen hebben tot gevolg dat in het venster de tekst *** WRONG KEY *** (verkeerd sleutelwoord) verschijnt.

Om het onthouden van het sleutelwoord iets te vergemakkelijken, maakt de PX 1000Cr geen onderscheid tussen hoofd- en kleine letters.

9B Berekeningen (alleen PX 1000)

9B.1 Eenvoudige berekeningen

De PX kan worden gebruikt om eenvoudige berekeningen uit te voeren. Dit kan op elke willekeurige plaats in de tekst. U hoeft dus niet met een nieuw tekstblok te beginnen.

Voor berekeningen worden de volgende toetsen gebruikt:

optellen SHIFT-links en + (dat is +)
aftrekken -
vermenigvuldigen x of SHIFT-rechts en 4 (dat is *)
delen : of SHIFT-links en . (dat is /)

Ga als volgt te werk:

Voer eerst de getallen en de rekenkundige symbolen in, bijvoorbeeld $2 \times 3 =$. Druk hierna op de toets CALC. De PX 1000 zal nu de uitkomst berekenen en deze achter het is-gelijkteken plaatsen.

Elke berekening moet in een nieuwe alinea worden opgenomen, dat wil zeggen nadat de regeltoets  is ingedrukt.

9B.2 Berekeningen verbeteren

Als u een foute berekening wilt verbeteren, dient u de 'tekst' van die berekening op dezelfde manier te veranderen als gewone tekst. Druk daarna op CALC en de berekening zal opnieuw worden uitgevoerd.

9B.3 Tekst in berekeningen

Tussen twee berekeningen mag tekst worden gezet, op voorwaarde dat na elk stuk tekst de regeltoets  is ingedrukt. De tekst mag niet beginnen met één van de symbolen die bij berekeningen worden gebruikt: + - x * / : () of =.

9B.4 Kettingberekeningen

De uitkomst van een berekening kan worden gebruikt als eerste getal van een nieuwe berekening. Dat is onder meer van belang bij het berekenen van subtotalen. De uitkomst van een reeks berekeningen kan tussentijds of aan het einde worden gegeven. Om tussenuitkomsten te berekenen plaatst u de cursor voor het eerste is-gelijkteken en drukt u op CALC. Daarop verschijnt de tussenuitkomst van dat deel van de berekening in het venster. Het herhaald indrukken van CALC heeft tot gevolg dat achtereenvolgens alle tussenuitkomsten van de verschillende delen worden berekend, tot aan het einde van de alinea.

Wilt u de totale uitkomst hebben, plaats dan de cursor na het laatste is-gelijkteken en druk op CALC.

Op alle plaatsen waar u veranderingen hebt aangebracht in de berekening verschijnen nieuwe tussenuitkomsten.

9B.5 Aantal posities voor en na de decimale punt

In decimale getallen mag zowel de decimale komma als de decimale punt worden gebruikt (zoals in Angelsaksische landen gebruikelijk is). In de uitkomsten wordt echter altijd de decimale punt gebruikt.

De PX 1000 kan met getallen van ten hoogste 11 cijfers werken (grootste getal: 14073748835). Het maximum aantal cijfers 'achter de punt' is 4 (bijvoorbeeld 1.4041).

Het aantal posities voor en na de decimale punt kunt u als volgt instellen: Druk op SHIFT en CALC (= SET). In het venster verschijnt de tekst: PRINT NUMBER IN.. SPACES + PRESS AGAIN. Toets het aantal posities (cijfers

en spaties) vóór de decimale punt in (ten hoogste 30) en druk op CALC. In het venster verschijnt nu de tekst: DECIMAL DIGITS:.. + PRESS AGAIN. Toets hierna het aantal posities na de decimale punt in (ten hoogste 4) en druk opnieuw op CALC. Toetst u 99 in, dan laat u het aantal cijfers achter de decimale punt aan de PX 1000 over. Wilt u uitsluitend met gehele getallen rekenen, toets dan 00 in.

Als een getal in een berekening groter is dan u hebt gespecificeerd, zal de PX automatisch meer posities gebruiken om de juiste uitkomst weer te geven.

Als het getal kleiner is dan de gespecificeerde grootte, zal de PX de posities vóór het getal opvullen met spaties. Van deze eigenschap kunt u gebruik maken om getallen op verschillende regels zo te rangschikken, dat ze met de decimale punten recht onder elkaar komen te staan als ze worden afgedrukt.

9B.6 Het gebruik van haakjes

U kunt haakjes gebruiken om de normale volgorde van de berekeningen (vermenigvuldigen, delen, optellen, aftrekken) te veranderen. Als u bijvoorbeeld intoetst: $2 \times (3 + 8) / 0.5$, dan zal de PX eerst 3 en 8 optellen, dan de uitkomst met 2 vermenigvuldigen en deze uitkomst door 0,5 delen.

In een berekening mogen ten hoogste 31 paar haakjes worden gebruikt.

9B.7 Rekenfouten

Als u CALC indrukt en de PX kan de berekening niet uitvoeren (bijvoorbeeld omdat niet duidelijk is welke berekening van hem wordt verwacht), verschijnt in het scherm de foutmelding ***CANNOT CALCULATE***.

Controleer dan eerst of de formule in de juiste vorm is geschreven en of de regels voor het invoegen van tekst in acht zijn genomen (zie 9B.3).

Als u probeert een berekening uit te voeren waarvoor de capaciteit van de PX onvoldoende groot is, verschijnt de mededeling ***NO WORKSPACE*** in het venster. Komt in de berekening een getal voor dat groter is dan 14073748835, dan geeft de PX de foutmelding ***OVERFLOW***.

Worden in een berekening haakjes gebruikt, en is het aantal 'haakjes openen' niet gelijk aan het aantal 'haakjes sluiten', dan geeft de PX de foutmelding ***ERROR IN ((()))***.

10 Afdrukken

De printer PXP 40 is speciaal ontworpen voor gebruik met de PX 1000. Dit neemt niet weg dat ook andere 'printers' op de PX kunnen worden aangesloten.

10.1 Aansluiten van de PXP 40

Voordat u de printer aansluit op de PX 1000 moet de stekker van de netadapter uit de PX worden verwijderd en moet de PXP 40 uitgeschakeld zijn. Steek daarna de ronde stekker van de printer in de connector aan de linkerkant van de PX totdat de zijkanten van beide toestellen elkaar raken. Schakel nu de printer in door middel van de schakelaar aan de achterkant.

Het loskoppelen gaat in omgekeerde volgorde. Schakel eerst de printer uit; druk op de twee uitstekende knopjes rechts aan voor- en achterkant van de printer en trek de twee toestellen voorzichtig uit elkaar.

10.2 Afdrukken van tekst

Ga met behulp van de TEXT-toets naar het tekstblok dat u wilt afdrukken (zie 3.2). Overtuig u ervan dat de printer is ingeschakeld en druk op de toets PRINT. Het hele tekstblok zal nu worden afgedrukt.

Het verdient aanbeveling de regellengte van het af te drukken tekstblok op 40 te zetten om te voorkomen dat woorden in tweeën worden geknipt (de PXP 40 kan 40 tekens per regel afdrukken).

U kunt het afdrukken op elk gewenst moment afbreken door de toets ON/STOP in te drukken. De printer zal dan wel eerst alle tekens afdrukken die al in zijn buffer staan.

Als u niet een heel tekstblok wilt afdrukken, kunt u met de cursor naar de eerste regel van het blok gaan die u wel wilt afdrukken (zie 3.1). Druk daarna de regeltoets  in. De regel in het venster zal nu worden afgedrukt. Met de regeltoets kunt u telkens de volgende regel laten afdrukken.

10.3 Overzicht van tekstblokken

Van alle tekstblokken kan de eerste regel worden afgedrukt, zodat u een soort inhoudsopgave van de teksten krijgt. Druk daartoe op SHIFT (links of rechts) en PRINT (LIST = lijst). Alle eerste regels verschijnen ook in het venster.

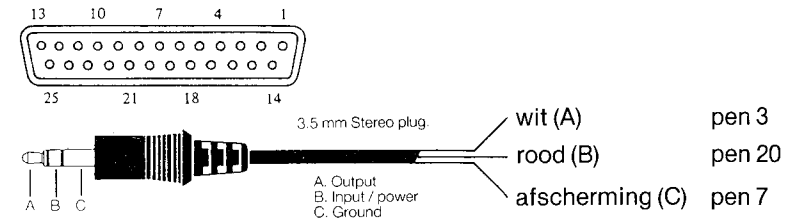
10.4 Andere printers

Voor het aansluiten van een andere printer dan de PXP 40 kunt u gebruik maken van de meegeleverde kabel (zie afb. 4). De driepolige ronde stekker past in de aansluiting aan de linkerkant van de PX 1000. De drie losse draden aan de andere kant van de kabel moeten worden verbonden met de printer, overeenkomstig de handleiding daarvan. De drie draden hebben de volgende functie:

wit (A)	Uitgang naar printer
rood (B)	Ingang voor PX 1000 en voeding
afscherming (C)	Massa

De toetsen LIST/PRINT, ON/STOP en de regeltoets hebben bij gebruik van een andere printer dezelfde functies als bij de PXP 40.

De meeste printers met een RS232- ofwel V24-aansluiting zijn uitgerust met de hier afgebeelde 25-polige connector, waarvan niet alle pennen zijn aangesloten. De meeste printers zullen goed werken als u ze op de hiernaast beschreven manier op de PX 1000 aansluit:



Verbind de pennen 4, 5, 6 en 8 van de 25-polige connector met behulp van een draad met elkaar door.

10.5 Aanpassing van karaktercodes

Als u een letter-, cijfer- of tekentoets (samenvattend een karakertoets) indrukt, zal de PX het daarbij behorende karakter in zijn geheugen opslaan in de vorm van een codegetal. Drukt u de hoofdletter A in, dan geeft de toets het codegetal 41 (hexadecimaal) af.

Sommige 'andere' printers zullen niet precies afdrukken wat u op de PX hebt ingetoetst omdat zij andere karaktercodes gebruiken. Dat geldt vrijwel nooit voor de gewone letters en cijfers, maar wel voor leestekens en bijzondere tekens.

Om dit probleem te ondervangen kunt u aan ten hoogste twaalf toetsen van de PX een andere 'karaktercode' toekennen, die correspondeert met de karaktercode die de printer voor het desbetreffende teken gebruikt. Hiervoor hebt u een zogenaamde ASCII-tabel van de printer nodig (zie de handleiding daarvan), een overzicht van de codes die de printer voor de verschillende letters, cijfers en tekens gebruikt. U kunt deze vergelijken met de ASCII-tabel van de PX 1000 in paragraaf 10.6, om te zien voor welke tekens de PX en de printer verschillende karaktercodes gebruiken.

Als u dat hebt bepaald, kunt u de karaktercodes van maximaal 12 toetsen van de PX aanpassen. Hoe dat gaat, zullen we demonstreren aan de hand van een voorbeeld. Stel dat u de rechte haak] wilt afdrukken. De printer gebruikt hiervoor het codegetal 7D (hexadecimaal) en de PX 5D (eveneens hexadecimaal). U moet dus de karaktercode 5D vervangen door 7D. Dat gaat als volgt: Druk tegelijkertijd ON/STOP en L in; laat eerst ON/STOP los en dan pas de L. In het venster staat nu CONVERSION CHARACTER. - > 00 + RETURN. Druk nu de toets van de PX in die correspondeert met het eerste teken dat u wilt veranderen. In ons voorbeeld: SHIFT-rechts en de komma-toets. Op de plaats van de punt komt nu het teken] in het venster te staan. Vul nu op de plaats van 00 de karaktercode 7D in en druk op de regeltoets (RETURN). De PX zal nu de code 7D naar de printer sturen als deze een] moet afdrukken. U kunt nu onmiddellijk doorgaan met het veranderen van de tweede karaktercode en zo voort, totdat u alle codes van uw lijstje hebt veranderd. Als u klaar bent, drukt u op ON/STOP.

Als u het veranderen van karaktercodes weer ongedaan wilt maken, druk dan tegelijk ON/STOP en K in. Daardoor krijgt elke toets weer de oorspronkelijke ASCII-code. Druk hierna op ON/STOP om terug te keren naar de tekst.

10.6 ASCII-tabel

Op de volgende pagina geven wij de ASCII-codes van de PX 1000, zowel in decimale als in hexadecimale notatie. In de laatste kolom kunt u alle, of alleen de afwijkende ASCII-codes van uw printer noteren. Aan de hand daarvan kunt u een lijstje maken voor het veranderen van één of meer karaktercodes.

Karakter	PX 1000		Printer	Karakter	PX 1000		Printer
	Deci- maal	Hexade- cimaal	Hexade- cimaal		Deci- maal	Hexade- cimaal	Hexade- cimaal
À	02	02	—	O	79	4F	—
Á	03	03	—	P	80	50	—
Â	04	04	—	Q	81	51	—
Ã	05	05	—	R	82	52	—
spatie	32	20	—	S	83	53	—
!	33	21	—	T	84	54	—
"	34	22	—	U	85	55	—
#	35	23	—	V	86	56	—
\$	36	24	—	W	87	57	—
%	37	25	—	X	88	58	—
&	38	26	—	Y	89	59	—
'	39	27	—	Z	90	5A	—
(	40	28	—	[	91	5B	—
)	41	29	—	\	92	5C	—
*	42	2A	—	]	93	5D	—
+	43	2B	—	U	94	5E	—
,	44	2C	—	ng*	95	5F	—
-	45	2D	—	£	96	60	—
.	46	2E	—	a	97	61	—
/	47	2F	—	b	98	62	—
0	48	30	—	c	99	63	—
1	49	31	—	d	100	64	—
2	50	32	—	e	101	65	—
3	51	33	—	f	102	66	—
4	52	34	—	g	103	67	—
5	53	35	—	h	104	68	—
6	54	36	—	i	105	69	—
7	55	37	—	j	106	6A	—
8	56	38	—	k	107	6B	—
9	57	39	—	l	108	6C	—
:	58	3A	—	m	109	6D	—
;	59	3B	—	n	110	6E	—
<	60	3C	—	o	111	6F	—
=	61	3D	—	p	112	70	—
>	62	3E	—	q	113	71	—
?	63	3F	—	r	114	72	—
@	64	40	—	s	115	73	—
A	65	41	—	t	116	74	—
B	66	42	—	u	117	75	—
C	67	43	—	v	118	76	—
D	68	44	—	w	119	77	—
E	69	45	—	x	120	78	—
F	70	46	—	y	121	79	—
G	71	47	—	z	122	7A	—
H	72	48	—	ä	123	7B	—
I	73	49	—	ö	124	7C	—
J	74	4A	—	ng*	125	7D	—
K	75	4B	—	ü	126	7E	—
L	76	4C	—	Ø	128	7F	—
M	77	4D	—				
N	78	4E	—				

* ng = niet gebruikt in PX 1000

10.7 Stuurcodes voor de printer

De meeste printers kennen zogenaamde stuurcodes, waarmee bijvoorbeeld te kennen wordt gegeven dat de tekst, die op de stuurcode volgt, moet worden onderstreept. U kunt de PX 1000 zo programmeren dat hij deze codes desgewenst naar de printer stuurt.

De procedure is dezelfde als in 10.5 is beschreven.

De stuurcodes die u wilt gebruiken kunt u toekennen aan een teken dat u toch niet gebruikt, bijvoorbeeld het 'hekje' # (ASCII-code 23 hexadecimaal). Is de stuurcode voor onderstrepen bij uw printer bijvoorbeeld 1A (hexadecimaal), dan kunt u de karaktercode van # veranderen in 1A door middel van de procedure van paragraaf 10.5. Intoetsen van het teken # betekent dan dat het stuurcommando 'onderstrepen' naar de printer wordt gestuurd. Denk er wel om dat alle tekst, volgend op #, door de printer zal worden onderstreept. U zult dus ook een toets moeten definiëren die het einde van de onderstreping aangeeft.

Bij veel printers worden de meeste stuurcodes voorafgegaan door de zogenaamde Escape-code (ESC), die de waarde 1B (hexadecimaal) heeft. Daarmee is het mogelijk een groot aantal opdrachten naar de printer te sturen. Ga daarbij als volgt te werk:
Verander de karaktercode van een toets die u verder niet gebruikt, bijvoorbeeld @, in 1B (hexadecimaal). Wilt u in het volgende voorbeeld het woord 'fox' onderstrepen, dan toetst u in: 'The quick brown @-1fox@-0 jumps over the lazy dog'. Hierin geeft @-1 het begin, en @-0 het einde van de onderstreping aan.

11 Voeding

11.1 Ingebouwde batterijen

Zowel de PX 1000 als de PXP 40 is uitgerust met ingebouwde oplaadbare batterijen. Beide kunnen dus onafhankelijk van het lichtnet worden gebruikt. Om de batterijen te sparen is de PX 1000 voorzien van een schakeling die het apparaat automatisch uitschakelt als er gedurende circa 50 seconden geen toets is ingedrukt. Deze schakeling werkt niet als de PX bezig is met het afdrucken van een tekst of als het apparaat in de paraatstand staat voor het verzenden of ontvangen van een bericht. In het venster staat dan READY TO RECEIVE.

De printer PXP 40 kan met volgeladen batterijen ongeveer 2000 regels tekst afdrucken. Raken de batterijen uitgeput, dan zal de printer als laatste regel *** Batteries low, please recharge *** afdrucken.

11.2 Laden van de batterijen

De batterijen van de printer en de PX 1000 kunnen zowel afzonderlijk als gelijktijdig worden geladen. Voor het afzonderlijk laden moet de ronde driepolige stekker van de meegeleverde netadapter in de 3,5-mm-aansluitbus worden gestoken; bij de PX 1000 bevindt deze zich aan de linkerkant (met het bij-schrift '12V DC/SERIAL'), bij de PXP 40 aan de achterkant ('12V DC'). Voor het gezamenlijk laden van de batterijen in PX 1000 en PXP 40 moeten de beide toestellen worden gekoppeld, zoals in 10.1 is beschreven. Steek daarna de ronde stekker van de netadapter in de daarvoor bestemde aansluitbus aan de achterkant van de PXP 40.
Het laden duurt 8 tot 14 uur.

12 Samenvatting van functietoetsen

In dit hoofdstuk geven wij een samenvatting van de functies van de verschillende functietoetsen, te beginnen linksboven en dan tegen de wijzers van de klok in. De in de laatste kolom vermelde getallen verwijzen naar de paragraaf waar de desbetreffende toets is beschreven.

Toets	SHIFT- links	SHIFT- rechts	Functie	Zie:
PRINT			Als de PXP 40 of een andere printer is aangesloten, kan met deze toets een tekstblok worden afgedrukt.	10.2
	LIST	LIST	Geeft een overzicht van de eerste regel van alle tekstblokken die niet leeg zijn, zowel in het venster als op de printer (als die is aangesloten en ingeschakeld).	3.3 10.3
RCVE			Zet de PX 1000 in de paraatstand voor het ontvangen van een bericht, via de telefoon verzonden door een andere PX. In deze stand schakelt de PX zichzelf niet uit na 50 seconden.	8.3
MARGIN			Maakt het mogelijk de regellengte te veranderen.	5
	LOW		Zet de PX in de paraatstand voor het verzenden van een bericht met lage snelheid.	8.2
		HIGH	Zet de PX in de paraatstand voor het zenden met hoge snelheid.	8.2
TAB			Verplaatst de cursor naar de eerstvolgende tabulatorstop.	6
	SET		Indrukken zet op de plaats van de cursor een tabulatorstop of verwijdt een bestaande tabulatorstop.	6.1
		CLR	Zet de tabulatorstops terug volgens de fabrieksinstelling.	6.2
CAPS LOCK			Zet de hoofdlettertoets vast.	2.3
	◀		Een positie naar links.	3.1
	◀◀	◀◀	Naar begin van de regel.	3.1
	▶		Een positie naar rechts.	3.1
	▶▶	▶▶	Naar einde van de regel.	3.1
	▽		Een regel verder.	3.1
	▽▽	▽▽	Naar laatste regel.	3.1
	△		Een regel terug.	3.1
	△△	△△	Naar eerste regel.	3.1
INSERT			Maakt het invoegen van tekst op de plaats van de cursor mogelijk. De tekst rechts van de cursor schuift automatisch op.	4.7
	INS TXT	INS TXT	Maakt het invoegen van een heel tekstblok mogelijk op de plaats voor de regel waar de cursor staat.	4.8

DELETE			Wist het teken vóór de cursor. De tekst rechts van de cursor schuift op naar links. Herhaald indrukken eet de tekst van rechts naar links op.	4.2
	DEL TXT	DEL TXT	Tweemaal indrukken wist het hele tekstblok waarin de cursor staat.	4.4
SEARCH			Eenmaal indrukken: zoekwoord invoeren of veranderen. Volgende keren indrukken: het ingevoerde zoekwoord wordt gezocht. Stoppen met ON/STOP.	3.4
TEXT			Zoekt het volgende vrije tekstblok op.	3.2
	▽		Naar volgende tekstblok. Alleen de eerste keer moet SHIFT-links worden ingedrukt.	3.2
		△	Naar voorgaande tekstblok. Alleen de eerste keer moet SHIFT-rechts worden ingedrukt.	3.2
CLEAR ALL			Eenmaal indrukken: in het venster verschijnt de vraag of alle tekstblokken moeten worden gewist. Bij nogmaals indrukken wordt deze opdracht uitgevoerd. Alleen sleutelwoorden en veranderde karaktercodes blijven behouden.	4.5
	CLR LINE	CLR LINE	Wist de regel rechts van de cursor.	4.3
DUMP			Tweemaal indrukken neemt alle tekstblokken op cassette op, die in het geheugen staan.	7.2
	LOAD	LOAD	De PX 1000 is klaar voor het ontvangen van een tekst, totdat ON/STOP wordt ingedrukt of het geheugen vol is. Drukt u tijdens het ontvangen nogmaals op ON/STOP, dan zal de ingelezen tekst worden gewist en is de PX 1000 klaar voor het ontvangen van de volgende tekst.	7.3
CODE			Codeert ongecodeerde tekstblokken en decodeert gecodeerde tekstblokken met behulp van het ingevoerde sleutelwoord.	9A.3 9A.4
	KEY		Maakt het invoeren van een nieuw sleutelwoord mogelijk.	9A.1
		TXT	Maakt het mogelijk de eerste zestien tekens van een bestaande tekst als sleutelwoord in te voeren.	9A.2
CALC			Geeft de PX 1000 opdracht een berekening uit te voeren.	9B
	SET	SET	Dient voor het invoeren van het aantal posities voor en na de decimale punt.	9B.5
ON/STOP			Inschakelen van de PX 1000	2.1
			Afbreken van functies die met functietoetsen zijn gekozen (met uitzondering van coderen bij de PX 1000Cr)	3.4 13.3
			+ K: herstellen van oorspronkelijke karaktercodes	10.5
			+ L: invoeren van andere karaktercodes	10.5
			+ M: controle van het geheugen.	
			+ B: uitschakelen van de pieptonen.	2.1
			+ Z: wist het hele geheugen, inclusief het sleutelwoord.	

13 Berichten in het venster

In het venster van de PX 1000 kunnen twee soorten berichten verschijnen: vaste berichten met symbolen en kleine letters, en variabele berichten die op de plaats staan waar normaal de tekst is weergegeven. De laatste kolom verwijst naar de desbetreffende paragraaf.

13.1 Vaste berichten

 □□□□	Het aantal blokjes geeft de kwaliteit aan waarmee een bericht via de telefoon is ontvangen.	8.4
FORMAT: 40	Regellengte 40 posities of minder.	5
FORMAT: 80	Regellengte 41 tot 80 posities.	5
SHIFT	Geeft aan dat de hoofdlettertoets is ingedrukt.	2.3
LOCK	Geeft aan dat de hoofdlettertoets is vastgezet.	2.3
INSERT	De PX 1000 in de 'invoeg'-stand.	4.7
M: □□□□	Geeft een indicatie van de geheugenruimte die nog beschikbaar is.	7
LINE	Geeft het regelnummer binnen het tekstblok aan.	3.1
TEXT	Geeft het bloknummer aan (01 ... 99)	3.1

13.2 Variabele berichten

<FREE> 01-04	Geeft aan dat tekstblok 04 vrij is. Het laatste getal kan de waarde 01 tot en met 99 hebben.	3.2
--------------	--	-----

NO FREE TEXT AVAILABLE
Alle 99 tekstblokken zijn bezet.

SET RIGHT MARGIN AT 40 + PRESS AGAIN	Verschijnt na het indrukken van de MARGIN-toets. In plaats van 40 kunt u elke andere regellengte tussen 10 en 80 posities invoeren. Voert u geen nieuwe waarde voor de regellengte in, dan behoudt deze de ingestelde waarde als u nogmaals op MARGIN drukt.	5
--------------------------------------	--	---

INSERT TEXT 00 ? + PRESS AGAIN	Vraagt welk tekstblok op de plaats van de cursor moet worden ingevoegd.	4.8
--------------------------------	---	-----

EN/DECRYPT TEXT 00 ? + PRESS AGAIN	Verschijnt als de CODE-toets is ingedrukt. Nogmaals op CODE drukken codeert of decodeert het aangegeven tekstblok.	9A.3 9A.4
------------------------------------	--	--------------

*** WRONG KEY ***	U probeert een tekstblok te decoderen met een onjuist sleutelwoord.	9A.6
-------------------	---	------

ENCRYPTED TEXT, LENGTH xxxxx BYTES	Verschijnt in plaats van de eerste regel als het desbetreffende tekstblok gecodeerd is.	9A.3
------------------------------------	---	------

NEW KEY + PRESS AGAIN	Op de plaats van de zestien puntjes kunt u een nieuw sleutelwoord invoeren. Het 'oude' sleutelwoord wordt gewist.	9A.1
-----------------------------	---	------

NEW KEY: TEXT 00 + PRESS AGAIN	In de plaats van 00 voert u het nummer van het tekstblok in waarvan u de eerste zestien tekens als sleutelwoord wilt gebruiken.	9A.2
--------------------------------	---	------

NEW KEY ACCEPTED	Het nieuwe sleutelwoord is geaccepteerd.	9A.1 9A.2
------------------	--	--------------

PRINT NUMBER IN.. SPACES + PRESS AGAIN	Verschijnt na het indrukken van SHIFT en CALC (= SET). Voer een getal tussen 0 en 30 in, dat het aantal posities voor de decimale punt aangeeft.	9B.5
--	--	------

DECIMAL DIGITS:... + PRESS AGAIN	Voer het aantal posities na de decimale punt in (00...04). Voert u 99 in, dan bepaalt de PX 1000 zelf het aantal posities achter de decimale punt.	9B.5
----------------------------------	--	------

CANNOT CALCULATE	U hebt gezondigd tegen de regels voor het invoeren van berekeningen.	9B.7
------------------------	--	------

NO WORKSPACE	De capaciteit van de PX 1000 is niet groot genoeg om de berekening uit te voeren.	9B.7
--------------------	---	------

OVERFLOW	In een berekening komt een getal voor dat groter is dan 14073748835.	9B.7
----------------	--	------

ERROR IN ((()))	Het aantal 'haakjes openen' is niet gelijk aan het aantal 'haakjes sluiten'.	9B.7
------------------------	--	------

SEARCH FOR + PRESS AGAIN	Verschijnt in het venster na indrukken van SEARCH. Op de plaats van de acht puntjes staat het oude zoekwoord. U kunt dit vervangen door een ander zoekwoord, waarbij het oude wordt gewist. Nogmaals indrukken van SEARCH start het zoeken in alle tekstblokken naar het oude of het zojuist ingevoerde nieuwe zoekwoord.	3.4
--------------------------------	---	-----

<..... NOT FOUND>	Het zoekwoord op de plaats van de 8 puntjes is niet gevonden.	3.4
-------------------	---	-----

START 'RECORD' ON TAPE + PRESS AGAIN	U hebt DUMP ingedrukt. De PX is klaar om alle tekstblokken op te nemen op cassette.	7.2
--------------------------------------	---	-----

READY TO RECEIVE	7.2
De PX is klaar om een tekstblok van cassette te lezen of een bericht via de telefoon te ontvangen.	8.3
< RECEIVED: XXXX BYTES >	7.3
De PX is bezig een bericht via de telefoon te ontvangen. Als de tekst in het geheugen staat, verschijnt de eerste regel in het venster.	8.3
READY TO SEND [N] – PRESS SENDKEY (XXXX)	8.1.
De PX staat klaar om een bericht via de telefoon te verzenden.	
READY TO SEND [L] – PRESS SENDKEY (XXXX)	8.2
Verschijnt na het indrukken van LOW om aan te geven dat de PX klaar is om een bericht met lage snelheid via de telefoon te verzenden.	
READY TO SEND [H] – PRESS SENDKEY (XXXX)	8.2
De PX is klaar om een bericht met hoge snelheid via de telefoon te verzenden.	
< TRANSMITTING >	
De PX is bezig met het verzenden van een bericht via de telefoon.	
MEMORY FULL	7.1
Het geheugen van de PX is vol. U kunt ruimte scheppen door het wissen van overbodige tekstblokken en door alle tekstblokken op cassette op te nemen en ze vervolgens uit het geheugen van de PX te wissen.	
DELETE TEXT 00 ? + PRESS AGAIN	4.4
Verschijnt na indrukken van DEL TXT. Nogmaals indrukken van deze toets wist het tekstblok waarvan het nummer is aangegeven.	
CLEAR ALL TEXT ? + PRESS AGAIN	4.5
Verschijnt na indrukken van CLEAR ALL. Nogmaals indrukken van deze toets wist alle tekstblokken, met uitzondering van sleutelwoorden en conversietekens. Druk op een willekeurige andere toets als u niet wilt wissen.	
PLEASE WAIT	
Geeft aan dat de PX bezig is, bijvoorbeeld met coderen of afdrukken.	
CONVERSION CHARACTER -> 00 + RETURN	10.5
Verschijnt na het indrukken van ON/STOP + K en maakt het mogelijk de karaktercode van het teken dat in de plaats van de punt staat te veranderen.	

13.3 Ontsnapping

Hebt u per ongeluk een verkeerde functietoets ingedrukt, waardoor één van de berichten uit paragraaf 13.2 op het scherm verschijnt, dan kunt u uit die situatie ontsnappen door ON/STOP in te drukken. Hoeft u geen tekst of getal in te voeren in het bericht dat in het venster verschijnt, dan kunt u ook uit

de situatie ontsnappen door een willekeurige andere toets in te drukken. Het verdient echter aanbeveling u aan te wennen altijd de ON/STOP-toets als ontsnapingsmogelijkheid te gebruiken.

Met de ON/STOP-toets kunt u ook de PX onderbreken als hij bezig is met het verzenden of ontvangen van een tekst of het opnemen of inlezen daarvan.

PHILIPS NEDERLAND TECHNISCHE SERVICE – CONSUMENTENACTIVITEITEN

TECHNISCHE SERVICE-CENTRA

1812	PB	ALKMAAR	Bestevaerstraat 51 Tel. 072 - 119443
1096	AM	AMSTERDAM/DUIVENDRECHT	H.J.E. Wenckebachweg 171 Tel. 020 - 926878
6825	JC	ARNHEM	Kermisland 10 Tel. 085 - 643030
4813	AH	BREDA	Ettensebaan 27 Tel. 076 - 223799
5652	AL	EINDHOVEN	Hurksestraat 42 Tel. 040 - 722682
7521	AG	ENSCHDE	Hengelsestraat 547 Tel. 053 - 354135
9743	AL	GRONINGEN	Protonstraat 3 Tel. 050 - 139910
6419	BT	HEERLEN	Frankenlaan 7 Tel. 045 - 710081
5216	BN	's HERTOGENBOSCH	Pettelaarseweg 605 Tel. 073 - 131713
8936	AC	LEEUWARDEN	Tijnjedijk 91 Tel. 058 - 132226
4338	PG	MIDDELBURG	Grenadiersweg 17 Tel. 01180 - 33071
3068	PC	ROTTERDAM (OMMOORD)	Dwerggras 3 Tel. 010 - 210799
3525	VW	UTRECHT	Hoofd Graaflandstraat 48 B Tel. 030 - 880411
5913	XC	VENLO	Hertog Reinoudsingel 199 Tel. 077 - 12556
2273	JX	VOORBURG	Savellelaan 4 Tel. 070 - 869290
8042	PG	ZWOLLE	Loggerweg 4 Tel. 038 - 223355