

# **ANSI**

Tomáš Procházka

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> ANSI		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Tomáš Procházka	July 10, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>ANSI</b>	<b>1</b>
1.1	Popis êdíčíh sekvencí a znakû... Tomáí Procházka (©1999) . . . . .	1
1.2	Výpis êdíčíh sekvencí Tomáí Procházka (©1999) . . . . .	1
1.3	Výpis êdíčíh znakû Tomáí Procházka (©1999) . . . . .	2

# Chapter 1

## ANSI

### 1.1 Popis êídícíh sekvencí a znakû... Tomáï Procházka (©1999)

#### Êídící sekvence

Êídící sekvence slouùí pro změnu vzhledu a vlastostí textu v okně shellu (ale také napê. pro êízení tiskárny). Pokud pouùíváte DOSsovský pêíkaz Echo, má zápis napêíklad tuto formu `^E[1m.^`. V~Arexxových programech má~totéù tento tvar `^Esc[1m.^`. Pêiçemù `^Esc.^` nahradíte stiskem klávesy Esc (ASCII hodnota 27).

#### Výpis êídícíh sekvencí

---

#### Êídící znaky

Nyní následují některé znaky z ASCII tabulky, které vîak nejsou normálně zobrazitelné, ale mají speciální význam a mohli by se vám hodit:

#### Výpis êídícíh znakû

### 1.2 Výpis êídícíh sekvencí Tomáï Procházka (©1999)

sekvence	popis
[3Xm	- změní barvu popêedí (písma) na X, místo X se dosádí ç. barvy 0-7
[4Xm	- změní barvu pozadí na X, místo X se dosádí ç. barvy 0-7
[0m	- nastaví standartní vzhled písma (zruí kurzivu, podtrûení, tuçnost písma a nastaví standartní barvu písma a pozadí)
[1m	- zapne tuçné písmo
[2m	- zapne světlé písmo (barva highlight)
[3m	- zapne kurzivu
[4m	- zapne podtrûené písmo
[7m	- zapne inverzní vypisování písma (barva pozadí <-> barva písma)
[8m	- písmo se stane neviditelným (bude vypadat takto: )

---

Všechny předělitelny módy se ruší kódem [0m nebo stejným kódem, jen před číslicí přidáte ^2°. Například kurzivu vypnete kódem ^[23m°. Vyjimkou je tučné písmo, které se ruší kódem ^[22m°. Z toho vyplývá, že můžete všechny módy do sebe libovolně vnořovat vnořovat.

[X@ - na místo kurzoru se vloží X mezer; pokud X nevedete, vloží se 1  
 [XP - smaže X znaků pod kurzorem (opak předchozí sekvence)  
 [XA - posune kurzor o X řádků nahoru; pokud X nevedete, posune se o~1  
 [XA - posune kurzor o X řádků dolů; pokud X nevedete, posune se o~1  
 [XC - posune kurzor o X znaků doprava; pokud X nevedete, posune se o~1  
 [XD - posune kurzor o X znaků doleva; pokud X nevedete, posune se o~1  
 [XE - posune kurzor o X znaků dolů a nastaví ho na první sloupec  
 [XF - posune kurzor o X znaků nahoru a nastaví ho na první sloupec  
 [X;YH - nastaví kurzor na řádek X a sloupec Y  
 [J - smaže znaky od aktuální pozice kurzoru do konce okna (všechn text)  
 [K - smaže znaky od aktuální pozice kurzoru do konce řádku  
 [XL - vsune X řádků před aktuální řádek; řádky pod ním se odsunou dolů  
 [XM - smaže X řádků pod kurzorem (opak předchozí sekvence)  
 [XS - posune celý obsah okna o X řádků nahoru  
 [XT - posune celý obsah okna o X řádků dolů  
 [20l - změní chování klávesy ENTER, po každém odřádkování se kurzor posune dolů, ale ne na začátek řádku  
 [20h - napravi chování klávesy ENTER způsobené sekvencí ^[20l°

A nyní následují sekvence pro řízení parametrů okna:

[>Xm - nastaví barvu č. X jako barvu pozadí okna  
 [Ax - posune obsah okna od levého okraje o A bodů doprava; do původního stavu počátek vrátíte sekvencí ^[x°  
 [By - posune obsah okna od horního okraje o B bodů dolů (pokud zadáte 0 zmizí dokonce i horní lišta okna); do původního stavu počátek vrátíte sekvencí ^[y°

### 1.3 Výpis řídicích znaků Tomáš Procházka (©1999)

DEC	HEX	význam
7	7	- BEL - blikne obrazovka a zazní zvuk (podle nastavení)
160	A0	- pevná mezera
9	9	- tabulátor
10	A	- znak LF - Line Feed (skok na další řádek)
12	C	- znak FF - Form feed (konec stránky) - maže obrazovku Shellu
13	D	- znak CR - Carriage Return (návrat vozíku na začátek řádku)
27	1B	- znak Esc - úvodní znak každé escape (řídicí) sekvence

Poznámka: Amiga používá na konci každého řádku pouze znak LF, zatímco PC používá oba znaky CR a LF (je nutné zachovat správné pořadí těchto znaků!). Můžete si zkusit, co se stane, když vynecháte znak LF a text pak načtete do "poznámkového bloku" (na PC)

Příklad: Pokud tedy budete chtít svým Arexxovým programem způsobit bliknutí okna, stačí napsat tento příkaz: ^SAY '7'x° (x znamená, že číslo

je zadáno v hexadecimálním tvaru).

---