Преобразование

Работы начаты в апреле 2019 года. Отправной точкой был архив **MSX Programmer Ref (ru).rar** (ссылка 1, ссылка 2).

2022-09-07 стало известно настоящее название книги:
Диалоговый язык программирования MSX-BASIC (MSX-BASIC — Dialogue programming language) до этого дня, её рабочее название было:
Пособие по программированию на MSX BASIC (MSX BASIC Programming Guide).

Ниже описан процесс преобразования книги из формата MSX в DokuWiki.

Список изменений:

- Убраны лишние пробелы используемые для раздвижки слов.
- Исправлены слова в которых вместо буквы **ё** была буква **е** [1)].
- Слова написанные в р а з б и в к у отображены *курсивным шрифтом*.
- Исправлены орфографические ошибки
- В списках буквы α, β, γ, δ (альфа, бета, гамма, дельта) заменены на • или цифры (в зависимости от контекста).
- Таблицы, списки переделаны в соответствие с синтаксисом DokuWiki.
- В некоторых случаях для схем использованы Символы для оформления текста.
- Для обозначения материалов, добавленных в наше время используется значок: 😎

Список замен:

Исходный вариант	Замена	Примечание
MSX-Disk BASIC	MSX Disk BASIC	Убран символ - (дефис-минус)
MSX-1	MSX 1	Убран символ - (дефис-минус) и сделана ссылка
MSX-2	MSX 2	
MSX-BASIC	MSX BASIC	
MSX DISK BASIC	MSX Disk BASIC	
MSX-VDP	VDP	
MSX-MOUSE	"мышь"	
RAM-диск	RAM диск	
байтов	байт	
битов	бит	
... (три точки)	…	
Вам	вам	
╳	×	
·	×	Если по контексту нужен символ «умножить»
·	␣	Если по контексту нужен «пробел»
- (дефис-минус)	— и –	Использованы эти правила
÷	-	Короткое тире
Символ с кодом 0x1B (Esc)	^	Применено в разделе VII.4. Работа с принтером
Основание системы исчисления 2	$_2$	
Основание системы исчисления 10	$_{10}$	
Звёздочка "*"	∗	
Клавиша «RETURN»	Ввод ⏎	
≤	⩽	Более «красивый» вариант
≥	⩾	

Исходный вариант	Замена	Примечание
""	%%""%%	Особенности DokuWiki
"#"	«#»	
"-"	«-»	
"/"	«/»	
";"	«;»	
"="	«=»	
>>	%%>>%%	
{ Выражение 1 } { Выражение 2 } { Выражение 3 }		Фигурные скобки в которые заключены многострочные выражения

Сообщения об ошибках (текст по центру):

«Redimensioned array»
(«*Переопределение массива*»).

```
<WRAP centeralign>"Redimensioned array" \\ (//"Переопределение массива"//).</WRAP>
```

Используемые расширения:

- Правила оформления эпиграфа описаны здесь;
- Выделение текстовых блоков: warp;
- Для переходов между страницами: Page Navigation;
- Для ссылок в произвольное место страницы anchor;
- Для клавиш keyboard;
- Для отображение математических формул: mathpublish;
- Для отображение колонок и блоков: Wrap.;
- Запуск примера внутри WebMSX в новой вкладке: Target Link;
- Размер шрифта (ноты): fontsize2.
- Мягкий перенос Shy Syntax, символы: \-

Файлы

Оригинальные файлы, сконвертированые в UTF-8, для этого был использован Конвертер текстов созданных на MSX в кодировку UTF-8

Авторские файлы

Файлы (найденные в сети)

Различия с авторским текстом

Архив с оригинальными файлами которым даны новые имена.

Разделы

Для удобства каждый раздел имеет якорь вида:

```
{{anchor:n123}}
```
,

где 123 это номер раздела включая номер главы

Примеры

Каждый диск содержит все примеры соответствующей главы.

Все файлы примеров

Списки примеров

Формат: `SS12-nn.bas`, где:

- `ss` — Глава (номера до 9 дополняются нулём слева)
  - 1 — номер раздела внутри главы
  - 2 — номер подраздела внутри раздела
- `nn` — Порядковый номер

Примеры элементов:

- якорь

  ```
  {{anchor:e01-01}} __//Пример 1//__. \\ {{.examples:01-01.bas|}} \\ [[+tab|wmsxbpge>01-01.bas]]
  ```

  Пример 1.
  01-01.bas
  01-01.bas

- ссылки

  ```
  [[01#e01-01|Пример 1]]
  ```

Для извлечения текстов примеров используется GNU Midnight Commander, в честности его редактор mcedit и openMSX. Порядок действий:

- открываем файл нужной главы (все файлы находятся здесь)
- находим текст примера
- выделяем фрагмент текста (клавиша F3)
- входим в меню по F9
- в меню Правка выбираем пункт Копировать в файл буфера обмена `C-Ins`
- теперь выделенный фрагмент текста находится в файле `~/.local/share/mc/mcedit/mcedit.clip`
- копируем файл `~/.local/share/mc/mcedit/mcedit.clip` в рабочую папку
- редактируем файл с примером
- открываем его в openMSX командой

  ```
  new
  load "0246-04.bas"
  ```

- проверяем работоспособность, если нужно, то исправляем ошибки
- сохраняем файл в виде текста командой

  ```
  save "0246-04.bas",a
  ```

Библиографический список

Библиографический список

Пример вставки ссылки на [14]
`[[bibliography#b14|[14]]]`

Рисунки

Закладка:

```
{{anchor:pict_04_01}}
```

Ссылка:

```
[[#pict_04_01|рис.1]]
```

Список служебных слов

Fix Me!

Приложение 2. Справочный материал

Закладка:

```
{{anchor:print}}
```

Список отсутствующего материала

- V.6.2. Вывод спрайта на экран
    1. рисунки с 1 по 4

Ссылки

Проект на GitHub (только файлы)

Выражаем огромную благодарность тем, кто помог найти файлы:

- Оригинал файла BAS3_1.MET: глава III (разделы 1,2). Нормальный файл найден благодаря пользователю **caro** на форуме msx.org
- Файлы BAS11-1.MET, BAS11-2.MET, BAS11-3.MET: глава (разделы XI. XI.2,XI.1.3,XI.1.4). Файлы найден благодаря пользователю **Aleks** на форуме msx.org
- Полный архив книги. Получен благодаря пользователю **Aleks** на форуме msx.org
- Приложение **1.8. Возможность расширения программного обеспечения на MSX-компьютерах** (1.8.1. и 1.8.2.) нашёл **Артем Читайло**
- V.6.2. Вывод спрайта на экран, примеры с 3 по 11 нашёл **Артем Читайло**

1)
буква **ё** отсутствует на компьютерах MSX, подробнее здесь

http://sysadminmosaic.ru/msx/basic_dialogue_programming_language/converting

2023-06-11 23:17