

## DOS MASTERのドキュメント

DOS MASTERは、ハードディスクや3.5インチディスクなどのProDOSボリュームに、DOS 3.3のパーティションを置くためのシステムである。私はこのシステムを4年以上、ハードディスクで使っています。

最大4種類のスロットと2台のドライブ/スロット、最大255ボリューム/ドライブでDOS 3.3をサポートします。各スロットには、560、640、800、1600セクターのDOSボリュームを持つことができます。これらは混在できませんが、スロットによって異なるボリュームサイズに対応することができます。大きな1600セクターサイズは32セクター/トラックを使用するため、いくつかのDOSユーティリティと互換性がないかもしれません(例えば、未修正のFIDはこのようなボリュームでは動作しません[ただし付属のFUDプログラムでは動作します])。このため、私は個人的に800セクタサイズを好んでいます。560セクタサイズは、標準的なサイズである640セクタは40トラックフロッピーをエミュレートしています。

---

### 注意事項

DOS MASTERシステムは、Glen E. Bredonによって1987-90年に著作権保護されています。すべての権利を保有しています。

このシステムは、著者から25ドルで販売されています。

グレン・E・ブレドン  
521 ステートロード  
プリンストン, NJ 08540

その他のソフトです。

ProSel-8 (プログラムセクタ/ディスクユーティリティパッケージ) .....	\$40
ProSel-16 (IIgs ハードディスク管理システム) .....	\$60
ProCMD (ProDOS BASIC追加コマンドセット) .....	\$25
Apple.Rx (ソフトウェアウイルス検出/保護装置) .....	\$25

PRODOS、BASIC.SYSTEM、DOS 3.3、INTBASICはApple Computer, Inc.の著作物であり、Glen BredonがDOS.MASTERとの組み合わせでのみ使用するために配布を許諾されたプログラムです。アップルソフトウェアは、DOS.MASTERの実行の一部でない限り、他のディスクセット(アーカイブの目的を除く)またはメモリにコピーしてはならないものとします。DOS.MASTERの実行が完了した時点で、アップルソフトウェアは他のプログラムによって使用されてはならないものとします。Appleは、アップルコンピュータの登録商標です。

Apple Computer, Inc.は、同封のコンピュータソフトウェアパッケージ、その商品性、または特定目的への適合性について、明示または黙示のいずれにおいても、いかなる保証も行いません。黙示的な保証の排除は、一部の州では許可されていません。上記の除外は、お客様には適用されない場合があります。本保証は、お客様に特定の法的権利を提供するものです。本保証は、お客様に特定の法的権利を提供するものであり、州によって異なるその他の権利を有する場合があります。

---

### 利点

- (1) このシステムは、あらゆるProDOSデバイス上で平和に生きています。すべてのProSelユーティリティと互換性があります。(特に、Beach

ComberはDOSパーティションに害を与えない)。

- (2) パーティションは簡単に取り外すことができます。

- (3) パーティションはハードディスクと3.5ディスクの両方に存在し、互いに互換性があり、標準的なDOS 3.3フロッピーとも互換性があります。
- (4) このシステムは、DOSの標準的な領域以外のメモリを使用しません。したがって、ほとんどすべてのものと互換性があるはずですが。
- (5) 特にIIgsでは、再起動せずにProDOSに高速復帰することをサポートしています。

---

## 短所

このシステムはDOS 3.3のフォーマッタをパッチしているため、そこからディスクをINITしたり、そのような機能を持つプログラムのフォーマット機能を使用することはできません。しかし、FUDプログラムからフロッピーディスクをフォーマットすることはできますし、そのプログラムからファイルだけでなくボリュームもコピーすることができます。

---

## セッティング

初めにシステムをセットアップするためには、いくつかの作業が必要です。ここでは、詳しい手順をご紹介します。

- (1) 付属ディスクのProDOS部分にあるファイルの簡単な説明です。

DOS.MASTER.DOC	(このドキュメントファイル)
) STARTUP	(ドキュメントファイルを印刷します。)
MAKE.DOS	(ユーザーパラメーターを設定し、DOS.3.3ファイル)
DOS.MASTER	(MAKE.DOSが使用する「テンプレート」です。)
DOS.INSTALL	(選択したディスクにDOSパーティションを敷設)
REVISE.DM	(ハードディスクスロットを変更した場合に、DOS.3.3のプログラムを変更できるようにするための基本プログラム。また、MAKE.DOSを実行したときにDOS.3.3ファイルに入れた対応スロットとボリュームデータをすべて見ることができます)
RDLINE	(MAKE.DOSで使用されるProDOSコマンドの追加)
TYPE	(STARTUP-で使用されるProDOSコマンドの追加)
	これらの追加コマンドは、25ドルで販売されているProDOS BASICコマンドを追加したProCMDパッケージの一部です。

ディスクのDOS 3.3部分には、以下のDOS 3.3プログラムが含まれています。DOS.MASTERをセットアップした後、BRUN FUDを使用して、これらのおよび他のDOS 3.3プログラムを作成したDOS 3.3パーティションに転送することができます。

HELLO	(DOSボリュームのための小さなHELLO。CATALOGを行い、現在のDOSボリュームの空きセクタ数を表示するだけ)
FUD	(DOSマスターと完全互換のDOS3.3ファイリングユーティリティ)
INTBASIC	(整数BASIC)
LOAD INT	(Integer BASICを言語カードにロードする小さなBASICプログラム)

- (2) ProDOS BASIC.SYSTEMで起動します。

サポートするデバイスの数を決め、その全てにProDOSディスクを入れる。  
(5.25デバイスをサポートする意味はありません。それらはシステムによって自動的にサポートされます。)デバイスごとに何個のDOSボリュームを用意するか、またその大きさを決める。(例えば、800セクターのボリュームを10個作ると、4000個のProDOSブロックの大きさになります。そんなにたくさん必要なのか?)

- (3) MAKE.DOSというBASICプログラムを実行します。

- (a) と入力して、プレフィックスを /DOS.MASTER に設定します。

プリフィックス /dos.master <rtn> を指定します。

または、ファイルをコピーしたProDOSのディレクトリにコピーします。

- (b) プログラムは、サポートするスロットを尋ねます。完了したら0を入力してください。(ESCを押すと全部中止されます)

- (c) プログラムは、パーティションをそのスロットのドライブ1、2、または両方(それぞれ1、2、3という答え)に置くかどうかを尋ねます。技術的な理由から、DOSマスターはこれらのサイズを同じにする必要があるため、そのスロットに異なるサイズのボリュームを見つけた場合、両方のドライブにパーティションを置くことはできないでしょう。

- (d) プログラムは、そのスロットがサポートするDOS 3.3ボリュームの最大数を伝え、ドライブ1に何個欲しいかを尋ねます。

- (e) そのスロットに両方のドライブを選択した場合、プログラムはドライブ2に対して同じ質問をします。

- (f) その後、プログラムは項目(b)に戻ります。を押した場合ステップ(b)で "0 "であれば、プログラムはステップ(g)に進みます。

- (g) このプログラムは、実行したディスクにDOS.3.3というファイルを作成し、書き込むようになります。このプログラムが行う書き込みはこれだけである。いくつかのパラメータをチェックするために、読み込み専用をサポートされているデバイスでフォーマットされたディスクを必要とします。

- (4) これで、DOS.3.3というファイルができました。これは、実行するたびにDOS3.3パーティションに切り替えるためのファイルです。SYSタイプのファイルで、ProSelやProDOSランチャーから選択することができます。DOS.3.3ファイルを、DOS.MasterパーティションのあるProDOSボリュームの任意の場所にコピーします。[3.5インチ起動ディスクについては(6)を参照]。

- (5) しかし、まだすべての設定が終わったわけではありません。DOSパーティションを置きたいディスクに、DOS3.3ディレクトリを「インストール」する必要があります。これは、DOS.INSTALLプログラムによって行われます。DOS.INSTALLは、手順(3)で作成したDOS.3.3ファイルが入ったディスクから実行する必要があります。実行するには、次のように入力します。

このプログラムは、(3)で設定したパラメータについて、DOS.3.3というファイルを読み込みます。スロットとドライブを聞いてきます。に、DOSパーティションを置く必要があります。適切なドライブにProDOS FORMATTEDディスクがあることが必要です。

プログラムは、このディスクに空きがあるかどうかを確認します。選択したパーティションがもしそうでなければ、何もする前に中止します。もしそうなら、次のように処理されます。デバイスが3.5ディスクで、ボリュームサイズ800とディスク上の4つのボリューム、またはサイズ1600とディスク上の2つのボリュームを選択した場合、(これらのDOSボリュームはProDOSスペースを残してディスクを完全に埋めるため)ディスクを「ブータブル」にするためのスペースを残すかどうか尋ねられます。もしそうなら、これはいくつかのDOSトラックをロックし、いくつかの対応するProDOSブロックを解放して、いくつかのProDOSファイルのためのスペースを作ることになります [(6)を参照]。

次に、RTNを押して進むか、ESCを押して中断するかを尋ねられます。RTNを押すと、プログラムは選択したデバイスにDOSパーティションを書き込む。

- (6) これでDOSパーティションが設定され、DOS.3.3プログラムを実行することでアクセスできるようになりました。ただし、パーティションがないデバイスから実行すると、I/Oエラーが発生します。これは無害で、CATALOG,S?,V? と適切なSとVのパラメータを指定して入力すれば、パーティションのあるデバイスにアクセスすることができます。

パーティションドディスクを起動可能にするには、PRODOS (P8) ファイルを (ProDOSから) パーティションドディスクにコピーし、さらに手順 (3) のDOS.3.3ファイルのコピーします。DOS.3.3をDOS.3.3.SYSTEMまたは".SYSTEM"で終わる名前に変更します。

(P8がまだそう呼ばれていない場合はPRODOSにリネームしてください)。ブータブル」オプションは、この2つのProDOSファイルのために、少し余分ですが、十分なスペースを残しています。3.5インチディスクの560セクタオプションは、これらのファイルのために、すでにパーティションから十分なProDOSスペースを残しています (このオプションは、3.5インチディスクあたり最大5つのDOSボリュームがあります)。

- (7) このステップでは、パーティションされたディスクに直接ブートすることができます。しかし、ブートがHELLOというファイルを探したが、DOSパーティションにそのようなファイルがないため、FILE NOT FOUNDエラーになります。このようなファイルはDOSパーティションにはありません。このようなファイルを作成するか、DOS.Masterディスクに付属しているファイルを使用します。

[付属ディスクのDOS 3.3ファイルはPRODOSカタログには表示されませんが、DOS 3.3からカタログ化すると表示されることに注意してください。また、DOS 3.3で作業するときは、caps lockを使用することを忘れないでください]。次に、DOS.3.3プログラムを実行してDOS 3.3を起動します。(単に  
-DOS.3.3 <RTN> from ProDOS BASIC.SYSTEM.FILE NOT FOUND や I/O ERROR などのエラーメッセージは無視してください。画面の中央にDOS.MASTERのタイトルが表示されれば、ブートは成功し、DOS3.3に入ったこととなります)。次に、BRUN FUD <RTN>と入力して、フロッピーディスクのDOS 3.3部分のファイリングプログラムFUDを実行し、FUDを使って自分自身と他の任意のDOS 3.3プログラムをDOSパーティションにコピーします。DOS.MASTERはデフォルトで最初のボリュームに起動するので、少なくとも付属のHELLOプログラムをボリューム1に置くことが推奨されます。(8)で説明したように、他のボリュームにブートすることができます。

- (8) ProSelを使用しない場合は、この項目は無視してください。(それよりも、コピーを入手してください)。

ProSelからDOS3.3のどのボリュームにあるプログラムにも直接アクセスすることができます。例えば、DOS.3.3のProDOSファイルが入ったディスクのDOSパーティションのボリューム2にFUDがある場合、次のようなアプリケーション指定をします。

画面名 :	FUD (DOS 3.3)	
接頭辞です。	?UTIL	(DOS.3.3がUTILの場合)
Application:	DOS.3.3	
スタートアップ	FUD;2B	

(起動時の「2」はDOS第2巻を指定し、「B」はDOS.MASTERにFUDがB型{バイナリ}ファイルであることを伝える)。

起動指定がない場合や、BASICコマンド「-DOS.3.3」でDOSを起動した場合は、DOS.3.3プログラムの入っていたスロットとドライブ、パーティションのボリューム1に起動し、HELLOというBASICプログラムの実行を試みます。

そのスロット/ドライブにパーティションがない場合、I/Oエラーが発生しますが、これは無害です。パーティションはあるが、起動したDOSボリュームにHELLOプログラム(または指定されたスタートアッププログラム)が存在しない場合、「FILE NOT FOUND」エラーが発生します(これも無害です)。

- (9) ハードディスクスロットを変更した場合、REVISE.DMプログラムを実行するだけで、DOS.MASTERの設定を変更することができます。このような修正も含めて、DOSファイルの作り直しは必要ありません。DOS.3.3ファイルのロックを解除した状態で、ステップ(3)からやり直せます。
- (10) DOSパーティションを削除したい場合、ProSelをお持ちなら、DOS.3.3を削除し、Mr.FixitプログラムをFixモードで実行し、未使用のブロックを解放するかどうか尋ねられたらYesと答えてください。

ProSelをお持ちでない場合は、DOS.INSTALLを実行することでパーティションを削除することもできます。この場合、DOS.3.3ファイルはパーティションの作成に使用したものでなければなりません(変更した場合は、MAKE.DOSでパーティションの作成に使用した構成に戻し、DOS.INSTALLを実行してパーティションを削除してください)。DOS.INSTALLでパーティションを削除した後、DOS.3.3ファイルを削除するか、MAKE.DOSで変更する必要があります。DOSボリュームの数を変更するためにこの規定を使用する場合、DOS.INSTALLを2回実行すると、前のパーティションにあったすべてのファイルが消滅するので、ファイルをフロッピーにコピーすることを忘れないようにしてください。

## FUDを利用する

FUDプログラムは、ファイル操作プログラムであり、かなりよく自己文書化されています。ボリュームに0を指定すると、現在記録されているDOSのボリュームがデフォルトとなります。フロッピーフォーマッターは、5.25インチと3.5インチのフロッピーディスクのみをフォーマットことができ、このバッチドDOSにはINITがないため提供されています。ただし、フォーマット機能はDATAディスク(トラック1,2はファイルで使用可能)をフォーマットし、トラック0,1,2にはDOSイメージを置かないことに注意してください。したがって、このようなディスクはブート可能ではありません。もし、ブート可能なディスクを作りたいのであれば、次のようにします。

をフォーマットし、ブータブルディスクのイメージコピーを新しいディスクに行い、削除機能を使用してすべてのファイルを削除します。フォーマッターを使って3.5インチのデータディスクをフォーマットする場合、プログラムがボリューム番号を要求しても、3.5ディスクのすべてのボリュームがフォーマットされることに注意してください。また、3.5インチのデータディスクの数とサイズは、MAKE.DOSを実行したときに指定されたボリュームと同じになります。

イメージコピー機能は、任意のDOSボリュームを同じトラック数およびセクタ数の別のボリュームにコピーすることができます（プログラムがこれをチェックします）。コピー先のボリュームは、ソースと異なるボリューム番号を持つことができます。この機能はフロッピーでも使用可能ですが、フロッピーに限定されるものではありません。コピープログラムは、デスティネーションボリュームがDOSボリュームとして存在することを要求します；つまり、デスティネーションをフォーマットすることはできません。これは、サイズチェックのためです。

また、FUDから直接Applesoftプログラム、バイナリプログラム（またはEXECテキストファイル）を実行することもできます。このモードでは、カタログ機能と同様にこれらの種類のファイル名が表示されますが、実行したいプログラムのファイル名を入力することができます。

ワイルドカードが使えるので、「VERY LONG FILE NAME 1987」というプログラムを実行したい場合、VERY= <RTN>と入力すると、それを見つけて実行することができます（「VERY」で始まるファイルが他にないことが前提です）。

FUDを終了するときは、BYEと入力することで再入力することができます。もちろん、一部のプログラムはこれと競合するかもしれませんが、ほとんどのApplesoftのプログラムは問題ないでしょう。プログラムの中でBYEをDOSコマンドにして（PRINT CHR\$(4) "BYE" ）、プログラムから直接FUDに戻ることも可能です。

FUDは、再起動せずにProDOS（ファンクション "P"）に素早く戻ることをサポートしています。これは、ProDOSに戻るためにP16ブートを經由する必要がないため、IIgsでは特に価値があります。この機能は128KのApple //eや//cでもサポートされていますが、これらのマシンでは一部のDOSソフトウェアと競合する可能性があるため、復帰が失敗することがあります。

FUD以外のプログラムを実行してDOS3.3に入った場合、この高速復帰機能を使うにはFUDをBRUNする必要があります。

#### dos.masterディスクについて

付属のディスクは、ProDOSとDOS 3.3の両方からアクセスすることができます。このディスクは "kosher "ディスクではないので、このディスクで修復ユーティリティを使用しようとしないでください。ProSelのボリュームコピープログラムやFUDのイメージコピー機能でコピーすることができます。

これはProDOSに起動しますが、一度DOS 3.3に起動すると（DOS.MASTERから、あるいは本物のDOS 3.3ディスクを起動して）、その上のDOS 3.3ファイルにアクセスでき、FUDで他のDOS 3.3 ボリュームにそれらをコピーできます。この奇妙なフォーマットは、私がディスクの複製を容易にするためだけに使用されています。

ProDOSからカタログを作成した場合、このディスクにDOS 3.3のファイルは表示されず、DOS 3.3からカタログを作成した場合、このディスクにProDOSのファイルは表示されませんが、それでもファイルは存在していることに注意してください。

#### パーティション分割されたディスクのファイルへのアクセス

標準のDOS 3.3ディスクからDOS 3.3を起動した場合、DOS.MASTERパーティション上のファイルにアクセスすることはできません。アクセスできるのは

ファイルを作成するためには、MAKE.DOS で作成した DOS.3.3 ファイルを（直接実行するか PRODOS ブートシーケンスとして設定するかは別として）実行します。これが終わったら、いくつかのDOS 3.3ユーティリティを使うことができますが、そのようなユーティリティの多くは、標準のフロッピーディスクではないDOS 3.3ボリュームで動作するように一般的に書かれていないことに注意してください。ほとんどのDOS 3.3ユーティリティには手を出さず、ファイルやボリュームのコピーなどにはFUDを使うことをお勧めします。