

Mesačník pre užívateľov počítačov AMIGA

AMIGA

star

ročník 1.

číslo 4.

apríl 1992

cena 19—, Kčs



Firma

MIK

ponúka

Sound sampler

MIX 2.0

pre všetky modely počítačov

AMIGA 500 – 3000

Sampler sa pripája na paralelný port Amigy, vstup je prispôsobený pre najčastejšie používané zdroje nf signálu (magnetofony, tunery, CD, syntetizéry). Spolupracuje so všetkými samplovacími programami aj pri najvyšších vzorkovacích frekvenciách (56kHz). Vysoká kvalita sampléru je zabezpečená vďaka obvodu **ZN 427**.

Na výrobok je poskytovaná **6 mesačná záruka** a je zaistený **záručný aj pozáručný servis**.

Cena: 790.- Kčs

Objednávky na adrese:

MIK

Rybárska 30
947 01 Hurbanovo

Milí čitatelia !

Ak ste si zpoza svojho monitora ešte nevšimli, máme tu jar. Slnko sa veselo usmieva a svojimi lúčami vás vábi do prírody. Verím však, že v závale jarných radostí nezabudnete na váš obľúbený časopis Astar. Na jeho stránkach určite nájdete informácie, ktoré práve hľadáte.

Hneď na začiatku vás iste zaujme článok o novej Amige 600, ktorá bola k zhliadnutiu na CEBITe a aj na výstave AMIGA 92 v Berlíne, kde sa dala tiež kúpiť. Pokračujeme v seriáloch o Imagine, tlačiarňach, VIPe a samozrejme o víroch.

Vo vašich listoch sa veľmi často pýtate na kartu Action Replay a tak vám dnes prinášame jej popis a výhody, ktoré získate po zakúpení tohoto hardvérového doplnku. Toto číslo určite nesklame ani hráčov, lebo uverejňujeme podrobný popis hry Another World od Delphine Software. Toľko k obsahu štvrtého čísla.

Ďakujeme všetkým za listy, za pripomienky, tipy, ako aj príspevky, ktoré nám pomáhajú zvyšovať úroveň a kvalitu nášho spoločného časopisu AMIGA star.

ing. Peter Macsanský
Coeditor

Menu:	Hardware:	Software:
	AMIGA 600 A 4	Počítačová grafika 1.časť A 5
	Action Replay A 9	Imagine 4. časť A 6
	Tlačiarne A22	VIP 4. časť A11
		Deluxe Paint 3. A13
		Virologia 3. časť A15
		Master Virus Killer v1.9 A18
		Boot X 1.časť A20
		Power Packer v4.0 A24
		TurboPrint A25
		Another World A27

Redakcia AMIGA star, EUROFARM s.r.o., Hurbanovská 64, Dulovce 946 56

Distribútor: Eurofarm s.r.o., predajňa 01, Hurbanovská 64 Dulovce 946 56

Šéfredaktor: ing. Zoltán Plajer- Zástupca šéfredaktora: Jan Slanina - Coeditor: ing. Peter Macsanský

Redakčná rada: ing. Jozef Beke, Ladislav Horký, Petr Plíšek

Sadzba: Amigator + A3000 & LaserJet IIIP na PageStream 2.2

Tlač: fy LLSA Kameničná, obálka-Tlačiareň Komárno

Grafická úprava: Machex, Povolné MK SR č.490/91 Uzavierka 11.4.1992 Cena: 19.- Kčs

Jazyková úprava Eva Ďurčová.

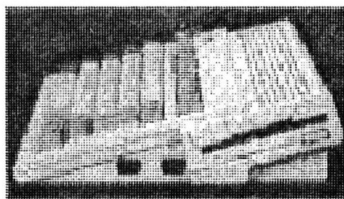


AMIGA

600HD

R. Pintér

Nie, to nie je chyba ani preklep. Je to skutočne 600. Commodorovská rodinka AMIG má ďalšiu sestričku. Jej design je prvá odlišnosť, ktorú na tejto mašinke spozorujete. Chýba totiž numerická klávesnica a kurzorové klávesy sú uložené vpravo doľnom rohu. Pri podrobnejšom preskúmaní objavíte po ľavej strane port pre FLASH MEMORY CARD. Pri pohľade na zadnú časť vás poteší zabudovaný TV modulátor. Pre tých, ktorí sa radi hrajú na hardvérových chirurgov, má A600 pripravených veľa prekvapení. Všetky stavebné



kamene (alebo ak chcete prvky) sú nainštalované SMD technológiou, čiže na pevno. Výnimkou je iba Kickstart-ROM. Tento spôsob montáže vďaka odstráneniu všetkých kontaktných problémov, ale opravárom - amatérom

nastanú zlé časy, lebo jednotlivé súčiastky v prípade poruchy bude môcť vymeniť za pomoci špeciálnych nástrojov len odborník.

Vnútročné rozšírenia o turbokarty, AT emulátor ATonce plus a antiflicker karty sa nedajú použiť. Totiž niet ich kam inštalovať. Tak isto nastala zmena aj v expanznom porte pre rozšírenie pamäte - je v inej podobe. Miesto toho je tu FLASH MEMORY CARD PORT. Takže budúcnosť patrí memory kartám! Nie všetko je na A600 úplne nové. Dobré veci boli prebrané a snád' aj trochu vylepšené. Teraz si pozrime niekoľko technických údajov:

DENISA 8373 - poskytuje nové grafické módy

FAT AGNUS 8375 - môže obsluhovať až 2MB CHIP RAM

PAULA 8364 - zabezpečuje generovanie zvuku, obsluhuje Joy-porty, riadi prenos dát z disketových jednotiek a má na starosti aj systém prerušení.

SINGLE CHIP PROCESOR 8570 - riadi činnosť klávesnice

KICKSTART ROM 2.05 - (37.300) operačný systém

CIA 8520 - 2 kusy

PROCESOR 68000 - taktovaný na frekvenciu 7.14MHz v móde NTSC, 7.09 MHz v móde PAL

3.5 disk drive - 880 kB uložený šikmo

Úplne nové sú:

HF Modulátor - je možné počítač priamo napojiť na TV cez anténny vstup

1MB CHIP RAM - 2 IO HM514260 na základnej doske

FBAS LOGIC - výstup na pripojenie videa a tv cez Scart, alebo Cinch

GAYLE CHIP - nový zákaznický čip, nahradzuje IO Garry a navyše riadi FLASH MEMORY CARD port a IDE Bus Interface.

IDE BUS - je to 44 pólý konektor na základnej doske umožňujúci napojiť 2.5" HD. Pre zaujímavosť uvádzam, existuje aj verzia A 600 HD. Tá má HD priamo zabudovaný v počítači o kapacite 20 MB. Info pre solventnejších amigistov: je možnosť pripojiť aj 120/180 MB HD.

No a teraz príde kameň úrazu. KOMPATIBILITA. Niektorí šťastní, či skôr nešťastní majitelia A 500 PLUS by o tejto problematike asi vedeli veľa rozprávať. Takže, A 600 je zatiaľ vďaka kompatibilite s A 500 PLUS. No a A 500 PLUS je čiastočne kompatibilná s A 500. Pri A 500 PLUS sa tento problém dá jednoducho odstrániť napríklad použitím prepínacej karty, na ktorej je miesto pre ROM KICKSTART 1.3 a 2.0. Cena je 70 DM (výrobca KCS Computer Service GmbH). Takáto vymoženosť na A 600 zatiaľ nie je, ale čo nie je, môže byť. Takže toto všetko je síce pekné, ale koľko takýto špás stojí a kde si ho (teda ju) môžeme kúpiť?

A 600 cca 900 DM

A 600 HD cca 1300 DM zabudovaný 2.5" 20 MB HD

Prvý odvážlivci si mohli A 600 a A 600 HD pozrieť, prípadne kúpiť na CeBIT-e 92, alebo na výstave AMIGA '92 v Berlíne.





Počítačová grafika

Vítam vás na stránkach AMIGA staru z príležitosti zrodu novej rubriky - základy počítačovej grafiky. Prečo práve grafika? Odpoveď už pravdepodobne pozná každý: "Silnou stránkou Amigy je grafika a hudba..." Viet podobného významu už odznelo veľmi veľa, ale napriek tomu si myslím, že táto veta nedáva vyčerpávajúcu odpoveď. Skúsme na chvíľu opustiť svet Amigy a myslieť sa vydajme do výšok, odkiaľ dovidíme na našu Amigu, ale aj na iné počítače.

Zdomácnením mikropočítačov v našich domovoch sa značne zmenil vzťah ľudí k počítačom. Počítače, ktoré dovtedy zaberali celé miestnosti, vyvolávali u ľudí akýsi obdiv, obavu, chlad a považovali ich za nástroj iba "zasvätených". Ale akonáhle sa objavili v domácnostiach, školách, na pracovisku, v našom každodennom živote, dokonca medzi hračkami detí, vzťah ľudí k týmto strojom sa prevratne zmenil. Príčinou tejto revolučnej premeny je zmena komunikácie medzi človekom a strojom. Odborníci sa predtým dorozumievali s počítačom pomocou nejakého "tajného" jazyka, kým dnes ich už dokážu obsluhovať aj deti. Konštruktér môže vidieť na obrazovke svoj vytúžený sen a stlačením niekoľkých kláves sa môže pohybovať vo svete vygenerovanom počítačom. Počítače nám nedávajú nekonečné hory čísel, ale vyjadrujú sa v zrozumiteľnejšej forme - formou obrazu.

K tomu však viedla dlhá cesta vývoja, počas ktorej sa nazhromaždilo veľké kvantum poznatkov. Tieto poznatky (teda komunikácia s počítačom cez grafické obrazy) sa súhrne označujú pojmom počítačová grafika. Počítačová grafika zhŕňa v sebe aj poznatky ohľadom zobrazovacích zariadení (monitory, tlačiarne, plotery), ako aj poznatky o moderných grafických programových balíkoch.

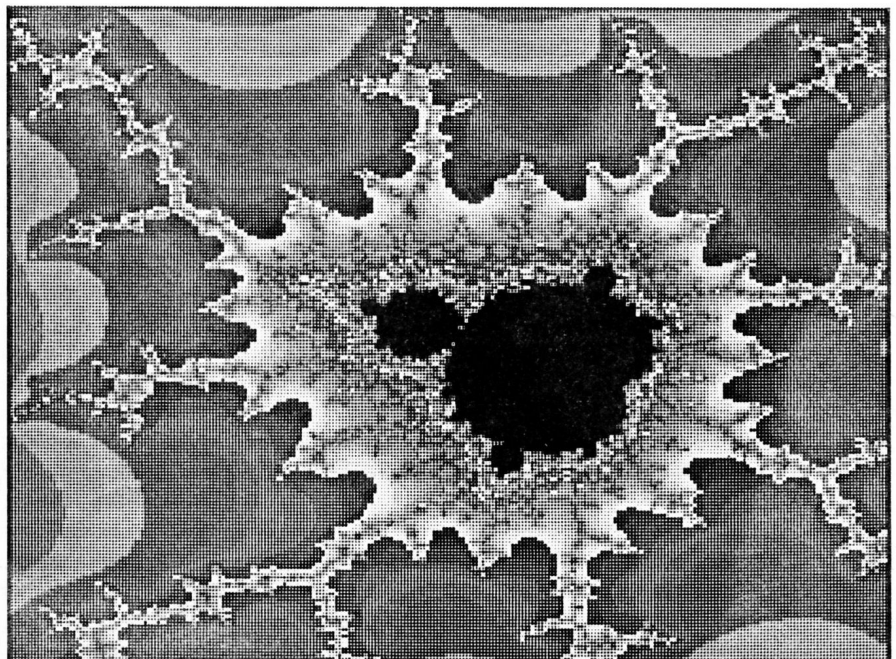
Počítačová grafika má dnes veľmi široké uplatnenie počnúc konštrukciou, cez výskum, vzdelávanie, končiac letovými simuláciami. A to som ešte nespomenul hry. Ale vráťme sa späť k našej Amige, vlastne keď sme už pri hrách, tak ani ďaleko nemôžeme byť.

Tematika je na prvý pohľad jasná, ale prevapenie nasleduje až teraz. Nebudem sa zaoberať so žiadnym známym grafickým programom! Svoju "nadmorskú výšku" si udržíme aj naďalej a k Amige zostúpime až za účelom odskúšania uvedených algoritmov. Budeme pracovať v prevažnej miere s AMIGA-Basicom. Prv než prepadnete panickému strachu z programovania, môžem vás uistiť, že rozhodne nenapíšeme Imagine 3.x, ale nanajvýš niekoľko riadkov v Basicu, ktoré vás určite okúzlia svojou jednoduchosťou a krásnymi obrázkami, ktoré dostanete na monitore. Uvedené algoritmy môžete úspešne vyskúšať na ľubovoľnom počítači, veď počítačová grafika neexistuje iba na Amige!

Teraz v stručnosti načrtnem tematiku, ktorých sa dotkneme. Najprv si spravíme malý výlet do matematiky. Znova upozorňujem, nebojte sa! Pripomenieme si Pytagorovu vetu, funkcie sínus, kosínus a iné všeobecne známe veci. Bude sa jednať nanajvýš o stredoškolskú matematiku. Potom si preberieme základné grafické príkazy Amiga Basicu a hneď sa pustíme do kreslenia. Uvediem algoritmy kreslenia obrazov pomocou kriviek, úsečiek, bodov, rekurzívne algoritmy ako výpočet Mandelbrotovej množiny. Veľmi zaujímavé budú algoritmy využívajúce náhodné čísla. Potom k obrázkom pridáme aj hĺbku, teda tretiu dimenziu. Povieme si niečo o perspektíve a výpočte tieňov. Určite vás udivia obrazy vytvorené pomocou symetrie a na koniec načrtneme do studne 3D animácií.

Ako vidíte, program je pestrý, máte sa na čo tešiť. Stretneme sa o mesiac.

-pm-





Jan Slanina

Imagine 4. část

III. POHYBOVÁNÍ S OBJEKTY V DETAIL EDITORU

Aby jste mohli pohybovat s objektem, musíte si nejdřív nějaký nahrát nebo vytvořit. Jak už bylo výše uvedeno, Imagine už má některé jednoduché objekty nadefinované pod souhrnným názvem "primitives". Tak si nějaký jednoduchý objekt vyberte. Vyvolejte menu pomocí "Functions/Add/Primitive". Objeví se názvy šesti jednoduchých těles. Jsou to:

- sphere (koule),
- cylinder (válec),
- cone (kužel),
- disk (disk),
- plane (rovina)
- a torus (anuloid).

Když si nějaký objekt zvolíte, otevře se další okno s parametry objektu. V podstatě se jedná o to, kolik má mít objekt bodů, jakou velikost atd. Čím víc bodů, tím bude aproximace povrchu dokonalejší, ale taky delší doba zobrazení a větší zabraná paměť. Vysvětlíme si to na kouli. Po zvolení koule se otevře okno, kde budete např. dotázáni, kolik má obsahovat horizontálních a vertikálních kruhových sekcí.

Pokud se chcete ve výsledném obrazu dívat na kouli zblízka, musíte dát větší počet bodů, aby nebyla moc hranatá. Pokud však bude na scéně někde vzadu, vystačí i s menším počtem bodů. Někdy jsou nastavené hodnoty přijatelným kompromisem, ale někdy je potřeba objekt zjednodušit.

Například rovina přímo volá po zjednodušení - většinou vystačí s nejjednodušší rovinou (2 trojúhelníky) místo implicitně nadefinované roviny z 200 trojúhelníků. Asi si řeknete: "Proč teda nějakých 200 trojúhelníků, vždyť je to blbost, ty dva stačí". Nestačí. Jsou případy, kdy musí mít rovina opravdu více bodů, třeba když chcete animovat, jak se vlní nebo ji různě tvarovat. Pak by se ty dva trojúhelníky mohly rozkrájet, ale moc věrohodný efekt by asi nevytvořily.

Pokud jste si už vybrali objekt, uvidíte v pohledech jeho drátový model. Rovněž si všimněte, že bude obsahovat i osy, obvykle blízko středu. V Imagine má každý objekt své nezávislé osy. Osy mají své důležité opodstatnění - říkají programu všechny potřebné informace o poloze objektu. Pokud máte vytvořený nějaký komplexní objekt, například letadlo, Imagine neví, že má stát koly dolů. To mu musíte říct pomocí orientací os. Při jakémkoliv posunutí nebo otáčení provádí Imagine tyto operace s osami a výsledku přizpůsobí všechny body, které se k daným osám vztahují. Rovněž zvětšování pracuje s osami.

Pokud chcete pohybovat s nějakým objektem, musíte nějak dát najevo, který to má být. Jednou z možností je kliknout myší do středu jeho os. Objekt se zbarví modře a tak poznáte, že je zvolen - všechny operace se teď budou vztahovat na něj. Řekneme, že objekt je "picked" (vybraný).

Když jste už picknuli objekt, můžete ho přemísťovat, rotovat nebo zvětšovat/zmenšovat. Tyto základní příkazy jsou velice často používány a proto jsou udělány tak, aby bylo jejich použití jednoduché. Řekneme, že chcete posunout objekt (za předpokladu, že už je picked). Zmáčknete klávesu "m" (move = přemístit). Objekt zmizí (!) a bude nahrazen žlutým obdélníkem, který reprezentuje velikost, tvar a umístění objektu. Náhrada objektu obdélníkem je provedena proto, že jeho vykreslení je velice rychlé a proto probíhá v reálném čase a dovoluje vám rychlé a pohodové umístění objektu.

Po zvolení objektu a stisknutí "m" Imagine ví, že



tento objekt chcete přemístit. Najedte myš do kteréhokoliv ze tří pohledů, držte levé tlačítko myši a pohybujte s objektem. Nemusíte se snažit kliknout přímo do obdélníku, stačí kamkoliv do okna. Stále se nacházíte v módu posouvání objektu a proto můžete najet myš do jiného pohledu a posouvat objekt tam. Rovněž můžete kdykoliv objekt zvětšit/zmenšit, roztáhnout okno přes celou obrazovku a nebo provést nové vycentrování. Pokud jste spokojeni s novou polohou objektu, zmáčkněte mezerník. Obdélník zmizí a místo něj se na nové pozici vykreslí drátový model. Pokud jste udělali nějakou chybu, zmáčkněte "Esc" místo mezerníku. Takto rovněž ukončíte mód přemisťování objektu, ale poloha objektu zůstane stejná jako před použitím funkce "Move".

Dalšími funkcemi jsou rotace (klávesa "r") a změna velikosti (klávesa "s"). Protože počítač přímo reaguje na vaše pohyby myši, hovoříme zde o interaktivním módu editace objektu. Takže si to shrňme:

Přesun objektu (move) - klávesa "m"

Rotace objektu (rotate) - klávesa "r"

Změna velikosti objektu (scale) - klávesa "s".

Každá z těchto tří základních funkcí může být zavolána kdykoliv poté, co jste picknuli objekt. Např. zmáčknete "m" pro přesun objektu, umístíte ho na nové místo, pak zmáčknete "r", zrotujete ho a nakonec po stisku "s" změníte jeho velikost. Z toho plyne, že po každé funkci nemusíte mačkat mezerník a pak vyvolat další, ale mezerník zmáčkněte až po libovolné posloupnosti těchto funkcí. Zrušení pomocí Esc se přirozeně vztahuje na všechny tyto funkce použité po posledním stisku mezerníku.

Ve spodní části obrazovky je řádek s několika zkratkami. Písmena "m", "r" a "s" jsou zkratky nám už známých operací. Dále jsou zde osy "x", "y" a "z". Jednotlivé osy můžete zapínat a vypínat, což se může hodit. Pokud máte dva objekty ve stejné výšce a chcete jeden přiblížit více ke druhému pomocí "m", můžete nechat zapnutu jen osu "x" a tak se vám nemůže stát, že s ním uhnete nahoru nebo dolů. Změny os se také hodí při rotaci nebo při změně velikosti (když např. chcete vyšší, ale stejně široký objekt).

Pokud děláte operace s objektem, jsou založeny na operacích s jeho osami. Implicitně je použit standardní souřadný systém - osy jsou "napevno" v levém dolním rohu každého pohledu. Tomuto systému říkáme "souřadný systém světa", přičemž "světem" se myslí celá scéna se všemi objekty. V Imagine se to nazývá "World coordinate system". Každý objekt má však svůj vlastní (Lokální) souřadný systém, definovaný jeho osami. Pokud chcete, Imagine vám dovolí použít lokální souřadný systém místo světového. Malý příklad: pokud si nadefinujete rovinu, zrotujete ji o jistý úhel kolem osy "y" a budete s ní chtít posouvat pomocí "m", můžete ji přesunout kam chcete (budeme se teď pohybovat v pohledu zepředu). Když ji však budete chtít posunout JEN ve směru jejího sklonu, určitě se netrefíte přesně. Rovina bude mít sice stejný úhel, ale svým umístěním

nebude navazovat na směr ve své původní poloze. Na to ale vyzrajete jednoduše - stiskněte "I" pro lokální souřadnice a budete se pohybovat ve zrotovaných souřadnicích rovině. Vyzkoušejte si to a uvidíte. Světový souřadný systém zase zapnete stisknutím "w".

Další funkce vám dovolí manipulovat pouze s OSAMI objektu. Pokud chcete zvětšit/zmenšit, zrotovat nebo přemístit osy objektu (bez vlivu na objekt samotný!!!), stiskněte odpovídající VELKÁ písmena "S", "R" nebo "M".

Tyto základní příkazy jsou jednoduché, protože se počítá s jejich častým používáním. Proto nejsou ani moc přesné. Pokud chcete tyto příkazy provádět s velkou přesností, vyberte si z menu funkci "Object/Transform". Otevře se vám okno, ve kterém si můžete zvolit jednu ze šesti položek:

"Translate" (přesunout),

"Rotate" (zrotovat),

"Scale" (měřítko),

"Position" (umístění),

"Alignment" (seřazení) a

"Size" (velikost).

Také máte možnost zadat souřadnice X, Y, Z. Z klávesnice tuto funkci vyvoláte pomocí Pravá_Amiga-t. Nyní k jednotlivým funkcím:

TRANSLATE: vezme zadané souřadnice X, Y a Z a přesune objekt o tuto vzdálenost. Jedná se tedy o relativní posun.

ROTATE: zrotuje objekt o zadané hodnoty kolem os (ve stupních). Najednou můžete provést více než jednu rotaci, ale tak můžete snadno udělat chybu ve výsledné orientaci. Pokud rotujete najednou kolem více než jedné osy, je nejprve provedena rotace kolem osy Z, potom X a nakonec Y.

SCALE: upraví měřítko objektu o přesně zadanou hodnotu. Pokud chcete zdvojnásobit velikost objektu, napište do okének X,Y Z hodnotu 2. Můžete napsat i záporné číslo, a pokud jedno nebo tři ze zadaných čísel jsou záporná, dostanete zrcadlovou zmenšeninu nebo zvětšeninu původního objektu.

POSITION: pohybuje s objektem, podobně jako Translate. Na rozdíl od Translate však umístí objekt na absolutní světové souřadnice a ne o relativní vzdálenost od původní polohy.

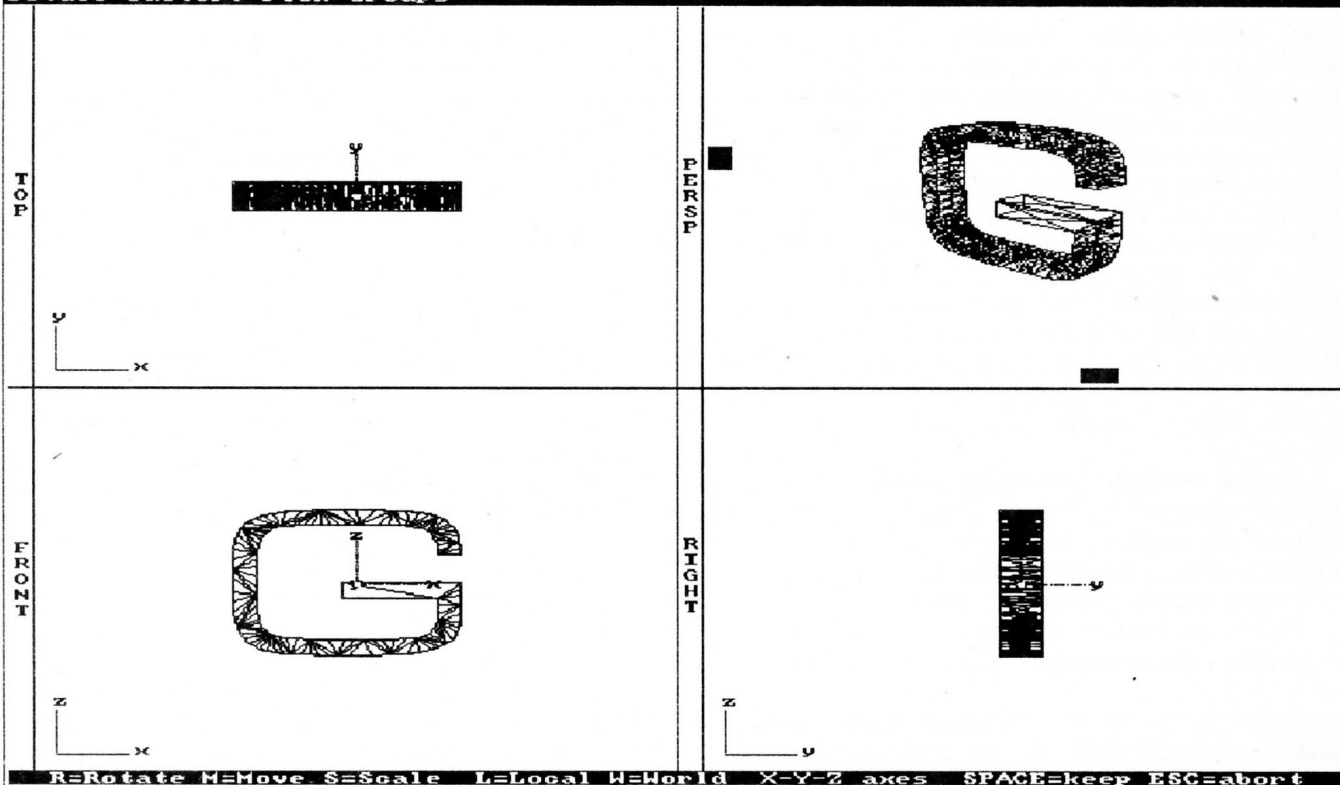
ALIGNMENT: rovněž absolutní; zrotuje váš objekt.

SIZE: opět absolutní příkaz. Pracuje s velikostí os a zvětší/zmenší objekt a jeho osy na absolutní velikost (to znamená, že nová velikost je zcela nezávislá na předešlé). Implicitní hodnota, kterou mají při vytvoření všechny osy, je 32 Imagine jednotek. Když si změníte velikost objektu a do okének pro osy napíšete hodnoty 32, 32 a 32, získáte objekt v té velikosti, v jaké jste ho získali pomocí "Functions/Add".

Po naklapanutí "Transform axes only" budete manipulovat jenom s osami.

Při práci se vám občas stane, že provedete nějakou operaci s objektem, za kterým byl ještě jiný objekt. Potom v místě bývalého průniku těchto objektů budou prázdná místa. Proto v menu Display najdete funkci

Detail editor: Pick Groups



"Redraw", která znovu vykreslí všechny drátové modely na scéně. Existuje případ, když je použití této funkce je nezbytné. Pokud budete mít za sebou (nebo pod sebou, záleží na pohledu) několik kopií stejného objektu a jeden přesunete, zůstane po něm prázdné místo, ale přitom tam jsou ještě další kopie tohoto objektu, které takto "zmizely". Znovu je můžete zobrazit právě použitím "Display/Redraw". Klávesnicový ekvivalent je Prává_Amiga-r.

Při manipulaci se složitějšími objekty vám bude jistě vadit doba, s jakou se vykreslují drátové modely ve všech třech pohledech. Imagine má jednu fintu na urychlení zobrazení - místo objektu ukáže jen hraniční box, stejně jako při základních interaktivních operacích. Sice tak ztratíte detailní pohled na těleso, ale stále vidíte pozici, velikost a orientaci objektu. Tento mód se nazývá "quickdraw" - tedy rychlé vykreslení. V tomto módu jsou dostupné tři funkce:

"Functions/Quickdraw All" převede všechny objekty do quickdraw módu.

"Function/Quickdraw None" převede všechny quickdraw objekty zpět do "drátového" zobrazení.

"Function/Quickdraw Picked" převede všechny picknuté objekty do quickdraw módu.

Brzo poznáte, jak vám quickdraw mód urychlí práci s objekty!

Když máte na scéně mnoho objektů, musí existovat nějaký způsob, jak označit určitý objekt, se kterým chcete pracovat. Už slyším, jak říkáte, že stačí kliknout myš do středu os objektu. No jo, ale co když budu chtít manipulovat najednou s více objekty? Standardní způsob je použití klávesy Shift. Když držíte Shift a vybíráte myš objekty, Imagine ví, že chcete pracovat se VŠEMI takto vybranými objekty. Pokud zmáčknete (a držíte) Shift,

horní lišta se změní a ukazuje, kolik objektů je picked. Pak se budou příkazy vztahovat na všechny takto vybrané objekty. Pokud jste picknuli více než jeden objekt, potom jako základ pro další operace slouží osy toho objektu, který jste vybrali jako první.

Objekty lze však picknout jinak, než naklapáváním os objektů. Imagine vám umožní změnit metodu, jakou se vybírají objekty. Nechte si vyrolovat menu "Mode/Pick Method". Implicitně je nastaveno "Click", což znamená, že musíte klapnout levým tlačítkem myši na osy objektu. Pokud zvolíte "Drag box", bude volba objektů probíhat jinak: držíte levé tlačítko myši a tak roztahujete obdélník. Když pustíte tlačítko, všechny objekty v tomto obdélníku budou picked.

Dále je tu funkce "Lasso". V principu je podobná jako "Drag box", ale je daleko univerzálnější. Držte levé tlačítko a jezděte s myší. Budete tak vytvářet křivku odpovídající pohybu myši. Když tlačítko pustíte, objekt se stane picked. Můžete držet Shift a pak budou všechny objekty uvnitř picked.

Poslední položkou menu Pick method je "Lock". Pracuje jako přepínač - zapnuto/vypnuto. Pokud je zapnut, pak bude přesunovaný objekt umístěn přesně do nejbližšího uzlu mřížky. To je vhodné zejména pro kreslení přesných geometrických útvarů, rovných čar atd. Rovněž máte jistotu, že čáry s hraničními body v uzlech mřížky budou přesně navazovat.

Dva další užitečné příkazy jsou v menu Pick/Select. "Pick All" pickne všechny objekty v pracovním prostoru. "Unpick last" vám dovolí odstranit poslední objekt z množiny picknutých objektů.

Pokračování příště



Názov je viac-menej známy, ale z nedostatku základných informácií väčšia časť užívateľov nepozná možnosti tejto karty. V nasledovnom článku dostanete odpovede na otázky, ktoré vám možno uľahčia rozhodovanie o jej nákupe.

Action Replay je karta, ktorá sa pripája na expanzný port (na ľavej strane počítača). Obsahuje jednoduchú elektroniku (konkrétne 4 ks ROM, 2 ks 256-EPROM, 2 x 8 Kbyte RAM, obvod 555, prepínač, LED, potenciometer, mikrosplínač) v ktorej sa skrýva dômyselný program.

karty mohol podrobne analyzovať.

- Karta je zároveň aj vírus detektorom, kontroluje prítomnosť vírusov v pamäti. V konfigurácii karty je možné nastaviť vymazanie celej pamäte po resete počítača. Takto po resete sú zaručene zničené všetky vírusy.

- V konfigurácii karty je možné nastaviť aj odpojenie pamätí a disketových mechaník. Konkrétne môžeme vypnúť FAST RAM (od \$C00000) a skutočnú FAST RAM označovanú ako External Memory (od \$200000), ako aj

Action Replay

K čomu nám poslúži ?

Prvá otázka, ktorú si položíte, bude určite podobná. Odpoveď je značne rozsiahla a sformulovať ju do jednej vety je nemožné. Preto popíšem hlavné znaky a možnosti karty.

- Aby sme vedeli využiť služby karty, musíme v prvom rade "zmraziť" bežiaci program (ang. frozen). V ľubovoľnom momente stlačíme tlačidlo FREEZE a v priebehu niekoľkých sekúnd sa ocitneme v pracovnom prostredí karty. Prostredníctvom obslužného programu môžeme nazrieť do pamäte počítača. Máme k dispozícii príkazy pre výpis obsahu pamäte, prepisovanie, presúvanie blokov, uloženie časti pamäte na disketu, assembler, spätný assembler, výpis a modifikáciu obsahu chip-registrov, ako aj registrov CPU, copper-disassembler a ďalšie funkcie. Príkazom "X" sa vrátíme späť do systému, ktorý pokračuje vo vykonávaní programu.

- Pre milovníkov počítačových hier je tu funkcia Trainer, ktorá umožňuje vyhľadať nekonečné veličiny, ako napr. nekonečný počet životov, energie, času, peňazí atď. Takto môžete bez problémov hru dohrať až do konca !

- Grafici určite ocenia možnosť vyhľadávania obrázkov v pamäti a ich uloženia na disketu. Takto získané obrázky je možné ďalej spracovať napr. v programe Deluxe Paint.

- Podobne sa dajú nájsť a uložiť na disketu aj hudobné moduly vytvorené niektorým programom z rodiny Soundtracker.

- Karta ponúka neoceniteľné služby aj programátorom. Okrem už spomínaných funkcií môžete detailne odlaďovať svoje programy, zadávať breakpointy, spúšťať iné programy. Môžete sa dostať aj do programov, ktoré sú chránené a z diskety ich neviete načítať do pamäte. Po spustení takýchto programov stačí iba stlačiť tlačidlo FREEZE a ocitnete sa rovno v bežiacom programe. Týmto spôsobom som sa sám mnoho poučil z demo programov, ktoré som si pomocou

ľubovoľnú disketovú jednotku.

- K dispozícii je jednoduchý sprite-editor, pomocou ktorého môžeme predefinovať napr. tvar ukazovátka myši.

- Priamo z režimu karty je možné presmerovať výstup na tlačiareň !

Ako vidíte, Action replay ponúka celý rad výkonných funkcií. Bohužiaľ, má aj niekoľko nedostatkov. Prvým a snáď aj najväčším nedostatkom je, že nepodporuje harddisky. To znamená, že súbory je možné zapisovať a čítať jedine z diskety. Menšie problémy sa vyskytnú pri použití turbokariet. Karta je úplne nepoužiteľná pre počítače operujúce pod novým systémom 2.0. Týka sa to počítača AMIGA 500 plus a A 2000 s novými ECS čipmi. Dôvodom sú zrejme nové čipy Agnus a Denise.

Na karte sa nachádza jeden prepínač a potenciometer, ktoré umožňujú spomaliť činnosť počítača. Po prepnutí prepínača do polohy ON pomocou potenciometra nastavujeme spomalenie celého systému AMIGY. Je to výhodné, napr. vtedy, keď z hry chcete získať obrázok, ktorý sa mihne iba na chvíľku. Po zapnutí spomalenia vám obrázok už určite neunikne. Účelné je spomaliť aj niektoré rýchle hry, ktoré sa takto dajú ľahšie dohrať !

Po stlačení tlačidla FREEZE sa ocitnete na pracovnej obrazovke karty. V hornej časti obrazovky sú informácie o autorovi programu, zostávajúca časť obrazovky je prázdna. Príkazy sa zadávajú z klávesnice, za ktorými nasledujú parametre. Syntax všetkých príkazov si nemusíte pamätať, po stlačení klávesy HELP sa vypíše kompletný zoznam všetkých príkazov a ich syntax. Pomocou kurzorových kláves sa môžete pohybovať po celej obrazovke, teda máte k dispozícii celostránkový editor.

Po stlačení klávesy F3 máte možnosť nastaviť základné parametre karty. Môžete meniť farbu pracovnej plochy, nastaviť počet pripojených disketových jednotiek,



rozšírenia pamäti, automatické testovanie prítomnosti virov v pamäti a ďalšie zaujímavé funkcie. Veľmi sa mi pozdáva bootsektor, ktorý umožňuje bootovať systém z ľubovoľnej disketovej jednotky.

Príkazy je možné rozdeliť do ôsmich hlavných skupín.

Na získanie všeobecných informácií o systéme máte k dispozícii 11 príkazov. Podávajú vyčerpávajúce informácie o dostupnej pamäti, vektoroch prerušenia, môžete si dať vypísať celý EXECBASE (vypisujú sa offsety, adresy, mnemonické názvy, hodnoty položiek), zoznam a adresu všetkých používaných knižníc (LIBRARIES), DEVICES, TASKS a pod.

Diskovým operáciám je venovaných 17 príkazov. Priamo z režimu karty si môžete dať vypísať adresár diskety, formátovať a vytvárať podadresáre, mazať a kopírovať súbory, inštalovať, kódovať a dekódovať disketu.

Tretiu skupinu tvoria príkazy slúžiace na vyhľadávanie a ukladanie obrázkov a hudby. Na disketu si môžete uložiť dokonca aj práve zastavený program. Vyhľadávanie obrázkov sa odšartuje príkazom "P". Na obrazovke sa vykreslí nájdený obrázok, ale k dispozícii máte ďaleko širšie možnosti. Môžete meniť adresu bitových polí, ich počet, rovnako môžete meniť MODULO, režim zobrazenia a ďalšie parametre. Takto zaručene nájdete každý obrázok ukrytý v pamäti CHIP.

Pomocou karty môžete získať obrázky z ľubovoľných častí hier, ku ktorým by ste sa cez systém iba ťažko prepracovali (alebo vôbec neprepracovali).

Podobne môžete získať hudobné moduly z hier alebo demo-programov. Musia byť však skomponované ľubovoľným programom z rodiny Soundtrackeru. Dajú sa pohodlne vyhľadávať aj sample.

Osobitná skupina príkazov je venovaná detailnejšej práci s disketou. Pomocou nich môžete pracovať s jednotlivými stopami a sektormi diskety.

Pre hráčov je k dispozícii 6 príkazov na vyhľadávanie nekonečných životov.

Ďalšiu skupinu tvoria príkazy, ktoré sa nedajú jednoznačne zaradiť do žiadnej skupiny. Nachádza sa tu napr. príkaz, pomocou ktorého môžete skomprimovať obsah pamäti, taktiež tu sa nachádza sprite-editor.

Samostatnú skupinu tvoria antivírusové príkazy, ktoré zaručene odhalia každého záškodníka v pamäti.

Programátorom je určená posledná skupina príkazov, ktorých je viac ako 35. Ako už bolo uvedené, svoje ale aj cudzie programy môžete analyzovať do najjemnejších detailov. Pomocou príkazu "X" sa môžete vrátiť späť do systému AMIGY a CPU pokračuje ďalej vo vykonávaní programu. Ak ste však urobili nevhodný zásah do programu, môže sa stať, že dostanete hlásenie "GURU ...".

Uvedené informácie sa vzťahujú na verziu Action Replay II. V súčasnosti už dostať Action Replay III, ktorá je úplne zhodná s predchádzajúcou verziou a obsahuje navyše niekoľko nových príkazov, ako aj niekoľko zdokonalených funkcií (vyhľadávanie hudobných modulov).

Myslím, že výhody karty Action Replay ďaleko prevyšujú jej nedostatky a je nesporne veľmi užitočnou pomôckou pre každého. Treba pripomenúť, že k jej

dokonalému ovládnutiu sú potrebné určité základné znalosti AMIGA DOSu a konštrukcie počítača. Napriek tomu však nie je problémom vyhľadať obrázky a hudobné moduly ani pre začiatočníkov.

Na záver ešte orientačná cena, ktorá je v našich podmienkach jedným z určujúcich faktorov pri rozhodovaní o nákupe. V SRN sa pohybuje okolo 199 DM, v Rakúsko sa predáva za 1690 OS.

-pm-

Podmienky inzerce:

Uverejnení privátného inzerátu je bezplatné. Ceny plošné inzerce je včetně grafické úpravy

10.- Kčs za cm².

Poskytujeme slevy na plošnou reklamu podle individuální domluvy.

Redakce si vyhrazuje právo neuveřejnit inzeráty škodící jménu časopisu. Neručíme za termín otištění reklamy nebo inzerátu. Inzeráty budou zveřejňovány tak, jak jsou doručeny na adresu naší redakce. Inzeráty nesmějí porušovat Zákon o autorských právech.

Koupím nové hudební programy spolupracující s MIDI. Též dobrý, cenově dostupný sampler pro Amigu 500 plus.
Petr Halmel, Hynčice 89, 549 83.

Vymením zkušenosti ohledom programov a hier na Amigu 500.
R. Beličák, kpt. Nálepku 34, 934 01 Levice.

Vymením zkušenosti ohledom najnovších programov na Amigu.
Riki Pintér, P.O. Box 117, 814 99 Bratislava.

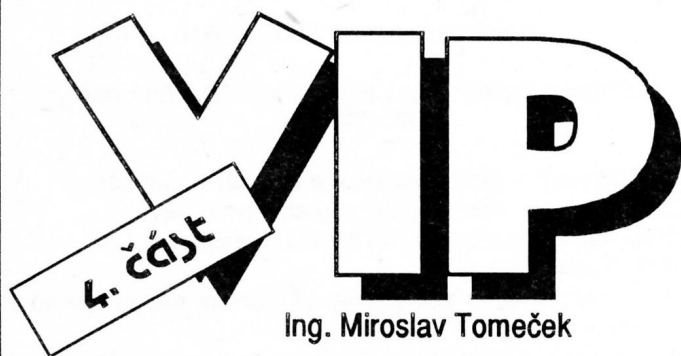
Vymením MIDI programy, MIDI písničky a zkušenosti z oblasti AMIGA - MIDI.
Ladislav Horký, Vinohrady 23, 66901 Znojmo.

Vymením zkušenosti ohledom DTP programov.
Ing. Zoltán Vereš, ul. Slobody 18, 947 01 Hurbanovo.

Predám AD prevodník ADC 0804 za 300 Kčs. Možné použiť na zvukový digitizér. Pre Amigu môžem poskytnúť schému.

Predám Amigu 500 s 1MB za 16500 Kčs, prípadne modulátor a 100 disket.
Jozef Horňanský, Kuzmányiho 14, 052 01 Spišská Nová Ves, tel.: 096521673

Prodám barevný monitor CHEER. Původní cena 9000,-, nyní pouze za 5000,- Kčs. Nový, nevhodný dar.
Daniel Linnert, Hložkova 1374, 765 02 Otrokovice, tel.: Zlín 922565.



Ing. Miroslav Tomeček

MAKRO

Makro je postupnosť kláves pomenovaná a uložená v pamäti resp. súbore, ktorú môžeme spustiť stlačením zvolenej kombinácie kláves. Používa sa v programoch typu spreadsheet, text. editor, databáza, communication, atď.. Makro obyčajne vytvárame dvomi spôsobmi:

1. - zápis v editore, ako bežný program (treba dodržať syntax makra)
2. - aktiváciou módu "záznam stlačených kláves"

Např. makro

/wcs12~

zmení šírku aktuálneho stĺpca na 5 znakov.

Poznámka:

- / - aktivovanie menu
- w - worksheet
- c - column
- s - set
- 12 - šírka
- ~ - znak pre klávesu ENTER.

Úplne jasné a jednoznačné, preto je dobrým zvykom používať pri menu hotkey (prvé písmená v názvoch menu).

Postup vytvorenia makra:

1. Zápis textu makra do prázdnych buniek tabuľky. VIP dodržiava kompatibilitu s LOTUSom a dovoľuje zapísať makro iba spôsobom č.1.

2. Pomenovať blok buniek obsahujúcich makro názvom makra. Opäť sa treba podrobnejšie zmieniť o menách. Názvy makier sa skladajú z \ (backslash - opačné lomítko) a písmena resp. číslice a to preto, aby

PROFESSIONAL

(key record), ukončenie sa robí tou istou kombináciou kláves. Takto zapamätanú postupnosť kláves je možné uložiť do súboru.

Dosť bolo teórie na úvod - prejdime k VIPu, ako sa s makrami vysporiadali programátori tohoto spreadsheetu. Najprv pre tých, ktorí nevedia ako vyzerá také makro.

sme makro spustili - odštartovali kombináciou kláves ALT - PÍSMENO.

3. Makro môžeme používať už spomenutou kombináciou kláves. Špeciálny názov makra je \0 - toto makro má výnimočné postavenie, pretože pri načítaní tabuľky do pamäte je makro automaticky odštartované.

	A	B	C	D	E	F	G	H
	Príklad č.1							
	Jednoduchá tabuľka so základnými funkciami							
	Príjmy a výdaje redakcie							
8	Predplatne	Nonane	Pocet	Znackove	Pocet	Spolu		
9	Reklama	40	254	50	125	16410		
10	Spolu		10160		6250	41410		
11	-----							
12	Diskety	20	254	35	125	9455		
13	Honorare					10000		
14	Rezia					5000		
15	Spolu		5080		4375	24455		
16	-----							
17	Zisk		5080		1875	16955		
18								
19								
20								

Poznámka: (pre začiatočníkov) Najprv napíšeme jednoduché jednoriadkové makra na načítanie súboru

/r{?}

v zátvorke očakáva VIP vstup užívateľa do pamäte príp. na uloženie na disk. Až po zvládnutí základov prejdeme na programovanie vstupov do tabuliek. Makra môžeme odlaďovať krokováním vykonávania makra stlačením kláves ALT - F1, koniec krokovania sa vypína tou istou kombináciou.

Príkazy používané v makrách:

{Up}.....stlačenie klávesy šípka hore
 {Down}.....stlačenie klávesy šípka dole
 {Right}.....stlačenie klávesy šípka vpravo
 {Left}.....stlačenie klávesy šípka vľavo
 {Home}.....stlačenie klávesy Home (nem. klávesnica Help)
 {End}.....stlačenie klávesy End
 {PgUp}.....stlačenie klávesy stránka hore
 {PgDn}.....stlačenie klávesy stránka dole
 {Delete}.....stlačenie klávesy Delete
 {Esc}.....stlačenie klávesy Escape
 {Bs}.....stlačenie klávesy Backspace
 {Edit}.....editovanie (oprava) bunky (stlačenie klávesy F2)
 {Name}.....Name funkcia
 {Abs}.....Absolute funkcia
 {GoTo}.....Express funkcia
 {Window}.....Window funkcia
 {Query}.....Query funkcia
 {Table}.....Table funkcia
 {Calc}.....Recalculate funkcia
 {Graph}.....Graph funkcia
 {?}.....Pausa pre vstup užívateľa pokiaľ nestlačí [Return]
 ~.....[Return]

X príkazy používané v makrách

/Xl(podmienka)~ - použitie podmienkového bloku
 IF - THEN

/XG(adresa)~ - skok na adresu a pokračovanie makro

/XC(adresa)~ - skok do podprogramu na adresu

/XR - návrat z podprogramu volaného príkazom /XC

/XQ - koniec makra

/XM(umiestenie)~ - zobrazenie užívateľom definovaného menu

/XL(správa)~(umiestenie)~ - zobrazí správu pre užívateľa a čaká vstup

/XN(správa)~(umiestenie)~ - dát (znakov /XL) alebo čísel (/XN) z klávesnice a vloží ich do bunky zadanej v položke "umiestnenie".

Toto sú možnosti, ktoré poskytuje VIP programátorovi. Takto je možné robiť programy pre jednoduché účtovníctvo, sklad, inventúru a pod. Výhoda oproti databázovým programom je v grafických výstupoch programu. Grafika spreadsheetov je silnou zbraňou, ktorou sa až terazšie databázy začínajú vyrovnávať kalkulačným programom.

Najnovšie spreadsheety sú však úplne iným svetom ako VIP či Lotus 1.0, zostal len image (adresované bunky). Ich možnosti sú nepredstaviteľné:

- linkovanie viacerých tabuliek
- grafická úprava grafov ako v Painte
- používanie fontov v tabuľke
- WYSIWYG.

Príklady č.1 a 2 ukazujú jednoduché ukážky využitia VIPu. Sú určené hlavne pre začiatočníkov, k čomu je program VIP dobrý.

C12:

READY

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	Hodnotenie rychlosti pocitacov							
2	Benchmark testy							
3		Mem	Clr	Reg	R/W	CHIP	Int	FpM
4	6A500	9.28	7.29	3.89	7.12	9.47	11.4	15.6
5	7A2000	9.27	7.29	3.89	7.14	9.78	10.95	15.58
6	8A2000MACH	7.69	6.58	3.54	6.89	7.19	7.46	14.76
7	9A3000/16	5.85	6.25	3.51	5.15	5.61	6.98	10.8
8	10A3000/25	4.58	5.48	3.24	4.65	5.42	6.27	10.64
9	11A3000/FPU	3.28	5.42	3.15	4.64	5.42	4.19	4.52
10								
11								
12								
13								
14	/prA2..H11~g	makro pre tlac s nazvom \t						
15								
16	/fsBENCH~R	makro pre nahratie tabulky na disk pod nazvom BENCH						
17								



DeLuxe Paint 3.

Jan Slanina

Vážení čtenáři,

dnes se v seriálu o DPaintu setkáváme naposledy. Minule jste se naučili animovat a při pohledu do horního menu zjistíte, že už nám toho moc nezbývá. Jsou tu už jen položky Effect a Prefs. Takže k věci. Nejprve položka Effect.

V menu Effect máte na výběr tři položky, které se ovšem dále větví. První z nich je **Effect/Stencil**. Je to vlastně šablona, se kterou si můžete "uzamčít" území pokryté vybranými barvami v obrázku, aby jste si je při další práci nepřekreslili. Když ji zvolíte, otevře se okno s paletou a několika gadgety. Z palety si můžete vybrat barvy, které mají být "šablonou" - to znamená, že po smazání obrazovky zůstanou na obrazovce ty objekty, které byly malovány těmito barvami. Dokonce i když se budete snažit přes tyto barvy kreslit, tak na nich váš brush nezanechá žádnou stopu. Ale pozor, tato funkce se týká barev, které jsou v okamžiku jejího provedení na obrazovce. Když s nimi potom kreslíte, chovají se už normálně.

Barvy si vybíráte tak, že na ně kliknete myší. Vedle se vždy objeví značka, že je tato barva zatržena. Barvy si můžete vybrat i nakliknutím v pravé dolní paletě nebo dokonce přímo v obrázku. Když ve Stencil menu zvolíte stejnou barvu znovu, její nastavení se zruší. Pokud chcete smazat nastavení všech barev, použijete Clear. Invert obrátí nastavení tak, že nastavené bude to, co nebylo a naopak.

A konečně **Effect/Stencil/Make** vyrobí šablonu. Když je šablona aktivní, v horní liště je inverzní písmeno S. Je zajímavé, že za šablonu je považován tvar vybraných barev, v jakém se na obrazovce nachází. Nikoliv tedy jejich barva. Proto si pak můžete barvu šablony v paletě změnit, aniž by tím ztratila svou funkci. Jak už bylo řečeno, tato funkce může sloužit k ochraně obrázku, ale k tomu slouží i jiná funkce, o které se za chvíli dozvíte. Šablona má však i jiné použití. Vezměte si třeba situaci, kdy chcete ze složitějšího obrázku vyjmout nějaký objekt nebo postavu. V menu si nastavíte barvy, které má tento objekt. Někdy bývá rychlejší vybrat barvy okolí a pak je invertovat. Když takto uděláte šablonu a smažete obrazovku, zůstane na ní jen požadovaný objekt.

Effect/Stencil/Remake - jak už bylo řečeno, barvy zamčené v šabloně se při dalším používání chovají zcela

běžně, tj. je možné je mazat nebo přepisovat. Když s barvami ze šablony nakreslíte něco nového, můžete je pomocí této funkce "přizamčít" ke stávající šabloně.

Effect/Stencil/Lock FG - pracuje jen tehdy, když je zamčené pozadí (viz níže). Touto funkcí si zamčete i popředí (Foreground). Toto popředí má pak vlastnosti šablony.

Effect/Stencil/Reverse - stejná funkce jako Invert ve Stencil menu.

Effect/Stencil/On/Off - vypíná a zapíná šablonu, pracuje jako přepínač.

Effect/Stencil/Free - pokud máte málo paměti, musíte šetřit každým bajtem. I šablona zabírá nějakou paměť, dokonce i když je po použití předchozí funkce vypnutá. Tato funkce ji zcela odstraní z paměti a použitou paměť uvolní.

Effect/Stencil/Load - načtení šablony z disku.

Effect/Stencil/Save - uložení šablony na disk.

To je k šablonám vše. Dále je tu volba uzamčení pozadí (background).

Effect/Background/Fix - uzamče obrázek jako pozadí, na které se nedá kreslit. Od okamžiku uzamčení můžete na obrázek malovat cokoliv a pak to zase mazat, ale obrázek sám zůstane neporušen. Zajímavostí je, že z pozadí nemůžete vybrat ukazovátkem barvu (pick color). Pozor, tato funkce zabírá další paměť.

Effect/Background/Free - opak předešlé funkce, "odemče" uzamčené pozadí. Tím pádem už může být smazáno nebo upraveno. Rovněž je uvolněna paměť, kterou pozadí obsadilo.

A nakonec tu máme perspektivu, velice pěknou vlastnost DPaintu. Vytvoříte ji pomocí **Effect/Perspective/Do** (nebo stačí stisknout Enter na numerické klávesnici). Ve středu obrazovky se objeví kříž, který symbolizuje horizont vaší perspektivní "krajiny". Váš brush se najednou změní - bude reprezentován obdélníkem. Nyní můžete rotovat svůj brush kolem všech os - x,y a z. Provedete to velice jednoduše (následující číselné klávesy platí pro numerickou klávesnici):

osa X: klávesa "8" rotnutí brush kolem x-ové osy tak, že se vrch od vás vzdaluje. Pokud chcete rotovat brush opačným směrem, použijte klávesu "7". Klávesa "9" navrátí rotaci kolem x-ové osy zpět do nulové polohy.

osa Y: klávesa "5" rotnutí brush tak, že se jeho pravá

strana vzdaluje. Opakem je klávesa "4". Klávesa "6" zruší y-ovou rotaci a navrátí ji na nulu.

osa Z: klávesa "1" rotuje brush ve směru hodinových ručiček, klávesa "2" proti směru. Klávesa "3" nuluje z-ovou rotaci.

Pokud při rotaci podržíte klávesu Shift, bude se úhel měnit po 90-ti stupních. Dále máte k dispozici dvě klávesy (na německé klávesnici "o" a "a", obě se dvěma tečkami), s jejichž pomocí pohybujete rovinou brushe dopředu nebo dozadu podél pevné osy bez toho, že by se změnila orientace této roviny. Opět lze použít v kombinaci s klávesou Shift. Zkuste si nastavit libovolné rotace kolem os a pohněte s myší. Zjistíte, že se obdélník, který zastupuje brush zobrazuje v reálném čase a ve správném perspektivním zkruslení. Můžete najet na jakoukoliv pozici na obrazovce a zmáčknout levé tlačítko myši. Brush se na tuto pozici vykreslí, samozřejmě s respektováním nastavené perspektivy. Výsledek se vám však může zdát dosti "zubatý". Tyto zuby a ostré hrany jdou do jisté míry eliminovat použitím antialiasingu. Je to metoda zjemňování kontrastních přechodů a najdete ji v menu **Effect/Perspective/Settings**. Máte k dispozici tři možnosti:

None - antialiasing je vypnut

Low - antialiasing je prováděn jako kompromis mezi kvalitou a časem

High - nejkvalitnější antialiasing, ovšem na výsledek si většinou budete muset chvíli počkat. U vyplňování celé obrazovky složitějšími útvary to může trvat i několik desítek minut. Ještě je třeba připomenout, že antialiasing musíte zvolit ještě předtím, než otisknete brush na obrazovku.

O pár řádků výše je uveden nový pojem - pevné osy. Při prvním vstupu do perspektivního módu je jako pevná osa považována osa z, tj. ta, která je kolmá na obrazovku. Když je osa pevná, znamená to, že nemůžete s brushem pohybovat v jejím směru. Jako pevnou osu však můžete zvolit jakoukoliv:

osa x: Shift + "9"

osa y: Shift + "6"

osa z: Shift + "3"

Effect/Perspective/Fillscreen - vyplní obrazovku brushem v nadefinované perspektivě. Stejného efektu dosáhnete, když v menu Fill (kyblík s barvou a pravé tlačítko myši ... viz Reset č.3) vyberete Perspective a vyplníte obrazovku.

Effect/Perspective/Reset - vrátí vás do stavu, kdy jste poprvé vstoupili do perspektivy. Vynuluje rotace, horizont atd...

Effect/Perspective/Center - umožní vám nastavit nový horizont.

A aby jste viděli nějaký konkrétní výsledek této funkce, vytvoříme si prostorovou šachovnici. Nakreslete si plný čtverec o straně asi 40 bodů a vyřízněte jej jako brush. Teď umístěte dva čtverce tak, aby se dotýkaly jedním vrcholem a výsledek opět vyřízněte jako brush (přesně, kolem nesmí být mezera). Nyní si zkuste takto

získaným brushem vyplnit klasicky obrazovku pomocí gadgetu Fill. Pokud výsledek připomíná šachovnici, smažte obrazovku a stiskněte "0" (všechna čísla opět na numerické klávesnici). Pak stiskněte Shift + "8" a dále spusťte funkci Effect/Perspective/Fillscreen. No vida, a máme klasický "check ground" z raytracingových obrazů. Zkuste teď trochu experimentovat s náklony, antialiasingem, barevným brushem atd atd.

A už se blížíme ke konci. Je tu už jenom menu **Prefs**.

Prefs/Coords - zapíná/vypíná souřadnice. Souřadnice se zapisují do horní lišty, pokud je zapnuta (klávesa F10). Pokud jen jezdíte s myší, zobrazují se její absolutní souřadnice vzhledem k počátku v levém dolním rohu obrazovky. Pokud však stisknete levé tlačítko a kreslíte nějaký útvar (čáru, kružnici, obdélník...), počátek se přesune do místa stisku myši. Tak máte okamžitý přehled o délce stran, poloměru atd.

Prefs/Fast FB - rychlá zpětná vazba neboli Fast Feedback. Vysvětlím na příkladě. Zkuste si vytvořit nějaký větší brush a pak s ním nakreslit třeba čáru nebo křivku (gadgets Straight Line a Curve). Když stále držíte tlačítko myši a pohnete s ní, čára nebo křivka se přizpůsobí nové poloze a to při jakékoliv změně. To ovšem práci značně zpomaluje, jistě znáte ty trhavé pohyby, kdy čára s marným úsilím dohání šipku myši. Tato funkce nahradí brush jedním bodem, takže je vykreslení velice rychlé. Obrazec bude nakreslen požadovaným brushem až po uvolnění tlačítka myši.

Prefs/Multicycle - když zadáte kreslící mód Cycle (F7), brush ztratí všechny své barvy a bude jednobarevný. S použitím této volby řeknete DPaintu, že chcete barvy brushe zachovat. Pokud se tyto barvy nachází v rozsahu pro rotaci (range), budou navíc při pohybu brushe rotovat.

Prefs/Be Square - pixely Amigy nejsou dokonale čtvercové. Proto při kreslení dochází ke zkreslování čtvercových nebo kruhových objektů. Tato funkce se snaží o co nejpřesnější zobrazení.

Prefs/Workbench - umožní vám vypnout Workbench, což je zvláště vhodné v případě, že se potýkáte s paměťovými problémy.

Prefs/Excl Brush - když máte zapnutou mřížku (grid) a vyříznete brush, obsahuje tento brush ještě spodní a pravý okraj (v šířce jednoho pixelu), který by byl teoreticky překryt mřížkou. Pokud zapnete Prefs/Excl Brush, bude vyříznuto jen to, co je "uvnitř" mřížky.

Prefs/No Icons - při ukládání na disk nebudou vytvářeny ikony.

Věřím, že vám tento popis pomůže při používání skvělého programu DPaint a chci vám popřát hodně úspěchů při práci v takové atraktivní oblasti, jakou počítačová grafika bezesporu je.





Virologia

- INCOGNITO

iný názov Trojan
Dolo, Kickmem, KickTag, KickChecksum, FastMem
ano
len KS1.2 kvôli úplnému Dolo skoku do ROMky
šíri sa: cez BB žiadne iné nebezpečenstvo a žiadny
text
v BB: žiadny text, kódovaný trackdisk.device.

- Inger IQ

klon ByteBandit/Forpib vid' tam
Text: "Inger IQ Virus - Ersmark 1953"

- IRQ-TeamV41.0

Linkový vírus, programy predlžuje o 1096 bytov
Skok po resete: KickTag
Skok pri aktivovaní: OpenoldLib
Text v liste CLI: (dekódovaný s eor.l d0,(a0)+ addq.l
#3,d0; pre nový vírus je zmenený obsah d0 cez
move.l OldValue,d0 a add.l \$dff004,d0) AmigaDos
presents: A new virus by the IRQ-TeamV41.0
Je infikovaný buď c/dir alebo prvý príkaz v startup-
sequence. ŽIADNY súbor nie je infikovaný dvakrát.
Súbor nesmie byť dlhší ako 100000 bytov.
Vymazanie: deletuj prvý riadok v startup-sequence,
nahraj späť pôvodný súbor.

- IRQ II

ako IRQ I, ale je zmenená rutina na testovanie či už
je súbor infikovaný (cmpi. #\$ffe6100,30(a4,d6.l)).
Prvý súbor v startup-sequence je infikovaný, pokiaľ
medzitým nie je disk plný.
IRQI-II: s mojou FastMem kartou nebolo po resete
možné šírenie ?????
Poznámka: mám IRQ2-súbor, kde je vírus
nalinkovaný šesťkrát.

- JEFF-BUTONIC V1.31/05.11.88

súborový vírus 3408 Bytov
Dolo, KickTag, KickChecksum, \$68
zapisuje sám seba do prvého riadku startup-
sequence na nezaistených diskoch.
Tarnnames: vid' nižšie
Text kódovaný s: eori.l #\$AAAAAAA,(a0)+
Text pre DisplayAlert:
"Einen ganz wunderschönen guten Tag!"
** I am JEFF - the new Virus generation on Amiga **
"(w) by the ingenious BUTONIC."
"V 1.31/05.11.88 - Generation Nr.00037"
"Greetings to * Hackmack *, * Atlantic *, Wolfram,

3. časť

Frank,"
"Miguel, Alex, Gerlach, and to the whole Physik-LK
from MPG II"

Texte für die Fensterleiste:

"Ich brauch jetzt'n Bier!"
"Stau auf Datenbus bei Speicherkilometer 128!"
"Mehr Buszyklen für den Prozessor!"
"Ein dreifach MITLEID für Atarist!"
"BUTONIC!"
"Schon die Steinzeitmenschen benutzten MS-
DOS...einige sogar heut noch!"
"Schon mal den Sound vom PS/2 geh'ert???"
"PC/XT-AT: Spendenkonto 004..."
"Unabhängigkeit & Selbstbestimmung für den
Tastaturprozessor!"
"Paula meint, Agnus sei zu dick."
"IBM PC/XT: Ein Fall für den Antiquitätenhandler..."
"Sag mir, ob du Assembler kannst, und ich sage dir,
wer du bist."

Tarnnames:

pre RootDir:	v Startup-Sequence:
AddBuffers	"AddBuffers 20" Add21K"Add21K
"	"
Fault	"Fault 206" break"break 1 D"
Changetaskpri	"changetaskpri 5" wait"wait "
\$A0	\$A020 \$A0A0A0\$A0A0A020
Arthus	"Arthus " Helmar"Helmar "
Aloisius	"Aloisius " ? \$20\$2020 ??

Výroba \$20-Tarnname neprebehla úspešne, ale je
obsiahnutá v programe.

- JEFF-BUTONIC V3.00/9.2.89

súborový vírus 2916 Bytov
názov v root adresári: A0A0A0
prvý riadok v startup: A0A0A0209B41 Dolo, KickTag,
KickChecksum
šíri sa: každý nezaistený DOS-disk so startup
sekvenciou
likvidácia: vymaž prvý riadok v startup-sequence,
vymaž súbor v DfX:
Dekódovacia rutina:
dekódovaný Text:
move.w #\$013a,D0 Hi.loop:
JEFF's speaking here ... move.w (A0)+,(a1)
(w) by the ingenious BUTONIC.eori.w #\$b4ed,(A1)+
atd. celkovo cez \$270 Bytov Textudbf D0, loop



- JEFF-BUTONIC V3.10

Súborový vírus: 2916

Prečítaj si text o Jeffovi 3.00

Kód programu je zmenený (Žeby teraz antivírový program ???) + zmenený kódovaný text: napr. Sauf blos keinen Wodka!

Neskôr: eori.w #Sb4ed,(a1)+

Zdrojový program:

JEFF VIRUSKILLER

Mastercruncher: 7368

nepakovany: 9064

tiež: Jeff-Maker, Jeff-Remover

Na disk namiesto Jeffa 3.00 zapíšu skutočného 3.10:

Virus Gefunden - bitte warten

Startup-Sequence desinfiziert und Virus beseitigt!

V tomto programe je Jeff kódovaný (eori.b \$FF,(a0)+)

- JITR

Cool, Dolo, FastMem ano, v pamäti vždy na \$7ec10

šíri sa: cez BB

Ziadna ďalšia rutina !!! Dĺžka samotného vírusového programu je len \$200 bytov.

V BB čitateľné: I'm a safe virus! Don't kill me! I want to travel! And now a joke : ATARI ST This virus is a product of JITR.

(Ja som bezpečný vírus! Nezabíjaj ma! Chcem cestovať! A teraz vtip : ATARI ST (Ha-Ha-Ha - pozn. prekl.) Tento vírus vám prináša JITR)

- Joshua

Text "Joshua" od začiatku po koniec (vertikálne) cez grafickú rutinu

Begin, KickMem, KickTag, KickCheck, Vec5

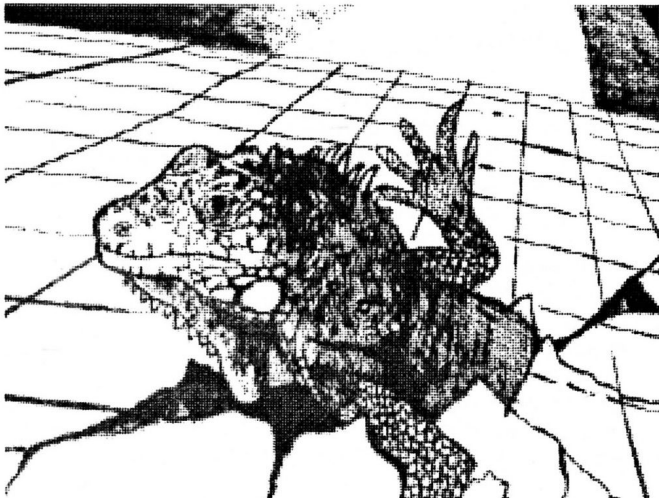
- Joshua 2

iný názov: Joshua3 alebo Switch-Off

Cold, Begin, Vec5

má problém s c podadresárom na WB1.3

BB je teraz zakódovaný:



slučka: move.b (A0),D0

eori.b #\$18,D0

move.b D0,(A0)+

cmpa.l A1,A0

bne loop

rts

Joshua 2 je rozoznávaný podľa série bytov na konci BB, kde X mení EOR-Byte závisle:

.XX...XX.....XX.XX.XXXX...X.XX.

Body (periody) môžu byť aj z iných znakov.

- Joshua 3

iný a skutočný názov: Joshua 2

Je vírusová knižnica, ktorá volá skutočného ByteBanditu Joshua 1 kvôli tomu je Joshua 2 nazvaný Joshua 3. Od tohto momentu je to už opravené. (apríl 1992)

- Julie

iný názov Tick

vždy \$7f800, Cool, Dolo, Beginlo a \$20

s 1MB Chip nepracuje správne

testuje niekoľko vektorov a 3 hodnoty (napr. na \$7ec00) šíri sa: bez upozornenia cez (len bootovateľné) BB.

- Kauki

vždy \$7ec00, Cool, v programe \$80, \$84, \$88

v programe Dolo, zapisuje späť hodnotu KS1.2-jky

neskôr v programe (po rozšírení)

Väčšina bytov je použitá CopperListami.

CopperIntro pracuje aj na KS1.3

V BB viditeľné Kauki.

- Kefrens

SCA klon

Text v BB: Ohh noo!!!! I think something is wrong! and even better... Some of your disks are sick Watch out! By Kefrens offcourse!!!

- L.A.D.S

DoLo, KickTga, KickChecksum, vždy \$7F400

Pokúša sa ukryť sám seba použitím DisplayAlertu v Bootupe: (Text je tiež čitateľný v BB): L.A.D.S

Virus Hunter. No virus in memory. Press any mouse button.

Nie je vykonávaná žiadna kontrola na vírusy, ale je inštalovaný samotný program (prežíva reset)

šíri sa: každý BB a disk bez opýtania hneď, ako je na počítadle hodnota 8:

časť programu vírusu je dekodovaná s eori.b

#\$41,(a0)+ a zobrazí sa cez DisplayAlert:

AMIGA COMPUTING Presents:

The GREMLIN Virus

All Code (c) 1989 By Simon Rockman



- LamerBlame!

Cool, Dolo
BB je kódovaný s hodnotou od \$DFF006
nebezpečenstvo: šíri sa cez BB
Hneď, ako je na počítadle hodnota 8: DisplayAlert:
LameBlame! by Tai-Pan usw. inak sa nedeje nič
Zdroj: Virusinstall V2.0

- Lameralt

(starý Lamer Exterminator) abcd na \$3a6
do náhodne zvoleného bloku zapisuje Lamer
FastMem ano, Begin, KickTag, KickChecksum,
SumKickData

- Lamerneu

(nový Lamer Exterminator) abcd na \$
do náhodne zvoleného bloku zapisuje LAMER
FastMem ano, Begin, KickTag, KickChecksum,
SumKickData

- Lamer1 fedc na \$324

zapisuje LAMER
Begin, KckTag, KickChecksum

- Lamer2 abcd na \$392

zapisuje LAMER
FastMem ano, Begin, KickTag, KickChecksum,
SumKickData

- Lamer3 abcd na \$3f4

zapisuje LAMER
FastMem ano, Begin, KickTag, KickChecksum,
SumKickData

- Lamer4 abcd na \$3ae

Beginlo, KickTag, KickChecksum, SumKickData
šíri sa: cez BB
Nebezpečenstvo: prepisuje blok s 85x LAMER! a
pretože zostávajú dva byty, "II". Číslo bloku je
zvolené cez \$DFF006
Nový bootblok je zapísaný cez eori.b. Kódujúci byte
je zvolený použitím \$DFF007
Pamäť pre hlavný vírusový program je alokována
použitím StructMemList

- Lamer5 abcd na \$3aa

FastMem ano
Beginlo, KickTag, KickChecksum, SumKickData
šíri sa: cez BB
Nebezpečenstvo: prepisuje blok s 85x LAMER! a
pretože zostávajú dva byty, "II". Číslo bloku je
zvolené cez \$DFF006

Nový bootblok je zapísaný cez eori.b. Kódujúci byte
je zvolený použitím \$DFF007
Pamäť pre hlavný vírusový program je alokována
použitím SysStkLower.

- Lamer6 abcd na \$396

FastMem ano
ako Lamerneu - rozdiel v 48 Bytoch
Beginlo, KickTag, KickChecksum, SumKickData
šíri sa: cez BB
Nebezpečenstvo: prepisuje blok s 85x LAMER! a
pretože zostávajú dva byty, "II". Číslo bloku je
zvolené cez \$DFF006
Nový bootblok je zapísaný cez eori.b. Kódujúci byte
je zvolený použitím \$DFF007
Pamäť pre hlavný vírusový program je alokována
použitím SysStkLower.
V programe tiež Remove Node, test na Cool a Cold.

- Lamer7

iné názvy: Selfwriter, Pseudoselfwriter
nemá platný koniec, dĺžka BB \$3BD,
Beginlo, KickTag, KickChecksum
šíri sa: cez BB
Nebezpečenstvo: prepisuje blok s 85x LAMER! a
pretože zostávajú dva byty, "II". Číslo bloku je
zvolené cez \$DFF006
Nový bootblok je zapísaný cez eori.b. Kódujúci byte
je zvolený použitím \$DFF007
Pamäť pre hlavný vírusový program je alokována
použitím StructMemList a III s AllocABS. (ostatní
Lameri nie)

- Lamer8

Neobsahuje známy koniec
Beginlo, KickTag, KickChecksum, SumKickData
šíri sa: cez BB
nebezpečenstvo: formátuje všetky drivy
Nový bootblok je zapísaný cez eori.b. Kódujúci byte
je zvolený použitím \$DFF007
BB je kódovaný od \$3e do \$3cc
poznámka: Existuje "Lamer" - šíriaci sa bootblok, v
ktorom je Lamer Exterminator viditeľne v BB. Tento
BB nie je bootovateľný a kvôli tomu ho VT
identifikuje len ako Nicht-Standart (nestandartný)
BB.

- Lamer-LoadWB

súborový vírus dĺžka 4172 Bytov
KickTag, KickChecksum, SumKickData, Beginlo
v PodAdresari C v LoadWb viditeľne: The Lamer
Exterminator !!
Vírus je vykonaný a zapísaný do pamäte pred
príkazom LoadWb. Nešíri sa ako "LoadWb", ale
zapisuje (infikuje) Lamer bootblok.

- Lamer Bomb

vid': Gotcha Lamer

Ing. Miroslav Tomeček



MASTER VIRUS KILLER V1.9

Jan Slanina

Dnes vám představím další výtvor z dlouhé řady antivirových programů.

Jmenuje se Master Virus Killer V1.9 a jak sami uvidíte, nemá se mezi svými bratříčky killery za co stydět.

Nejprve zmínka o autorech: Artwork&design - David Delabassée a Gaetan Provoust. Programoval Xavier Leclercq.

Tento program je SHAREWARE.

Toto je výpis virů, které dovede MVK odhalit a zničit:

1. 16 Bit Crew
2. Abraham (Claas Abraham)
3. Alds (VKill II)
4. AmigaFreak
5. Australien Parasite
6. BackFlash
7. BamigaSectorOne
8. BandVirusSlayer
9. BlackStar
10. Butonic's
11. ByteBandit (verze 1,2)
12. ByteBanditNoHead (ByteBandit Verze 3)
13. Clist
14. Coder
15. CrackRight by Diskdoctors (verze 1.01 až 1.04)
16. Dag
17. Dasa
18. Destructor
19. DiskHerpes = Phantastograph = Phantasmumble
20. Extreme
21. FastLoadByteWarrior
22. Forpib
23. Gadaffi
24. Graffitti
25. GXteam

26. Gyros
27. HCS 4220 (2 verze)
28. Ice
29. Incognito (= NoNAME?)
30. Jitr
31. Joshua
32. Julie = Tick
33. Kauki
- 34a. LamerStrap, LamerSpecial
- 34b. Lamer Exterminator (= Verze 1 až 5l)
35. LSD
36. MicroMaster&AEK
37. MicroSystem
38. Newbeat (Alien Newbeat)
39. Obelisk
40. OPapa
41. Paramount
42. PentagonCircle Virus's Slayer
43. Revenge
44. RevengeLoader
45. SCA
46. ScarFace
47. Sendarian
48. StarFire
49. Target
50. Termigator
51. TimeBomb
52. Turk
53. UltraFox
54. Vkill
55. Warhawk
56. Sinister Syndicate Virus
57. Dasa II Virus



To všechno byly bootblokové viry. Doufám, že vás jejich množství příliš nevylekalo, ale můžu vás utěšit, že v této chvíli je jich jistě mnohem víc. Dnes jsou ale větší hrozbou viry linkové, známé "linkáče", a to zejména pro svoji těžkou polapitelnost. I s těmi si však MVK dovede poradit a zná tyto:

58. BGS9
59. BGS9 mutant
60. IRQ TEAM

61. TERRORISTS
62. XENO
63. REVENGE OF THE LAMER EXTERMINATOR

Avšak, jak známo, v bootbloku se mohou vyskytnout i různá menu, loadery, intra atd., a tím se samozřejmě obsah bootbloku bude lišit od standardního. Existuje mnoho programů, které vám při zjištění nestandardního bootbloku podají abstraktní zprávu, že "cosi je v bootbloku". MVK to však může zjistit zcela konkrétně a tím vás zcela uklidnit. Rozeznává totiž celou řadu nestandardních bootbloků, které jsou produktem různých programů. Zde je jejich výpis:

1. Virus detector Cleaner (V.D.C.) v1.3
2. Virus detector Cleaner (V.D.C.) v1.6
3. IRQ Protector
4. A.S.S Virus protector
5. Boot Girl (Plusieurs ver #)
6. GX.TEAM NoFast
7. Boot memory controller V1.2
8. Boot memory controller V1.3
9. System Z Virus Protector (PLV production) V3.0
10. totéž V4.0
11. totéž V5.0
12. totéž V5.1
13. totéž V5.3
14. totéž V5.4
15. totéž V6.1
16. totéž V6.4
17. Mega Boot V1.30
18. X-Copy v2.0 Bootblock
19. Terminator Virus Protector
20. Boot du Virus Killer Prof. v2.0
21. Boot d'une disquette M.i.A
22. BootBlock COPY
23. BootLeg v2.1
24. CCS-Boot



25. CHIP-Boot
26. Boot Classique...
27. Ne Boot Pas....
28. Virus FREE BootBlock
29. Avirex Boot
30. North Star Virus Checker
31. Virus Detector Cleaner (V.D.C.) V1.7
32. Le boot du Tristar Virus Killer V1.1
33. Le boot anti-virus du Virus killer Buster v1.4
34. BootBlock du SCA protector
35. DevWare_88 BootBlock Protector
36. Blizzard1.0 Protector
37. BootBlock Generation

Po startu prozkoumá MVK paměť a pokud najde podezřelý rezidentní modul, podá ihned zprávu **"Unknown Virus, virus protector or prog. resident (RAD:) in memory!"** a pod tím **"Right Mouse Button to eliminate the Virus"**. To znamená, že v paměti sídlí něco neznámého, co by mohlo dělat nepolehu a stiskem pravého tlačítka myši "to" bude z paměti odstraněno. Pak se ukáže ruka se vztyčeným palcem a nápis **"OK. No virus in memory"**. Po stisku pravého tlačítka myši se otevře obrazovka - hlavní menu a začnou se ozývat zvuky, jako z ucpaného kanálu. Jejich význam zde moc nechápu a pokud nevypnete hned zesilovač, tak za pět minut nebudete vědět, jak se jmenujete.

Na obrazovce je několik ikon, znázorňujících různé funkce. MVK má však i další funkce, které jsou přístupné jen z klávesnice. Proto bude nejdříve uveden popis kláves.

F1: Uloží bootblok do souboru dlouhého \$400 bajtů. To je vhodné, když chcete např. disassemblovat a zkoumat nějaké intro v bootu (nebo virus, vy lišáci?). Před vložením clového disku musíte napsat jméno souboru.

F2: Ukládá virus detekovaný při startu MVK do souboru. Pokud rádi zkoumáte viry, máte skvělou

možnost!

T: Test paměti.

D: Proveď výpis paměti, kde by se teoreticky měl nacházet virus (který byl nalezen při testu paměti). Ve verzi 1.8 je dostupný hexadecimální dump.

C: Bootblok prvního disku, který vložíte do jakéhokoliv drive, bude zkopírován na clový disk (Checksum se automaticky vypočítá).

Několik slov o použití programu:

V hlavní obrazovce si vyberte některý z driveů tak, že na něj kliknete myši. Pokud nejsou drivey připojeny během startu programu, nemůžete je zvolit. A teď k jednotlivým ikonám:

Display Boot

po vložení diskety bude zobrazen boot. Pokud je bootblok nestandardní, budete upozorněni. Nemusí to být virus, ale nějaký loader nebo intro. Proto raději neinstalujte standardní boot dokud si nejste jisti, že v bootu je virus nebo dokud si neuděláte kopii bootu.

IRQ protector

instaluje speciální bootblok, který přinutí virus IRQ TEAM (útočí na executable soubory ve startup-sequenci) aby si myslel, že už je v paměti a proto se nenainstaluje.

Install V.D.C

instaluje boot s programem, který detekuje virus nebo rezidentní program (V.D.C = Virus Detector Cleaner). Pokud je něco v paměti, obrazovka zčervená a proběhne tvrdý reset. Pokud je vše v pořádku, obrazovka zmodrá.

Linkage virus

v této verzi není ještě test zahrnut.

Kill virus

zapíše klasický boot na disketu.

Nahoře je vypínač pro ukončení programu.

Toto byl jen stručný popis. Více se můžete dozvědět z originální dokumentace, která je přístupná pomocí ikony vpravo nahoře.



BOOT X

metla na vírusy



Ing. Miroslav Tomeček

Program BootX v4.04 (ďalej len BootX) je účinný antivírusový program, ktorý v súčasnosti možno považovať za jeden z najlepších.

BootX pozostáva z nasledovných súborov:

- BootX4.xx
- program BootX.BBLib
- BootX bootbloková knižnica BootX.Brain
- príklad Brainfile BootX4.xx.doc
- manuál v angl. BootX.history
- úplná minulosť BootXu

Poznámka - BootX.BBLib a BootX.Brain nie sú nutné k spusteniu programu. BootX vypíše chybové hlásenie, ak niektorý z týchto súborov chýba.

BootX 4.04 by mal bežať na všetkých Amigach počnajúc A500 a končiac A3000, vrátane akejkoľvek modifikácie.

BootX bol testovaný pod Kickstart 1.3 a 2.0 na všetkých modeloch Amiga okrem A1000. Ak program zistí ReqTools.library (od Nico Francois), použije ho pre svoje requestery.

Hlavné črty a vylepšenia oproti predchádzajúcim verziám:

-NOVÝ! BootX NEPOTREBUJE už nikdy viac arp.library.

-NOVÝ! Vidíte a cítite Kickstart 2.0 (a aj pod KickStartom 1.3)

-NOVÝ! Kontrola na link a súborové vírusy

-NOVÝ! BootX môže zosnímať vaše disky alebo harddisk a vytvorí report súborových typov a objavených vírusov. Tento report môže byť uschovaný na diskete, aby ste si ho mohli neskôr prezrieť.

-NOVÝ! Podpora SetPatch KickStartu 2.0.

-NOVÝ! Totálne prepísaná rutina na kontrolu linkových a súborových vírusov

-rozoznáva viac ako 246 bootblokov (vrátane 153 bootvírusov a ich mutácií či príbuzných)

-rozoznáva viac ako 80 vírusov v pamäti a je schopný odstrániť poškodenia spôsobené väčšinou z nich

-BootX môže skontrolovať vaše disky a harddisk na linkové vírusy.

-nahráva bootblokové knižnice s niekoľkými alternatívnymi bootblokami.

-umožňuje vytvárať si svoje vlastné brain súbory, aby rozoznával bootbloky vašich diskiet

-umožňuje nahrávať a uschovávať bootbloky na disk ako eventúálnu ochranu proti ich stratám

-pracuje v PAL/NTSC/INTERLACE

-je napísaný kompletne v asembleri

Program si ľahko osvoja ako začiatčníci, tak aj skúsení užívatelia. Môže byť spustený z CLI aj z Workbench.

Ak chete spustiť program z CLI, jednoducho napíšte:

1> BootX

a stlačte return. Po nahrať sa BootX oddelí od CLI. To znamená, že program môžete spustiť bez príkazu run a proces CLI ostane voľný pre vaše potreby.

Spustenie z Workbench.

Toto je skutočne veľmi ľahké. Jednoducho dvakrát nakliknete ikonou BootX.

Poznámka: Užívatelia Workbench 2.0 môžu tiež použiť položku Execute Command v menu Workbench na spustenie BootX.

Použitie programu

Antivírusových programov bolo už napísaných veľa, ale žiaden z nich neponúkal kompletne služby, ktoré potrebuje bežný užívateľ.

BootX kontroluje bootblok (BB) diskety, pamäť na rezidentné vírusy a dokonca aj obsah diskety na link-vírusy. Môžete nahráť bootblokové knižnice, aby ste svoj disk mohli inštalovať alternatívami k fádny DOS bootblokom. Môžete si nahráť aj "brain súbory" a tak môžete pridávať nové bootbloky, ktoré ešte BootX nerozoznáva.

Teraz sa vydajme na malú prechádzku po obrazovke. Hlavná obrazovka ponúka niekoľko gadgetov a menu. Stačí kliknúť na príslušný gadget a akcia sa vykoná.

Quit (Skončiť)

Robí práve to, čo vraví gadget: uvoľní použitú pamäť a ukončí program. Najprv sa však program presvedčí, či boli urobené nejaké zmeny v BrainFile. Ak áno, opýta sa, či chcete zmeny uložiť.

Poznámka: Presvedčíte sa, že pri opúšťaní BootXu nenechávate v mechanikách infikované disky!

Read BB (Načítaj BB)

Tento gadget výslovne prikazuje BootXu, aby načítal aktuálny BB do pamäti zo zvolenej mechaniky. BootX normálne rozoznáva výmenu diskety a automaticky ho načíta. Ak vlastíte 5 1/4" mechaniky, ktoré nerozoznávajú výmenu diskety, musíte po výmene diskety vždy nakliknúť tento gadget.

Write BB (Zápis BB)

Tu môžete BootXu prikázať, aby zapísal aktuálny BB v pamäti na disketu vo zvolenej mechanike. Program má vyrovňavacu pamäť, ktorá obsahuje posledný nahratý BB. Obsah tejto pamäti je tiež viditeľný vo veľkom zobrazovacom okne v polo-ASCII forme (viď. neskoršie). Vyrovňavacia pamäť (buffer) umožňuje nahráť BB z jedného disku a nakopírovať ho na iný.



Gadgets mechaník

K Amige môžete pripojiť 4 disketové mechaniky. BootX kontroluje počet pripojených mechaník a pre každú z nich nainštaluje gadget.

Ak mechaniku nenájdete, gadget bude vyšrafovaný čiernou farbou. Uvedomte si, že aj keď je mechanika pripojená, Amiga ju nemusí rozoznať, ak je vypnutá.

Lock Drive (zamkni mechaniku)

Obvykle, keď do Amigy vložíte disketu, počítač skontroluje jej CheckSum. Ak je chybný, pokúsi sa ho opraviť (validovať). Všetky Kickstarty k tomu potrebujú nahráť a spustiť program nazvaný Disk-Validator z adresára L, ktorý opraví kontrolný súčet. Ak je mechanika "locked" (zamknutá), BootX nedovolí AmigaDOSu opraviť kontrolný súčet vášho disku. To znamená, že Disk-Validatorové vírusy nemajú šancu dostať sa do pamäti. Automatické zisťovanie výmeny diskiet bude dočasne vypnuté.

Install (Inštaluj)

Týmto môžete zapísať zvolený BB na disketu v aktuálnej mechanike. Máte k dispozícii niekoľko typov bootblokov, z ktorých si vyberáte pomocou zodpovedajúcich gadgetov. Po spustení BootX vyhľadáva súbor s názvom "BootX.BBLib" v adresári, z ktorého bol spustený. Tento obsahuje niekoľko alternatívnych bootblokov. Je možné nahráť si aj inú bootblokovú knižnicu použitím položky menu "Load bootblock library" (viď ďalej).

Next a Previous (< a >) (Ďalší a predchádzajúci)

Tieto gadgets zobrazia ďalší (next) alebo predchádzajúci (previous) BB aktuálnej BB knižnice. Ak nie je načítaná žiadna knižnica, je k dispozícii len normálny Install 1.3.

Medzi bootblokami sú prítomné DOS BB, Ralph Babel's Install2 a niektoré iné. Pamätajte, že vždy keď stlačíte next alebo previous, buffer nebude aktualizovaný!

Built-in - meno Bootbloku

Toto okno zobrazuje meno zvoleného vstavaného BB.

Message (Odkazové) okno

Toto okno sprostredkúva odkazy o chybách, vyplývajúcich z rozličných operácií.

Hlavné zobrazovacie okno

Zobrazuje aktuálny BB v bufferi v polo-ASCII forme. Zobrazené sú iba len čitateľné znaky. Toto umožní skontrolovať čitateľný text, označujúci vlastnosť BB. Hlavné okno tiež slúži ako výstup pre ďalšie funkcie BootXu.

Teraz sa pozrime do menu. Vezmime si napríklad položku menu Project.

Load Bootblock library (Natiehni bootblokovú knižnicu)

Zvolením tejto položky (alebo kombináciou Prává-Amiga-B) je umožnené nahráť inú bootblokovú knižnicu ako BootX.BBLib.

Load Brainfile (Natiehni Brainfile)

Zvolením tejto položky (alebo kombináciou Prává-Amiga-L) je umožnené natiehnúť iný Brainfile ako BootX.Brain. Pred nahratím sa program opýta, či súhlasíte s vymazaním aktuálneho brainfile z pamäti. Ak nakliknete "No", nový Brainfile nebude načítaný.

Save Brainfile (Uchovaj Brainfile)

Zvolením tejto položky (alebo kombináciou Prává-Amiga-S) je umožnené nahráť na disk aktuálny brainfile, prítomný v pamäti.

View Brainfile (Zobraz Brainfile)

Táto položka menu umožní zobraziť všetky údaje, ktoré obsahuje aktuálny brainfile.

Merge Brainfile (Spoj Brainfile)

Niekedy sa stáva, že dvaja užívatelia BootXu majú v brainfile rozličné položky. Tento bod menu umožní pripojiť akýkoľvek brainfile s brainfile prítomným v pamäti. BootX doplní iba tie položky, ktoré ešte nie sú obsiahnuté. Nezabudnite si nový brainfile uložiť na disketu!

Learn Bootblock (Nauč sa Bootblok)

Zvolením tejto položky (alebo kombináciou Prává-Amiga-A) dosiahnete to isté, ako kliknutím na gadget Learn (viď ďalej).

Show known bootblocks (Zobraz známe bootbloky)

Táto položka vyvolá zoznam všetkých bootblokov a bootblokových víruskillerov, ktoré BootX pozná.

Show known viruses (Zobraz známe vírusy)

Táto položka vyvolá zoznam všetkých boot-, súborových a linkových vírusov, ktoré BootX pozná.

Go to sleep (Choď spať)

Zavrie hlavnú obrazovku BootXu a uvoľní čo najviac pamäti. Malé okno, otvorené na obrazovke Workbench, bude signalizovať, že BootX je stále v pamäti. V tomto stave BootX nespotrebuje čas CPU a čaká, pokiaľ okno nezaktivujete kliknutím pravou klávesou myši. Potom sa znova otvorí hlavná obrazovka a môžete pokračovať v práci. BootX sa v tomto stave nezabavuje Brainfile ani bootblokovú knižnicu. Keďže je v tomto stave nenáctívny, nekontroluje nič.

About

Zobrazí informácie o BootX a číslo verzie. Vždy sa snažte získať najnovšiu verziu, aby ste boli optimálne chránení proti vírusom.

Quit (Koniec)

Hádajte, čo urobí tento gadget...

Dokončenie nájdete v nasledujúcom čísle A-star.

Tlačiarne

Ako som vám minule prisľúbil, dnes si povieme niečo o spôsoboch, ako donútiť tlačiareň, aby spolupracovala s počítačom.

Hneď na začiatku vzniká otázka, čo budeme na tlačiarňu tlačiť a ako? Ako príklad si vytlačíme štartovaciu sekvenciu z adresára S:. Ak sa teraz pozriete do návodu k tlačiarňe, aby ste našli správnu metódu, s pravdepodobnosťou hraničiacou s istotou, nenájdete na túto otázku odpoveď. Je to preto, že výrobcovia nepíšu návod pre každý počítač, ale ani to neprekáža.

Na tomto mieste si urobme prestávku a vysvetlíme si princíp riadenia periférií na Amige.

Ak chcete pripojiť tlačiareň k Amige, musíte si vybrať jeden z 2 výstupov, čo závisí tiež od možností vašej tlačiarne. Ponúkajú sa tu dve základné metódy prenosu dát. Amiga má k dispozícii tzv. paralelný port v tlačiarenskom žargóne "Centronics" a sériový port u tlačiarov nazývaný "RS232C". V čom je rozdiel medzi týmito portami?

Znak, či už je to písmeno alebo iný znak, sa skladá z byte, ktorý pozostáva z 8 bitov. 1 bit je informácia v dvojkovej sústave - 1 alebo 0. S 8 bitmi máme teraz $2^8 = 256$ možných kombinácií, a tým maximálne 256 rozličných znakov, z ktorých nanajvýš polovica dáva niečo rozumného. Teraz sa každý zvolený znak reprezentovaný jedným byte musí previesť do tlačiarne, aby ho táto zodpovedajúco vytlačila. Pri paralelnom prenose sa prenáša všetkých 8 bitov naraz cez 8 vodičov, teda pre každý bit slúži jeden vodič. Pri sériovom prenose sa využíva iba 1 vedenie, cez ktoré sa 8 bitov posielajú v rade za sebou, jeden za druhým. Metóda sériového prenosu je teda najmenej 8-krát pomalšia a preto sa i zriedkavo používa.

Amiga nemôže vedieť, či je tlačiareň napojená na paralelný alebo sériový port, preto jej to musíme zadať. To sa stane vlastne pomocou programu "Preferences". Tam nájdeme funkciu "Change Printer", ktorou môžeme nastaviť všetky voľby ohľadom tlačiarne. Tu si môžeme vybrať, či tlačiareň pracuje na paralelnom alebo sériovom porte, akého typu je naša tlačiareň, aký papier použijeme a mnoho ďalších parametrov. Výber správneho typu tlačiarne je veľmi dôležitý, pretože sa nejedná iba o zadanie mena, ale i o spôsob, ako má AMIGA posielat dáta tlačiarňe. Všetky zvláštnosti a vlastnosti tlačiarne sú skryté v jej mene, a vy musíte v každom prípade zvoliť to správne.

Ku korektnému prevedeniu obsahu obrazovky na tlačiareň už nie je ďaleko. Pri našom probléme výstupu "Startup-Sequence" na tlačiareň si najprv musíme objasniť, ako ju dostať na obrazovku. Pohľad do správnej

kapitoly príručky Amiga DOS-u nám prezradí, že príkaz "TYPE" nám vypíše text.

Ak do CLI alebo Shell napíšeme "TYPE s:startup-sequence", dostaneme jej obsah na obrazovku. Určite vás napadne, že už by stačilo iba presmerovať výstup z obrazovky na tlačiareň a problém je vyriešený. Ale radšej sa obráťme na príkaz "COPY", ktorý slúži na prepínanie údajov. Ak zadáme ako cieľ tlačiareň, máme problém vyriešený. Príkazový riadok teda znie:

COPY s:startup-sequence to prt:

Namiesto disketovej jednotky ako DFx sa ako cieľ udá na PRT:, čo značí toľko ako PRinTer.

Ak sa nič nedeje, tak ste urobili chybu buď pri "Preferences" alebo, čo je častejšie, používate oklieštenú verziu Workbench. Je to najčastejšia príčina nefungujúceho výstupu. Pre výstup dát na tlačiareň Workbench potrebuje súbory, ktoré pravdepodobne potom chýbajú z vašej diskety. V adresári "DEVS" sa má nachádzať "parallel.device", "serial.device", "printer.device". Z adresára DEVS sa otvára ďalší podadresár s názvom "PRINTERS", ktorý by mal obsahovať driver vašej tlačiarne. Ďalej z adresára "L" nesmie chýbať súbor "Port-handler".

Takže teraz vo Workbench potrebujete o 4 súbory viac, ktoré ste nikdy predtým nepotrebovali. Ak ste tlačiareň napojili na zodpovedajúci port, potom môžete z diskety nepotrebný "Device" vypustiť. Ak ste napr. pripojili tlačiareň na paralelný port, tak viac nepoužívate "serial.device" a naopak.

Takže Startup-Sequence už máme vytlačenú. Teraz sa môžeme spýtať: "To je všetko? Načo som si kupoval tlačiareň?". Kde sú slúbené druhy písma? Kde je grafika? Čítate sa oklamaný? Čítajte ďalej a všetko sa dozviete.

Ak vyšlete na tlačiareň ľubovoľný znak, vytlačí ho. Presnejšie, nie vždy. Existuje niekoľko znakových kódov, ktoré nie sú hneď viditeľné. Znak, ktorý je normálne neviditeľný, núti tlačiareň robiť všetko, čo od nej žiadate. Tento znak nesie skratku "ESC", v ASCII kóde "27". Tento znak môžu nasledovať ďalšie v určitom počte a spolu tvoria príkaz, ktorý vyvolá určitú funkciu tlačiarne. Napr. príkaz na vytlačenie riadku s písmenami dvojitej šírky sa v každej príručke označuje ako "ESC SO". Pritom "ESC" znamená kód "27" a "SO" zas "Shift Out" v kóde "14". A všetko, čo je teraz potrebné urobiť, je vyslať oba tieto kódy na tlačiareň. Pýtate sa, ako sa to najlepšie robí, lebo s COPY príkazom to pravdepodobne nepôjde. Vo vašej príručke k tlačiarňe nájdete ku každému Escape-kódu príklady, ktoré sú písané v BASICu. Ak teraz použijete niektoré zvláštne príkazy tlačiarne, budete sa čudovať, prečo nefungujú. Tu je vysvetlenie: "printer.device" Amiga DOSu ponúka možnosť voľby

rôznych tlačiarní a má iba obmedzenú zásobu príkazov. Extravagantné príkazy nepozná a preto ani naše príkazy nevyšle na tlačiareň.

Ale v živote je všetko možné, len treba byť šikovný. Určite už tušíte, že riešenie existuje. Jednoducho naše znaky nebudeme vysilať na "PRT:", ale priamo bez obkľuky na tlačiareň. Teda znaky musíme vyslať na zodpovedajúci port PAR: alebo SER:.

V Amiga Basicu to vyzerá nasledovne :

```
OPEN "par:"FOR OUTPUT AS #1
```

```
PRINT #1, CHR$(27); CHR$(14); "GURU"
```

```
CLOSE #1
```

Konečne už viete, ako používať Escape-sequence. Ale čo s tým teraz? Nuž, teraz už nezostáva nič iné, len si prelistovať vašu príručku k tlačiarňi a vyskúšať Escape funkcie. Môžete veselo prepínať medzi rôznymi fontami, veľkosťami a inými zvláštnosťami, ktorými vždy dokážete prekvapiť listového priateľa. Horšie je, že výrobcovia nemyslia na potreby našich a tak sa čiastočne musíte vzdať mäččonov a dĺžňov. Niektoré tlačiarne však disponujú s možnosťou Down-Load. Čo to znamená ? Užívateľ si môže jednoduchým spôsobom nadefinovať tvar písmen, teda takých znakov, ktoré nie sú obsiahnuté v tlačiarňi. Najčastejšie sa jedná o naše "špeciality" ako "dňňľöör" a pod.

Kde je grafika ?

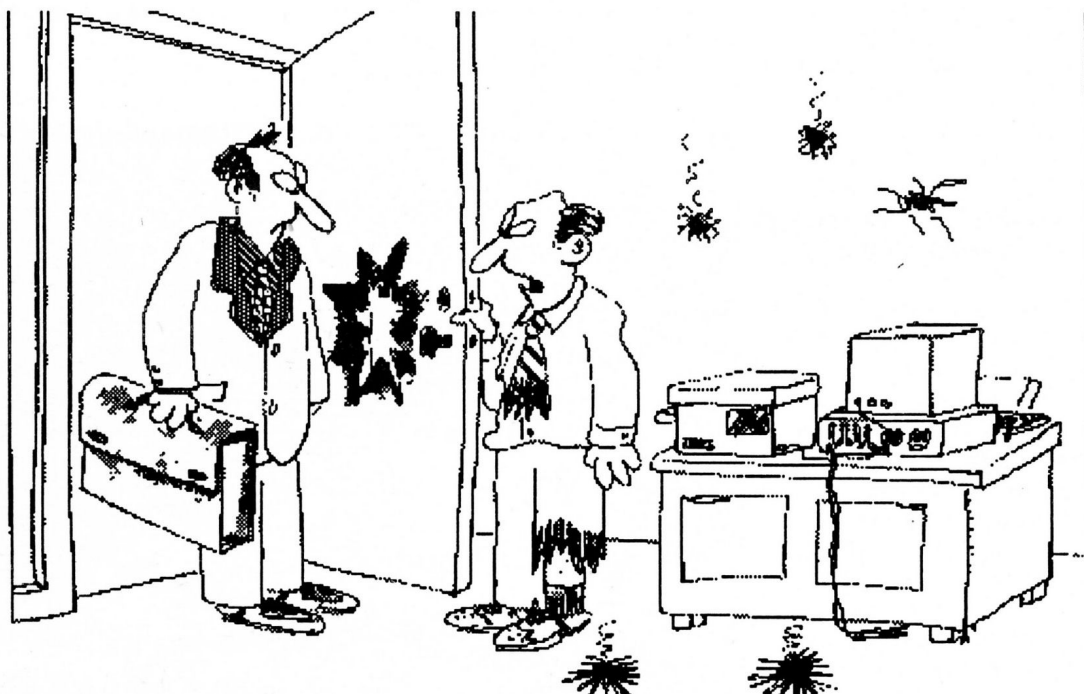
Tento odsek je venovaný fascinujúcim možnostiam Hardcopy. Pre tých, ktorí nevedia, čo si pod pojmom "Hardcopy" predstaviť, ponúkam malé vysvetlenie: Hardcopy je presná kópia obsahu obrazovky na papier. Doteraz sme na papier prenášali iba texty a tak spoznávali možnosti tlače. Ako už vieme, tlačiarne

dokážu na papier nanášať iba čierne body. Teda výtlačok je čierno-bielý. Ale potom ako dostaneme na papier farebné obrázky z obrazovky počítača? Tie predsa nie sú čierno-biele! Ľudské oko sa však dá veľmi jednoducho oklamať. Ak vytlačíme bodový raster, v ktorom ležia body tesne pri sebe, tak sa podľa hustoty rastra (podľa vzdialenosti jednotlivých bodov) nášmu oku zdá, že vidí sivý tón. Tento dojem však vznikne iba pri oddialení rastra od oka, aby splynuli jednotlivé body. Ak ideme príliš blízko k obrazu, vidíme jednotlivé bodky, ktoré však pri normálnej vzdialenosti pri čítaní splynú v jediný obraz. Ak si necháte vytlačiť obraz vytvorený vhodným programom (najjednoduchšie "Graphicdump" z Workbench alebo z programu Deluxe Paint), tak dostanete výtlačok, ktorého kvalita bude výlučne závisieť od kvality tlačiarne.

Obyčajné ihličkové tlačiarne nie sú tak presné vo výtlačku, ako by sme si to želali. Ak vlastníte laserovú tlačiareň, tak výtlačok určite vyzerá lepšie, táto je totiž stavaná na bodovo presnú prácu. V ďalšom závisí kvalita výtlačku plne od vašej tlačiarne. 9-ihličková tlačiareň je svojím "printer.device" z Workbeucku schopná vysilať iba ak málo uspokojúcu kvalitu, ale 24-ihličková tlačiareň tlačí pri tých istých podmienkach dobre vyzerajúce obrázky.

Verím, že sa mi podarilo vzbudiť vo vás záujem o tlačiarne. Samozrejme, o každej téme možno hovoriť aj obšírnejšie, ale to by presahovalo rámec tohoto článku. I napriek tomu dúfam, že ste sa niečo nové dozvedeli a začali ste sa zaujímať o tlačiarne viac ako doteraz.

-pm-



Konečne ! Už som myslel, že neprídete. Mal som menšie problémy s ležrovkou

PowerPacker verzia 4.0

Poznáte už program "PowerPacker"? Patrí do kategórie komprimačných programov a pravdepodobne je narozšírenejším kompresorom.

Doteraz bol voľne šíriteľný, ale v nedávnej dobe sa objavila na trhu jeho komerčná verzia 4.0. V čom je dokonalejšia, dozviete sa z nasledovných riadkov.

Jedným z boľavých miest takmer každého užívateľa osobných počítačov je malá kapacita ich pamäte. Pri obrovskom množstve spracovávaných údajov si ťažko dokážeme predstaviť existenciu napr. s 64 KB RAM-kou. V časoch 8-bitových mikropočítačov C-64 alebo ZX Spectrum bola kapacita postačujúca. S nástupom generácie 16- a 32-bitových počítačov sa situácia v priebehu dvoch rokov rapídne zmenila. Užívatelia už pohrďajú jedným mega a hrdo sa pýšia vyššou kapacitou pamäte. Finančná situácia však mnohým z nás nedovoľuje rozšíriť veľkosť RAMky podľa našich predstáv. Pri používaní kapacity pamäte nad 1MB nastáva problém uchovávaní takéhoto množstva dát na disketách. Disketa naformátovaná pod AmigaDOS, pojme 880KB údajov a na rozdiel od ľubovoľne rozširovateľnej kapacity pamäte je disketa nerozšíriteľná. A tu sa nám naskytá možnosť využiť programový balík PowerPacker, ktorý naše údaje zhustí (zkomprimuje), a tým sa na disketu zmestí viac údajov. Power Packer dokáže veľmi účinne zkomprimovať datové, ako aj spustiteľné (programy) súbory.

Princíp je jednoduchý. Ak sa v programe vyskytuje reťazec rovnakých znakov, PowerPacker (PP) ich uloží tak, že určí počet opakovaní a znak. Napríklad, ak máme v programe zapísaných "05 05 05 05 05 05 05 05", výsledný efekt vyzerá nasledovne: "10 05". Žiaľ, s týmto princípom

nedosiahneme vždy najlepšie výsledky.

Nová verzia programu - v4.0- využíva nové upravené algoritmy, ktoré autor PP Nico François zatiaľ neprezradil. Doteraz sa programový balík šíril ako Shareware, no teraz autor upustil od voľného šírenia programu a ponúka zlepšenú verziu za 49 DM. Dôvodom takéhoto autorovho kroku bolo i to, že táto verzia (Professional) už komunikuje aj cez užívateľské rozhranie ARexx a je kompaktná s OS 2.0. Na diskete nájdete dve verzie PP, zvlášť verzia pre OS 1.3 a pre 2.0 a aj ASCII súbor ako dokumentácia. Tlačená dokumentácia žiaľ neexistuje, je iba v štádiu príprav. Užívateľské menu programu je však oproti starším verziám viacej "užívateľskejšie". Novinkou je ARexx Script, ktorý sa nachádza v "Project menu". Pre užívateľov ARexx-u je tu pripravený ukázkový program aj s kompletným popisom príkazov.

Na diskete sa nachádzajú pomocné programy PPRRead, PPSHOW, PPAAnim a PPTYPE pomocou ktorých môžeme

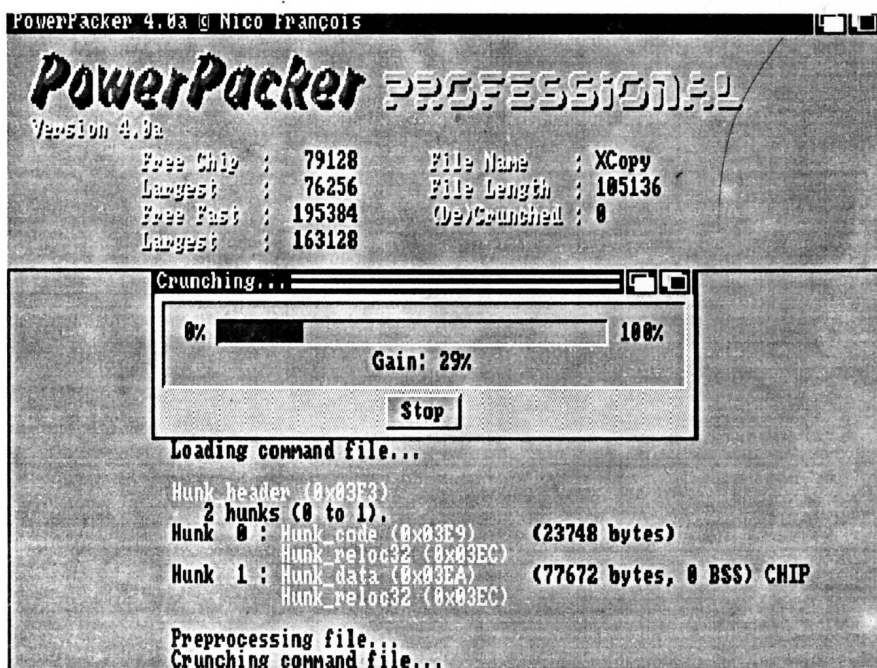
spakované údaje prezrieť. PP využíva dve knižnice - PowerPacker.library a Reqtools.library, ktoré musia byť v adresári Libs.

Bohužiaľ, k tomuto balíku sa nedodáva popis týchto knižníc. Ku zlepšeniu kvality krunchovania prispieva i nový SpeedUp-buffer. Kto chce pakovať súbory väčšie ako 200KB, musí nastaviť SpeedUp-buffer na "Large". Efekt krunchovania je možné nastaviť v piatich stupňoch účinnosti. PP rozoznáva súbory komprimované inými krunchery, ktoré dokáže rozbaľiť.

Zoznam kruncherov, ktoré pozná:

- ANC Cruncher,
- TNM Cruncher 1.1,
- Relokit 1.0,
- HQC Cruncher 2.0,
- Master Cruncher 3.0,
- Drag Pack 1.0b,
- Turbo Squeeze 5.1,
- Titan Cruncher 1.1.,
- Imploder 4.0,
- a staršie verzie PP.

-lh-





TURBO PRINT II.

Tento program je užitečný hlavně těm uživatelům, kteří vlastní tiskárnu, protože Turboprint II. nebo vylepšený bratr Turboprint Professional vyzkouší a vytáhne z tiskárny všechno, co jen jedna tiskárna může zvládnout. Oba programy pracují rezidentně. Díky tomu vděčíme za to, že dokáží vytisknout i ty nejkrásnější obrázky z her.

Na originální disketě si můžeme vybrat z 50 typů tiskáren a z každé ještě 4 - 5 druhů rozkladu. Turboprinty dokáží obsluhovat i barevné tiskárny, ale podporují jen grafický mód. Když po nahrání nastavíme potřebné parametry pak po quit nebo reset-u zůstávají parametry i program v paměti. Zrušit ho můžeme pouze za pomoci Turbo Remover-u.

Turboprint je úplně orientován na myš a její menu systém. Všechny parametry se s ní také dají v plné míře naplnit. Program se dělí na dvě (verze II.) nebo čtyři (verze Professional) hlavní menu.

Nejdříve se podívejme na verzi Turboprint II., neboť je jednodušší.

Prvním menu si nastavujeme typ tiskárny, kontrast a světlost, IFF obraz a jeho orientaci.

Druhé menu ovlivňuje změny barvy a nastavení pracovního "bodu" tiskárny.

První menu:

PATTERN

Zde nastavujeme odstín černé barvy tisku. Systém se odráží v tmavším či světlejším odstínu. Default: NORMAL.

FIX PRINTER

Tato funkce "ustáluje" použití námi užívaného printeru. Všechny programy užívající grafický mód pro tisk budou volat tuto rutinu.

ASPECT RATIO

Poměr velikosti výšky a šířky je měnitelný právě zde. Standart je H/W=1.000.

MENU RESIDENT

Zvolíme-li si tuto funkci, lze program vyvolat kdykoliv stlačením **Ctrl+Alt+T**. Vše ovšem na úkor paměti.

FAST MEM LAST

Slouží na vypnutí rychlé paměti - FAST RAM. Po resetu ji ovšem nemůžeme použít, opět třeba užít Turboprint nebo vypnout počítač.

SAVE TO

Ulož nastavené preference na disketu jako... (název souboru a jeho cesta).

HARDCOPY

Vytiskne aktuální obrázek na obrazovce. Lze vyvolat stiskem i **Ctrl+Alt+P**.

BRIGHT

Změna světlosti, vpravo - světlejší, vlevo - tmavší.

CONTRAST

Nastavení kontrastu, vpravo - ostřejší, vlevo - rozmazanější.

CALL PREFS

Volá druhé menu. Blíže později.

FIX PREFS

Zapíná resp. vypíná aktivitu Prefs menu.

RESTORE

Nastaví stav default hodnot na původní, obsažené na disketě.

SAVE

Ukládání našich hodnot na disk.

TEST

Tuto funkci můžeme použít pouze s originálním programem. (Test tisku).

QUIT

Konec programu.

USE

V případě užití TurboPrintu si program nahraje potřebná data a vrátí se zpět do DOS-u.

Druhé menu

SHADE

Nastavení barev tisku. B&W = černobílý, Gray Scale = odstín šedi, Color = barevný tisk (pouze máme-li barevnou tiskárnu, jinak dostaneme černý obrázek).

TRESHOLD

Obdoba s Bright - nastavení světlosti barev.

ANTIALIASING

Při tisku textu v grafickém módu vyrovnává "zuby" na jednotlivých písmenkách a vytváří plynulé přechody.

PORT

Připojení tiskárny k portu. Většinou se využívá paralelní port, ale v nutnosti lze užít i seriový. Port Parallel 2 tisk urychluje. Tiskárna se připojí k normálnímu paralelnímu rozhraní, ale program s ním pracuje trochu jinak a rychleji.

TRACTOR

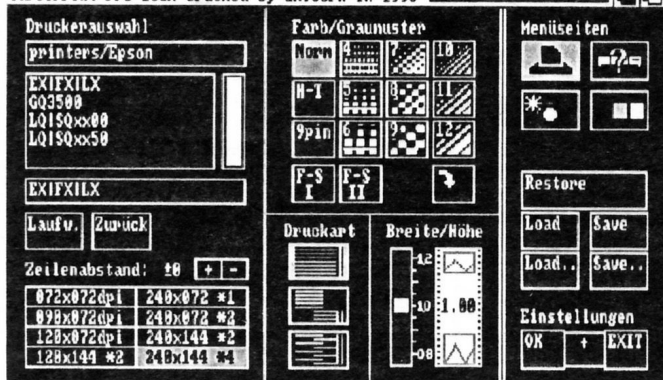
Pohyb listů v tiskárně. Narrow = úzké (A4), Wide = široké (A3).

SCALING

Výpočet odstínů: Fraktálně

TURBO PRINT PROFESSIONAL

TurboPrint Pro 100% cracked by Unicorn in 1990



(Fraction) nebo zaokrouhlení (Integer). Normální měkké stínování dosáhneme s Fraction.

LEFT OFFSET

Nastavení levého okraje tiskárny. Center = nastavení automaticky do středu.

IMAGE

Vizáž tisknutého obrázku: Positive = normál, Negative = negativ.

WIDTH LIMIT

Nastavení šířky tisku.

HEIGHT LIMIT

Nastavení výšky tisku. Hodnoty se udávají v centimetrech nebo palcích.

LIMITS:

IGNORE

Nebere na vědomí nastavení hodnoty Height a Width.

BOUNDED

Bere na vědomí nastavení hodnoty Left offset a H/W.

ABSOLUTE

Počítá s absolutními hodnotami.

PIXELS

Počítá s pixely.

MULTIPLY

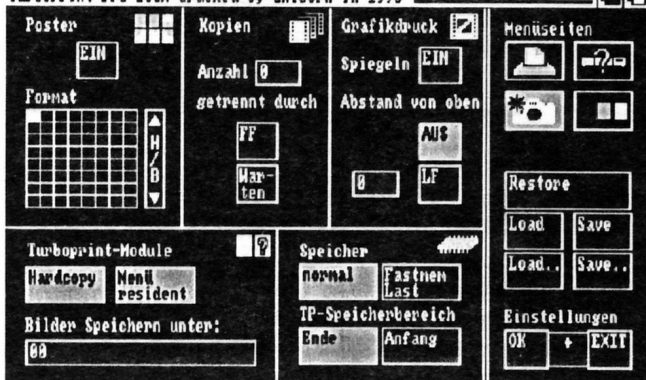
Zvětšení. Zadané číslo násobkem určuje velikost.

Verze TurboPrint Professional má menu rozděleno do čtyř částí.

V prvním menu nastavujeme typ tiskárny a máme možnost volby rozlišení v dpi, můžeme si nastavit potřebnou délku papíru a typ rastru, jakým chceme tisknout. Rastrů máme na výběr až 14 typů, z nichž nejdokonalejší jsou tzv. Floyd-Steinberg (I., II.), s nimiž dosáhnete jedinečnou kvalitu tisku.

Druhé menu odpovídá známým preferencím systému. Zde si můžete např. nastavit mód tisku (č/b, odstíny šedi, barevný), volbu rozhraní - sériové, paralel 1 (standart), paralel 2. (speciální rozhraní používané programem TP), požadované jednotky - palce nebo centimetry atd.

TurboPrint Pro 100% cracked by Unicorn in 1990



Třetí menu je určeno na práci s grafikou. Zde si můžete nastavovat libovolnou velikost obrázku, počet jeho kopií, hard-copy obrazovky (i rezidentně) a cestu ukládání "vyřipovaných" obrázků.

Celé čtvrté menu je určeno nastavování barevných parametrů. Zde je možno nastavit i offsetový čtyřbarevný soutisk, dokonce je zde i tzv. Gama-korektury pro úpravy obrázků v módu HAM.

Všechny vaše volby můžete za pomoci položek Load, Save, Load.. a Save.. ukládat v konfiguračních souborech na disketu k pozdějšímu použití. Program se aktivuje gadgetem "+" mezi volbami "OK" a "Exit".

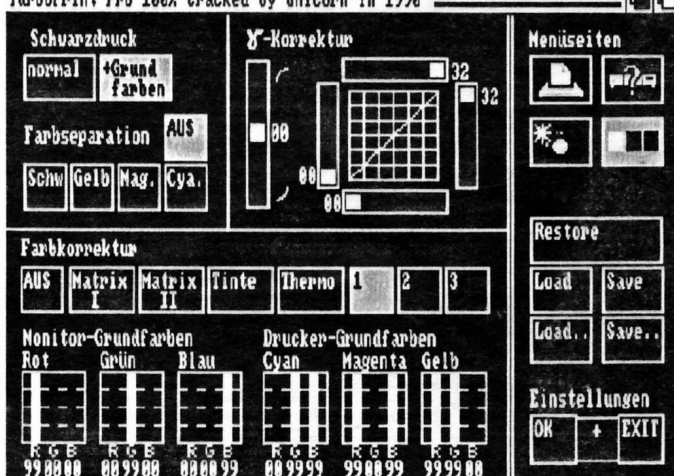
O položkách jednotlivých menu verze Professional se blíže zmiňovat nebudu, neboť je víceméně shodné s verzí II. popisovanou výše.

-LH-

TurboPrint Pro 100% cracked by Unicorn in 1990



TurboPrint Pro 100% cracked by Unicorn in 1990



Another World

Koncom roku 1991 predstavila francúzska firma DELPHINE SOFTWARE hru ANOTHER WORLD. Hra sa nápadne líši od predchádzajúcich hier tejto firmy. Nemôžeme ju jednoznačne zaradiť do "štandardných" štýlov, pretože sa v nej spájajú akcie spolu s logickými riešeniami problémov. Je to najskôr action/adventure, ktorá však nadchne nejedného fanúšika počítačových hier. Program zaberá dve diskety. Grafika, animácie, námet, programové spracovanie je dielom jedného programátora - Erica Chahi.

Prv než sa pustíš do hry, chceš by som Ťa oboznámil s funkciou niektorých dôležitých kláves. Pomocou funkčných kláves F1 až F4 môžeš nastaviť rôzne grafické módy. Odporúčam ich vyskúšať. Každá pasáž má svoj kód, ktorý sa dá vpísať po stlačení klávesy "C". Klávesa "S" funguje ako prepínač, vypína a zapína zvukové efekty. Klávesa "P" slúži na zastavenie hry (Pause). Tolkoby na úvod aj stačilo, takže pustíme sa do hry.

DEMO

Dej hry sa odohráva v ďalekej budúcnosti. Ľudstvo sa nachádza na pomerne vysokej technickej úrovni, ale ešte zostalo veľa neprebádaného (napr. prečo sa mi od rána nič nedarí?). Do svojho podzemného laboratória si prišiel včas, ale Tvoj žalúdok zostal prázdny. Po zdihavej identifikácii si konečne dorazil k svojmu počítaču a pustil do práce. Úloha, nad ktorou pracuješ je mimoradne zaujímavá, týka sa atómovej fyziky. Počítač práve končil analýzu, no v tom okamžiku budovu zasiahol blesk a cez vetracie šachty sa dostal až k počítaču, ktorý celú operáciu riadil... Následkom tejto katastrofy si sa spolu aj s počítačom ocitol v inej dimenzii, v inom svete, kde musíš zápasíť o svoju holú existenciu.

SEKCIA 1, kód: EDJI

Skôr, ako si stihol zareagovať, ocitol si sa na úplne inom mieste. Hlavu si schladil v bazéne, v ktorom si pristál aj so svojím počítačom. Z bazéna musíš čo najskôr vyplávať, inak sa staneš obeťou pažravých mäsožravých rastlín. Atmosféra je dýchatelná, krajina v celku sympatická (zatiaľ), iba dotieravé rastliny z bazéna vystierajú po Tebe chápadlá. Preto dlho nerozmýšľaj a vyber sa radšej doprava, kde zbadáš nepríjemné červíky. Nieže Ťa napadne preskočiť ich! Treba ich všetky do jedného zničiť, zašliapnúť. Už sa Ti zdá, že nebezpečenstvo máš za sebou, ale v tom sa objaví hrozná obluda. Zbraň nemáš, takže nohy na plecía a utekaj doláva (stlač FIRE a joystick naklôň doláva alebo hore), až dobehneš na výbežok skaly, odkiaľ skočíš na lianu. Tá sa však pod Tvojou váhou pretrhne a Ty pristaneš na známom mieste (pri bazéne). Netvor sa však nevzdáva a neustále Ťa prenasleduje. Máš len jednu cestu: späť vpravo. Keď sa Ti už zdá, že skončíš ako ľahôdka pre netvory, objavia sa zrazu pred Tebou dve zamaskované postavy, ktoré Ti v poslednej chvíli zachránia život. Zastreliť netvora a Teba uspia.

SEKCIA 2, kód: HICI

Prebudil si sa v kletke a len čo si otvoril oči, hneď si ich zase zavrel. Pred Tebou znudene sedí tvor podobný tým, čo Ťa zajali. Zdá sa, že o Teba nejaví záujem, a preto sa poobzeráš po okolí. Pod Tebou sa práve menili stráže. A zrazu dostaneš nápad, ako sa vyslobodiť. Musíš rozhodnúť kletku, ktorá sa o chvíľku odtrhne a samozrejme padne na strážcu pod Tebou, ktorý sa medzitým rozčuloval. Spoluväzeň sa Ti poďakuje a vyber sa za ním (doprava). Predtým však zodvihni pištoľ, ktorá leží vedľa omráčeného strážcu. V ďalšom musíš dávať pozor, lebo sa začínajú krvilačné strielačky. Tvoj priateľ je Tebou nepostreliteľný, ale strážnikmi áno. Teda kludne strieľaj, aj keď sa na obrazovke objaví spolu aj s nepriateľom. Ale na jedno nezabúdaj: musíš ho stále ochraňovať, lebo bez neho sa nedostaneš na koniec hry!

Predtým Ťa však musím oboznámiť s obsluhou pištole. Strielanie je veľmi jednoduché: stačí stlačiť tlačidlo FIRE. Ak ho tlačíš dlhšie, na konci pištole sa objaví malá modrá guľa. Ak teraz pustíš FIRE, vytvoríš laserovú stenu, ktorá je neprestrelná a nehmotná. Je to obrovská pomôcka pri prestrelkách. Nepriateľa môžeš ľahko zničiť, ak sa postavíš za stenu, ruku cez ňu vystrčíš a začneš strieľať. Ak FIRE tlačíš ešte dlhšie, spraví sa Ti na konci pištole ešte väčšia guľa, z ktorej po spustení vznikne hrubý laserový lúč - bomba (o tom ešte neskoršie). Tolkoby o pištoľi.

Vráťme sa späť k deju. Musíš zničiť všetkých nepriateľov, ktorých zbadáš. Kamarát sa zatiaľ pokúša otvoriť dvere. Ak ich otvoril, bež za ním. Dostanete sa do šachty, kde sa pohybujete pomocou výťahu. Najprv chodte hore na vrch budovy, kde si môžete pozrieť mesto cez malé okienko. Ak ste si prezreli všetky "pamätihodnosti" okolia, spušte sa celkom dole a rozstrel elektrické vedenie, ktoré smeruje nahor. Teraz sa musíš vrátiť k výťahu a chod' o jedno poschodie vyššie. Dostaneš sa k hrubej stene a v tom zbadáš pod sebou nepriateľa. Stenu zbúraj hrubým laserovým lúčom a bež rovno. Skoč dole (joy potiahni k sebe) a utekaj rovno. Skoč nahor, prejdí cez stenu (netreba strieľať) a počkaj na priateľa. On objaví na zemi kanál, ktorý otvorí. Nerozmýšľaj a skočí!

SEKCIA 3, kód: FLLD

Podarilo sa Ti vliezť dnu, ale Tvojmu kamarátovi bol otvor malý. Ocitneš sa v neosvetlenom úzkom labyrinte, kde sa môžeš iba kotúľať. Po niekoľkých sekundách vpadneš do jednej chodby.

SEKCIA 4, kód: LIBC

Aby si mohol strieľať, musíš si najprv nabiť pištoľ (vľavo). Napravo sa nachádzajú tri steny, ktoré musíš prestreliť. Teraz už máš cestu voľnú, prejdí cez novovytvorené "dvere" a hneď odstrelí hliadku. V popredí uvidíš vojakov naháňajúcich Tvojho priateľa, ale nerob si starosti. Radšej chod' pomaly ďalej, až kým dôjdeš k priepasti. Postav sa na koniec cesty (asi 2-3 mm od okraja) a skoč dlhým skokom (stlač FIRE a joystick dopredu). Padneš dole na výbežok skaly. Obráť sa smerom ku skale a prestrel' ju najsilnejšou dávkou laseru. V skale sa objaví otvor do jaskyne.

SEKCIA 5, kód: CCAL

Preskoč jamu, choď rovno, pokiaľ neprídeš k stene. Odstrel' ju. Za chvíľku začuješ hukot vody a uvidíš schody vedúce hore. Choď rovno, kým neprídeš k vodopádu. Vodopád nie je možné prejsť a preto sa vráť späť na začiatok jaskyne. Táto malá prechádzka bola iba nato potrebná, aby si pochopil nasledujúce konania.

Teda si znova na začiatku jaskyne. Skoč do jamy, ktorú si nedávno preskočil. Tu uvidíš ďalšiu, skoč aj do nej. Ocitneš sa na veľkej skale. Teraz sa vyber doprava, zoskoč. Pokračuješ v ceste. V nasledujúcej miestnosti padajú kamene, preto sa radšej daj do behu. V ďalšej obrazovke zastaň a počkaj na vhodnú chvíľu, až potom bež. Pozor na kameni! Bež, až pokiaľ neprídeš ku križovatke. Zaboč rýchlo doprava. Na strope a na zemi uvidíš mäsožravé rastliny. Vrchné podráždi strelou a spodné jednoducho preskoč. Ak dôjdeš k priepasti, preskoč ju. V ceste pokračuješ ďalej, kým sa nedostaneš k múru. Odstrel' ho.

SEKCIA 6, kód: EDIL

Musíš sa vrátiť k miestnosti, kde padajú kamene a tam sa daj smerom hore. V druhej miestnosti padajúcich kameňov vyplaš červeného netopiera, ktorého tým prebudíš a necháš preletieť do ďalšej miestnosti. Tam počkaj, kým ho mäsožravá rastlina zožerie.

SEKCIA 7, kód: FADK

Teraz prejdí nad priepasťou a skoč na skalú. Choď doľava a zoskoč. Obráť sa doprava a odstrel' spodok skaly laserovým lúčom, ktorá spadne na Tvoju stranu. Výjdi po nej hore, doľava a popreskakuj všetky otvory v zemi. Ocitneš sa v miestnosti, v ktorej sa nachádza spodok podzemného jazera. Postav sa tesne na ľavý kraj obrazovky a odstrel' skalú, ktorá to celé drží. Teraz sa rýchlo daj do behu, lebo rútiaca sa voda všetko pohltí. Musíš obratne preskakovať ponad všetky jamy. Na konci cesty sa postav na plochý kváder. Voda zaplní všetky podzemné priestory a tlak Ťa vymrští o poschodie vyššie (toto je najťažšia časť hry). Vyber sa doprava rovno cez rozstrelený múr a prejdí cez vyschnutý vodopád.

SEKCIA 8, kód: KCJL

Ocitneš sa v chodbe, kde pod sebou zbadáš tunel, v ktorom sa plazí Tvoj kamarát. No nedostane sa ďaleko, pretože kovový kruh mu bráni v ceste. Treba mu pomôcť! Choď rovno a potom dole po schodoch. Len čo zideš, urob si obranu a zastrel' vojaka. Vyber sa smerom k vodopádu, až kým neprídeš ku schodom. Choď dole a potom doprava. Prejdí vodopád a zo schodov zostrel' stredný luster. Týmto si uvoľnil cestu Tvojmu priateľovi, ktorý sa nachádza práve nad Tebou. V ceste pokračuj rovno, po schodoch hore, potom doprava. Ďaleko sa však nedostaneš, pretože Ťa chytí vojak, ktorý na Teba strieľal. Tebe odletí pištoľ, no vojak je nepozorný. Ty ho kopneš tam, kde mu nohy korenia a na oplátku Ťa pustí na zem. Bež pre pištoľ. Vojak sa však medzitým spamätá a začne po Tebe strieľať. Ale Ty musíš byť šikovnejší! Kým on zameriava, Ty ho odstrel'. Potom vystúp hore schodmi a choď doľava. Pred Tebou sú dvere. Obráť sa smerom k nim a urob si obranu. Choď až k dverám tak, aby si nevyšiel z obrany. Keď sa dvere otvoria, vojak na Teba pustí "granát".

Odstúp od dverí, granát sa od nich odrazí a zabije vojaka. Potom odstrel' dvere a na konci miestnosti sa daj doprava. Hore si nabi pištoľ a zase doprava. Si v miestnosti, kde sú tri sklenné gule, v ktorých sa odráža vojak nachádzajúci sa pod nimi. Vojak sa chvíľu prechádza, potom zastane. Vtedy vystrel' (čas máš dosť). Zídi do miestnosti, kde si kopol vojaka a daj sa doprava. Zrazu Ťa prepadnú dvaja vojaci, každý z inej strany. Môžeš ich buď zabiť, alebo radšej rýchlo prebehnúť cez miestnosť (druhá možnosť Ťi ušetrí hodne času). V ďalšej miestnosti Ťa síce vojak zabije, ale už si v ďalšej sekcii.

SEKCIA 9, kód: FLAK

V uplynulých minútach si sa veru poriadne vypotil, bolo by načase sa trochu uvoľniť. Pred Tebou je malý bazén s vodou. Skoč do nej a plávaj dole a doľava, až prídeš k miestu, kde sú tri otvory (dva hore, jeden dole). Vyplávaj do horného a nadýchni sa vzduchu. Otoč sa a plávaj rovno dole. Tam výjdi na súš a odstrel' elektrické vedenie. Potom vyplávaj na pravý breh bazéna a choď rovno. V ďalšej obrazovke sa stretneš s nepriateľom vrhajúcom laserové gule, ktorého musíš zlikvidovať. Odporúčam nasledovný spôsob. Ešte pri bazéne si sprav veľkú laserovú guľu a skoč s ňou do druhej obrazovky. Pusti ju a hneď si sprav ďalšiu. Taktiež ju pusti a odstrel' nepriateľa. Na konci chodby zbadáš jamu, do ktorej sa spusti. Otoč sa vpravo a odstrel' stenu. Pokračuj v ceste. Ostatné múry sa budú pred Tebou automaticky otvárať a zatvárať. Na konci chodby sa otoč a urob si ochranný laserový štít. O chvíľu sa objavia dvaja nepriatelia. V poslednej chvíli Ťa kamarát zachráni, zo stropu cez malý otvor Ťi podá ruku a vytiahne Ťa. Vojaci začnú strieľať po Tebe, no odstrelia iba kamene, ktoré ich zabijú. S kamarátom nasadneš do stroja ktorý vás dopraví do arény. V ľavej hornej časti obrazovky sa vykreslí Tvoja ruka a palubná doska. Môžeš vyskúšať rôzne funkcie, ale to ponechávam na Teba. Katapultovať sa môžeš stlačením ľavého gombíka.

POSLEDNÁ SEKCIA, kód: LFEK

Pristál si v kúpeloch. Okamžite sa objaví stráž a zahájí paľbu (kamarát pristál trochu ďalej). Hneď utekaj doprava. Cestou nezabudni likvidovať nepriateľov skôr, než oni stihnú Teba. Zrazu sa pri Tebe objaví kamarát a bežte spolu ďalej. Nečakane Ťa zasiahne strela a padáš do priepasti. Ale náhle Ťa niekto zdrapí. Vojak, ktorý Ťa zachránil, veru nie je jemný. Hodí Ťa o zem a ešte k tomu aj surovo kope. Vtedy zakročí Tvoj kamarát, ktorý sa vrhne na vojaka. Síce máš zlomenú nohu, ale nejako sa dostaneš od bitkárov. Kým sa oni bijú, musíš sa doplaziť k ovládaciemu panelu. Vojak medzitým víťazí a už sa blíži k Tebe. Vtedy potiahni dolnú páku. Prudký záblesk ho zabije. Potiahni aj druhú páku. V momente sa otvorí v strope otvor a do miestnosti začnú dopadať svetelné lúče. Okamžite sa preplaz pod otvor a nechaj sa "vycucnúť". Dostaneš sa von z miestnosti a objavíš sa na streche paláca, v ktorom si ešte pred chvíľkou bojoval o svoj život. A tým si splnil poslanie.

A čo ďalej? Nasleduje veľmi pekná animácia s výborným hudobným doprovodom, z ktorého sa dozvieš... Stretne sa snáď u Another World II.

Marek Damašek a Tomáš Zachar

SÚŤAŽ SÚŤAŽ

Vítame Vás v treťom kole našej súťaže, kde môžete vyhrať mnoho zaujímavých cien.

Pre zopakovanie znova uvedieme podmienky súťaže:

- zúčastniť sa môže každý odberateľ časopisu

- správne odpovedať na tri otázky, ktoré nájdete v každom čísle časopisu

- vyplnený kupón so správnymi odpoveďami zašli v obálke, alebo nalep na korešpondenčný lístok a do stanoveného dátumu odošli na adresu redakcie.

Súťaž trvá päť mesiacov a v prípade, ak správne odpovieš na všetkých 15 otázok, budeš zaradený do zlosovania, ktoré sa uskutoční v júli (červenc) 1992.

Budú vylosovaní traja šťastlivci, ktorí obdržia hodnotné ceny:

1. HARDDISK A 590 20MB

2. Externá disketová jednotka

3. Sampler A-MAX

Tí, ktorí zašlú kupóny, ale odpovede nebudú správne, nech nezúfajú. Aj zpomiedzi nich vylosujeme troch, ktorí dostanú po krabičke diskiet.

Súťažné otázky tretieho kola:

1. Koľko vírusov rozpoznáva program MVK v1.9 ?

- a) 57
- b) 63
- c) 70

2. "Centronics" predstavuje:

- a) paralelný port
- b) sériový port
- c) expanzný port Amigy

3. Autorom programu PowerPacker je:

- a) Nico Francois
- b) Johnattan Plotter
- c) Christian Obermaier



Prosíme, kupón vyplňte čitateľne a správne odpovede nezabudnite vyznačiť. Termín zaslania kupónu: 25. máj 1992 (rozhoduje podanie na pošte).

Veľa šťastia vám želá redakcia

SÚŤAŽ

Súťažný kupón tretieho kola

1.	A	B	C
2.	A	B	C
3.	A	B	C

Meno a priezvisko:

Ulica:

PSČ, mesto:

**Zašlite najneskôr do
25. mája 1992**

Súťažný kupón tretieho kola

SÚŤAŽ

Najlacnejší

MIDI

interface

pre počítač *AMIGA*

v Československu dostanete jedine u nás!

Krabička o minimálnych rozmeroch sa pripája priamo na sériový výstup Amigy a obsahuje konektory **MIDI-IN** a **MIDI-OUT**. Takto môžete bez problémov prepojiť váš počítač a syntetizér a využiť nespočetné množstvo kvalitného MIDI-softu.

Pre väčšinu MIDI aplikácií je táto konfigurácia postačujúca. Pomyslite si na slávny počítač *ATARI-ST*, ktorý má podobne **1x MIDI-IN** a **1x MIDI-OUT**

Kvalita je vynikajúca, parametre sú rádové lepšie oproti podobným zahraničným výrobkom, ktorých cena sa pohybuje v rozmedzí 60-120 DM.

My vám to ponúkame iba za

195,- Kčs

Objednávky prijímame na adrese :

Eurofarm s.r.o.
Hurbanovská 64
946 56 Dulovce

- Návrat vkladu 1 rok.

- Minimálny zisk 200%.

EUROFARM

PONUKA CHOVATEĽOM A ZÁUJEMCOM O INTERIEROVÝ CHOV KAVIÁROVÝCH SLIMÁKOV (HELIX ASPERSA):

NOVINKY:

- na rozšírenie alebo posilnenie chovu dvojmesačné anglické hybridy (Helix Aspersa) 25.- Kčs za kus.
- dezinfekčný prostriedok na ošetrovanie všetkých vekových kategórií slimákov, chovných zariadení a pôdy.
- dodávku chovu počas celého roku podľa požiadaviek chovateľa

STÁLÁ PONUKA:

- návrh technológie chovu podľa špecifických podmienok chovateľa na základe najnovších domácich a zahraničných poznatkov pre drobných a veľkých chovov
- predaj zdravotne nezávadných šľachtených slimákov určených na chov spolu so základným vybavením za najnižšie ceny v ČSFR s poskytnutím právnej záruky na kvalitu

Cena slimákov so základným vybavením:

100 ks	15.700.- Kčs
200 ks	26.400.- Kčs
300 ks	42.100.- Kčs

Dodávané základné vybavenie postačuje k chovu 16 krát väčšieho množstva slimákov.

- predaj vybavenia a chovného materiálu:

Chovná kletka pre 200 ks	150.- Kčs	Znášková pôda 1 kg	5.- Kčs
Liahne	20.- Kčs	Vodný poprašovač	80.- Kčs
Znáškové misky	7.- Kčs	Teplomer s vlhkomerom	290.- Kčs
Krmítka	7.- Kčs	Chovné anglické hybridy 1 ks	25.- Kčs
Krmivo 1 kg	20.- Kčs	Dezinfekčný prostriedok 0.5 l	170.- Kčs

- dovoz objednaného materiálu na miesto určené odberateľom na celom území ČSFR v cene 2.50 Kčs za km
- poradenskú a veterinárnu službu priamo u chovateľa (zmluvným partnerom zdarma)
- výkup živých slimákov a slimačieho kaviaru v každom okresnom meste v celej ČSFR od 1.9.1992 aj nezmluvným partnerom
- zmluvným partnerom poskytujeme právnu záruku na výkup celej produkcie v neobmedzenom množstve za ceny stanovené na MST v Paríži na neobmedzenú dobu

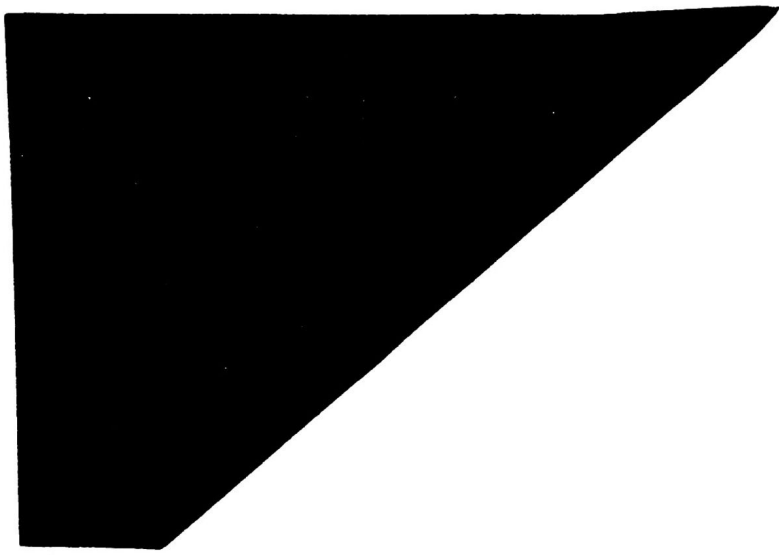
Podmienky na vznik zmluvy:

- kapitál vo výške 15.700.- Kčs

- priestor min 10 m² s celoročnou teplotou 18 - 27 C

Firma poskytuje **ZARUKU** na všetok predávaný materiál. Informácie osobne alebo písomne na chovnej farme, ktorá je k zhladnutiu na adrese: EUROFARM, Hurbanovská cesta 64, 946 56 Dulovce, okr. Komárno. Stránkové dni: utorok a štvrtok od 8 do 17 hod a v sobotu od 8 do 12 hodín.

[illegible]



GURU

FLOPPY MAGAZINE

Vážení přáteli počítače AMIGA !

Prostřednictvím tohoto informačního letáku si Tě dovoluujeme upozornit na publikace vydávané námi :

Floppy magazín GURU

Je určen výlučně uživatelům počítačů Commodore AMIGA 500 - 3000. Jedná se již o druhý ročník úspěšného disketového magazínu, distribuovaného na 3,5" disketách. Disketa jako médium přináší oproti klasickému papíru celou řadu výhod a již osvědčených možností: listingy, hudba, grafika, demo,... Vše je řízeno komfortním obslužným programem, který dovoluje vytisknout články podle potřeb uživatele na tiskárně.

Cena jednoho exempláře je 40.- Kčs včetně diskety noname a poštovného. Při použití značkové diskety jako média je cena 50.- Kčs.

V roce 1992 vyjde nejméně 6 čísel GURU, tedy v odstupu dvou měsíců. Při objednávce celého ročníku GURU poskytujeme slevu z 240.- na 119.- Kčs (noname) a při značkové disketě ze 300.- na 279.- Kčs.

AMIGA star

Jedná se o tištěný měsíčník na jehož 32 stranách najdete popisy PD programů, zaměříme se na zatím opomíjené oblasti zájmů (grafika, hudba, Ray-Tracking, programování). Vědomě potlačujeme rubriku her.

Cena jednoho čísla je 19.- Kčs, přičemž poskytujeme slevy na půl a celoroční předplatné:

na 6 čísel činí 105.- z původních 114.- Kčs na 12 čísel činí 199.- z původních 228.- Kčs

GURU i AMIGA star,

jejich média - disketa a papír, mají svoje klady, ale i zápory. Proto se budeme snažit, aby se disketa a časopis ve svých kladech vzájemně umocňovali a zápory se úplně eliminovaly. To docílíme vzájemnou provázaností obou médií a vzájemnou podporou. Popisy programů, tipy a triky se lépe čtou na papíře, ale listingy programů bez chyb nepřepíšete, proto budou na disketě.

Pokud se rozhodnete předplatit oba dva časopisy, nabízíme Vám výraznější slevy:

půlroční předplatné (6 x AMIGA star + 3 x GURU)

GURU noname činí 205.- z původních 234.- Kčs, GURU značk. disk činí 235.- z původních 264.- Kčs

celoroční předplatné (12 x AMIGA star + 6 x GURU)

GURU noname činí 405.- z původních 468.- Kčs, GURU značk. disk činí 475.- z původních 528.- Kčs

OBJEDNÁVKOVÝ KUPON

Hodící se vyznačte !

Objednávám si předplatné:

- časopisu **AMIGA star**

- floppy magazínu **GURU**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

Disketa: noname značková

Částku Kčs jsem uhradil
složenkou typu C na adresu:

Eurofarm s.r.o.
Hurbanovská 64
Dulovce
946 56

Jméno

Adresa

.....
.....

Datum a podpis

Hodící se vyznačte !