

## HELP datoteka TANGO Schematic 1.20

### Copy Arc (Kopiranje luka)

Komanda Copy Arc nam omogućava da luk kopiramo sa trenutne lokacije na novu. Komanda Copy Arc je raspoloživa samo u Library Editor-u. Da bi kopirali luk pomeriti kursor na luk koji kopiramo. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da izaberemo luk. Ivice luka se pojavljuju, pomeriti luk na novu poziciju i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da bi ga postavili na novu lokaciju.  
Kros-Referens x.x.x.x

### Copy Attribute (Kopiranje atributa)

Komanda Copy Attribute nam omogućava da kopiramo atribut sa jedne lokacije na drugu. Komanda je raspoloživa samo samo u Editoru Šeme. Komanda može kopirati Bus, Module, Part, Sheet, ili Wire attribute. Kursor pomeriti preko atributa koji želimo da kopiramo. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da izaberemo atribut. Ivice atributa se pojavljuju. Pomeriti kursor na novu lokaciju atributa i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da ga postavimo na novu lokaciju.  
Kros-Referens Section x.x.x.x

### Copy Block (Kopiranje bloka)

Kopira sve elemente koji se nalaze unutar bloka. Da bi kopirali blok, izabrati komandu Copy Block iz menija. Tango Schematic vas prvo pita da definišete dva dijagonalno suprotna temena pravougaonika pomoću <LeftMouse> ili <Enter>. Program obeleži definisani blok. Pritisnuti R da rotiramo blok. Blok će se rotirati 90 stepeni u smeru kazaljke na satu oko referentne tačke sa svakim pritiskom na R. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da pozicioniramo blok. Program ce kopirati sve elemente koji su unutar granica bloka na novu lokaciju. Ako nemamo kompletnih elemenata unutar bloka, kompjuter zaszvira i komanda se prekida. Veze će biti **"povučene"** ako je dozvoljena opcija Maintain Connections u komandi Setup options. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da poništite komandu Copy Block. Pomoću Undo komande vratite neželjenu komandu kopiranja.  
Kros-Referens Section 11.2

### Copy Bus (Kopiranje Bus-a)

Komanda Copy Bus nam omogućava kopiranje Bus-a sa jedne pozicije na drugu. Ova komanda postoji samo u editoru šeme. Izvršavamo je tako što kursor pomerimo na Bus liniju koju ćemo kopirati. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da bi izabrali bus. Granice bus-a se pojavljuju. Pomoriti kursor na novu lokaciju i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da ga tamo postavimo.  
Kros-Referens x.x.x.x

### **Copy Junction** (Kopiranje spoja)

Komanda Copy Junction nam omogućava da spoj kopiramo sa jedne pozicije na drugu. Komanda postoji samo u editoru šeme. Da bi iskopirali spoj pomeriti kursor koji želimo kopirati i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da bi izabrali spoj. Granice spoja se pojavljuju. Pomeriti kursor na novu lokaciju i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da ga postavimo na njegovu lokaciju.

Kros-Referens x.x.x.x

### **Copy Line** (Kopiranje linije)

Komanda Copy Line nam omogućava kopiranje linije sa jedne pozicije na drugu. Komanda postoji u oba editora. Koristi se tako što se kursor pomeri preko linije koja se kopira. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da izaberete liniju. Granice linije se pojavljuju. Pomeriti kursor na novu lokaciju i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da bi liniju postavili na željenu lokaciju.

Kros-Referens x.x.x.x

### **Copy Module** (Kopiranje modula)

Komanda Copy Module nam omogućava kopiranje modula i sa njim povezanih portova sa jedne pozicije na drugu. Komanda postoji samo u editoru šeme. Korišćenje komande Copy Module pomeriti kursor preko modula koji će se kopirati. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da bi izabrali modul. Granice modula se pojavljuju. Pomeriti kursor na novu lokaciju i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da postavimo njegovu poziciju.

Kros-Referens x.x.x.x

### **Copy Part** (Kopiranje dela)

Komanda Copy Part nam omogućava da kopiramo delove i njegove pinove sa jedne pozicije na drugu. Komanda postoji samo u editoru šeme. Da bi iskopirali deo pomeriti kursor na deo koji želimo kopirati. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da bi izabrali deo. Granice dela se pojavljuju. Pomeriti kursor na novu lokaciju i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da bi ga postavili. Kada je deo kopirana ako je dozvoljeno povećanje broja dela u Setup Options oznaka dela se povećava za vrednost promene.

Kros-Referens x.x.x.x

### **Copy Pin** (Kopiranje pina)

Komanda Copy Pin omogućava kopiranje pina sa jedne lokacije na drugu. Ova komanda postoji samo u editoru biblioteke. Da bi koristili komandu Copy pin pomeriti kursor na pin koji želimo da kopiramo. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da izaberemo pin. Granice pina se pojavljuju. Pomeriti kursor na

novu lokaciju i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da ga postavimo na njegovo mesto. Kada se pin kopira ako je dozvoljena opcija povećanje opisa pina u Setup Option onda se opis pina ili ime pina povećava za korak promene.

Kros-Referens x.x.x.x

### **Copy Polygon** (Kopiranje poligona)

Komanda Copy Polygon omogućava kopiranje poligona sa jedne pozicije na drugu. Komanda postoji samo u editoru biblioteke. Da bi koristili ovu komandu pomeriti kursor preko poligona koji želi da se kopira. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da izaberemo poligon. Granice poligona se pojavljuju. Pomeriti kursor na novo mesto i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da ga postavimo na željenu lokaciju.

Kros-Referens x.x.x.x

### **Copy Port** (Kopiranje port-a)

Komanda Copy Port omogućava kopiranje porta sa jedne pozicije na drugu. Komanda postoji samo u editoru šeme. Da bi koristili ovu komandu pomeriti kursor preko porta koji želi da se kopira. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da izaberemo port. Granice porta se pojavljuju. Pomeriti kursor na novu lokaciju porta i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da ga postavimo na željenu lokaciju. Treba upamtiti šta su portovi, tj modul port ne može biti kopiran iz jednog modula u drugi modul, krajnja pozicija modul porta mora biti preko modula, krajnja tačka slobodnog ili globalnog porta ne može biti preko modula.

Kross-Referens x.x.x.x

### **Copy Rectangle** (Kopiranje četvorougla)

Komanda Copy Rectangle nam omogućava kopiranje četvorougla sa jedne pozicije na drugu. Komanda postoji samo u editoru biblioteke. Da bi iskopirali četvorougao pomeriti kursor preko četvorougla koji se kopira. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da izaberemo četvorougao. Granice četvorougla se pojavljuju. Pomeriti kursor na novu lokaciju četvorougla i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da ga postavimo.

Kros-Referens x.x.x.x

### **Copy Symbol** (Kopiranje simbola)

Komanda Copy Symbol nam omogućava da kopiramo IEEE simbol sa jedne lokacije na drugu. Komanda postoji samo u editoru biblioteke. Da bi iskopirali simbol pomeriti kursor na IEEE simbol koji želimo kopirati. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da izaberemo IEEE simbol. Granice IEEE simbola se pojavljuju. Pomeriti kursor na novu lokaciju i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da ga postavimo IEEE simbol na željenu lokaciju.

Kros-Referens x.x.x.x

### **Copy Text** (Kopiranje teksta)

Komanda Copy Text nam omogućava kopiranje teksta sa jedne lokacije na drugu. Komanda postoji u oba editora. Da bi iskoristili ovu komandu pomeriti kursor na tekst koji se kopira. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da izaberemo tekst. Granice teksta se pojavljuju. Pomeriti kursor na novu lokaciju teksta. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da postavimo tekst na njegovu lokaciju.

Kros-Referens x.x.x.x

### **Copy Wire** (Kopiranje veze)

Komanda Copy Wire nam omogućava kopiranje veze sa jedne pozicije na drugu. Komanda postoji samo u editoru šeme. Da bi iskoristili komandu pomeriti kursor na vezu koja se kopira. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da izaberemo vezu. Granice veze se pojavljuju. Pomeriti kursor na novu lokaciju veze i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da postavimo vezu na njenu lokaciju. Kada se veza iskopira ako je uključena opcija povećanje imena veze u Setup Options onda se ime veze uvećava za korak promene.

Kros-Referens x.x.x.x

### **Current Line** (Tekuća linija)

Postavlja debljinu i stil tekuće linije. Možete postaviti debljinu linije deblju ili tanju, i izabrati stil linije: puna, isprekidana ili tačkasta. Opcija je uključena ako imamo tamnu tačku levo pored opcije a zabranjena je ako je to polje prazno. Sve naredne komande koriste tekuću debljinu i stil linije.

Kros-Referens 10.3.1, 15.8.1

### **Current Pin** (Tekući pin)

Omogućava se da se predefiniše tekući pin. Prikazuje attribute uključujući sve grafičke attribute simbola koji se odnose na pin. Dužina određuje dužinu prikazanog pina na šemi. Takodje može da se izabere Hide Pin, tako da će on biti vidljiv u editoru biblioteke ali neće biti vidljiv u editoru šeme. Električni tip sastoji se od električnih informacija o pinu. Globalni tipovi definišu koji uticaj imena pinova imaju kada se povežu u vežu.

Kros-Referens 15.8.4

### **Current Symbol** (Tekući simbol)

Izbor tekućeg IEEE simbola koji će postati default simbol. Izabrati tip simbola iz liste tipova. Odrediti visinu simbola u polju visine. Visina simbola mora da se odnosi na visinu izabranog teksta za tekst u tekućem tekstu.

### Kros-Referens 15.8.3.1

#### **Current Text** (Tekući tekst)

Izbor visine tekućeg teksta i orijentacije (vertikalno ili rotirano). Visina teksta može biti postavljena od 1 do 1000 mils, sa korakom jedan mils. Ako je vertikalni tekst izabran, tekst se prikazuje vertikalno. Pritisnuti R da rotiramo tekst za 90 stepeni. Sve naredne Place Text komande koriste tekuće postavljene parametre teksta. Ova komanda ne utiče na fiksne tekstove (atributi) delova komponenti.

Kros-Referens 10.2.1

#### **Delete Arc** (Brisanje luka)

Briše izabrani krug ili luk. Postaviti kursor preko kruga ili luka koji ćemo obrisati i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ako nismo selektovali luk ili krug, kompjuter završava. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da prekinemo komandu Delete Arc. Pomoću komande Undo vraćamo greškom obrisano.

Kross-Referens 15.8.2.2

#### **Delete Attribute** (Brisanje atributa)

Briše attribute povezane sa delom komponente. Postaviti kursor preko atributa koji ćemo obrisati i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ako nismo selektovali atribut, kompjuter završava. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da izadjemo iz moda Delete Attribute. Pomoću komande Undo vraćamo greškom obrisani element.

Kross-Referens 15.8.12.3

#### **Delete Block** (Brisanje bloka)

Briše sve elemente unutar ili van bloka. Tango-Schematic prvo traži da se pritisne <LeftMouse> ili <Enter> da obeležite prvi ugao bloka. Sa pomeranjem kursora granice četverougla se šire ili skupljaju. Prvi ugao koji ste izabrali se fiksira na ekranu. Dijagonalno suprotni ugao je tekuća pozicija kursora. Kada granice obuhvate sve elemente koje želite unutar bloka, ponovo pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da označite blok u inverznom obliku. Posle označavanja bloka, Tango-Schematic prikazuje Dijalog box Delete Block. Izabrati Unutar (default) da obrišete sve elemente koji su kompletno unutar bloka. Izabrati Van da obrišete sve elemente koji su kompletno van bloka. Program ponovo iscrtava ekran sa odgovarajućim obrisanim elementima. Pomoću Undo vratiti greškom obrisano.

Kros-Referens 11.4

#### **Delete Bus** (Brisanje Bus-a)

Briše izabranu Bus liniju. Postaviti kursor preko Bus-a koji hoćemo obrisati i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ako nismo selektrovali Bus, kompjuter zaszvira. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da poništite komandu Delete Bus. Komandom Undo vratiti elemenat greškom obrisana.

Kros-Referens 9.7.4

### **Delete Junction** (Brisanje spoja)

Briše spoj na radnoj oblasti. Postaviti kursor preko spoja koji hoćemo obrisati i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ako nismo selektrovali spoj, kompjuter zaszvira. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da poništite komandu Delete Junction. Komandom Undo vratiti elemenat greškom obrisana.

Kros-Referens 9.8.3

### **Delete Line** (Brisanje linije)

Briše izabrani segment linije. Postaviti kursor preko linije koji hoćemo obrisati i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ako nismo selektrovali liniju, kompjuter zaszvira. Da bi sprečili neželjeni gubitak kompletnih linija, linije se brišu samo u segmentima. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da poništite komandu Delete Junction. Komandom Undo vratiti elemenat greškom obrisana.

Kros-Referens 10.3.5, 15.8.2.1

### **Delete Module** (Brisanje modula)

Briše izabrani modul iz šeme. Postaviti kursor preko određenog modula i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da bi ga obrisali. Ako nismo selektrovali modul, kompjuter zaszvira. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da poništite komandu Delete Junction. Komandom Undo vratiti elemenat greškom obrisana.

Kros-Referens 7.6.1.4

### **Delete Part** (Brisanje Dela)

U editoru šeme, briše izabrani deo komponente. Postaviti kursor preko određenog modula i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ako nismo selektrovali deo, kompjuter zaszvira. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da poništite komandu Delete Part. Komandom Undo vratiti deo greškom obrisana. U editoru biblioteke, briše deo koji se trenutno edituje u radnom prostoru. UPOZORENJE: Undo komanda neće povratiti deo obrisana komandom Delete Part u editoru biblioteke.

Kros-Referens 4.7.6, 8.9, 15.9.3

### **Delete Pin** (Brisanje Pina)

Briše izabrani pin komponente. Postaviti kursor preko pina i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ukoliko pin nije izabran kompjuter zasvira. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da poništite komandu Delete Pin. Komandom Undo vratiti pin greškom obrisan.

Kros-Referens 15.8.7

### **Delete Polygon** (Brisanje poligona)

Briše izabrani poligon komponente. Postaviti kursor preko poligona i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ukoliko poligon nije izabran kompjuter zasvira. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da poništite komandu Delete Polygon. Komandom Undo vratiti poligon greškom obrisan.

Kros-Referens 15.8.2.3

### **Delete Port** (Brisanje Port-a)

Briše izabrani port. Postaviti kursor preko porta i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ukoliko port nije izabran kompjuter zasvira. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da poništite komandu Delete Port. Komandom Undo vratiti port greškom obrisan.

Kros-Referens 7.6.2.4

### **Delete Rectangle** (Brisanje pravougaonika)

Briše izabrani pravougaonik. Postaviti kursor preko pravougaonika i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ukoliko pravougaonik nije izabran kompjuter zasvira. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da poništite komandu Delete Rectangle. Komandom Undo vratiti pravougaonik greškom obrisan.

Kros-Referens 15.8.2.4

### **Delete Symbol** (Brisanje simbola)

Briše izabrani IEEE simbol. Postaviti kursor preko simbola i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ukoliko simbol nije izabran kompjuter zasvira. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da poništite komandu Delete Symbol. Komandom Undo vratiti simbol greškom obrisan.

Kros-Referens 15.8.3.2

### **Delete Text** (Brisanje teksta)

Briše izabrani slobodni tekst. Postaviti kursor preko teksta i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ukoliko tekst nije izabran kompjuter zasvira. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da poništite komandu Delete Text. Komandom Undo vratiti simbol greškom obrisan. Ako pokušate da obrišete

tekst koji je deo dela, busa, veze, modula, ili porta kompjuter zasniva. Tekst koji je deo komponente se naziva atribut. Pomoću Edit Part komande promeniti ili ukloniti attribute dela.

Kros-Referens 10.2.6

### **Delete Wire** (Brisanje veze)

Briše vezu. Postaviti kursor preko veze i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ukoliko veza nije izabrana kompjuter zasniva. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da poništite komandu Delete Wire. Komandom Undo vratiti vezu greškom obrisanu. Ako pokušate da obrišete vezu koja je deo dela (komponente) kompjuter zasniva i program prikazuje poruku o grešci.

Kros-Referens 9.6

### **Edit Attribute** (Editovanje atributa)

Komanda Edit Attribute nam omogućava da dodajemo i modifikujemo attribute bilo kom elementu. Atributi mogu biti povezani sa Bus-ovima, Spojevima, Modulima, Delovima, Pinovima, Portovima, Šemama i Vezama. Ova komanda postoji u oba editora. Izaberi komandu Edit Attribute iz glavnog menija i postavi kursor preko veze. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> i pojavljuje se dijalog box sa imenom elementa koji se edituje, kao i kod komande Edit Part Attribute. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da poništite komandu Edit Attribute. Da bi dodali novi atribut nekom članu uneti tip člana u ime a ako niste sigurni koje su opcije pritisnuti List. Upamtiti da samo prethodno definisani atributi se pokazuju u list boks. Za korisnički definisane attribute bilo koji tekst se dozvoljava. Sada uneti vrednost atributa u polje vrednosti. Izaberi kako ce se prikazivati (nigde, šema, biblioteka ili oba mesta) i pritisnuti Add (dodati). Da bi obrisali atribut najpre ga selektovati iz liste. Polja ime i vrednost ce se obnoviti. Sada pritisnuti Delete (brisati). Da bi izmenili atribut najpre ga selektovati iz liste. Polja ime i vrednost ce se obnoviti. Promeniti vrednosti u polju na novu vrednost. Pritiskom na Add (dodati), program vas prijavljuje dijalog boks prepisivanja. Pritisnuti Continue i promene ce se uvažiti. Završavamo editovanje pritiskom na OK i tada se promene unose u bazu.

Kros-Referens

### **Edit Bus** (Editovanje bus-a)

Odredjuje ime bus-a ili editujemo postojeće ime. Postaviti kursor preko bus-a i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ukoliko bus nije izabran kompjuter zasniva. Pre smeštanja imena bus-ova, startovati komandu Setup Options da se izabere tekuća visina atributa teksta. Imena bus-a odgovara standardnoj visini atributa izabranom u bus opciji u Setup Options dijalog boks. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da poništite komandu Edit Bus. Komandom Undo vratiti editovane elemente na njihove prethodne uslove.

Kros-Referens 9.7.2



## **Edit Library** (Editovanje biblioteka)

Prebacuje nas iz Editor Šeme u Editor Biblioteka. Ekran se briše i tekuća šema se pamti u memoriji dok radite u Editoru Šeme. Šema se vraća na ekran kada se vratimo u Editor Šeme. Novi radni prostor se pojavljuje u Editoru Biblioteke.

Kros-Referens 15.2

## **Edit Line** (Editovanje linije)

Modifikuje debljinu (Debela ili Tanka) ili stil (Puna, Isprekidana ili Tačkasta) segmenta linije već postavljene na radnoj oblasti. Postaviti kursor preko linije i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ukoliko linija nije izabrana kompjuter završava. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da poništite komandu Edit Line. Komandom Undo vratiti editovane elemente na njihove prethodne uslove.

Kros-Referens 10.3.3, 15.8.3.1

## **Edit Module** Description

Edituje izabrani simbol modula. Oznaku, ime modula name ili put imena fajla za početnu šemu. Postaviti kursor preko modula i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ukoliko modul nije izabran kompjuter završava. Promeniti ime modula, ime fajla, ili RefDes u Edit Module dijalog boks. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da poništite komandu Edit Module. Komandom Undo vratiti editovane elemente na njihove prethodne uslove.

Kros-Referens 7.6.1.2

## **Edit Part** (Editovanje dela)

Edituje attribute povezane sa delom komponente. Možete promeniti tip RefDes ili vrednost, deo i alternativni prikaz trenutno izabranog dela. Takođe možete izabrati da ukinete attribute i prikažete ukinute pinove (tipično pinove napajanja). Izabrati broj dela (alfabetski ili numerički) i alternativni deo u odgovarajućim poljima. Ako izaberete različiti deo, tip, alternativnu reprezentaciju, ili kliknete na Update, Tango-Schematic će učitati novi deo iz biblioteke da zameni deo koji je već ovde (efekat je kao i ručna anotacija). Ako ne nadjemo novi deo, poruka o grešci se pojavljuje i prethodni deo se ne menja. Može se izabrati alternativna reprezentacija dela prikazujući bilo IEEE/ANSI alternativu ili DeMorgan-a. Postaviti kursor preko modula koji će se editovati i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da bi se pojavio Edit Part dijalog boks. Ukoliko deo nije izabran kompjuter završava. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da poništite komandu Edit Part. Komandom Undo vratiti editovane elemente na njihove prethodne uslove.

Kros-Referens 4.7.6, 4.7.10, 8.6, 15.9.2

### **Edit Pin** (Editovanje pina)

Odredjuje attribute pinu. Postaviti kursor na pin čije attribute ćemo odrediti i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da bi prikazali Edit Pin dijalog boks. Kada se pojavi Edit Pin dijalog boks, izabrati nove vrednosti za attribute (iste kao i za tekući pin) i ime pina i/ili opis pina. Ako pin nije izabran kompjuter zaszvira. Opis pina je jedinstveni opis pina u komponenti. Ime pina ne tekst koji korisnik dodeli pinu radi lakše identifikacije. Primeri su CLK, PWR, GND, itd. Može se takodje izabrati da se ukine opis pina ili ukine ime i/ili tekstualna oznaka imena pina. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da poništite Edit Pin komandu. Komandom Undo vratiti editovane elemente na njihove prethodne uslove.

Kros-Referens 14.4.10, 15.8.9

### **Edit Port** (Editovanje Potr-a)

Editujemo imena atributa povezanih sa portom. Postaviti kursor na port i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ako port nije izabran kompjuter zaszvira. Kada se pojavi Edit Port dijalog boks, uneti novo ime porta. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da poništite Edit Port komandu. Komandom Undo vratiti editovane elemente na njihove prethodne uslove.

Kros-Referens 7.6.2.2

### **Edit Sheet** (Povratak u šemu)

Vraća nas u Editor Šeme iz Editor Biblioteke. Posle povratka i Editor Šeme, šema na kojoj smo radili pre ulaska u Editor Biblioteke se obnavlja na ekranu. Ako nije nijedan fajl otvoren, prazna šema se prikazuje. Ako je editovana neka komponenta u Editoru biblioteke, program nas pita da je upamtimo. Da bi se vratili u Editor Biblioteke, izabrati Edit Library iz glavnog menija. Ekran će se postaviti na ono mesto gde smo izašli iz Editor Biblioteke, izuzev ako se startovali Post Compile u Editoru Šeme, koji briše radni prostor Editor Biblioteke.

Kros-Referens 15.3.1

### **Edit Symbol** (Editovanje Simbola)

Menja IEEE simbol na delu komponente. Postaviti kursor preko simbola i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ako simbol nije izabran kompjuter zaszvira. Izabrati novi tip simbola iz prikazanog IEEE simbol dijalog boksa. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da poništite Edit Symbol komandu. Komandom Undo vratiti editovane elemente na njihove prethodne uslove.

Kros-Referens 15.8.3.3

## **Edit Text** (Editovanje Teksta)

Edituje slobodan tekst. Samo slobodan tekst može biti modifikovan ovom komandom. Tekst atributi povezani sa različitim objektima (kao što su bus, part ili port) moraju da se edituju posebnim Edit komandama koje se odnose na te objekte. Postaviti kukrsor na niz i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Program onda prikazuje Edit Text dijalog boks. Ako se ne selektuje tekst, kompjuter zasvira. Može se menjati sadržaj teksta ili visina, ili odrediti bilo koja visina od 1 do 1000 milsa (sa korakom 1 mils). Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da poništite Edit Text komandu. Komandom Undo vratiti editovane elemente na njihove prethodne uslove.

Kros-Referens 10.2.4, 15.8.2.5

## **Edit Wire** (Editovanje Veze)

Smesta ime veze na vezu ili edituje postojeće ime veze. Pre smeštanja imena veza startovati Setup Options komandu da izaberete tekuću visinu teksta. Ime veze je difolt vrednost izabratog teksta u Wire opciji u Setup Options dijalog boks. Da bi smestili ili editovali ime veze, izabrati Edit Wire komandu. Postaviti kursor na vezu, i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Program onda prikaže dijalog boks. Ako nije izabrana veza, kompjuter zasvira. Uneti ime (do 16 karaktera) u polju Wire Name. Pritisnuti <Backspace> da obrišete unesenu gresku. Kada je niz taca, pritisnuti OK. Da bi pnistili komandu Edit Wire, pritisnuti na Cancel, ili <Esc>. Ivce oko imena veze se pojavljuju pored odgovarajuće veze. Tango-Schematic će automatski prevesti sva slova u velika. Pomeriti kursor na željenu lokaciju. Pritisnuti R da bi rotirali ime 90 stepeni u smeru kazaljke na satu ili S da postavimo tekst vertikalno. Kada dobijemo željenu orijentaciju, pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da postavimo ime. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da poništite komandu Edit Wire Komandom Undo vratiti editovane elemente na njihove prethodne uslove.

Kros-Referens 4.7.8, 9.4

## **File Clear** (Brisanje fajla)

Brisanje tekuće šeme iz radne oblasti. Da bi obrisali radnu oblast, izabrati File Clear komandu iz menija. Ako je tekuća šema promenjena u toku zadnje sesije, program nas pita da upamtimo promene, zanemarimo promene ili prekinemo komandu File Clear.

Kros-Referens 4.7.1, 6.6

## **File DOS** (Shel u Dos)

Izvršenje komandi DOS-a bez kompletnog završavanja programa Tango-Schematic. Da bi privremeno napustili program, izabrati komandu File DOS iz menija. Kada ekran programa Tango-Schematic nestane i pojavi se standardna DOS komandna linija, možete izvršiti bilo koju komandu MS-DOS-

a. Da bi se vratili u Tango-Schematic kada završite komande, na komandnoj liniji uneti:

EXIT

Uočiti da ne treba startovati rezidentne programe (TSR) kada se izadje u DOS komandom File DOS.

Kros-Referens 6.7

### **File Hierarchy** (Fajlovi u hijerarhiji)

Komanda File Hierarchy nam omogućava da idemo kroz šemu u hijerarsijskom dizajnu od tekućeg nivoa naniže. Ako želite naniže u hijerarhiji, kliknuti na Descend. Onda će vas program pitati da postavite kursor na modul, i kliknete na <LeftMouse> ili <Enter> da sidjete na sledeći nivo. Ako fajl ne postoji pitace vas da li fajl treba da se kreira. Nastavljamo kliknuvši na <LeftMouse> da prodjemo kroz sve nivoe dijagrama. Da bi isli naviše u hijerarhiji, kliknuti na Ascend. Nije neophodno da kursor bude preko modula kada idemo naviše. Program vas vodi na odgovarajucu šemu, (prethodnu šemu iz koje smo došli), sve do nivoa od koga smo počeli komandu File Hierarchy. Napuštamo komandu, pritiskom na <RightMouse> i kliknuvši na Cancel.

Kros-Referens 7.5

### **File Load** (Učitavanje fajla)

Učitava šemu ili blok fajl. Zato što Tango-Schematic omogućava da samo jednu šemu prikaže u jednom trenutku, učitavanje nove šeme zamenjuje tekuće parikazanu šemu definisanim fajlom. Ako niste upamtili tekuću šemu, pitace vas da to uradite. Uneti put direktorijuma (difolt je direktorijum tekuće šeme) i ime fajla. Kliknuti na List da se prikazu svi fajlovi i brojevi šema u definisanom direktorijumu. Izabrati željeni fajl iz liste i kliknuti na OK da potvrdimo naš izbor ili Cancel ili <Esc> da nas vrati u File Load dijalog boks. Pritisnuti Cancel ili <Esc> da izadjemo iz File Load dialog boksa bez učitavanja novog fajla.

Kros-Referens 4.6.3, 6.4.3

### **File Quit** (Izlazak iz programa)

Izlazak iz programa Tango-Schematic i povratak u DOS. Ako je tekući radni prostor promenjen, program nas pita da upamtimo promene i izadjemo, izadjemo bez pamćenja promena ili prekinemo komandu File Quit.

Kros-Referens 4.6.4, 4.7.13, 6.10

### **File Save** (Pamćenje fajla)

Pamti tekuću šemu u fajl. File Save dijalog boks prikazuje tekuće ime fajla i broj šeme, ako je fajl prethodno bio pamćen. Možete prihvatiti tekuće ime

fajla ili promeniti ili fajla. Pritisnuti List da prikazemo listu svih postojećih fajlova. Za nove fajlove, default ime je prazno. Sledeća pravila važe: Bilo koje DOS-važeće ime fajla može biti korišćeno. Proširenje fajla, premda, mora početi sa "S" sledi broj (od 00 do 99). I obični fajlovi i hijerarhijski organizovani se obeležavaju na isti način. Svaki hijerarhijski nivo može imati novo ime fajla. Tako, do 99 šema po nivou hijerarhiji su mogući. Morate takodje odrediti da li je fajl šema ili blok fajl, i da li se dozvoljava ili zabranjuje Save Backup opcija. Ako pamтите blok fajl, program traži da obeležite blok i njegovu referentnu tacku. Takodje možete "**brzo**" upamtiti fajl kliknuvši preko imena fajla na statusnoj liniji. Posle pamćenja fajla, backup fajl sa imenom filename.Bnn će biti upamćeno u tekućem direktorijumu.

Kros-Referens 4.6.4, 4.7.13, 6.5

### **Info Net** (Informacije o vezama)

Komanda Info Net prikazuje ime veze. Da prikazemo ime veze, postaviti kursor preko veze. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Od izabrane tačke veza se prati dok se ne otkrije ime veze. Dijalog boks se pojavljuje gde prikazujemo listu sa tim imenom. Ako je veza neimenovana, prikazuje se <Untitled>. Ova komanda može biti pozvana u toku ostalih komandi. Funkcija Info Nets niti koristi niti zahteva kompajl fajl.

Kros-Referens x.x.x.x

### **Info Status** (Statusne informacije)

Komanda Info Status prikazuje dijalog boks u prikazujući sistemsku memoriju i koliko imamo šematskih elemenata na šemi.

Kros-Referens x.x.x

### **Jump Location** (Skoči na lokaciju)

Skače na definisanu X,Y lokaciju na šemu. Uneti X i Y koordinate lokacije. Ako je lokacija trenutno vidljiva, kursor skače na definisane koordinate, ostavljajući ekran kao što jeste. Ako je lokacija trenutno van vidljivog dela ekrana, program ponovo iscrtava ekran sa istim zumom sa centrom na definisanim koordinatama. Lokacija se zasniva na tekućem grid modu, bilo da je Apsolutni ili Relativni.

Kros-Referens 4.6.5.1, 6.8.1, 15.8.8.3

### **Jump Net** (Skoči na vezu)

Skače na najbliži pin komponente u definisanoj vezi. Izabрати željenu vezu iz liste u Jump Net dijalog boks. Ako najbliži pin komponente u vezi nije trenutno prikazan kada se izabere komanda Jump Net, program ponovo iscrtava ekran sa istim zumom i pinom u centru.

Kros-Referens 4.6.5.2, 6.8.2

## **Jump Part (Skoči na deo)**

Skače na definisani deo na šemi. Kada se pojavi Jump Part dijalog boks, uneti oznaku dela (RefDes) ili izabrati iz liste. Ako deo nije trenutno prikazan kada se izabere Jump Part komanda, program ponovo iscrtava ekran sa tekućim zumom sa oznakom dela u centru.

Kros-Referens 4.6.5.3, 6.8.3

## **Jump Text (Skoči na tekst)**

Skoči na najbliži niz teksta na šemi koji lici na tekst koji ste ukucali u Jump Text dijalog boks. Tango-Schematic traži tekst koji se sadrži u definisanom tekstu. Sličan niz mora da sadrži bas sve karaktere u definisanom tekst nizu. Ako sličan tekst trenutno nije prikazan, program ponovo iscrtava ekran sa istim zumom i tekst nizom u centru. Komanda Jump Text ne pravi razliku između malih i velikih slova (karakteru mogu biti bilo veliki ili mali).

Kros-Referens 4.6.5.4, 6.8.4, 10.2.3, 15.8.8.3

## **Keystroke Recorder (Zapisivanje makroa)**

Tango-Schematic nam omogućava da zapisemo makro komande u fajl SCH.KEY. Macro mogu da se zapišu na dva načina: Koristeći vrući taster. Ovi macro se stalno vezuju na E taster ili na <MiddleMouse> (srednji taster na mišu). Ovo se naziva difolt macro. Pomoću Keys komande iz glavnog menija. Ovi makroi se nazivaju korisnički i mogu biti povezani sa bilo kojim "vrućim" tasterom po vašem izboru. Tango-Schematic dobijamo sa skupom već definisanih makroa. Difolt Makro: Kliknuti na Key polje na statusnoj liniji ili pritisnuti K da bi zapisali difolt makro. Macro komanda pomoću Key polja postaje difolt makro listajući u Makro list boks, i poziva se tasterom E ili <MiddleMouse>. Korisnički Macro: Pomoću Keys komande se zapisuju korisnički makroi i povezuju sa sa tasterom po vašem izboru. Komanda Keys iz Tango-Schematic-a vam omogućava da povežete niz komandi jednom tasteru. Pritisak na taster će onda izvršiti celu sekvencu komandi.

Kros-Referens x.x

## **Library Add (Dodavanje biblioteci)**

Omogućava dodavanje ili modifikaciju simbola komponente unutar biblioteka. Kada se pojavi Library Add dijalog boks, skrolovati kroz listu biblioteka da izaberete biblioteku gde želite da dodate komponentu ili simbol (difolt je zadnja biblioteka kojoj smo pristupali). Uneti ime za komponentu ili simbol u biblioteci (difolt je ime pod kojim je učitano iz biblioteka). Ako pokušate da dodate komponentu koja već postoji, pojavljuje se upozorenje o prepisivanju preko: Izabrati Ponovi, Prepisi preko ili odustani.

Cross-Reference Section 15.8.12

### **Library Delete** (Brisanje iz biblioteke)

Briše komponentu iz izabrane biblioteke. Kada se pojavi Delete Library dijalog boks, izaberi određenu biblioteku iz liste biblioteka. Da bi obrisali komponentu uneti ime u ulaznom polju imena komponente, ili označiti ime u polju liste komponenti i kliknuti na Delete taster. Kliknuti na Continue da napustite Library Delete dijalog boks.

Kros-Referens 15.8.13

### **Library Load Component** (Učitavanje komponente iz biblioteke)

Učitava već postojeću komponentu u Editor biblioteke. Posle poziva ove komande kada se pojavi Library Load dijalog box, izaberi biblioteku u kojoj je komponenta. Kliknuti na listu komponenti da se pojavi Library Browse dijalog boks. Izaberi u levom delu biblioteku iz liste. Lista svih komponenti u toj biblioteci se pojavljuje u srednjem prozoru, sa jednom označenom komponentom. Označena komponent se prikazuje u okvir na desnoj strani. Kliknuti na Next Part da prikaže sledeći deo komponente ili Next All da prikaže sledeće alternative. Kliknuti na Continue da učitate izabranu komponentu i vratite se u Library Load Component dijalog boks. Kliknuti na OK da učitate komponentu, deo će se prikazati na radnoj oblasti.

Kros-Referens 15.9.1

### **Library Merge** (Prebacuje u biblioteku)

Prebacuje (kopira) komponentu iz izvorne biblioteke u odredišnu biblioteku. Možete specificirati novo ime za komponentu za vreme procesa prebacivanja. Ako se ne navede, ime izvorne komponente se iskoristi u odredišnoj biblioteci. Ako želite da kopirate u novu biblioteku, morate prvo dodati biblioteku pomoću komande Setup Library. Uneti ime odredišne biblioteke ili je izaberi iz liste. Ako komponenta sa istim imenom već postoji u odredišnoj biblioteci, program vas pita da 1) unesete novo ime komponente, 2) prepisete preko postojeće komponente ili 3) prekinete komandu Library Merge. Možete nastaviti da kopirate komponente u trenutnu odredišnu biblioteku. Kliknuti na Continue da se vratite na ekran Editor biblioteke.

Kros-Referens 15.10.1

### **Library Names** (Imenovanje u biblioteci)

Traži se za, dodavanje ili brisanje aliasa imena dela komponente. Tango-Schematic koristi aliase imena delova da ukaže da jedna komponenta može postojati pod više imena. Na primer, u TI\_TTL.LIB, komponenta SN5400J ukazuje na četvorostruku 2-ulazni NI kapiju. U istoj biblioteci, komponenta SN5400W takodje ukazuje na četvorostruku 2-ulaznu NI kapiju. Umesto pamćenja obe kapije kao odvojena entiteta, Tango-Schematic pamti jednu

čtetvorostruku 2-ulaznu NI kapiju i koristi alijase da ukaže da sva imena četvorostrukih 2-ulaznih kapija u istoj biblioteci ukazuju na taj entitet. Sva imena četvorostrukih 2-ulaznih kapija u istoj biblioteci ukazuju na isti funkcionalni i grafički entitet. Uneti komponentu u ulaznom polju imena, ili ga izabrati iz liste. Pritisnuti **Add** da dodate novo ime.

Kros-Referens 15.10.3

### **Library Rename** (Promena imena komponente u biblioteci)

Menja ime komponente u izabranoj biblioteci. Izabrati biblioteku u kojoj je izabrana komponenta, bilo unošenjem imena biblioteke ili izborom iz liste. Kada izaberemo biblioteku, izabrati ime tekuće komponente u polju liste komponenti. Onda uneti novo ime komponente u polju New Name. Kliknuti na taster Rename da promenite ime komponente. Ako komponenta sa novim imenom već postoji u biblioteci, program nas pita da 1) unesete drugo novo ime, 2) prepisete preko postojeće komponente ili 3) prekinete komandu Library Rename. Pritisnuti Continue da se vratite na ekran Editora biblioteke.

Kros-Referens 15.10.4

### **Move Arc** (Pomeranje luka)

Pomera krug ili luk. Postaviti kursor na luk i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ako luk nije izabran, kompjuter završava. Sa pomeranjem kursora, granice luka se pomeraju preko ekrana. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da postavite luk. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da prekinete komandu Move Arc. Komandom Undo poništite neželjenu operaciju pomeranja.

Kros-Referens 15.8.2.2

### **Move Attribute** (Pomera Atribut)

Pomeramo atribut dela. Da bi pomerili atribut, izabrati komandu Move Attribute iz menija. Postaviti kursor preko atributa i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ako nije atribut izabran, kompjuter završava. Sa pomeranjem kursora, granice atributa se pomeraju preko ekrana. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da postavite atribut. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da prekinete komandu Move Attribute. Komandom Undo poništite neželjenu operaciju pomeranja.

Kros-Referens 15.8.11.2

### **Move Block** (Pomera Blok)

Pomera sve elemente koji se nalaze unutar određenog bloka. Da bi pomerili blok, izabrati komandu Move Block iz menija. Tango-Schematic vas prvo pita da definišite blok markirajući dva dijagonalno suprotna ugla provougaone oblasti pomoću <LeftMouse> ili <Enter>. Program označava definisani blok. Pritisnuti R da rotirate blok. Block će se rotirati 90 stepeni u smeru kazaljke na satu oko referentne tačke. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da postaviti blok.



Program pomera sve elemente koji su unutar granica bloka na novu lokaciju. Ako nema elemenata koji su kompletno unutar bloka, kompjuter zasnira i komanda se prekida. Veze će se povući za blokom ako je dozvoljena opcija Maintain Connections u Setup Options komandi. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da prekinete komandu Move Block. Pomoću komande Undo vratite neželjene operacije pomeranja.

Kros-Referens 11.2

### **Move Bus** (Pomeranje Bus-a)

Pomera bus segment. Izabрати komandu Move Bus iz menia. Postaviti kursor opreko bus-a i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ako bus nije selektovan, kompjuter zasnira. Sa pomeranjem kursor, ivice bus-a se pomeraju po ekranu. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da postavite bus. Ako je dozvoljena opcija Maintain Connections u Setup Options komandi, ivice segmenta koji su povezani na bus takodje se pomeraju po ekranu, zadržavajući vezu. Pomoću komande Undo vratite neželjene operacije pomeranja.

Kros-Referens 9.7.3.1

### **Move Endpoint** (Pomera krajnju tačku)

Pomera krajnju tačku bus-a, linije, veze, modula ili četvorougla. Izabрати komandu Move Endpoint iz menija. Postaviti kursor preko krajnje tačke veze ili drugog objekta i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Program označava sve veze ili druge objekte povezane na tu krajnju tačku. Ako nije izabrana krajnja, tačka kompjuter zasnira. Sa pomeranjem kursora, označene veze se šire (povećavaju i smanjuju) sa krajnjom tačkom. Ovaj proces se naziva zaokrugljivanje. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da postavite liniju. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da prekinete komandu Move Endpoint. Pomoću komande Undo poništite neželjenu operaciju pomeranja.

Kros-Referens 9.5.2, 10.3.4.1, 15.8.2.6

### **Move Junction** (Pomeranje spoja)

Pomera odredjeni spoj. Izabрати komandu Move Junction iz menia. Postaviti kursor na spoj i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ako spoj nije izabran, kompjuter zasnira. Sa pomeranjem kursora, granice spoja se pomeraju po ekranu. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da postavite spoj. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da prekinete komandu Move Junction. Pomoću komande Undo poništite neželjenu operaciju pomeranja.

Kros-Referens 9.8.2

### **Move Line** (Pomeranje linije)

Pomera odredjeni deo linije. Izabрати komandu Move Line iz menia. Postaviti kursor na liniju i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ako linija nije izabrana,

kompjuter zaszvira. Sa pomeranjem kursora, ivice linije se pomeraju preko ekrana. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da postavite liniju. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da prekinete komandu Move Line. Pomoću komande Undo poništite neželjenu operaciju pomeranja. Ako je dozvoljena opcija Maintain Connections u komandi Setup Options, granice segmenta veze linije se takodje pomeraju po ekranu, povlačeći vezu.

Kros-Referens 10.3.4, 15.8.2.2

### **Move Module** (Pomeranje modula)

Pomera modul i sve njegove atribute. Izabрати komandu Move Module iz menia. Postaviti kursor na modul i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ako modul nije izabran, kompjuter zaszvira. Sa pomeranjem kursora, granice modula se pomeraju po ekranu. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da postavite modul. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da prekinete komandu Move Module. Pomoću komande Undo poništite neželjenu operaciju pomeranja.

Kros-Referens 7.6.1.3

### **Move Part** (Pomera deo)

Pomera i rotira deo na šemi. Izabрати komandu Move Part iz menia. Postaviti kursor na deo i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ako deo nije izabran, kompjuter zaszvira. Sa pomeranjem kursora, granice dela komponente se pomeraju po ekranu. Pritisnuti R da rotirate deo za 90 stepeni. Pritisnuti X ili Y da obrnete deo. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da postavite deo. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da prekinete komandu Move Part. Pomoću komande Undo poništite neželjenu operaciju pomeranja.

Kros-Referens 4.7.6, 8.8

### **Move Pin** (Pomeranje pina)

Pomera pin na komponenti. Izabрати komandu Move Pin iz menia. Postaviti kursor na pin i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ako pin nije izabran, kompjuter zaszvira. Sa pomeranjem kursora, granice pina se pomeraju na ekranu. Pritisnuti R da rotirate pin za 90 stepeni sa svakim R. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da prekinete komandu Move Pin. Pomoću komande Undo poništite neželjenu operaciju pomeranja.

Kros-Referens 15.8.6

### **Move Polygon** (Pomeranje poligona)

Pomera poligon na radnoj oblasti. Izabрати komandu Move Polygon iz menia. Postaviti kursor na poligon i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ako poligon nije izabran, kompjuter zaszvira. Sa pomeranjem kursora, granice poligona se pomeraju na ekranu. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da prekinete komandu

Move Polygon. Pomoću komande Undo poništite neželjenu operaciju pomeranja.

Kros-Referens 15.8.2.3

### **Move Port** (Pomeranje porta)

Pomera port i sve njegove atribute. Izaberite komanadu Move Port iz menija. Postaviti kursor na port i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ako port nije izabran, kompjuter zasnira. Sa pomeranjem kursora, granice porta se pomeraju po ekranu. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da postavite port i njegove atribute. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da prekinete komandu Move Port. Pomoću komande Undo poništite neželjenu operaciju pomeranja.

Kros-Referens 7.6.2.3

### **Move Rectangle** (Pomeranje četvorougla)

Pomera četvorougao na radnoj oblasti. Izaberi komandu Move Rectangle iz menija. Postaviti kursor na četvorougao i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ako četvorougao nije izabran, kompjuter zasnira. Sa pomeranjem kursora, granice četvorougla se pomeraju po ekranu. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da prekinete komandu Move Rectangle. Pomoću komande Undo poništite neželjenu operaciju pomeranja.

Cross-Reference Section 15.8.2.4

### **Move Reroute** (Lomljenje elementa)

Lomi vezu ili bus u seriju veza ili bus-ova. Ova komanda je posebno korisna kod prečišćavanja veza koje su povučene posle komande Move Part. Ova komanda ne radi za linije. Promena Ortogonalnog moda pri lomljenju se vrši pritiskom na taster **O**. Kod postavljanja veza komandom Move Reroute, možete vratiti zadnju postavljenu liniju ukucavši **U** ili kliknuvši mišem na Undo polje. Zadnja linija se briše i kursor se vraća na njegovu prethodnu poziciju. Ako ukucate **U** ili kliknete na polje Undo posle zavrsetka komande, program briše sve veze postavljene zadnjom komandom Move Reroute zamenivši originalnu vezu ili bus. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da završite komandu Move Reroute. Pomoću komande **Undo** poništite neželjenu operaciju pomeranja.

Kros-Referens 9.5.3

### **Move Symbol** (Pomera simbol)

Pomera IEEE simbol na radnoj oblasti. Izaberi komandu Move Symbol iz menija. Postaviti kursor na simbol i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ako simbol nije izabran, kompjuter zasnira. Sa pomeranjem kursora, granice simbola se pomeraju po ekranu. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da

prekinete komandu Move Symbol. Pomoću komande Undo poništite neželjenu operaciju pomeranja.  
Kross-Referens 15.8.3.2

### **Move Text** (Pomera tekst)

Pomera slobodni tekst na radnoj oblasti. Izabрати komandu Move Text iz menija. Postaviti kursor na tekst i pritisnuti **<LeftMouse>** ili **<Enter>**. Ako tekst nije izabran, kompjuter zasvira. Pritisnuti **R** da rotirate tekst 90 stepeni u smeru kazaljke na satu. Pritisnuti **S** da okrenete tekst vertikalno. Pritisnuti **<RightMouse>** ili **<Esc>** da prekine komandu Move Text. Pomoću komande Undo poništite neželjenu operaciju pomeranja.  
Kros-Referens 10.2.5, 15.8.2.5

### **Move Wire** (Pomeranje veze)

Pomera odredjenu vezu na radnoj oblasti. Izabрати komandu Move Wire iz menija. Postaviti kursor na vezu i pritisnuti **<LeftMouse>** ili **<Enter>**. Ako veza nije izabrana, kompjuter zasvira. Sa pomeranjem kursora, granice veze se pomeraju po ekranu. Veze će se povlačiti ako je dozvoljena opcija Maintain Connections u komandi Setup Options. Pritisnuti **<LeftMouse>** ili **<Enter>** da postavite vezu. Pritisnuti **<RightMouse>** ili **<Esc>** da prekinete komandu Move Text. Pomoću komande Undo poništite neželjenu operaciju pomeranja.  
Kros-Referens 9.5.1

### **Nets Highlight** (Obeležavanje veze)

Nets Highlight komanda menja boju veze u obeležavajuću boju, da nam omogući da lakše vidimo sve segmente veze. Da bi obeležili vezu, postaviti kursor na vezu ili pin. Pritisnuti **<LeftMouse>** ili **<Enter>**. Od izabrane tačke veza se prati sve dok se sve veze i pinovi koji pripadaju toj vezi ne obeleže. Da bi očistili obeležavanje pritisnuti **<LeftMouse>** ili **<Enter>** na oblast koja nije na vezi.  
Kross-Referens

### **Nets Identify** (Identifikacija veza)

Komanda Nets Identify prikazuje ime veze i listu svih temena koji su delovi veze. Da bi identifikovali vezu, postaviti kursor na vezu ili pin. Pritisnuti **<LeftMouse>** ili **<Enter>**. Od izabrane tačke veza se prati sve dok se ne nadju sve veze i pinovi koji pripadaju toj vezi. Pojavljuje se dijalog boks koji lista ime veze i sva temena koja pripadaju vezi u formatu: Reference Designator - Pin Designator. Ako veza nije imenovana prikazuje se **<Untitled>**. Kada završimo pritisnuti **<Continue>** da se vratimo editovanju.  
Kros-Referens x.x.x.x

### **Place Arc** (Postavljanje Luka)

Postavi luk na ekran. Luk je određen njegovim centrom, poluprečnikom, početnim uglom, vrednošću ugla i debljinom linije. Postavi kursor na željenu tačku centra za luk i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Program crta krug i poluprečnik u toj tački. Pomeriti kursor da proširite krug na željeni radijus luka. Takođe možete pomeriti liniju koja indicira poluprečnik na početni ugao željenog luka, nazvan, početni ugao. (Početni ugao se meri u smeru kazaljke na satu od ugla nula.) Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> ponovo da postavite poluprečnik i početni ugao. Program ponovo iscrtava krug, ovoga puta prikazujući granice luka sa debljinom linija. Vrednost ugla se uvek crta u smeru kazaljke na satu. Iako, ako pomerite kursor suprotno od kazaljke na satu, videćete da se luk iscrtava u smeru kazaljke do kursora. Da konačno postavimo luk, pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Da bi nacrtali krug, odrediti poluprečnik luka, a onda pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> bez pomeranja kursora. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da prekinete komandu Place Arc. Pomoću Undo komande uklonite neželjeno postavljanje.

Kros-Referens 15.8.2.2

### **Place Attribute** (Postavljanje atributa)

Postavljanje ponovno definisanog atributa da bi se povezao sa delom komponente. Attribute sačinjavaju Reference Designator, Type and Value. Određeni atributi mogu opcionalno isključiti prikaz u editoru šeme. Visina teksta atributa se definiše komandom Current Text. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da se pojavi dijalog boks komande Place Attribute. Izabrati tip atributa (RefDes, Type, ili Value), i da li će atributi biti vidljivi kada se prikazuju u šemi, i pritisnuti OK za nastavak, ili Cancel da se prekine komanda. Granice teksta atributa će se prikazati na kursoru. Sa pomeranjem kursora, granice se pomeraju po ekranu. Možete promeniti orijentaciju teksta ručno pritiskom na R da ga rotirate 90 stepeni u smeru kazaljke na satu ili pritiskom na S da tekst okrenete vertikalno. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da prekinete komandu Place Attribute. Pomoću Undo komande uklonite neželjeno postavljanje.

Kros-Referens 15.8.11

### **Place Bus** (Postavljanje bus-a)

Postaviti jednu ili više bus linija na šemi. Pritisnuti O da promenite ortogonalni mod kad postavljate bus. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da postavite "cvornu" tacku na tekućoj poziciji kursora. Sa pomeranjem kursora, program crta zaobljene linije od tačke do kursora zavisno od komande Orthogonal Mode. Dok postavljate bus linije, možete obrisati segmente pritiskom na U ili izvršenjem komande Undo. Izvršenjem komande Undo posle postavljanja određenog bus-a uklanja se ceo bus. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da prekinete komandu Place Bus.

Kros-Referens 9.7.1

## Place Junction (Postavljanje spoja)

Postavlja spoj na radnoj oblasti. Spoj u bilo kom trenutku omogućava povezivanje izmedju dve ili više veza koje se preklapaju ili povezuju. Veze koje se ukrstavaju bez spoja se ne posmatraju kao povezane Post komandama. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da prikaže granice spoja na vrhu kursora. Postaviti granice na preciznu tacku gde želite da postavite spoj i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da napustite komandu Place Junction. Pomoću Undo komande uklonite neželjeno postavljanje.

Kros-Referens 4.7.9, 9.8.1

## Place Line (Postavljanje linije)

Postaviti jednu ili više linija tekućom debljinom linije na radnoj oblasti. Linije samo olakšavaju čitanje šeme i ignorišu se kod Post komandi. Debljina linije se definiše komandom Current Line. Postavit kursor na željeni pocetak linije i pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Svaki put kada pritisnete <LeftMouse> ili <Enter>, segment linije se postavi. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da prekinete komandu Place Line. Pomoću Place Line takodje crtamo ulaze bus-ova. Kao i bus-ovi, bus ulazi samo olakšavaju pregled i nemaju signalne informacije za vreme završne obrade. Pritisnuti **O** da promenite ortogonalni mode dok postavljate linije. Ortogonalni modovi se biraju komandom Setup Options. Dok postavljate linije, možete brisati segmente pritiskom na **U** da pozovete komandu **Undo**. Izvršenjem komande Undo posle postavljanja linije uklanja se cela linija.

Kros-Referens 10.3.2, 15.8.2.1

## Place Module (Postavljanje modula)

Postavljanje modula na tekućom radnom prostoru, odredjujući ime modula, ime fajla i REFDES. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da fiksirate početnu tacku na tekućoj lokaciji kursora. Sa pomeranjem kursora, program crta isprekidani četverougao od početne tačke do kursora. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da postavite modul. Dijalog boks komande Place Module se pojavljuje, pitajući vas za ime modula, ime fajla i REFDES. Ako nije unesen REFDES, postaviće se labela M? za modul. Potrebno je promeniti REFDES na važeći broj komandom Edit Module pre izvršavanja komande Post Compile. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da prekinete komandu Place Module. Pomoću **Undo** komande uklonite neželjeno postavljanje.

Kros-Referens 7.6.1.1

## Place Part (Postavljanje dela)

Postavlja deo komponente i sve njegove attribute na radnoj oblasti. Atributi uključuju: Tip (ime), broj dela, Alternativni prikaz, Reference Designator i vrednost (ako postoji). Uneti tip komponente i ulaznom polju komponente ili kliknuti na List da prikaze Library Browse dijalog box. Onda ga možete izabrati iz liste svih komponenti u tekućoj biblioteci. Možete smeštati komponente samo iz biblioteka koje su otvorene komandom Setup Libraries. Izabrati željenu biblioteku iz tekuće izlistanih biblioteka u levom polju označavajući biblioteku i kliknuti na <LeftMouse>. Lista komponenti u toj biblioteci će se prikazati u srednjem polju. Izabrati komponentu iz srednjeg polja. Komponenta će biti prikazana u desnom polju. Kliknuti na **Next Part** ili **Next Alt** da prodjete kroz sve označene delove ili alternativne prikaze koji su dodeljeni komponenti. Komponente mogu da sadrže do 255 dela. Alternativni prikazi uključuju Normal, IEEE, i DeMorgan. U toku pregleda biblioteke možete ograničiti delove koji će biti prikazani u list boks. Da bi uključili ovu mogućnost postaviti kursor na **Search** polje Library browse dijalog boksa. Uneti kriterijum za traženje i kliknuti na **Search**. Sada će se prikazati samo delovi koji su u kriterijumu traženja. Ako nije nadjen ni jedan deo List boks je prazan. Potrebno je upamtiti nekoliko pravila kada se koristi ova mogućnost. Slično se radi s leva u desno. Znak \* zamenjuje bilo šta. Ovaj znak \* može biti dodan na kraj i iza njega ne mora biti nijedan drugi znak. Difolt sekvenca za traženje u biblioteci je \*. Kada se otvori nova biblioteka kriterijum traženja se postavlja na difolt. Kliknuti na **Continue** da uklonite Library Browse dijalog boks i nastavite sa komandom Place Part. Reference designator nam omogućava da identifikujete pojedinačnu komponentu na the radnoj oblasti. Uneti vrednost dela u ulaznom polju Value. Ovaj niz može biti dužine od 1 do 8 karaktera. Pritisnuti R da rotirate granice 90 stepeni u smeru kazaljke na satu, X ili Y da okrenete granice oko referentne tačke, P da dobijete sledeći deo, i A da dobijete sledeću alternativu. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da prekinete komandu Place Part. Pomoću Undo komande uklonite neželjeno postavljanje.

Kros-Referens 4.7.4.1, 4.7.5, 8.5, 15.9.2

## Place Pin (Postavljanje pina)

Postavlja pin na radni prostor Editor biblioteke. Da bi postavili pin, izabrati komandu Place Pin iz menija. Pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter> da prikazete granice pina. Sa pomeranjem kursora, granice pina se pomeraju po ekranu. Pritisnuti R da promenite orijentaciju rotirajući pin za 90 stepeni u smeru kazaljke na satu sa svakom komandom R. Da bi postavili pin, pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Atributi pina su definisani postavljenim vrednostima komandom Current Pin. Pini mogu biti editovani posle postavljanja komandom Edit Pin. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da izadjete iz Place Pin moda. Pomoću **Undo** komande uklonite neželjeno postavljanje.

Kros-Referens 15.8.5

## Place Polygon (Postavljanje poligona)

Postavlja poligon na radnoj oblasti. Poligon je zatvorena, popunjena, višestрана geometrijska figura sa 3 do 255 strana. Da bi postavili poligon, izabrati komandu Place Polygon iz menija. Pritisnuti **<LeftMouse>** ili **<Enter>** da fiksirate početnu tacku na tekućoj lokaciji kursora. Sa pomeranjem kursora, program crta simbolické prave linije od pocetne tačke do kursora (Ortogonalni mod nema uticaja na ovu komandu). Pritisnuti **<LeftMouse>** ili **<Enter>** da postavite svaku liniju, koja predstavlja jednu stranu poligona. Undo komanda će vratiti jedan segment linije, ili ako se izvrši posle završetka komande, uklanja ceo poligon. Da bi završili i popunili poligon, pritisnuti **<RightMouse>** ili **<Esc>**. Pomoću **Undo** komande uklonite neželjeno postavljanje.

Kros-Referens 15.8.2.3

## Place Port (Postavljanje porta)

Postavlja port konektor na tekućoj šemi. Ova komanda postoji samo kod hijerarhijskih dijagrama. Kod linijskih dijagrama, povezivanje šema se realizuje preko atributa (ime veza ili labela) pridruženih vezama komandom Edit Wire. Da bi postavili port, izabrati komandu Place Port iz menia. Pritisnuti **<LeftMouse>** ili **<Enter>**. Place Port dijalog boks se pojavljuje. Uneti ime porta i odrediti tip porta, koji može biti Module, Free ili Global. Module Port mora biti postavljen preko modula, i povezan je sa tim modulom. Free Port je "dete" Module Port-a koji se nalazi na šemi najmanje jedan nivo niže i mora nositi isto ime kao i njegov "roditelj". Global Port-ovi su slobodni portovi koji nas povezuju kroz hijerarhijski dizajn, od nivoa koji se kreira naniže. Free Port-ovi i Global Port-ovi ne moraju biti postavljeni preko modula. Posle izbora tipa porta, kliknuti na **OK**. Granice porta se pojavljuju. Pomeriti granice porta ako je on Module port ili pomeriti ga na radnoj oblasti ako je Free ili Global port i pritisnuti **<LeftMouse>** ili **<Enter>** da postavite port. Pritisnuti **<RightMouse>** ili **<Esc>** da prekinete komandu Place Port. Pomoću **Undo** komande uklonite neželjeno postavljanje.

Kros-Referens 7.6.2.1

## Place Rectangle (Postavljanje četvorougla)

Postaviti četvorougao (četvorostrana, zatvorena geometrijska figura) na radni prostor. Pritisnuti **<LeftMouse>** ili **<Enter>** da fiksirate početnu tacku na tekućoj lokaciji kursora. Sa pomeranjem kursora, program crta simbolički četvorougao od početne tačke do kursora. Pritisnuti **<LeftMouse>** ili **<Enter>** da postavite četvorougao. Pritisnuti **<RightMouse>** ili **<Esc>** da prekinete komandu Place Rectangle. Pomoću **Undo** komande uklonite neželjeno postavljanje.

Kros-Referens 15.8.2.4



### **Place Symbol** (Postavljanje simbola)

Postavlja jedan ili više IEEE simbola na radnoj oblasti. Pritisnuti **<LeftMouse>** ili **<Enter>** da prikazete granice simbola. Pomeriti kursor na željenu lokaciju i pritisnuti **<LeftMouse>** ili **<Enter>** da postavite simbol. Pritisnuti **<RightMouse>** ili **<Esc>** da prekinete komandu Place Symbol. Pomoću Undo komande uklonite neželjeno postavljanje. Postavljeni simbol je IEEE simbol izabran komandom Current Symbol. Može se editovati posle postavljanja komandom Edit Symbol.

Kros-Referens 15.8.3.2

### **Place Text** (Postavljanje teksta)

Postavlja slobodan tekst (do 80 karaktera) na radnu obl. Difolt visina teksta i orijentacija je odredjena komandom Current Text. Pritisnuti **<LeftMouse>** ili **<Enter>** da prikazete Place Text dijalog boks. Uneti tekst, i pritisnuti **OK** da nastavite, ili **<ESC>** da prekinete komandu. Granice teksta će se prikazati na kursoru. Sa pomeranjem kursora, granice se pomeraju po ekranu. Možete promeniti orijentaciju teksta ručno pritiskom na **R** da rotirate tekst 90 stepeni u smeru kazaljke na satu ili pritiskom na **S** da postavite tekst vertikalno. Pritisnuti **<RightMouse>** ili **<Esc>** da prekinete komandu Place Text. Pomoću **Undo** komande uklonite neželjeno postavljanje.

Kros-Referens 10.2.2, 15.8.2.5

### **Place Wire** (Postavljanje veze)

Postavlja jednu ili više veza tekućom debljinom na radnoj oblasti. Tekuća debljina se definiše komandom Setup Options. Da bi postavili vezu, izabrati komandu Place Wire iz menija. Pomeriti kursor na željeni pocetak veze i pritisnuti **<LeftMouse>** ili **<Enter>**. Svaki put kada pritisnete **<LeftMouse>** ili **<Enter>**, segment veze se postavlja. Pritisnuti **<RightMouse>** ili **<Esc>** da prekinete komandu Place Wire. Pritisnuti **O** da promenite ortogonalni mod dok postavljate veze. Ortogonalni modovi se biraju komandom Setup Options. Dok postavljate vezu, možete obrisati segment pritiskom na **U** da izvršite **Undo** komandu. Ako startujete komandu Undo posle postavljanja odredjene veze cela veza se briše.

Kros-Referens 4.7.7, 9.3

### **Post Archive Library** (Kreiranje biblioteke od elemenata šeme)

Koristi se da iz kompajl fajl kreira biblioteka od svih komponenti koje su iskorišćene u odredjenom dizajnu, pristupajući odgovarajućim bibliotekama (koje moraju da se dodaju pomoću komande Setup Libraries) da bi kopirali ove komponente u novu biblioteku. Morate prvo startovati Post Compile da kreirate kompajl fajl pre startovanja komande Post Archive Library. Nova biblioteka se naziva filename.LIB, gde je filename ime tekuće šeme. Nova

biblioteka se smešta u isti direktorijum gde je i fajl šeme. Komanda Post Archive Library kreira novu biblioteku koji se otvara automatski ovom komandom. Zbog toga, samo devet biblioteka mogu biti otvorene komandom Setup Libraries pre nego startujete komandu Post Archive Libraries. Odredjene komande programa Tango-Schematic zahtevaju prisutnost svih biblioteka u kojima su komponente sa šeme. Sa preko 11,000 delova koji zauzimaju prostor od više megabajta, napraviti kopije svih biblioteka za ovu komandu ili preći na kopiranje vaseg dizajna može biti posao koji će da potraje. Komanda Post Archive Library vam olakšava kreiranje korisničkih biblioteka koje sadrže samo one delove koji se koriste u dizajnu.

Kros-Referens 12.2

### **Post Back Annotate** (Povratne promene)

Back Annotate fajl sadrži listu Reference designator-a koje treba promeniti u dizajnu. Ova komanda se koristi kada vraćate promene u šemi posle obrade u PCB-u, gde su komponente zamenjene ili prenumerisane da olakšaju proizvodnju. Komanda Back Annotate vrši korekciju šeme tako da on odgovara izgledu na štampanoj ploči. Ova komanda omogućava da oznake komponenti mogu biti promenjeni iz WAS/IS liste; t.j. **U1:D -> U4:A**. Tango-Schematic će promeniti odgovarajuće pinove. Morate izvršiti komandu Post Compile da kreirate kompajl fajl pre startovanja komande Post Back Annotate. Imate opciju da obnovite kopajl fajl (korisno za hijerarhijski dizajn ili ako Forward Annotation nije izvršena) ili fajl šeme.

Kros-Referens 4.8.5, 12.3

### **Post Cleanup** (Završno prečišćavanje)

Prečišćava preklapajuće veze koje se pojavljuju na šemi, kombinujući paralelne bus-ove, linije i veze. Ovo je posebna pomoć posle bilo koje komande Move Block ili Move Part.

Kros-Referens 4.8.1, 12.4

### **Post Compile** (Kompilovanje)

Ova komanda prevodi sve šeme šematskih dijagrama u format koji može koristiti bilo koja Post komanda, kreirajući kompajl fajl sa imenom filename.CMP, gde je filename osnovno ime tekućeg dizajna. Kompajl fajl zadržava imena delova i imena veza. Obeležavanje delova je s leva udesno, odozgo naniže, i smesta se samo u fajl; ne vrši se obeležavanje šeme dok se ne startuje komanda Post Forward Annotate. Sve ostale Post komande koriste kompajl fajl, izuzev Post Cleanup. Komanda Post Plot/Print koristi kompajl fajl samo za hijerarhijski izlaz.

Kros-Referens 4.8.2, 12.5

### **Post Forward Annotate** (Povratno obeležavanje)

Komanda Post Forward Annotate uzima promenjene oznake i imena veza u toku kompilacije i menja sve šeme u dizajnu šeme na te promene. Ovaj proces će takodje u kompajl fajlu obeležiti da je izvršeno Povratno obeležavanje. Ako su delovi zamenjeni u procesu kompilacije (ako U1:A postaje U1:B, na primer), korektni delovi iz odgovarajuće biblioteke će biti zamenjeni. Komanda Post Forward Annotate takodje proverava da li svi heterogeni delovi imaju jednu kombinaciju REFDES/tip.  
Kros-Referens 4.8.4, 12.6

### **Post Net List** (Generisanje liste veza)

Generiše net listu za korišćenje u PCB-u ili paketu za simulaciju. Možete izabrati sledeće formate: Tango, EDIF 2.0, P-CAD, Futurenet Netlist, Futurenet Pinlist, P-Spice. Izabrati komandu Post Net List iz menia. Pojavljuje se Post Net List dijalog boks, pitajući vas za ime izlazne net list, i željeni format net liste. Ako se ne unese path, fajl će biti u tekućem direktorijumu. Fajl Net liste sadrži komponente i informacije o vezama. Informacije o komponenti uključuju ime dela, oznaku, i ostale attribute dela koji su definisani kao izlaz za net listu. Informacije u Net listi uključuju ime veze i listu svih pinova komponenti koje veza povezuje. Svaka veza na šemi mora da ima najmanje dva pina. Ako veza nije imenovana, komanda Post Compile daje standardno ime u formatu NET\_nnn, gde je nnn broj od 001 do 999. Ako veza nema najmanje dve veze, ona će se ipak pojaviti u listi veza; iako, će se greška generisati u DRC izveštaju. Generisanje Net liste je moguće i za hijerarhijske i za linijske dijagrame. Morate startovati komandu Post Compile da kreirate kompajl fajl pre startovanja komande Post Net List.  
Kros-Referens 4.8.6, 12.7; Dodatak B

### **Post Plot/Print** (Štampanje / crtanje)

Štampa ili crta tekuću šemu ili dijagram, ili generiše izlazni fajl u PostScript ili DXF formatu. Možete birati razne setap opcije, uključujući izbor šema ili više šema izlaz, X i Y korekciju, X i Y ofset, veličinu i brzinu pera plotera, port šampaca/plotera, drajver za ploter/štampač/PostScript/DXF, i izlazni put. Opcije koje se izaberu se pamte u fajlu SCH.INI kada napustite program i automatski se učitavaju sledeći put kada startujete Tango-Schematic. Da bi prekinuli crtanje/štampanje, pritisnuti **<RightMouse>** ili **<Esc>**. Program vas onda pita da nastavite ili da prekinete komandu Output Plot/Print. Ako je vas ploter ili štampac povezan na serijski port (COM1 ili COM2), pomoću komande Setup Communications postavite baud rate, parnost, broj bitova podataka, broj stop bitova i handshake protokol pre startovanja komande Output Plot/Print.  
Kros-Referens 4.9, Chapter 13

## Post Reports (Završni izveštaji)

Korišćenjem kompajl fajla, Post Reports generiše različite izveštaje: Spisak materijala, Kros Referens (izmenjene oznake i omena veza), Hijerarhijsko stablo, Sadržaj biblioteka, Sadržaj biblioteka sa opisima, Design Rule Check, Nepovezane veze, Iskorišćene delove, i lokacije delova. Kliknuti na **OK** da štampate odredjeni izveštaj(e). Izveštaji mogu biti označeni header-ima i footer-ima, i izlaz može biti poslat bilo na priner ili u fajl. Veličina izlazne strane takodje može da se menja. Pritisnuti **<RightMouse>** ili **<Esc>** ili kliknuti na **Cancel** da prekinete komandu Post Reports.

Kros-Referens 4.8.8, 12.9

## Setup Communications (Setup komunikacija)

Konfiguriše serijske komunikacione portove (COM1 i COM2) za štampanje i crtanje. Možete izabrati baud rate (u opsegu 300 do 9600), parnost (bez, neparno ili parno), broj bitova podataka (7 Bita ili 8 Bita), number of stop bits (1 Bit or 2 Bits) i, handshake protokol (Hardwire ili XON/XOFF). Ove postavljene vrednosti za serijski port će uticati na sve naredne izlazne operacije. Kada izadjete iz programa Tango-Schematic, ova postavljanja se automatski pamte u fajlu SCH.INI i učitavaju sledeći put kada startujete program. Potrebno je promeniti postavljanje samo ako promenite plotere, printere, ili portove.

Kros-Referens 4.5, 13.6

## Setup Component (Setup komponente)

Configuriše komponentu da bi je kreirali u editoru biblioteke. Izabrati komandu Setup Component iz menia. U Setup Component dijalog boks, odrediti tip dela (homogeni ili heterogeni), broj delova (1-255), mod broja dela (Alfabetiski ili numerički) i bilo koji alternativni tip koji želite da kreirate (IEEE ili DeMorgan). Clear taster vas pita da potvrdite Clear; pritisnuti **OK** da obrišete radni prostor u editoru biblioteke, ili **Cancel** da prekinete Clear opciju. Komanda Setup Component mora biti izvršena pre kreiranja nove komponente, ili editovanja postojeće komponente, u editoru biblioteke.

Kros-Referens 4.5, 15.7

## Setup Display (Setup prikaza)

Postavlja boje za različite objekte i izabrati oblik kursora (strelica, mali krstić ilir krst preko celog ekrana). Setup Display dijalog boks prikazuje svaki član prikaza i attribute sa malim poljem boje pored svakog tipa objekta. Ovo polje prikazuje boju za svaki objekat. Da bi promenili boju polja, kliknuti mišem na ime pojla (ne na polje boje). Možete takodje dozvoliti ili zabraniti prikazivanje okvira šeme i zaglavlja. Postavljeni parametri prikaza se pamte u fajlu

SCH.INI kada završite Tango-Schematic i biće učitani sledeći put kada startujete program.

Kros-Referens 4.4.4.1, 4.5, 4.7.12, 10.4, 14.2.3

### Setup Grids (Setup gridova)

Postavlja veličinu tri grida za radnu oblast (Absolutni, Relativni i Vidljivi) i postavlja snap grid na Absolutni (difolt) ili Relativni. Kao alternativa komandi Setup Grids, možete takodje postaviti snap grid kliknuvši mišem na Grid polju statusne linije ili ukucavši **G**. Cursor možete pomeriti samo na snap grid. Kada je snap grid postavljen na Absolutni, X,Y koordinate se prikazuju u malim zagradama na statusnoj liniji sa centrom u (0,0) u donjem levom uglu radne oblasti. Grid polje Statusne linije pokazuje **G:xxxA**, gde je **xxx** velicina Absolutnog Grida u milsima i **A** označava Absolutni. Kada je snap grid Relativni, program vas pita da da izaberete origin za Relativni grid pozicioniranjem kursora i pritiskom na **<LeftMouse>** ili **<Enter>**. X,Y koordinate za Relative Grid se prikazuju u srednjim zagradama na statusnoj liniji. Grid polje Statusne linije sada pokazuje G:xxxR, gde je xxx velicina Relativnog Grida u milsima i **R** označava Relativni. Relativni grid je posebno koristan pri tačnom postavljanju teksta. Vidljivi grid je samo kao referenca. Možete odrediti boju za grid **1X** i **10X** Vidljivi grid pomoću komande Setup Display. Možete izabrati stil za vidljivi grid tačkasti ili mrežasti. Tačkasti prikaz prikazuje tačke za grid na ekranu sa razmakom koji odgovara izabranom gridu. Mrežasti grid prikazuje istu veličinu grida u obliku mreže, slično sadržaju grafike na papiru. Izabrati boju za grid komandom Setup Display.

Kros-Referens 4.4.2.4, 4.5, 5.9.2

### Setup Libraries (Setup biblioteka)

Odredjuje aktivne biblioteke koje će biti korišćene u editoru šeme ili editoru biblioteke. Do 10 biblioteka mogu biti otvorene u jednom trenutku. Izabrati komandu Setup Libraries iz menija i pojaviće se Setup Libraries dijalog boks. Da bi otvorili biblioteku, ukucati ime biblioteke u Setup Libraries dijalog boks u ulaznom polju biblioteke, ili kliknuti na List da prikaže listu biblioteka i biblioteke koje se nalaze u tekućem putu. Izabrati željenu biblioteku i kliknuti na **Open** da otvorite biblioteku. Da bi kreirali novu biblioteku, ukucati ime biblioteke i kliknuti na **Create**. Da bi zatvorili biblioteku, izabrati biblioteku iz liste ili iz prikazanih biblioteka i kliknuti na **Close**. Za komande koje prikazuju listu biblioteka u dijalog boks, kao što su Place Part, biblioteke se listaju u redosledu u kojem se pojavljuju u Setup Libraries dijalog boks. Da bi skratili vreme, najčešće korišćene biblioteke treba da se pojave prve.

Kros-Referens 4.5, 4.7.4, 8.3, 15.6

### Setup Options (Postavljanje opcija)

Dozvoljava ili zabranjuje više Tango-Schematic opcija uključujući: ortogonalni mod, veličinu šeme, visinu atributa, povlačenje veza, i snap-to-pin.

Ortogonalni modovi određuju mod za smeštanje veza i bus-ova na šemi. Sa Ortogonalnim modovima, možete postavljati samo veze koje su horizontalne, vertikalne ili pod uglom 45-stepeni. Raspoložive veličine šeme, od najmanje do, najveće su: ANSI A - E i ISO A4 - A0. Visine atributa se postavljaju u milsima, za Bus-ove, Module, Portove, delove, i veze. Povlačenje veza određuje da li će ili neće Tango-Schematic povlačiti krajeve veza povezane na elemente kada se startuje komanda Move. Kada povezujemo veze, ako počinjemo ili završavamo vezu na gridu ili bilo gde preko pina a opcija Snap-to-Pin je uključena, program će automatski napraviti vezu sa pinom. Copy increment nam da inkrementiramo ime pina, ime veze, opis pina, ili oznaku dela kada se član kopira. Opcija Autopan obavezno postavlja kursor u centar ekrana kada kursor udari u ivicu ekrana.

Kros-Referens 4.6.2, 4.7.2, 4.7.7.1, 6.4.1, 9.3.1, 9.5.4, 10.3.2.1

### **Undo (Undo)**

Ova komanda poništava zadnju komandu editovanja. **Undo** komanda obnavlja radni prostor šeme na njegov prethodni status pre komandu Delete, Edit, File Load (učitavanje bloka samo), Move, ili Place. Možete poništiti samo poslednju komandu. Undo komanda vam omogućava da promenite mišljenje ili da poništite grešku. Možete poništiti prethodnu komandu editovanja izborom komande Undo iz glavnog menia, kliknuvši mišem na **Undo** polje, ili ukucavši **U**. Za komande Place Line, Place Polygon, i Place Wire

Undo takodje ponistava sve segmente linije, poligona i veze koje su postavljene.

Kros-Referens 4.4.3.4, 5.8

### **Zoom All (Zumira sve)**

Prikazuje celu šemu, baziranu na trenutno izabranoj veličini šeme. Izabрати Zoom All iz menija.

Kros-Referens 6.9.1

### **Zoom Center (Zumiranje u centru)**

Postavlja centar ekrana na specificiranu tacku. Program prvo prikaže četvorougaozni zoom prozor koji predstavlja oblast ekrana sa tekućom vrednošću zuma. Ovaj prozor je iste veličine kao i ekran. Pomeranjem kursora, okvir prozora može biti pomeren van ekrana, omogućavajući nam da zumiramo deo radne oblasti koja trenutno nije prikazana. Postaviti kursor na željeni centar prikaza, i onda pritisnuti **<LeftMouse>** ili **<Enter>**. Deo radne oblasti unutar prozora (uključujući i deo van ekrana) se iscrtava sa istom vrednošću nivoa zuma. Može se i brzo pozvati komanda Zoom Center u bilo kom trenutku prosto pritiskom na taster **"C"** na vašoj tastaturi. Ovo će centrirati prikaz na poziciji kursora, i posebno je korisno za brzo kretanje po ploči. Uočiti da ne možete pomeriti prozor tako da on predje granice radne

oblasti. Radna oblast ne prelazi origin 0,0 (donji levi ugao pune radne oblasti). Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da prekinete komandu Zoom Center.  
Kros-Referens 6.9.2

### **Zoom Extent** (Zumiranje šeme)

Zumira se tako da se prikažu svi elementi na ekranu. Nivo zuma se automatski podešava tako da šema popuni ekran. Ako je samo jedan deo prikazan, deo će popuniti ekran. Ako se više komponenti, i njihove komponenti prikazuju, zum funkcija će podesiti zum da prikaže sve komponente. Izabрати komandu Zoom Extent iz menia.

Kros-Referens 6.9.3

### **Zoom In** (Smanjenje zuma)

Smanjuje zum kod prikaza. Izabрати Zoom In iz menia. Program prvo prikaže četvorougao ni zum prozor koji pokazuje oblast ekrana sa sledećim višim nivoom zuma. Pomeriti kursor da pomerite prozor. Granice prozora mogu biti pomerene i van ekrana, omogućavajući vam da zumirate sekciju radne oblasti koja trenutno nije prikazana. Postaviti kursor na željeni centar prikaza i, onda pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Deo radne oblasti unutar prozora (uključujući i deo van ekrana) se iscrtava na sledeći visi nivo zuma. Ova komanda je korisna kada želimo da vidimo deo radne oblasti sa više detalja. Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da prekinete komandu Zoom In.

Kros-Referens 4.4.3.2, 6.9.4

### **Zoom Last** (Zadnji zum)

Komanda Zoom Last će obnoviti ekranski prozor na nivo prethodnog zuma. Možete koristiti redom Zoom Last operacije da prelazite na dve lokacije, ili dva nivoa zuma. na šemi.

Kros-Referens 6.9.x

### **Zoom Out** (Povećanje zuma)

Povećava zum kod prikaza. Izabрати Zoom Out iz menia. Postaviti kursor na željeni centar prikaza, onda pritisnuti <LeftMouse> ili <Enter>. Ekran se iscrtava sa nižim nivoom zuma sa kursorom u centru ekrana. Ovo je korisno ako želite da vidite veći deo radne oblasti (sa manje detalja nego prethodno prikazano). Pritisnuti <RightMouse> ili <Esc> da prekinete komandu Zoom Out.

Kros-Referens 6.9.5

### **Zoom Part** (Zumiranje dela)

Zumira nas na izabrani deo komponente. Na primer, ako trenutno gledate deo 4 komponente, iskoristite komandu Zoom Part da prikazete ostale delove ili bilo koje alternative. Možete takodje prikazati ostale delove ili alternative koristeći statusnu liniju; komanda Zoom Part upoređuje iste stvari. Uneti ime dela ili alternative u Zoom Part dijalog boksu pritisnuti OK i deo će se prikazati. Pritisnuti **<RightMouse>** ili **<Esc>** da prekinete komandu Zoom Part.

Kros-Referens 15.8.8.2

### **Zoom Redraw** (Ponovno iscrtavanje)

Ponovo iscrtava ekran sa tekućom pozicijom centra i istim nivoom zuma. Ovo je korisno ako imamo višestruko editovanje (uključujući brisanje i pomeranje) na radnom prostoru. Izabрати komandu Zoom Redraw iz glavnog menija.

Kros-Referens 6.9.6

### **Zoom View** (Zumira pogled)

Prikazuje trenutno aktivnu komponentu u Setup Component, sa svim delovima i alternativnim prikazima. Alternative se pojavljuju u koloni s leva na desno kao Normal, IEEE i DeMorgan, i delovi se prikazuju u vrsti naniže na ekranu za svaku alternativu, sa delom **A** na vrhu vrste, deo **B** sledi onda, itd. Možete upotrebiti komandu Zoom Part da izaberete jedan od prikazanih delova ili alternativa za pojednačno prikazivanje.

Kros-Referens 15.8.8.

### **Zoom Window** (Zumiranjem prozora)

Povećava ili smanjuje zum odredjenog dela radnog prostora. Imamo tri načina da izvršimo komandu Zoom Window: Izabрати komandu iz menija, kliknuti na polje Zoom, ili ukucati **Z**. Program prvo prikaže četvorougao zum prozor koji indicira oblast ekrana sa najvišim nivoom zuma. Da bi obeležili centar prozora, postaviti kursor i pritisnuti **<LeftMouse>** ili **<Enter>**. Program prikaže **X** u toj tački. Da prikažemo seo radne oblasti unutar prozora sa najvišim nivoom zuma, ponovo pritisnuti **<LeftMouse>** ili **<Enter>** bez pomeranja kursora. Ako želite da prikazete veći deo radne oblasti, možete proširiti prozor pomeranjem kursora nagore ili udesno. Smanjiti prozor pomeranjem kursora dole ili levo. Granice zum prozora mogu biti pomerene van ekrana, omogućavajući vam da zumirate deo radne oblasti koji trenutno nije prikazan. Ovo znaci da komanda Zoom Window može da se koristi da povećava ili smanjuje oblast prikazivanja. Kada je prozor željene veličine, pritisnuti **<LeftMouse>** ili **<Enter>** ponovo. Deo radne oblasti unutar prozora se iscrtava tako da ispuni ekran.

Kros-Referens 6.9.7