



SwyftWare を使おう

Written by B.S.W.

1. はじめに、

まず、SwyftWareを知らない方に、どういうソフトウェアかを簡単に説明しますと、フロッピー - ディスクまるまる一枚を200程度ペ - ジのノ - トにしてしまうソフトウェアです。ですから、ファイルという概念はありません。それに加えて、ちょっとした計算とちょっとした印刷とちょっとした通信ができます。

実際そのちょっとした程度の機能でも十分つかえます。逆にちょっとである分軽快に動きます。

どうして、SwyftWareにめぐりあったかという、おなじ人も多いでしょう。まずは案浦さんから変なソフトウェアいっぱいしいれたというMailが入って来たことにはじまります。

値段も安い。Appleで実用的なソフトウェアが7000円とは安いじゃないですか、AppleWorksでも欲しいと思っていたところへ、機能としては同程度のWordProcessor, Calc, Communicationができそれに加えResumeまで出来る。ほとんど興味本位で注文してみました。

でも実際使ってみると、新しいキ - 操作に戸惑ってしまいました。それで、遊んでみたあとはしばらくしまっておきました。でも、ふとCALCIはBASICインタプリタではと思ってよくよんでみると(困ってから読むマニュアル)、その通り。これは、強力なマクロじゃないですか、じゃあ使ってみようとなったのです。

2. スケジュ - ル表

ぼくは、いまSwyftWareをIICでスケジュ - ル表として使っています。なぜ、MacとかDynabookを使わないかという、まずは電源ボンなのでたちあげると前に使ったとこでカ - ソルがまっけてくれますし、Dynabookでは他に通信とか数値計算をするのでそれらとかちあたりします(例えば、Dynabook-ss001でTeXのFontを作るとまるまる1日かかります)。まったく独立してつかえるので便利です。それに、Jump機能がすぐれていていきたいところに簡単にとべます。確かに漢字は使えませんが、スケジュ - ル表程度ではさほど障害にはならないでしょう。それにここは腹をくくって英単語の勉強もかねようというわけでSwyftWareをスケジュ - ル表として使っています。

SwyftWare **を使おう**

わけでSwyftWareをスケジュー - ル表として使っています。
どんな感じで使っているかを一部を抜きだしてみると

```
94/04/28 (Thu)
      Velvet Paw at Eggman
94/04/29 (Fri)
      Greenery Day

94/04/30 (Sat)
===== 5 =====
May
94/5/1 (Sun)
94/5/2 (Mon)
94/5/3 (Tue)
      Constitution Day

94/5/4 (Wed)
      National Holiday

94/5/5 (Thu)
      Children's Day

94/5/6 (Fri)
94/5/7 (Sat)
```

図1 スケジュー - ル表の一部

こうしておくたとえば、5月13日にとびたいときはLEAP+(5 / 1 3)(LEAP-keyを押し
ながら順に5,/,1,3と打つ)でとんでくれます。5月1日は、LEAP+(5 / 1 SPACE)でとべま
す。とても簡単。日付は、BASICで出力するようにしています。ぼくは、簡単に

```
10 S% = 7:M% = 5:Y$ = "94/":E% = 31
20 DATA "Mon","Tue","Wed","Thu","Fri","Sat","Sun"
30 DATA "January","February","March","April","May","June","July"
40 DATA "August","September","October","November","December"
50 DIM D$(7)
60 FOR I = 1 TO 7: READ D$(I): NEXT I
70 FOR I = 1 TO M%: READ M$: NEXT I: PRINT M$
80 FOR I = 1 TO E%: PRINT Y$;M%;"/";I;" (";D$(S%);")":S% = S% + 1
90 IF S% > 7 THEN S% = 1
100 NEXT I
110 END
```

図2 スケジュー - ルの日付を作るプログラム

としています。月をかえるときは、はじめの曜日番号S%、年のY\$、月のM\$と一月の日数
E%を LIST 1で表示させて変更してCALCコマンドです。少々面倒ですが気になりません。
また、SwyftWareの1ペ - ジはdefaultで66行なので、一ヶ月分には足りません。そこで、

SwyftWare **を使おう**

CALCコマンドで PL%=100 で1ペ - ジ100行にしておきます。

1年分はフロッピ - 1枚(片面)で十分はいるとおもいます(たぶん)。あと50年生きるとしても50枚のフロッピ - があればすみます(50枚か、あと少し買いためしておかなくては)。

前置きが長くなりましたが今回は、Edit, DISK-command, CALC-command, プログラミングについて書きたいと思います。

3. **用語の説明**

SwyftWareでは、あたらしい形のソフトウェアを意識していたのか新しい言葉がでてきます。そこでまずは用語の説明です。

3.1. Leap と Creep

AppleII特有のキ - OPEN-APPLEとSOLID-APPLEをSwyftWareではLEAP-key(それぞれLEAP BACKWARDとLEAP FORWARDと呼び、以後まとめてLEAPと呼びます)とよんで、LeapとCreepとよばれる機能があります。

3.2. Leap

カ - ソルを遠くに移動させるときに、LEAPを押しながらCHARACTER-keyをおすことで目的の単語の先頭へ移動することを言います。



図3 Leapの例

もしLeapを途中でやめたいときは、"x's"など起こりえない綴を打つと元のカ - ソル位置にもどってきます。乱暴ですが、実用的な方法です。

3.3. Creep

カ - ソルを近くへ移動させる時にLEAPを連打して左右へ移動することをいいます。

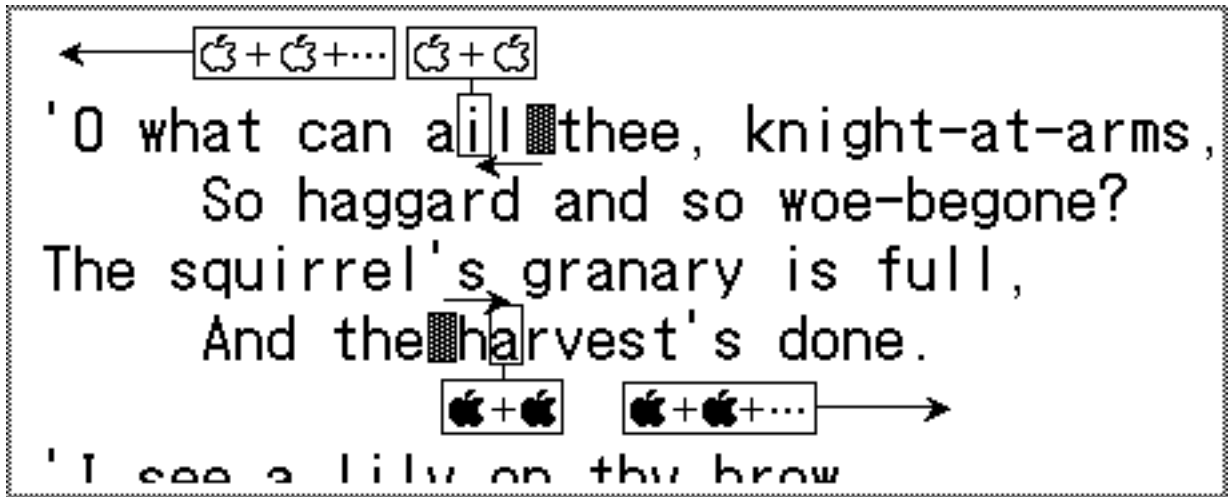


図4 Creepの例

3.4. Use Front

これは、CONTROL-keyのことです。CONTROL-keyを押しながらCHARACTER-keyを押す操作をUse Frontと言います。

3.5. Bleep

これは、日本語でビ - プ音のことです。正確に言うと、"ビ - "の低い音がbeepで、"ピッ"という高い音がbleepです。SwyftWareでのエラ - メッセ - ジの基本は、このbleepです。

3.6. Chunk

両方のLEAPを同時に押すことである範囲の文字が反転します。その部分をChunkと呼びます(どこの部分から反転するかはつぎのマ - クをよんで下さい)。これをDeleteとするとバッファ - に入ります、その中の内容は、セ - プするといっしょに保管されるので便利です。

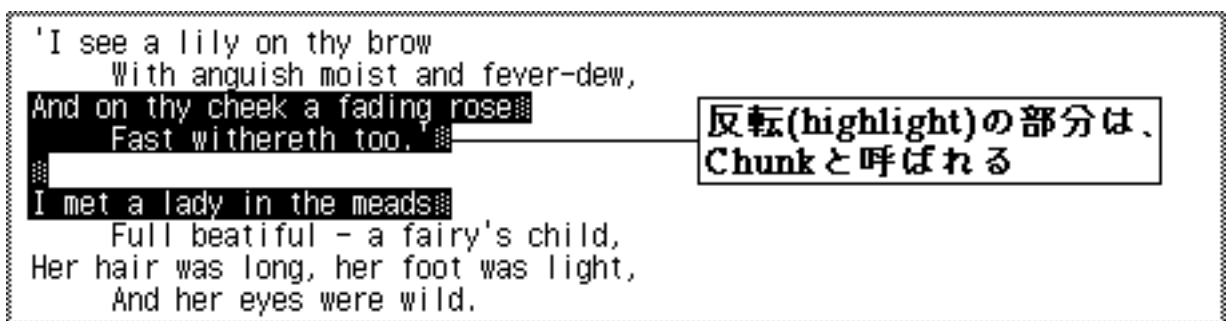


図5 Chunk

3.7. マ - ク

これは、マニュアルに明示してある言葉でなくぼくがつくった言葉です。反転表示が起こる先頭(または末尾)ところのことでももちろん画面には表示されません。でもこれを明確にしていた方がいいと思うので以後マ - クと呼びます。

マ - クが変更される時

- Leapをする マ - クはLeapする前の位置になる。
- LEAP-keyを一度はなしてのLeapAgainする マ - クはLeapAgainする前の位置になる。
- LeapやCreepのあとの初めの文字入力(Return, Tabも含む) マ - クは初めの文字の位置になる。

マ - クが変更されない時

- Creepをする。
- LEAP-keyをはなさず続いてLeapAgainする。

3.8. キ - の名前

- LEAP-FORWARD: SOLID-APPLE-key(スペ - スバ - の右どなり)
- LEAP-BACKWARD: OPEN-APPLE-key(スペ - スバ - の左どなり)
- PAGE-key: ESCAPE-Key
- LEAPAGAIN-key: TAB-key(TAB-keyだけ押すとはTabとして働きます)

3.9. カ - ソルの種類

- Wide cursor

ハイライトとカ - ソルが並んで表示されている状態で、文字を入力している時はこの状態です。DELETE-keyはこのとき、Backspaceの働きをしてカ - ソルの左の文字を消していきます。

- Narrow cursor

ハイライトとカ - ソルが重なって表示されている状態で、LEAP-keyで移動しているときに起こります。これでDELETE-keyはカ - ソルの下の文字を消します。普通のDeleteです

- Happy cursor

これは、セ - ブしたときセ - ブがうまくいったら、それを知らせるために速く点滅しているカ - ソルのことをいいます。(アクセラレ - タ - をつけていると点滅が速くなりすぎて次のFrozen cursorのように見えます。でもセ - ブ出来てあたり前なのにHappy とはユ - モラスですね)

- Frozen cursor

これは、BASICから処理が戻ってこないときや、SendやPrintで待ち状態になったときkeyを受けつけずカ - ソルが点滅しなくなった状態をいいます。

こうなったときは、CONTROLを押しながらRESETを押してはなします。

3.10. Edit

カ - ソル移動

- 単語間の移動

SwyftWare **を使おう**

LEAP+SPACEです。つまり、文字間の空白を探しているだけです。

・一文の移動

LEAP+. (ピリオド)ですが、これはちゃんとした英文でのなしです。

・行末への移動

LAEP+RETURNで行末までカ - ソルが移動できます。

・Chunk内の移動

Chunkの先頭に行くにはLEAP-FORWARDで、最後に行くにはLEAP-BACKWARDです。Creepではマ - クがクリアされませんのでChunkの範囲を少し広げたいときは、広げたい方向へCreepすることが出来ます。そして改めて両方のLEAPを押してください。

・ペ - ジの移動

LEAP+ESCAPEです。SwyftWareのペ - ジは、普通のワ - プロと同じく強制的(ESCAPE-keyによる)改頁とPege Lengthによる改頁があります。それぞれ改頁マ - クが違いまして強制的改頁は、

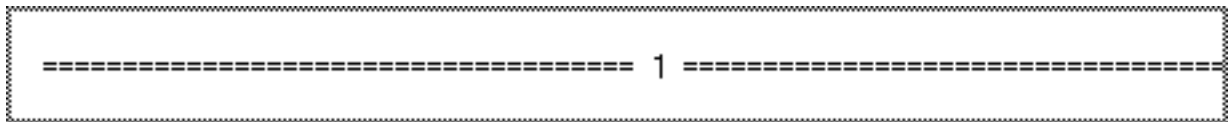


図6 Page character

でPege Lengthによる改頁は、

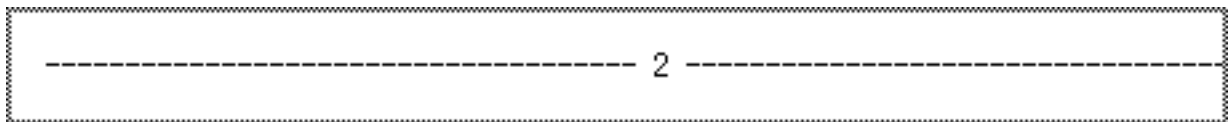


図7 Page break

です。Pege Lengthによる改頁を見なければ、改行しまくとあらわれます。ただ、Pege Lengthによる改頁には、LEAP+ESCAPEで移動することは出来ません。ペ - ジの長さは、"PL%="にペ - ジの行数をCALCで代入して下さい。

応用:ペ - ジの消去

まず消したいペ - ジに入り

- i) LEAP-FORWARD+PAGE
- ii) LEAP-BACKWARD+PAGE
- iii) DELETE

でペ - ジの消去ができます。

応用:全内容の消去

まずペ - ジ0へLeapします。

- i) LEAP-FORWARD+PAGE

SwyftWare **を使おう**

ii)DELETE

で全内容の消去ができます。

3.11. Scroll

・一行スクロ - ル

一行スクロ - ルと同等なことは、LEAP+RETURNで行末までいきそのあとLeapAgain (LEAP+TAB) でおこなえます。

・半画面スクロ - ル

半画面スクロ - ルは、LEAP+RETURN+RETURNでそのあとLeapAgain (LEAP+TAB) で10行程のスクロ - ルがおこなえます。

3.12. Delete & Insert

ChunkをDeleteするとChunkが全て消去されバッファ - に取り入れられます。そして、Insert(USE FRONT A,CONTROL-A)でバッファ - の内容がカ - ソル位置に挿入できます。

3.13. Cut & Paste

この機能は、本当にCut & PasteでCopyは使えません。まずLEAP-keyを使ってCutしたいところを反転します。そして、DELETE-keyでCutします。これによりバッファ - に格納されます。そして、Pasteしたいところにカ - ソルをもっていきUSE FRONT A(CONTROL-A) でPasteされます。もし、Copyと同等のことがしたければ、CutしたあとすぐにUSE FRONT AすればCopyと同等になることは、お分かりかと思えます。

3.14. Undo

Leapで反転させたところをDeleteした場合、まだバッファ - に入っているのでInsert(USE FRONT A)でUndoできます。バッファ - に入っているものは、セ - ブのときそのままディスクに保存されますから結構便利です。

3.15. Search & Replace

Searchは改めていうまでもなく、Leapです。Replacelは、自分でかえたいところを消して、あらかじめバッファ - に入れていたものをInsert します。これは、ちょっと面倒ですが、一応Search & Replaceです。ここで、大文字と小文字のSearchはどうなるかという大文字は大文字だけ、小文字は大文字と小文字をSearchします。具体的には、meでSearchするとme,Me,MEが、MeでSearchするとMe,MEが、MEだとMEだけが見つげ出されます。

4. DISK-command

DISK-commandは、USE FRONT L(CONTROL-L)しかありませんが、いろんな機能を兼ね備えています。

SwyftWare **を使おう**

4.1. Format

ブランクディスクをいれて、USE FRONT Lだけであつというまに完了します。速いのはきっと書き込むトラックだけを初期化しているからではないかと思われ、ついでにメモリ - の内容もコピー - されます。

何かのソフトウェアで一度フォーマットされたディスクは、"CALL 3600"とCALCを実行してからUSE FRONT Lです。この理由、Rebootのところをみれば納得できると思います。

4.2. Save

メモリの内容をただセーブしたいとき単にUSE FRONT Lです。

4.3. Block-copy

マニュアルでは、Copy-upとよんでいます。

これにより、ディスク間でのブロックコピー - が出来ます。

i)まずは、データの転送元のディスクを一度セーブします。そうでないと、iii)をBleepを発生して実行しません(これは、データの消失を防ぐための安全策としてついているようです)。

ii)次に、転送したい部分を反転表示にします。

```
'I made a garland for her head
  And bracelects too, and fragrant zone;
She look'd at me as she did love
  And mad sweet moan.

'I set her on my pacing steed;
  And nothing else saw all day long;
For sidelong would she bend, and sing;
  A fairy's song.

'She found me roots of relish sweet
  And honey wild and manna dew,
And sure in language strange she said
  "I love thee true!"
```

図8 転送データの反転

iii)そして、転送先のディスクを入れて、USE FRONT Lです。カタカタと音がなりBoot時と同じようになります。そして、転送先のディスクにChunkが現われます。

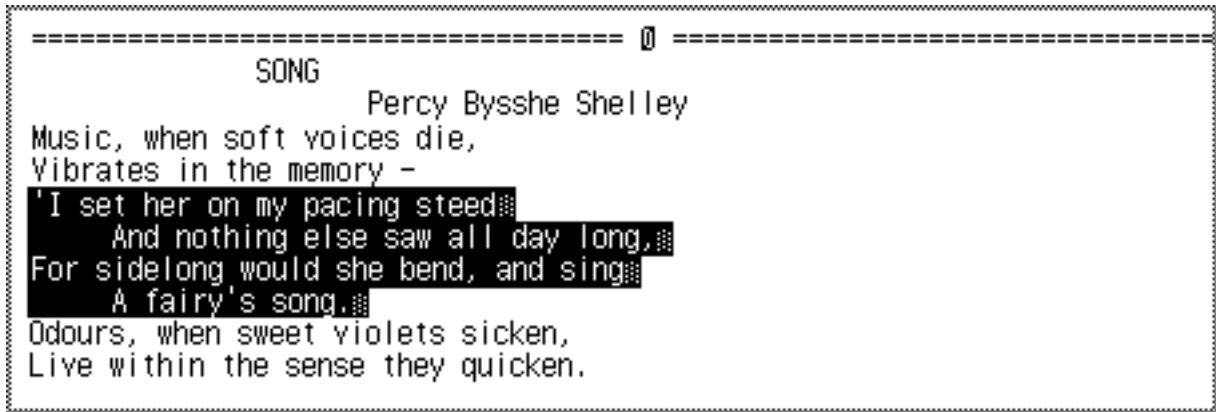


図9 転送されたデ - タ

このとき挿入したくないところに転送デ - タが現われれば、まずはDeleteして挿入したいところへカ - ソルを持っていきInsertしてください。

4.4. Reboot

デ - タ変更をした内容をセ - ブしたあと、ドライブに別のディスク (SwyftWareでないソフトウェアでもよい) を入れ、USE FRONT LするとそのディスクでRebootされます。このため一度何かでFormatされたものをSwyftWareでFormatするのにおまじないが必要なのだと思われます。

4.5. Autosave

SwyftWareの特徴である機能です。どのように設定するかというと"POKE 5523,x"で決めます。Autosaveはする間隔はx*20秒となります(アクセラレ - タ - をつんでるともっと間隔がみじかくなるので、ぼくはZipChip8を使っているので30にしています)。最大間隔はx=120です。間隔とは、入力かとぎれてからの間隔のようです。メモリ - の内容に変更がなければAutosaveも行なわれません。結構、ありがとうございます。

5. CALC - command

計算は、CALC(USE FRONT G,CONTROL-G)で行ないます。でもCALCは計算というよりBASICインタプリタへの転送といった方が機能的にはしっくりきます。どうするかというと、まずインタプリタに受け渡したいところを、両方のLEAPで反転させます(いきなりUSE FRONT Gでもいいですが変な範囲をしていすると"SYNTAX ERROR"がいっぱい出てこまります)。そしてUSE FRONT Gすれば実行できます。文字列や変数への代入もCALCで行ないます。計算は、プリントの略式である"?"と演算の組み合わせをBASICインタプリタにかけているといったものです。たとえば、1+2の結果を計算したいとします。

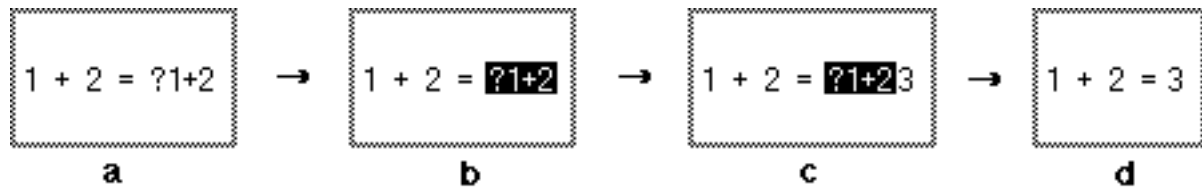


図10 CALC-commandの実行

まず"1 + 2 ="と入力しました。そしてその結果を計算したいとします。まずどちらかのLEAPキ - を押します。これによりマ - クがクリアされます。

i)そして、"?1+2"と入力します(図10-a)。

ii)つぎに両方のLEAPを押します(図10-b)。

iii)そこでCALCをします(図10-c)。

iv)もし、"?1+2"が必要なければ、DELETE-keyを押します(図10-d)。

どこから反転されるか分かっているならば(ii)を省略してもかまいません。

応用:よく使う綴の登録

マニュアルには、よく使う文章をA\$~Z\$まで登録して"?A\$"とかして使うように説明してあります。

6. プログラミング

CALC-commandの応用でちょっとプログラムが組めます。プログラムの規模としてはマニュアルによると約900byteだそうです。それ以上は保証されていません。でもデ - タ領域を含めてか、中間コ - ド領域だけで約900byteなのかは分かりません。

どのように使うかという図2のようなリストをまず打ち込み、両方のLAPで反転してCALCをすればメモリ - に入ります。そして、"RUN"をCALCするとプログラムが実行されます。プログラムは"LIST"をCALCで実行すれば現われます。また、プログラムの内容はセ - ブするとき一緒にメモリ情報としてディスク上に保存されます。

プログラムを組むときいじらない方がいいところはPR#,HGRなどで、注意して使うのは、PEEK,POKE,CALLです。プログラム内ではストリング関係の命令(STR\$,MID\$など)です。それにCALL-151は使えません(別法がありますが)。GOTO100でプログラムを実行することも出来ません。2文字の整数型(W1%等)はSwyftWareがシステム変数として使っているので注意しないと大変なことになります。

結構制約がありますが、マクロがBASICであるというメリットは非常に分かりやすいということです(Lotus1-2-3のマクロはいまだによく分からん、というよりとっつきにくいです)。

プログラミングでは、ほかにもいけないことはあるかもしれませんがしできることがあるかもしれません。それは自分でいろいろ試して見てください。

7. 通信機能

7.1. **諸設定**

本題にはいるまえに前に、BASIC命令が出てくれば、反転してCALCコマンドを実行することを暗黙の了解にしてください。では、本題にもどって、これは、通信というよりシリアル入出力というべきでしょう。ホストコンピュータにオトロログインして、データをダウンロードできる一般のコンピュータ通信ほど高級なものではありません(ASCIIキャラクタでのホストには、何とか通信できるかもしれませんが)。できることは、反転したところをUSE FRONT Dでシリアルポートから送信でき、また現在のマーク位置にシリアルポートに入ってきたデータを表示していただくだけです。

ですが、シリアルポートから送信できるということは、ATコマンドを送信できるということなのでマニュアルにもその方法が書いてあります。つまり、Apple IIをダイヤラ代わりに使用できるのです。

設定するのはSE%ですが、SE%=6665(2400baud)ぐらいにしてください。最近のモデムで、初期設定の300baudではデータを取りこぼす場合があります。SE%は、すごく器用な計算をしてこの中に転送速度やストップビットやパリティ、データ長の情報が入っています。マニュアルに載っている転送速度では、暗黙にストップビット1、データ長8ビット、パリティビットなしです。

```
<< Dialing >>
SE%=5641 (300 baud)
SE%=6665 (2400 baud)
SE%=7177 (4800 baud)

init
ATZ0
ATP0
```

こういう設定の欄を作っておくと便利

図11 設定欄

7.2. **時報を聞こう**

まずは、試しに時報でも聞いて見ましょう。とりあえず、モデムの初期化をします(必要ないかもしれませんが)。ぼくのところは、いまだパルスなので ATコマンドでATZ0の初期化のあとATP0とします。次に、ダイヤルのコマンドと時報の電話番号を反転してSENDコマンドです。

```
//////////////////// Telephone number //////////////////////
Weather report
Time signal
```

ATD177
ATD117 ← 改行コードを含むのがポイント

図12 時報を聞く

忘れてはいけないことは行末の改行コードも含める点です。そうでないとATコマンドが実行されません。もしそれがうざったいのならLE%=29を指定してください。これは行末処理で初期設定はLE%=-1になっています。普通、行末のCRはASCIIコードの13ではないかと思う人もいると思いますが、SwyftWareではASCIIコードの29を改行コードとしています。また、行末コードを2バイトにしたい時は、例えばCR+LF(CHR\$(13)+CHR\$(10))なら、LE%=13+256*10とします。整数変数の2バイトを有効利用するわけです。この設定で改行コードを反転部に含まなくても、ATコマンドをちゃんと実行するようにしてくれます。

こういうところまでもちゃんと作っていて、改めて関心します

7.3. **電話をしよう**

つぎは実際にどこかのひとと電話するために、とりあえずアニ - ズクラフトに電話です。

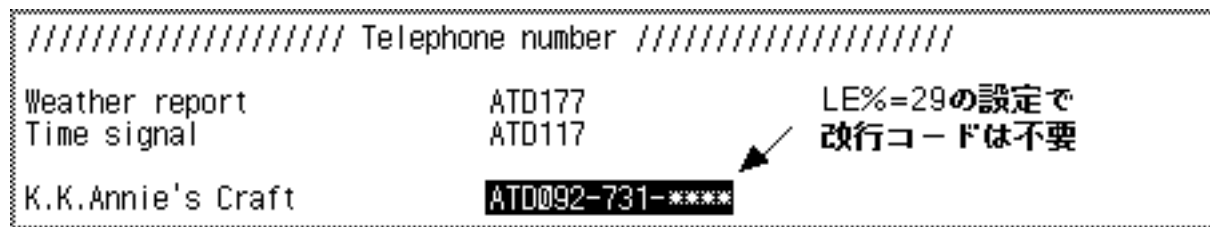


図13 アニ - ズクラフトに電話

モデムのモニタ - 音が呼び出し音になったら受話器を上げて待ちます。

数回の呼びだし音でつながりました。でも、案浦さんはお留守で、5:00PMにならないと戻らないそうです(残念、忙しいんですね)。

7.4. USE FRONT Z

このコマンドは、名前がついてませんがコマンドコードが12(?PEEK(5562)でみれる、コマンドコードについてはキ - カスタマイズのところを参照)になっているからCONTROLというコマンドになるけどCONTROL-keyとややこしくなるので、USE FRONT Zのまま呼びます。機能は、このコマンドに続く1文字をシリアルポートから出力します。1文字はとくにCharacterに限らずコントロールコード(CONTROL+M等)をおくることができます。マニュアルでは、CONTROL+(Z G Z G)(CONTROLを押しながらZ,G,Z,Gと押す)でベルをならす方法が書いてあります。ぼくは、これでATコマンドを送ろうとしましたがデータはモデムに送られているのですが、最後のRETURNを押して送ってもATコマンドは実行されませんでした。いまだうまく実行出来ないコマンドです。

7.5. Apple II **をダイヤラ - に**

これで、Appleで電話がかけられます。SwyftWareで、電話番号リストを作って捨て値になっている安いモデムを買ってつなげば、Apple IIを立派なダイヤラ - としてつかうこと

もできます。また、Apple IIを2台並べてSwyftWareでchatしてみるのも面白いと思います。

8. 印刷機能

8.1. 諸設定

SwyftWareでの印刷は、通信と同じように印刷したいところを反転してUSE FRONT Nで印刷でき、ちょっとした書式設定とアンダ - ラインが使用できます。

まずは、プリンタApple IIの接続ですが、今回使うプリンタ - は学校から借りてきた、Image Writer IIを使用します。プリンタ - とIICの接続は、Macのモデムケ - ブルとIICのモデムケ - ブルをRS232cのクロスコネクタでつないでMac側をImage Writer IIにつなぎ、IIC側をIICのプリンタ - ポ - トにつなぎます。Macのモデムケ - ブルとIICのモデムケ - ブルについては、Annie's Letter No.15の『Lac de Go !』をみてください。

プリンタ - によっては、SwyftWare設定をしない必要がありますが、PR\$(プリンタ - の初期化)、US\$(アンダ - ラインの開始)とUE\$(アンダ - ラインの終了)と少ないので、自分でいろいろ試してみるといいと思います。Image Writer IIでは何の変更もなしに使用できました。ただ、初期化があまり感じがありますが、そこはいろいろ試行錯誤してください。出力の設定は、A4でちょうどいいように設定してあるので他の用紙サイズにするときや、1ペ - ジあたりの行数(WI%)等を変更したいときはPR\$を変更する必要があります。

8.2. ペ - ジ数印字

ペ - ジ数の印字について気をつけるところは、最後のペ - ジのペ - ジ数を印字したい時は、必ず最後のpage character(こんなやつ:=====)を含めて反転することと、ペ - ジ数を印字し始める枚数の設定です。初期設定のままだと、PF%=2なのでペ - ジ番号は2枚目から印字されますが、1枚目から印字したいときはPF%=1にして下さい。



図14 最後のペ - ジのペ - ジ数印字

また、途中のペ - ジからペ - ジ数を1にして印字したい時は、PA%を変更してください。たとえば図4のように、21ペ - ジ目(page characterの20と21の間)から1ペ - ジとして印

SwyftWare を使おう

字したいときは、PA%=-20と設定してください、画面の表示もそのように変わります。このPA%のもうひとつの利用法は、ディスク1枚に入らないデータを2枚以上にディスクに分割するのにもつかえます。例えば、1枚目のディスクが200ページで終わったとします。このとき2枚目のディスクでPA%=200とすることでページ数が一貫されます。

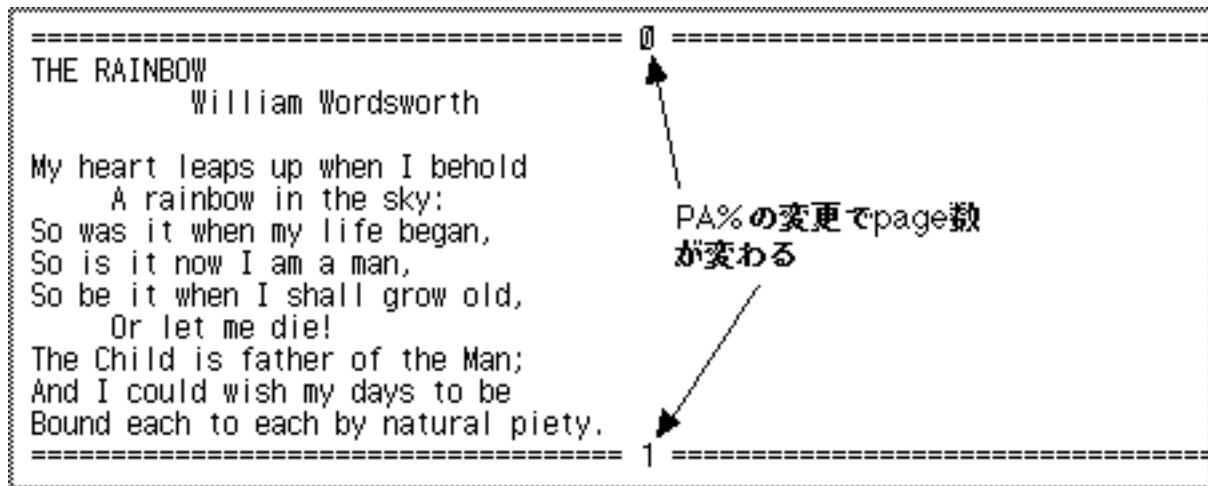


図15 途中のページからページ数を1にする

8.3. アンダ - ライン

アンダ - ラインは、『_..._』の範囲の文字をアンダ - ライン付きにします。もし、その中に改行だけの行があるとそこで終了されます。

文字装飾は、マニュアルではアンダ - ラインになっていますが、アンダ - ラインをボールドに変更することも出来ますし、網かけ(Image Writer IIにはないですが)にすることもできると思います(まあ、アンダ - ラインが一番重宝ですが)。それとアンダ - ラインのコードの変えるときは、アンダ - ラインの終了コードの初めはSOH(start of heading)ではじめる必要があります。つまり、『UE\$=CHR\$(1)+...』とすることです。でないと行末に変な文字(コードに対応する文字)が印字されます。

また、何かの設定によるのでしょうか、場合によっては印字のあと文字を入力しようとするとハングアップしますが、その時はCONTROLを押しながらRESETを押してはなせばもとに戻ります。

8.4. キ - カスタマイズ

SwyftWareではコマンドのキ - 割り振りを変更したり追加したりできます。これを設定することで、SwyftWareからモニタにも入ることが出来ます。

どのようにするかというと、キ - が割り当てられているアドレスにコマンドに割り当てられている値をPOKEで書き込めば設定できます。

例として、CONTROL+Eでモニタに入れるように設定してみましょう。

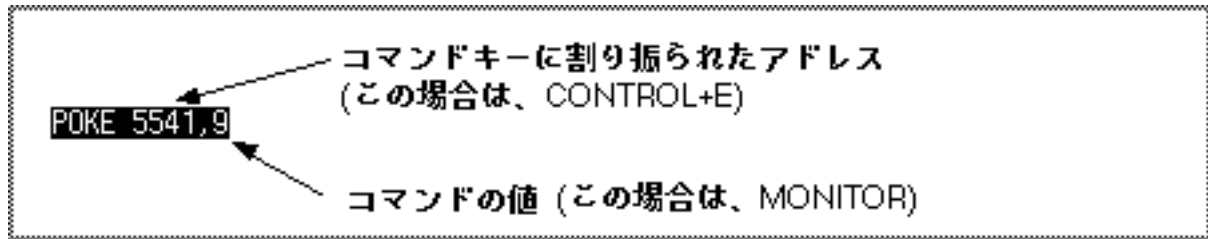


図16 コマンドの追加

モニタに入っても何もやることがないので、サッサッと抜けることにします。抜けるときは、CONTROL-RESETです。また、このような実験するときには、新しいディスクを用意して行なったほうが良いでしょう。SwyftWareでは、システムとデ - タが同居しているのでシステム破壊イコ - ル、デ - タ破壊になります。

9. 追加して欲しいもの

できれば、カ - ソルキ - が使えるようになればいいとおもいます。確かにLeapの利点は分かりますがちょっとした上下の移動にはカ - ソルキ - が使いやすいと思うし、どうせ開いてるキ - だから付け加えてほしいものです。それにAdd Onソフトも出てくるともっと楽しいソフトになると思います(マニュアルもそれを期待した雰囲気がある)。

10. おわりに

SwyftWareをいろいろと使っていて思うのですがとても奥が深いソフトウェアです。かなりの所まで考えて、論理的に作ってあり関心してしまいます。最近のソフトにはあたり前のようにあるバク(こんな風潮ができたのは、いったい誰のせいだ)は、あるのでしょうか? きょうびのプログラマ - に見せたいソフトウェアの一つです。

マニュアルの出来もよく面白くて、Glossaryをよむと結構楽しめます。例えば、Apple IIeの説明は『尊きApple IIの後期の機種、スティ - ブ・ウォズニアックが元を(独創的に?)設計したコンピュ - タ』と書いてあります。ほかにもいろんなコンピュ - タ用語が英語で説明してあり勉強になります。

SwyftWareはシンプルな分工夫が必要なソフトです。他にもいろんな使い方があるでしょうから、みなさんここで紹介してみませんか。今回は、ProDOSとのデ - タコンバ - トは省きましたが、他にもSwyftWareでいろんなことができるはずです。また、本投稿にはておちが多いと思いますがお許し頂ければ幸いと存じます。

11. 参考文献

- 11.1. Swyftware: a Guide,Glossary and Reference Manual 2nd,David Alzofon and Jef Raskin,Infomation Appliance Inc.
- 11.2. ImageWriter II Owner's Manual,アップルコンピュ - タジャパン株式会社
- 11.3. AP850 取り扱い説明書,セイコ - エプソン株式会社

SwyftWare **を使おう**

11.4. A flower garden of English poetry, 三宅 雅明 吉岡 丕展, 英光社

12. 使ったもの

12.1. Apple IIc+ZipChip8+ImageWriterII+OMRON MD24FS5

12.2. SwyftWare

12.3. Macintosh Plus+RAM4MB+CHM120+内蔵ファン

12.4. Acta 7

12.5. Flash Writer

12.6. Flash Paint