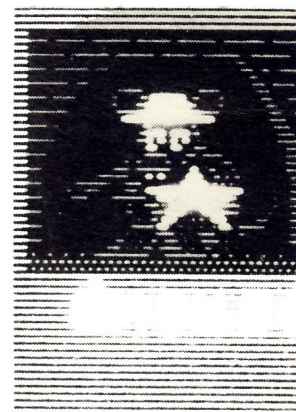
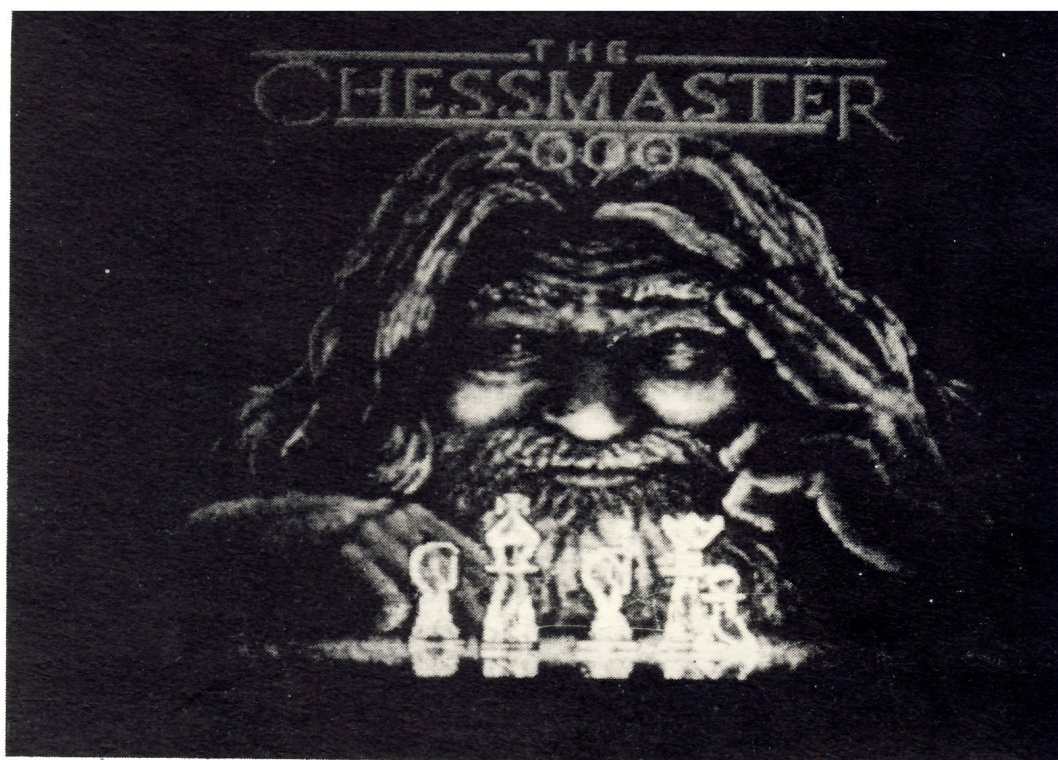


amiga

cena 8 Kčs

měsíčník pro uživatele počítačů amiga

3/90

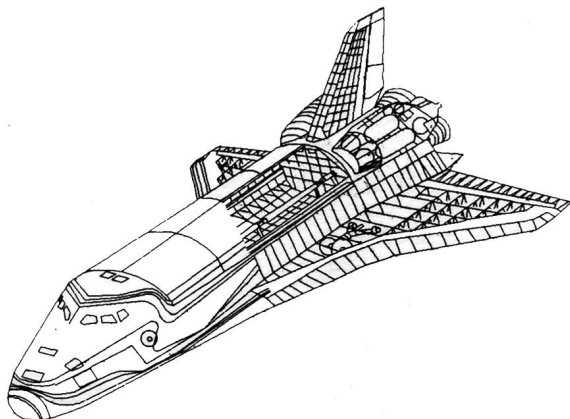


Amiga a IBM PC

V poslední době se nám začínají v redakci hromadit dotazy o možnosti používat programy z IBM kompatibilních počítačů na počítačích Amiga. Je to pochopitelné. Počítače PC jsou mezi námi už přes deset let. Z tohoto důvodu je také pro ně na světě největší nabídka software. Počítače Amiga se teprve objevily před pěti lety a ještě nezískaly plnou důvěru velkých softwarových firem. Je to také díky tomu, že uživatelé těchto počítačů rádi kupovali různé emulátory, aby mohli používat software jiných počítačů. Takto jsme my, uživatelé, nemohli přesvědčit žádný "software house" o tom, že budeme kupovat specifické Amiga verze programů. Nedávno si některé firmy ve Spojených státech začaly uvědomovat, že počítače řady Amiga mají schopnosti, o kterých se uživatelům IBM PC může jen zdát. Je to vynikající grafika, vynikající stereo zvuk, animace v reálném čase a samozřejmě multitasking. Uvědomte si ale, že i tak triviální věc jakou je 1 MB paměti v počítači, využitelná bez potíží pro všechny aplikace, není triviální pro uživatele IBM PC. Vzhledem k těmto všem důvodům si velké firmy už začínají všímat i počítačů Amiga. Nesmíme je zklamat. Používejme i my jen specifických Amiga verzí programů a odmítneme všechny emulátory, které by nás jen odváděly od malé kouzelné skříňky s nápisem Amiga.

S pozdravem

Khaled Hussein
šéfredaktor



JAZYK C

3. část

Tomáš Daniček

2.3 Příkaz for

Jak je možno očekávat, je mnoho způsobů, jak napsat tento program. Uvedeme jinou variantu našeho programu pro tisk tabulky funkce.

```
main()
{
    float x;
    for(x = 0; x <= 100; x = x + 1)
        printf("%5.0f\t%15.5f\n", x, x * x / 3. - 14);
}
```

Výsledek bude stejný, ale program vypadá jinak. Jednou z hlavních změn je zmenšení počtu proměnných. Jediná proměnná, která zůstala, je proměnná s pohyblivou desetinnou čárkou x. Dolní a horní mez a hodnota kroku se objevují pouze jako konstanty příkazu for, který je pro nás novinkou. Výraz pro výpočet hodnoty funkce se nyní vyskytuje na místě třetího argumentu funkce printf a již není počítán v samostatném řádku. Poslední změna je příkladem obecného pravidla jazyka C; v kterémkoliv místě, kde se může vyskytnout proměnná, je možné použít výraz stejného typu.

Příkaz for je podmíněný příkaz, který je zobecněním příkazu while. Jestliže jej porovnáme s příkazem while, tak by nám měla být jeho činnost jasná. Sestává ze tří částí, které jsou od sebe odděleny středníky.

První část, iniciace:

```
x = 0;
```

Je provedena jednou na začátku.

Druhá část je podmínka, která řídí cyklus:

```
x <= 100;
```

Podmínka je vyhodnocena; jestliže je pravdivá, tak příkazy těla cyklu for jsou vykonány /v našem případě je to pouze jedno vyvolání funkce printf/. Potom je vykonána třetí část příkazu for,

IMPRESSUM

(c) 1990 "amiga - měsíčník pro uživatele počítačů amiga." Nevyžádané příspěvky se nevracejí.

Ročník I. Cena 8 Kčs. Reg. č. MK ČR 5281. MIČ 46067.

Vydavatel Jiří Próza

Šéfredaktor: Khaled Hussein Odpovědný redaktor: Tomáš Stibor

Fotografie: Tomáš Stibor Layout: Tomáš Daniček

Tisk: SOF, Praha

Redakce: Italská 29, 120 00 Praha 2 Inzerce, informace a předplatné: Italská 29, 120 00 Praha 2

reinicializace:

```
x = x + 1;
```

A znovu je vyhodnocena podmínka v druhé části příkazu for. Cyklus je ukončen, jestliže je podmínka nepravdivá. Stejně jako u příkazu while může tělo cyklu tvořit jeden, nebo skupina příkazů, které jsou uvnitř složených závorek. Inicializace a reinicializace mohou být jednoduché výrazy. Je lhostejné, použijeme-li v programu příkaz for nebo while, ale vždy se snažíme volit tu variantu, která vypadá jasněji. Příkaz for je vhodný obvykle v takových případech, kdy inicializace a reinicializace jsou jednoduché, logicky svázané příkazy. Příkaz for je v tomto případě kompaktnější, protože příkazy pro řízení cyklu jsou zde pohromadě.

2.4 Symbolické konstanty

Předtím, než opustíme náš program pro tisk tabulky funkce, učiníme ještě závěrečnou poznámku. Je špatné "pohrbitvat" čísla 100 a 1 do programu, protože neposkytují těm, kteří budou program číst nebo upravovat, systematickou informaci. Naštěstí existuje v jazyku C způsob, jak se těmto číslům v programu vyhnout. Na začátku programu je totiž možné popisem #define novat řetězec znaků jako symbolická jména nebo symbolické konstanty. Potom překladač nahradí tato jména odpovídajícími řetězci znaků všude tam, kde se objeví.

```
#define DI 0 /* Dolní mez tabulky */
#define HI 100 /* Horní mez tabulky */
#define KROK 1 /* Hodnota kroku */

main()
{
    float x;
    for(x = DI; x <= HI; x = x + KROK)
        printf("%5.0f\t%15.5f\n", x, x * x / 3. - 14);
}
```

Položky DI, HI a KROK jsou konstanty, a proto se objevují v deklaracích. Symbolická jména je vhodné psát velkými písmeny, aby je bylo možno jednoduše odlišit od názvu proměnných, která jsou psána malými písmeny. Uvědomme si, že na konci popisu #define není středník, protože vše, co se objeví za symbolickým jménem je za něj v programu dosazováno.

2.5 Funkce scanf a příkaz if

Podobně jako funkce printf je i scanf velmi užívanou knihovní funkcí, a proto jí věnuji pozornost již ve třetí části našeho kursu, i když není součástí standardní normy jazyka C. Příkaz if je známý již z vyšších programovacích jazyků a něco o jeho syntaxi si uvedeme až po krátkém příkladu, z kterého snadněji pochopíte jeho chování. S pomocí nám již známých příkazů a funkcí si dokážeme naprogramovat jednoduchý kalkulač, který bude umět sčítat, odčítat, násobit a dělit.

```
#include <stdio.h>

main()
{
    float a, b, c;
    char operator;
    printf("\nZadej vyraz: ");
```

```
scanf("%f%f%f", &a, &operator, &b);
printf("\n%f %c %f = ", a, operator, b);
if(operator == '+')
    c = a + b;
else if(operator == '-')
    c = a - b;
else if(operator == '*')
    c = a * b;
else if(operator == '/')
    c = a / b;
else {
    printf("\n\nNeznam operator %c", operator);
    printf("pouzivej pouze + - * / !!!\n");
    return;
}
printf("%f\n", c);
}
```

Příkaz #include slouží k připojení souboru, ve kterém máme definovanou funkci scanf. Scanf je vlastně obecně použitelná funkce pro formátovaný vstup. Jejím prvním argumentem je řetězec znaků, který je obrazem vstupu.

```
scanf("%f%f%f", &a, &operator, &b);
```

Rozdíl proti printf je v tom, že jako druhý a další argument se zadávají ukazatelé na proměnné. Toho dosáhneme znakem & před proměnnou. Při zadávání vstupu musíme dávat pozor, abychom dodrželi formát, který jsme si předepsali prvním argumentem funkce scanf. Pro snazší pochopení uvedu několik příkladů:

	VSTUP	
	Správně	Špatně
"%f%f%f"	12.2*11	45.2 + 1.2
"%f %c %f"	2.3 - 421	58.36-1.1
"_ %f %c %f _"	_ 2.3 -4.3 _	4.2 -12.1 _

Náš program také ukazuje činnost příkazu else, určující alternativní činnost, která má být vykonána, není-li podmínka příkazu if splněna. Obecný tvar je:

```
if(podmínka) příkaz_1 else příkaz_2
```

Za této situace bude vykonán právě jeden ze dvou příkazů spojených s příkazem if. Jestliže je podmínka pravdivá, bude vykonán příkaz_1; jestliže ne, bude vykonán příkaz_2. Každý příkaz může být ve skutečnosti složen zase z příkazů, např.:

```
if(a == 100) {    a = a - 100;    c = a * 1.1; }
else { ... }
```

V našem programu jednoduchého kalkulačového je za else další příkaz if, který podmiňuje jinou operaci s proměnnými a, b.

ÚKOL: Rozšiřte program jednoduchého kalkulačového o další funkce. ■

Mezi oblíbené programy uživatelů počítačů Amiga patří textový editor TEXTOMAT. Spolu s DATAMATEM tvoří významný softwarový produkt firmy DATA-Becker. Pracuje na Amize 500 s jedním diskem a stejně tak na Amize 2000 s pevným diskem. I nejvýkonnější textový editor by byl málo platný, kdyby neumožňoval výstup na tiskárnu. Na programové disketě TEXTOMATU jsou již připraveny hotové programy k přizpůsobení různým typům tiskáren. Požadovaný řadič pro tiskárnu se volí vždy při startu programu. Pokud máte tiskárnu, pro kterou jste na programové disketě nenalezli ekvivalent, a tedy není k dispozici již hotový program pro její přizpůsobení (řadič), máte možnost si tento program sami definovat, a to pomocí samostatného programu "Druckeranpassung", který je také na programové disketě. TEXTOMAT umožňuje zavádět do psaného textu obrázky (grafiku), které jsou vytvořeny ve formátu IFF. Grafické obrázky mohou být vytvořeny s externími kreslicími programy např. s DELUXEPAINT.

TEXTOMAT

Bruno Breyl

Součástí TEXTOMATU je program BTSNAP, pomocí kterého je možné vystříhnout z jiných programů nebo WB libovolnou část obrazu a tuto překopírovat a zavést do textu psaného TEXTOMATEM. Protože program BTSNAP je úplně samostatný a nezávislý na TEXTOMATU, máte možnost s jeho pomocí kopírovat grafiku téměř ze všech programů, běžících na Amize. BTSNAP totiž zůstává k dispozici tak dlouho, dokud není počítač vypnut nebo není proveden Reset počítače. Také je možné zapsat BTSNAP do startup-sequence a program pak bude automaticky natažen z diskety při každém bootu programu. Funkce snap je pak kdykoliv k dispozici a aktivuje se jednoduše současným stisknutím levé klávesy Amiga a klávesy Help. Aktivace je signalizována krátkým bliknutím obrazovky a myši šipka se změní na symbol fotoaparátu. Nyní můžete kopírovat vybraný výřez grafiky z obrazovky. Stisknutím levého tlačítka myši se objeví na obrazovce obdélník, který pohybem myši můžete zvětšovat nebo zmenšovat. Zarámovaný výřez pak bude uložen na disketu (nebo do RAM disku), jakmile uvolníte levé tlačítko myši.

Program TEXTOMAT plně podporuje řízení myši, ale většinu hlavních povelů je možné provést také z klávesnice. Program je vhodný pro amatérskou oblast, ale stejně dobře poslouží v profesionálním provozu. Dále uvádíme zkrácené základní vlastnosti a parametry TEXTOMATU:

Min. RAM	512 kB
Ochrana proti kopírování	ne
Rychlost	velká
Obsluha	jednoduchá, myš, klávesnice
Info-řádek	ano/ne
Odstup řádků	1 / 1,5 / 2
Blokové operace	mazání, přesunutí, kopírování
Hledání-nahrazení	ano (včetně formátu textu)
Rozdělování slov	automaticky / manuálně
Více oken současně	ne
Třídění podle suffixu	ano
Znakové sady	2 vlastní

Vícebarevný text	ne
Hustota textu	5 až 17 CPI (přepočítává se aut.délka řádku)
Text vedle obrázku	ano
NLQ	ano
Řadič k tiskárně	ano (10 typů, lze je měnit)
Sériové dopisy	ne
Gramatický slovník	nemá
Vícesloupcový text	ne
Výpočty v textu	ne
Paměť frází	ano (na funkčních klávesách)
Dokumentace	dobrá
Cena	100,- DM

V textu je možné psát sníženým písmem (např. chemický vzorec vody H₂O) nebo zvýšeným písmem (např. mocniny 23⁸). K dispozici jsou *kurziva*, *tučné* písmo i NLQ a jeden povel (rot) je rezervován pro definování uživatelem, kdy je možné zavést příkaz pro specifickou schopnost připojené tiskárny, např. tisk dvakrát zvětšeným písmem (jeden znak je na 2 řádky). Formátování textu se provádí již při psaní textu a tisk pak probíhá podle pravidla "jak je zobrazeno, tak je vytištěno", až na jednu výjimku. Na obrazovce není zohledněn různý odstup mezi řádky, i když při stránkování se odstup správně přepočítává.

TEXTOMAT je zvláště vhodný pro příležitostné psaní a pro žurnalisty. Méně vhodné se nám jeví jeho použití pro akademické texty a pro spisovatele knih. Mezi pozitivní znaky můžeme počítat automatické dělení slov (podle pravidel německého jazyka), vysokou rychlost, nízkou cenu a hlavně komfortní způsob přizpůsobení tiskárny. Můžete si sami sestavit řadič pro libovolnou tiskárnu, včetně exotů, za podmínky, že máte k dispozici manuál s povely pro ovládání tiskárny. Přizpůsobení tiskárny pro tisk českých a slovenských znaků je sice poněkud náročná práce, ale pomocí návodu "kuchařky", který je uveden v manuálu k TEXTOMATU pro tiskárnu

Epson RX 80, můžete sestavit řadič pro kteroukoliv jinou tiskárnu. Jeden háček tu však je. Při definici vlastních znaků (download) je k dispozici na povelovém řádku "pouze" 512 znaků (viz str. 156 v českém překladu manuálu TEXTOMAT). Pokud by to pro vaše účely bylo málo, musíte download sestavit jiným postupem a řadič pak zavést do preferencí TEXTOMATU. Co se týče zobrazení českých a slovenských znaků na obrazovce, je třeba fonteditorem (např. "Fed" na basicové disketě) vytvořit tyto nové znaky u všech 4 fontů v TEXTOMATU, které se jmenují DBFont.xx (xx je suffix, rozlišující jednotlivé fonty). Pozor při ukládání změněných fontů zpět na disketu! Nelze totiž změnit jejich název. TEXTOMAT by je pak při natahování nenašel. Nelze rovněž změnit zápis ve startup-sequenci. V redakci našeho časopisu můžete získat čs. řadič pro tiskárnu Commodore MPS 1250, kterou v roce 1989 prodával PZO Tuzex. Řadič obsahuje definici 14 českých znaků včetně, znaků pro obrazovku. Jaké nevýhody má TEXTOMAT? Není jich mnoho, ale přesto vám je předkládáme k uvážení. TEXTOMAT nezná funkci psaní sériových dopisů a nemá slovník pro gramatickou kontrolu napsaného textu. O tom, že TEXTOMAT je dobrý textový editor svědčí i výsledek testu, který byl zveřejněn v německém časopise AMIGA M&T. TEXTOMAT získal ze 12 možných bodů 7,8. Pro srovnání uvádíme bodový zisk jiných známých textových editorů:

Beckertext V1.02	8,5
Wordperfect 4.1	8,3
Textomat	7,8
Vizawrite Desk top 2.0	7,6
Prowrite 2.01	6,6
Transcript V1.0	6,0

Z tohoto hodnocení můžeme právem vyslovit závěr, že TEXTOMAT patří k oblíbeným programům na Amigu, zvláště pro rychlost, se kterou pracuje, snadné přizpůsobení tiskárny, výhodnou cenu a také proto, že má všechny funkce, které by dobrý textový editor neměl postrádat. ■

INZERCE

Obsahy 190 struktur, popisy skoro 600 knihovních funkcí, řadu běžně nepublikovaných údajů, popis CLI komandů, popis obsahu disku a mnoho dalších informací, včetně desítek ukázkových programů, to vše získáte v publikaci "Amiga - Vše???" za 500.- Kčs na adrese: ENDÍVIA, A.Barcala 16,370 05 České Budějovice. K dodání od října 90.

Prodám Amigu 2000, 1MB RAM, s 20 MB HD a PC-XT emul. kartou (512 kB RAM), FD 5.25" a 3,5".

K tomu bar. stereo monitor 1084.

Velmi spěchá - mohu rozprodát i po částech. Navrhněte cenu.

Tel.: (02) 471 6832 večer.

AMIGA INFO

ČS literatura pro Vás: BASIC, SONIX, Superbase, viry, hry Deluxe Paint III, Hardware, Page Setter, DOS, Tools...

Informace: AMIGA INFO, Post Box 729, 111 21 Praha

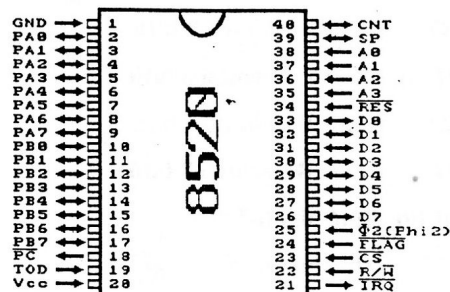
AMIGA HARDWARE

část III.

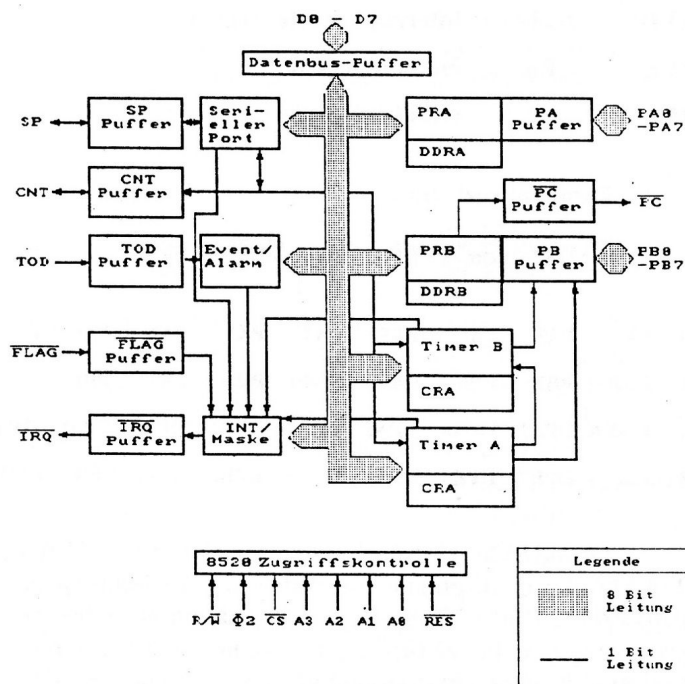
Zdeněk Daniček

CIA obvod 8520 - pokračování.

Nyní, když již víme jak jsou jednotlivé obvody začleněny do systému Amigy, rozebereme si podrobněji vlastní obvod 8520. Na obr.3 je uvedeno základní zapojení obvodu 8520 obecně. Výrobce obvodu 8520 se snažil zahrnout do obvodu co nejvíce funkcí. Prohlédnete-li si obvod 8520 podrobněji, napadne vás podobnost s obvodem 6526, který dobře slouží v C64. Pouze způsob činnosti registrů 8-11 (Hexa \$8-\$B) je poněkud pozměněn. To je jistě příznivá zpráva pro všechny, kdo se vyznají v programování 6526. Blokové schéma je na obr.4.



Obr. 3 Zapojení patice CIA 8520.



Obr.4. Blokové zapojení obvodu 8520

Obvod 8520 nabízí následující možnosti:

- dva volně programovatelné 8 bitové paralelní porty (PA a PB) - dva 16 bitové dolů čítající čítače (Timer A, Timer B) - jeden obousměrný seriový port (SP) - jeden 24 bitový čítač (Event Counter) s funkcí alarm při dosažení přednastavené hodnoty.

Všechny funkce jsou schopné vyvolat interrupt. Organizačně jsou funkce obvodu 8520 uspořádány do 16 registrů. Pro procesor jsou tyto registry přístupné jako normální paměť, což platí pro všechny periferní obvody systému 68000. Amiga u tohoto systému zůstává, tzn., že registry všech obvodů se jeví jako paměťová místa, která je možné číst a nebo do nich zapisovat obvyklými povely, jako např. MOVE. Protože 8520 pochází z 6526, který, jak známo, byl vyvinut pro 8 bitové procesory řady 65xx, musí jej procesor 68000 volat v synchronním módu. E - takt procesoru 68000 je proto také spojen s vývodem 82 (vstup) obvodu 8520. Volba 16ti vnitřních registrů se provádí pomocí 4 adresovacích vstupů obvodu 8520 a to A0 - A3. Obsazení registrů obvodu 8520:

Registr	Název	Funkce
0 0	PRA	datový registr pro port A
1 1	PRB	datový registr pro port B
2 2	DDRA	směrovací registr pro port A
3 3	DDRB	směrovací registr pro port B
4 4	TALO	timer A dolních 8 bitů
5 5	TAHI	timer A horních 8 bitů
6 6	TBLO	timer B dolních 8 bitů
7 7	TBHI	timer B horních 8 bitů
8 8	Event Lo	čítač bity 0-7
9 9	E. 8-15	čítač bity 8-15
10 A	Event Hi	čítač bity 16-23
11 B	-	nepoužitý
12 C	SP	datový registr seriového portu
13 D	ICR	interrupt - řídicí registr
14 E	CRA	řídicí registr A
15 F	CRB	řídicí registr B

Paralelní rozhraní:

Reg.	Název	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0
0	PRA	PA7	PA6	PA5	PA4	PA3	PA2	PA1	PA0
1	PRB	PB7	PB6	PB5	PB4	PB3	PB2	PB1	PB0
2	DDRA	DPA7	DPA6	DPA5	DPA4	DPA3	DPA2	DPA1	DPA0
3	DDRB	DPB7	DPB6	DPB5	DPB4	DPB3	DPB2	DPB1	DPB0

Obvod 8520 má dvě 8 bitová paralelní rozhraní PA a PB. Tzn., že obvod disponuje 16ti vodiči pro rozhraní (port) tj. PA0-PA7 a PB0-PB7. Každý vodič rozhraní může být použit jako vstupní nebo výstupní. To určují směrovací registry. Obvod 8520 dovoluje individuálně nastavit směr toku dat pro každý vodič rozhraní. Každému rozhraní je přiřazen příslušný registr pro stanovení směru toku dat. Jsou to registry DDRA a DDRB (Data Direction Register). Je-li některý bit směrovacího registru v 0, je pak odpovídající vodič rozhraní zapnut jako vstupní vodič. Jeho stav (je na tomto vstupu 0 nebo 1 ?) je možné zjistit přečtením odpovídajícího bitu v datovém registru (PRA nebo PRB). Zavede-li se některý bit ve směrovacím registru (DDRA nebo DDRB) do 1, pak se přepne

odpovídající vodič rozhraní jako výstup. Úroveň, která se objeví na této bitové posici vodiče rozhraní, je přímo dána hodnotou korespondujícího bitu v datovém registru (PRA nebo PRB). Všeobecně platí, že při zápisu do datového registru je příslušná hodnota vždy do tohoto registru uložena, zatímco při čtení se stav vodičů rozhraní objeví na datové sběrnici. Bity ve směrovacím registru určují, zda hodnoty datového registru se přepnou na vodiče rozhraní. Proto se objeví při čtení rozhraní (který je přepnut jako výstup) obsah datového registru, zatímco při zápisu do vstupního rozhraní je hodnota uložena do datového registru, ale na vodičích rozhraní se objeví teprve tehdy, když se přepne na výstupní. Aby se zjednodušil přenos dat přes paralelní rozhraní, obsahuje obvod 8520 dva vodiče potvrzovací PC a FLAG. Výstup PC jde při každém přístupu na datový registr B (PRB, Reg. 1) na dobu jednoho hodinového cyklu na úroveň 0. Vstup FLAG naproti tomu reaguje na tuto zápornou hranu pokaždé. Když se stav na vodiči FLAG změní z 1 na 0, dojde v interrupt řídicím registru (ICR, Reg. 5D) k inicializaci bitu FLAG. Pomocí obou těchto vodičů je možné jednoduchým způsobem realizovat systémové potvrzení, přičemž se vodiče FLAG a PC dvou CIA navzájem střídavě propojují pro obě strany. Vysílači stačí pouze zapsat svá data do portu registrů před každým dalším bytem čekat na signál FLAG. Jelikož FLAG umí vyvolat signál interrupt, může vysílač dokonce v čekací době plnit i jiné úlohy. Pro přijímač platí přesně totéž, jen čte data z portu, místo aby je tam posílal.

Zpětný čítač/Timer:

Čtecí přístup (Read):

Reg.	Název	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0
4	TALO	TAL7	TAL6	TAL5	TAL4	TAL3	TAL2	TAL1	TAL0
5	TAHI	TAH7	TAH6	TAH5	TAH4	TAH3	TAH2	TAH1	TAH0
6	TBLO	TBL7	TBL6	TBL5	TBL4	TBL3	TBL2	TBL1	TBL0
7	TBHI	TBH7	TBH6	TBH5	TBH4	TBH3	TBH2	TBH1	TBH0

Zapisovací přístup (Write):

Reg.	Název	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0
4	PALO	PAL7	PAL6	PAL5	PAL4	PAL3	PAL2	PAL1	PAL0
5	PAHI	PAH7	PAH6	PAH5	PAH4	PAH3	PAH2	PAH1	PAH0
6	PBLO	PBL7	PBL6	PBL5	PBL4	PBL3	PBL2	PBL1	PBL0
7	PBHI	PBH7	PBH6	PBH5	PBH4	PBH3	PBH2	PBH1	PBH0

Obvod 8520 používá dva 16ti bitové zpětné čítače. Tyto čítače mají schopnost odečítat od přednastavené hodnoty až do nuly. Při tom je možná celá řada různých módů, které mohou být voleny pomocí jednoho řídicího registru. Přitom pro každý zpětný čítač existuje jemu vlastní řídicí registr (CRA a CRB). Každý Timer se vnitřně skládá ze čtyř registrů (pro Timer A: TALO + TAHI a PALO + PAHI), neboli dvou registrových párů, přičemž každý vytváří dohromady jeden LOW a HIGH registr pro 16ti bitovou hodnotu čítače. Oba registrové páry leží na téže adrese, ale tam může být pouze jeden čten a do druhého lze pouze zapisovat. Při každém zapisovacím přístupu do Timer-registru je hodnota ukládána do mezipaměti. Tato hodnota je načtena do čítacího registru a zde je snižována (odečítáním), až čítač dosáhne nuly. Přečtením Timer-registru dostaneme

aktuální stav čítače. Abychom přitom dostali správnou hodnotu, musí být čítač zastaven. Proč, to vyplývá z následujícího příkladu:

- načtený stav: \$0100 - čtecí přístup na registr 5 udává High-byte aktuálního stavu čítače: \$01 - před tím, než může být přečten Low-byte (registr 4), objeví se jeden počítačový impuls, který sníží jako obvykle stav čítače. Stav čítače je \$00FF. - nyní bude přečten Low-byte: \$FF - přečtený stav čítače tedy je: \$01FF!

Místo zastavení čítače, což zapříčiňuje nějakou chybu, protože některé počítačové impulsy nebudou registrovány, můžeme použít také elegantní následující metodu. Nejprve se přečte High-byte, pak Low-byte a potom znovu ještě jednou High-byte. Zjistíme-li porovnáním, že oba přečtené High-byte jsou stejné, je celá hodnota čítače správná. Jestliže porovnáním zjistíme rozdíl, je třeba celý průběh opakovat. Které signály snižují stav čítače určuje pro Timer A bit č. 5 a pro Timer B bit č. 5 a č. 6. řídícího registru.

U čítače A jsou možné jen dva zdroje:

1. Timer A je snižován při každém hodinovém impulsu a protože CIA v Amize je připojen na E-takt procesoru, je čítač kmitočtem 716 kHz (INMODE = 0). 2. Každý High-impuls na CNT snižuje stav čítače (INMODE = 1)

Pro čítač B existují 4 vstupní módy:

1. Hodinové impulsy (INMODE bity = 00, v binárním zápisu, první číslo je pro byt č.6, druhé pro byt č.5) 2. CNT impulsy (INMODE bity = 01) 3. Podtečení z časovače A, tím je možné oba časovače zkombinovat do jednoho 32bitového časovače (INMODE bity = 10) 4. Podtečení z časovače A, jestliže vodič CNT je současně High(1). Tímto způsobem je možné měřit délku nějakého impulsu na vedení CNT (INMODE bity = 11)

Podtečení některého čítače je registrováno v interrupt řídícím registru (ICR). Při podtečení čítače A je vsazen do 1 TA bit (bit č.0) a u čítače B pak bit TB (bit č.1). Tyto bity zůstávají, jako všechny bity u ICR, vsazené, dokud nedojde k přečtení ICR. Navíc je zde možnost podtečení čítače vyslat na paralelní port B. Jestliže je vsazen PBon-bit v řídícím registru příslušného čítače (CRA nebo CRB), objeví se každé podtečení odpovídajícím vodiči portu (PB6 pro časovač A a PB7 pro časovač B). Pomocí bitu OUTMODE můžeme volit mezi dvěma způsoby provozu:

OUTMODE = 0 Pulsní mód

Každé podtečení je vystaveno jako kladný impuls o délce jednoho hodinového cyklu na příslušný vodič portu

OUTMODE = 1 Toggle mód

Při každém podtečení se změní stav na odpovídajícím vodiči portu 0 na 1 nebo 1 na 0. Při startu se začíná vždy s 1. Odstartovat nebo zastavit čítač je možné pomocí bitu START v řídícím registru. Je-li bit START = 0 pak čítač stojí, START = 1 jej rozbíhá. Pomocí bitu RUNMODE je možné volit mezi módem One-shot nebo Continuous. V módu One-shot se po každém podtečení čítač zastaví a nastaví bit START opět do 0. V módu Continuous začíná čítač po každém podtečení opět se startovací hodnotou. Jak již bylo řečeno, není při zápisu do Timer-registru hodnota zapisována přímo do počítačového registru (čítače), ale do Latch. Aby se dosáhlo přenesení hodnoty z Latch do čítače, existují následující možnosti:

1. Vsadit LOAD-bits v řídícím registru. Toto má za následek tzv. silné natažení (Force-Load), tzn. nezávisle na stavu čítače bude hodnota z Latch přenesena do čítače. Load-bit je tzv. strobovací bit. To znamená, že tento bit není nikam uklá-

dán, ale pouze provede požadovanou činnost. Abychom znovu spustili Force-Load, musíme znovu zapsat 1 do Load-bit. 2. Po každém podtečení čítače je obsah Latch automaticky přenesen do čítače. 3. Po každém zapisovacím přístupu do Timer High-registru při stojícím čítači (STOP = 0) dojde rovněž automaticky k přepsání hodnoty z Latch do čítače. Z tohoto důvodu se musí vždy dodržet pořadí registrů: nejprve LOW a pak High-byte.

Obsazení bitů řídícího registru A:

Registr č.14/\$E Název: CRA

D7	nepoužitý		
D6	SPMODE	0 = vstup	1 = výstup
D5	INMODE	0 = takt	1 = CNT
D4	RUNMODE	0 = Continuous	1 = Oneshot
D3	LOAD		1 = Force Load
D2	Outmode	0 = Pulse	1 = Toggle
D1	PBon	0 = PB6 vyp.	1 = PB6 zap.
D0	START	0 = vyp.	1 = zap..

Obsazení bitů řídícího registru B:

Registr č.15/\$F Název: CRB

D7	ALARM	0 = TOD;	1 = ALARM
D6 + D5	INMODE	00 = takt; 01 = CNT; 10 = TimerA;	11 = TimerA + CNT
D4	LOAD		1 = Force Load
D3	RUNMODE	0 = Continuous	1 = Oneshot
D2	OUTMODE	0 = Pulse	1 = Toggle
D1	PBon	0 = PB7 vyp.	1 = PB7 zap
D0	START	0 = vyp.	1 = zap..

Čítač (Event-Counter)

Reg. Název	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0
8 \$8 LSB E	E7	E6	E5	E4	E3	E2	E1	E0
9 \$9 Event	E15	E14	E13	E12	E11	E10	E9	E8
10 \$A MSB E	E23	E22	E21	E20	E19	E18	E17	E16

HW - POZNÁMKA Z důvodu většího přehledu uvádím přehled literatury, ze které vycházím při psaní cyklu HW - Amiga:

- Amiga Intern Dittrich, Gelfand, Schemmel - Data Becker
- Amiga SYSTEM - HANDBUCH Kremser, Koch - Markt + Technik Verlag
- Servis Manuál Amiga 500 COMMODORE
- Das grosse Amiga 2000 Buch Spanik, Rugheimer - Data Becker
- AMIGA DAS COMPUTERMAGAZIN Markt + Technik Verlag AG - AMIGA WELT

Amiga HW je rozdělen do více částí, které z počátku popisují jednotlivé obvody. Jedná se tedy převážně o katalogové údaje jednotlivých výrobců, které přebírám v plném znění z uvedených publikací.

Radioamatéři, kteří se zajímají o dálková spojení v pásmu krátkých vln, znají pravidlo, které říká, že pravděpodobnost spojení vzrůstá, jestliže jedna ze stanic se nachází v zóně terminátoru, tzn. v pásmu na rozhraní dne a noci. Program napsaný v jazyce Amiga-basic řeší právě tuto úlohu. Pro místo na Zemi, zadané zeměpisnými souřadnicemi, vypočte čas východu a západu Slunce. Samozřejmě je třeba také zadat datum, pro které chceme znát oba parametry. Přesný výpočet této úlohy je velmi rozsáhlý, a proto byla zvolena zjednodušená verze na úkor přesnosti výsledků. Chyba může v některých případech činit i několik minut, což však pro daný účel více než postačuje. Po spuštění programu je třeba nejprve zadat datum (den, měsíc a rok). Potom se program ptá na zeměpisnou délku a zeměpisnou šířku místa, pro které chceme znát čas východu a západu Slunce. Vypočtené hodnoty jsou udány ve světovém čase UTC, zimním a letním středoevropském čase. Zadáte-li zeměpisnou šířku větší než 66,5 st. (tzn. za polárním kruhem, kde, jak známo, trvá den a noc trochu déle), přeruší program výpočet s patřičným hlášením a zastaví se. Chcete-li opakovat výpočet pro jiné vstupní hodnoty, musíte pomocí myši zvolit v menu funkci 'Stop' a potom opakovat spuštění programu.

VÝCHOD A ZÁPAD SLUNCE

Bruno Breyl

```
REM   Vychod a zapad Slunce   (c) Breyl 11.8.1990
REM
SCREEN 2,640,250,2,2: WINDOW 2,"Vychod a zapad
Slunce",17,2
PALETTE 0,0,0:REM          cerna
PALETTE 1,1,1:REM          bila
PALETTE 2,0,93,87:REM      modrozelená
PALETTE 3,1,1,13:REM       zluta
zacatek:
CLS: CLEAR: DEFDBL a-z: DIM m(12)
pi = 3.141592: k = pi/180
LOCATE 3,6: COLOR 1: PRINT "Program pocita cas vychodu
a zapadu Slunce"
LOCATE 4,6: PRINT "v miste zadanem zemepisnymi
souradnicemi."
LOCATE 5,6: PRINT "(Pro Prahu zadej: 14.5 st.VD 50
st.SS)"
LOCATE 6,6: PRINT "Cas je udavan v UTC , SEC letnim a
zimnim.": m(1) = 31
m(2) = 28: m(3) = 31: m(4) = 30: m(5) = 31: m(6) = 30: m(7) = 31
m(8) = 31: m(9) = 30: m(10) = 31: m(11) = 30: m(12) = 31
LOCATE 9,6: COLOR 0,3: PRINT " DATUM: ": COLOR 2,0
den:
LOCATE 11,6: INPUT "Den "; de
IF de = 0 OR de > 31 THEN LOCATE 11,6: GOSUB
maz: GOTO den
mesic:
LOCATE 12,6: INPUT "Mesic "; m
IF m = 0 OR m > 12 THEN LOCATE 12,6: GOSUB
maz: GOTO mesic
IF m = 2 AND de > 29 THEN LOCATE 12,6: GOSUB
maz: GOTO mesic
rok:
LOCATE 13,6: INPUT "Rok "; r
IF r = 0 OR r < 1800 OR r > 2050 THEN LOCATE
13,6: GOSUB maz: GOTO rok
IF INT(r/4) = r/4 THEN m(2) = 29
LOCATE 9,27: COLOR 0,3: PRINT " ZEM.DELKA: ": COLOR
2,0
LOCATE 11,27: PRINT "vychodni --> 1"
LOCATE 12,27: PRINT "zapadni --> 2"
delka:
zemd$ = INKEY$: IF zemd$ < "1" OR zemd$ > "2" THEN delka
LOCATE 11,27: GOSUB maz: LOCATE 12,27: GOSUB maz
LOCATE 11,27: IF zemd$ = "1" THEN PRINT "vychodni"
ELSE PRINT "zapadni"
stupne:
LOCATE 13,27: INPUT "stupnu "; d: IF d = 0 THEN LOCATE
13,37: PRINT d
IF d > 180 THEN LOCATE 13,27: GOSUB maz: GOTO stupne
IF zemd$ = "1" THEN d = -d
LOCATE 9,50: COLOR 0,3: PRINT " ZEM.SIRKA: ": COLOR
2,0
LOCATE 11,50: PRINT "severni ---> 1"
LOCATE 12,50: PRINT "jizni ---> 2";
```

```
sirka:
zems$ = INKEY$: IF zems$ < "1" OR zems$ > "2" THEN sirka
LOCATE 11,50: GOSUB maz: LOCATE 12,50: GOSUB maz
LOCATE 11,50: IF zems$ = "1" THEN PRINT "severni" ELSE
PRINT "jizni"
grad:
LOCATE 13,50: INPUT "stupnu "; s: IF s = 0 THEN LOCATE
13,60: PRINT s
IF s > 90 THEN LOCATE 13,50: GOSUB maz: GOTO grad
IF s > 66.5 THEN COLOR 3: LOCATE 20,5: PRINT "Poloha za
pol. kruhem": END
s = s*k: IF zems$ = "2" THEN s = -s
IF m = 1 THEN leden
FOR i = 1 TO m-1: z = z + m(i): NEXT
leden:
z = z + de: p = TAN(23.5*k*SIN((z-83)*k))*TAN(s): IF p = 0
THEN p = 1E-15
n = (-ATN(p/SQR(p*p+1)) + pi/2)*180/pi: y = (d+n)/15 + 1
IF y < 0 THEN y = y + 24
x = y: n = -n: y = (d+n)/15 + 1: IF y < 0 THEN y = y + 24
x1 = INT(x): x2 = (x-INT(x))*60: y1 = INT(y)
y2 = (y-INT(y))*60
IF x2 > 59.5 THEN x2 = 0: x1 = x1 + 1
IF y2 > 59.5 THEN y2 = 0: y1 = y1 + 1
LOCATE 16,6: COLOR 0,3: PRINT " Slunce vychazi:
": COLOR 2,0
LOCATE 18,6: PRINT "UTC ";: PRINT USING "### hod
## min"; x1-1, x2
LOCATE 19,6: PRINT "Z-SEC ";: PRINT USING "### hod
## min"; x1, x2
LOCATE 20,6: PRINT "L-SEC ";: PRINT USING "### hod
## min"; x1 + 1, x2
LOCATE 16,40: COLOR 0,3: PRINT " Slunce zapada:
": COLOR 2,0
LOCATE 18,40: PRINT "UTC ";: PRINT USING "### hod
## min"; y1-1, y2
LOCATE 19,40: PRINT "Z-SEC ";: PRINT USING "### hod
## min"; y1, y2
LOCATE 20,40: PRINT "L-SEC ";: PRINT USING "### hod
## min"; y1 + 1, y2
COLOR 1: LOCATE 23,6: PRINT "Nove zadani a/n ?"
ukoncit:
a$ = INKEY$: IF a$ < > "a" AND a$ < > "n" THEN ukoncit
IF a$ = "n" THEN CLS: CLEAR: WINDOW CLOSE
2: SCREEN CLOSE 2: END
GOTO zacatek
maz:
FOR maz = 1 TO 16: PRINT " ";: NEXT: RETURN
```


1.2 Volání procedur

Procedury jsou volány příkazem CALL, jakož i volbou podle seznamu parametrů, které mají být předány.

Nadále budeme rozlišovat mezi "aktuálními parametry" a "formálními parametry". Aktuální parametry jsou programové proměnné, které budou na příkaz CALL předány proceduře. Například CALL SOUCET(test1, test2, test(i)). U tohoto příkladu jsou aktuálními parametry obě jednoduché proměnné test1 a test2, jakož i proměnná pole test.

Naproti tomu formální parametry se vztahují na hodnoty používané paralelně s procedurou. Když například bude v hlavním programu vyvolána procedura SOUCET a její první řádek bude obsahovat SUB SOUCET(a, b, c) STATIC, tak budou formálními parametry proměnné a, b, c. Tyto parametry odpovídají proměnným hlavního programu test1, test2 a test, používané jako aktuální parametry. Parametry převáděné od hlavního programu do procedury a zpět budou označovány jako "přenášené referenci". To znamená: když formální parametr bude modifikován procedurou, změní se i hodnota aktuálního parametru. To může ovlivnit hodnotu proměnných, například:

CALL SOUCET(A, B, C)

...

SUB SOUCET(X, Y, Z) STATIC

Z = X + Y

X = X + 12

Y = Y + 94

END SUB

Když například hodnoty proměnných A a B při vyvolání procedury SOUCET příkazem CALL budou A = 2 a B = 3, pak se tyto hodnoty po návratu do hlavního programu změní, jelikož proměnná A je spřažena s proměnnou X a proměnná B s proměnnou Y. Když se nyní hodnota X v proceduře změní, bude hodnota A rovněž změněna. Ve výše uvedeném příkladu bude A zvětšeno o 12, jelikož $X = X + 12$.

Naproti tomu, když nebudete chtít, aby se hodnoty proměnných hlavního programu měnily operacemi procedury, dejte hodnoty v seznamu aktuálních parametrů do závorek.

Tedy například:

CALL SOUCET((A), (B), C)

Závorky kolem prvních dvou proměnných je pozvedávají do kategorie výrazů a výrazy nemohou být v procedurách měněny.

Jestliže naproti tomu budete chtít celé výrazy předat nějaké proceduře, nebudete potřebovat žádné závorky, například

CALL SOUCET(1 + 2, 3 * A, C)

Uvědomte si však, že typ aktuálních parametrů musí souhlasit s typem formálních parametrů. Jinak by došlo k ohlášení chyby. Sled příkazů

CALL UPRO(1)

SUB UPRO(X) STATIC

bude mít za následek ohlášení chyby, protože celé číslo 1 bude předáno proměnné v pohyblivé desetinné čárce. Této chybě lze předejít s pomocí

CALL UPRO(1.0)

SUB UPRO(X) STATIC

AMIGA BASIC

3. část

Tomáš Daniček

Ohraničení procedur: příkazy SUB a END SUB

Procedury jsou uváděny příkazem SUB a ukončeny příkazem END SUB. Dále je tu ještě možnost ukončení činnosti jakékoliv procedury s pomocí příkazu EXIT SUB ještě dříve, než bude dosaženo příkazu END SUB. Příkazy

END SUB a EXIT SUB předávají řízení zpět hlavnímu programu.

Platí následující všeobecná syntaxe:

SUB JMENO [(Souhrn formálních parametrů)] STATIC

[SHARED (Souhrn proměnných)]

...

END SUB

Jméno může být libovolné až do délky 40 znaků podle pravidel o názvech v AMIGA BASICu. Tohoto jména nelze však použít v žádném jiném příkazu SUB. Na místě formálních parametrů mohou být dva typy vstupů: jednoduché proměnné a proměnné typu pole. Parametry budou od sebe odděleny čárkou. Počet parametrů bude omezen jen maximální délkou logického programového řádku AMIGA BASICu.

Klíčové slovo STATIC naznačuje, že všechny proměnné si v proceduře podrží svou hodnotu. Hodnoty proměnných deklarovaných s pomocí STATIC nemohou být z hlavního programu měněny. Volba STATIC znamená i to, že dotyčná procedura není rekursivní, to znamená, že si sama nemůže přivolat nějakou jinou proceduru, která pak zase sama přivolá proceduru, která ji přivolala.

Proměnné, které byly deklarovány příkazem SHARED, mohou být měněny i mimo proceduru. Všechny proměnné, pro které má toto platit, musí být deklarovány v seznamu proměnných, následujícím za příkazem SHARED. Pokud nebudou proměnné v proceduře předefinovány příkazem SHARED, budou zásadně považovány za lokální.

V procedurách může být používáno všech povelů, příkazů, funkcí a systémových proměnných, kromě:

- definicí specifických funkcí uživatele
- struktury procedur, tzn. že procedury v protikladu k podrutinám nemohou být vkládány do sebe
- příkazů COMMON
- příkazů CLEAR ■

HRY

Tomáš Adamec (TAD)

BOMB JACK

■ Elite 1988

TEST 3/90

Grafika	35%	Celkem 37%
Zvuk	30%	
Idea	40%	
Přitažlivost	42%	

BOMB JACK je jednoduchá akční hra, vyžadující především postřeh a zručnost. Vaším úkolem je posbírat pumy, rozmístěné v místnosti na plošinách či mimo ně. Bomby však nesbírejte jak vás napadne. To by vám přineslo malý bodový zisk. Nejlepší je, sbíráte-li je takto: Na začátku hry seberte jednu bombu - sousední bomba začne hořet. Nyní je třeba sbírat pouze hořící pumy - za každou získáte 200 bodů, kdežto za každou nezapálenou pouze 100 bodů. Pokud celou místnost vysbíráte podle doporučeného schématu (všechny bomby sbírat zapálené), obdržíte nemalý bonus. V akci vám překážejí různí nepřátelé, kterým se musíte pečlivě vyhýbat, neboť srážka s nimi pro vás znamená ztrátu života. Občas se v místnosti objeví létající kolečka s písmeny P, E nebo B. Pokud vezmete P, znehyníte tak všechny nepřátele a můžete je nyní hravě zlikvidovat. Po sebrání B obdržíte bonus, E vám přičte jeden život navíc. ■

TAD

Tato hra je zcela evidentně pouze konverzí z osmi-bitového formátu. Označím-li grafiku za podprůměrnou, nejsem ještě dost přísný. A zvuk je již úplně zoufalý - pouštět takové kvičení na majitele Amigy je téměř zločin. A jak by přitom BOMB JACKovi slušelo pořádné. 16-bitové zpracování!

BLOOD MONEY

■ Psygnosis 1989

TEST 3/90

Grafika	85%	Celkem 82%
Zvuk	92%	
Idea	70%	
Přitažlivost	81%	

BLOOD MONEY je velkoryse provedenou střílečkou (na velkorysost jsme ostatně u produktů firmy Psygnosis zvyklí). Scénář je prostý: Hráč se musí probít čtyřmi planetami, přičemž na konci každé planety ho čeká jeden obzvláště těžký souboj. Rozhodně nelze říci, že by BLOOD MONEY byla schematickou hrou. Dost podstatně se liší od jiných stříleček tím, že samotná akce zde nekončí odstřelením potvory. Z většiny zničených nepřátel totiž vypadávají mince různých hodnot, které je třeba sbírat. Za takto nabytý kapitál potom můžete ve speciálních obchodech kupovat lepší zbraně, výkonnější motory, další životy... Honba za penězi přetváří obyčejný boj v opravdový masakr - název hry je tedy skutečně odpovídající. Na začátku hry disponujete 200\$. Stavem vašeho konta je též ovlivněna přístupnost různých planet - s 200\$ můžete volit pouze mezi první a druhou planetou. Autoři se zcela evidentně drželi myšlenky "když tvoříme nenáročnou hru, uděláme ji tak, aby uspokojila i náročné". Již úvodní sekvence dává tušit, že stojíte před kvalitním programem (pravda, toto demo také zabírá celou první disketu). A skutečně - tak kvalitní střílečka s možností hry dvou hráčů jako BLOOD MONEY musí uspokojit snad opravdu každého. ■

TAD

Vynikající! Veliké množství různých potvor a nepřátel, zpracovaných s pořádnou dávkou fantazie ve vysoké kvalitě (perfektní animace). Grafice lze vytknout snad jenom někdy příliši barevně jednotvárné pozadí (hlavně u čtvrté planety). Výborná muzika a věrohodné zvukové efekty.

WINTER GAMES

■ Epyx 1987

TEST 3/90

Grafika	76%	Celkem 64%
Zvuk	57%	
Idea	62%	
Přitažlivost	68%	

WINTER GAMES umožňují několika hráčům soutěžit v 7 zimních sportech. Přinášíme vám přesný popis jednotlivých disciplín v takovém pořadí, v jakém je budete absolvovat po volbě COMPETE IN ALL THE EVENTS.

Akrobatické skoky na lyžích (Hot Dog)

cvik

joystick

salto vpřed

doprava

salto vzad

doleva

roznožení

doleva nahoru

zakopnutí

doleva dolů

zanožení

doprava nahoru

holubička

doprava dolů

Startujete spouští. Máte tři pokusy. Všechny cviky (kromě salt) jsou ukončeny postavením joysticku do klidové polohy - závodník musí dopadnout rovně. Maximálně můžete být ohodnoceni 10.0 body. Každá chyba vás stojí 1.4 bodu. Přesné hodnocení:

1 figura	6.3	2 salta (stejná)	9.2
1 salto	7.2	2 salta (různá)	10.0
2 figury (stejně)	8.7	1 figura a 1 salto	10.0
2 figury (různě)	9.6		

Biathlon

Odstartujte spouští. Při běhu po rovině musíte pohybovat joystickem zleva doprava v rytmu lyžaře. Při běhu do kopce pohybujte joystickem co nejrychleji do stran. Při sjíždění z kopce se odpichujte hůlkami tak, že přitáhnete joystick k sobě. Celkem běžíte čtyři kola, v každém střelíte na pět terčů. Střelba: Musíte otevřít komoru (joystickem dolů), zasunout náboj (joystickem nahoru) a potom vystřelit (spoušť). Za každý nezasáhnutý terč je dosaženému času připočítáno 5 sekund.

Rychlobruslení (Speed Skating)

K dosažení optimálního výsledku musíte pohybovat joystickem v rytmu bruslaře, tedy tak, abyste správně vystihli odraz a skluz. Nacházíte se v dolní dráze.

Krasobruslení - krátký program (Short Program)

Maximálně můžete získat 6.0 bodů. Každý pád vás stojí 0.7 bodu, každá chyba 0.2 bodu. Je třeba skončit jízdou vpřed. Krátký program trvá 1 minutu. Cviky provádíte tak, že nastavíte joystick do nějakého směru a stisknete spoušť.

Jízda vpřed: cvik	joystick	body
Dvojité Axel	vpravo nahoru	0.6
Trojité Axel	vpravo dolů	1.1
Bruslení dozadu	vpravo	-
Jízda vzad: cvik	joystick	body
Dvojité Lutz	vlevo nahoru	0.6
Trojité Lutz	vlevo dolů	1.1
Vzpřímená pirueta	nahoru	0.7
Skrčená pirueta	dolů	0.7

Při jízdě vpřed se ke skokům odrážejte s nohama co nejvíce od sebe. Při jízdě vzad se ke skokům odrážejte v okamžiku, kdy jsou nohy u sebe. Při piruetě proveďte přesně šest otoček. Přejít ze vzpřímené do skrčené piruety je ohodnocen 1.2 bodu. Při dopadu po skoku, či při dokončení piruety, stiskněte spoušť (joystick uveďte do klidové polohy).

Skoky na lyžích (Ski Jump)

Rozjezd zahájíte stisknutím spouště. Podruhé stiskněte spoušť v okamžiku, kdy se bude skokan nacházet na odrazové hraně můstku. V pravém horním rohu obrazovky se objeví monitor, sledující skokanovu polohu. Chyby ve stylu opravíte:

chyba joystick

pokrčené nohy	nahoru
zkřížení lyží	dolů
náklon dopředu	vlevo
náklon dozadu	vpravo

Celkové hodnocení závisí na délce skoku a na bodovém ohodnocení stylu letu. Máte tři pokusy.

Krasobruslení - volná jízda (Free Skating)

Cviky jsou stejné jako u krátkého programu. Během 2 minut musíte každý ze sedmi cviků předvést třikrát (v libovolné kombinaci). Bodové hodnocení:

Piruety	0.3	Trojité Axel	0.4
Dvojité Axel	0.2	Trojité Lutz	0.4
Dvojité Lutz	0.2		

Přechod mezi vzpřímenou a skrčenou piruetou je oceněn 0.5 bodu. Každý pád vás stojí 0.2 bodu, každá chyba 0.05 bodu.

Boby (Bobsled)

Odstartujte spouští. Pohybem joysticku musíte působit proti odstředivé síle, která vynáší váš bob z trati. Rychlost (zobrazena na spodním okraji obrazovky) závisí na způsobu projíždění zatáček. ■

TAD

WINTER GAMES vznikly v době, kdy se o Amize mnoho nevědělo. To je znát především na zpracování zvuku, který až příliš připomíná C-64. Grafika je již slušná (především u biathlonu). Amiga-verze WINTER GAMES asi nepatří mezi nejzdařilejší, lze z ní však vytušit příčiny úspěchu sportovních her fy Epyx.

Pozdě, ale přece

Tak by se dalo charakterizovat uzavření ankety německého časopisu Power Play o nejlepší hru roku 1989, které proběhlo teprve v červenci 1990. První místo (s přehledem) obsadila favorizovaná strategická hra POPULOUS (Electronic Arts/Bullfrog). Výsledkem ankety byl patnáctimístný žebříček, který v plném rozsahu otiskujeme. Každá řádka obsahuje název programu, výrobce a procentuální vyjádření počtu hlasů, které program získal.

01. Populous	Electronic Arts	31,3 %
02. Indiana Jones Adv.	Lucasfilm Games	17,9 %
03. Xenon II	Imageworks	04,3 %
04. Kick Off	Anco	03,4 %
05. Their finest Hour	Lucasfilm Games	03,0 %
06. Grand Prix Circuit	Accolade	02,8 %
07. F-16 Falcon	Spectrum Holobyte	02,6 %
08. Leisure Suit Larry II	Sierra	02,6 %
09. Zak McKracken	Lucasfilm Games	02,3 %
10. Rock'n Roll	Rainbow Arts	02,1 %
11. Oil Imperium	Reline	02,0 %
12. TV Sports Football	Cinemaware	02,0 %
13. Dungeon Master	FTL	01,7 %
14. New Zealand Story	Ocean	01,7 %
15. Sim City	Maxis/Infogrames	01,7 %

CHESSMASTER 2000

■ The Software Toolworks 1986

TEST 3/90

Grafika	86%	Celkem 70%
Zvuk	32%	
Idea	79%	
Přitažlivost	80%	

CHESSMASTER 2000 je zřejmě nejrozšířenější šachový program mezi uživateli Amigy. Proto nyní uveřejňujeme podrobný popis všech jeho funkcí. Páteř celého programu tvoří čtveřice základních menu: PLAIN, BOARD, DISPLAY a EXTRAS. Všechny funkce jsou lehce ovladatelné myší, některé můžete vyvolat kombinací klávesa-Amiga + další klávesa.

Menu PLAIN

Begin New Game: Začátek nové partie.

Choose Your Opponent: Volba protivníka.

Chessmaster	hráč proti počítači
Human	dva hráči proti sobě
Autoplay	Chessmaster vs. Chessmaster

Choose Play Level: Volba obtížnosti hry od 1 do 12. Zobrazen je i časový aspekt obtížnosti. Např.:

Obtížnost 1	60 tahů	za 5 minut
-------------	---------	------------

Choose Side: Volba figur. Volíte, zda chcete hrát s bílými (White) či černými (Black) figurami.

Easy Mode: Může být zapnut (On) či vypnut (Off). Tato volba ovlivňuje zdatnost Chessmatera.

Newcomer Style: Volba pro začátečníky. Automaticky nastaví Easy Mode ON a Level 1.

Style of Play: Umožňuje nastavit styl hry.

Normal	normální hra.
Coffeehouse	relaxační styl, tahy voleny náhodněji, než u normální hry.
Best Move	silná hra.

Opening Book: Při zapnutí (ON) bude program používat knihu tahů (Chessmaster ji obvykle používá při zahájení partie).

Force Computer Move: Touto volbou donutíte program, aby přerušil "přemýšlení" a provedl nejlepší nalezený tah.

Take Back Last Move: Vráti poslední zahraný tah.

Replay the Move: Přehraje všechny tahy, uschované v paměti, směrem vpřed - nesmíte tedy stát na konci partie.

Load a Saved Game: Pomocí této volby můžete nahrát do počítače některou na disketě uschovanou partii.

Classic Games	Disketa CHESSMASTER 2000 obsahuje 100 vybraných partií. Po nahrání můžete takovouto partii spustit pomocí Replay the Move.
My Saved Games	Umožňuje nahrát vaše uschované partie.

Save This Game: Tato funkce slouží k uložení partie na disketu.

Erase a Saved Game: Slouží k vymazání uschovaných partií z diskety.

Quit: Ukončení programu.

Menu BOARD

The Board is now: Umožňuje přepínat mezi 2D a 3D šachovnicí.

The Board Coordinates: Zapíná a vypíná zobrazení souřadnic šachovnice, sloužících k lehčí orientaci.

Chess Clock: Zapíná a vypíná šachové hodiny.

Change Pieces Color for: Umožní jednoduchým způsobem změnit barvu bílých či černých figur.

Change Square Colors for: Umožňuje změnit barvu světlých či tmavých polí.

Restore Colors to: Po změně barev vám umožní návrat do jednoho ze dvou "standartů": WOOD - normální zabarvení či STEEL - kovové zabarvení.

Rotate the Board: Slouží ke změně orientace šachovnice.

90 Clockwise O 90 stupňů po směru hodinových ručiček.
90 Anti-Clockwise O 90 stupňů proti směru hodinových ručiček.

180 Around Otočí šachovnici o 180 stupňů.

Podmenu SET UP A POSITION

Tato funkce vám umožní libovolně rozmístit figury po šachovnici, např. pro řešení šachových problémů. Vedle šachovnice se zobrazí zástupci všech figur v obou barvách a můžete začít rozestavovat.

Set Up the Initial Position: Postaví figury jako před začátkem partie.

Clear the Board: Odstraní všechny figury z šachovnice.

Choose Side to Move First: Zde zvolíte stranu, která bude po návratu do základního menu na tahu.

Leave Setup Mode: Použitím této volby se vrátíte ze Setup-menu do menu základního.

Menu DISPLAY

Show Captured Pieces: Ukáže všechny figury, které již byly ze hry vyřazeny.

Show Moves So Far: Pomocí této funkce můžete vyvolat výpis všech provedených tahů (Move List). Tahy jsou zobrazeny ve formě ODKUD-KAM. Je-li pomlčka v zápisu nahrazena "x", pak v tomto tahu došlo k vyřazení soupeřovy figury. Je-li vedle zápisu zobrazeno znaménko "+", znamená to, že v tomto tahu dostal nepřátelský král šach. Zobrazená dvě plus (+ +) značí mat.

Show Chessmaster Thinking: Zobrazí okno Show Thinking, ve kterém můžete sledovat, jak Chessmaster přemýšlí.

Show Best Variation: Zobrazí okno Best, kde vám Chessmaster poradí nejlepší možný tah.

Suggest a Move: Tato funkce vám nejen poradí nejlepší tah, nýbrž ho i ukáže. Při opakované volbě této funkce vám Chessmaster předvede všechny možné tahy až do vyčerpání všech možností.

Teaching: Uchopíte-li myši kteroukoliv z vašich figur, počítač vám ukáže všechny možné tahy této figury. Vhodné pro začátečníky.

The Sound is now: Volba zvukové kulisy.

Voice	hlas
Music	krátká znělka
Bell	zvonky
Silence	ticho

Notation: Zde můžete volit formu zápisu provedených tahů.

Algebraic normální zápis ODKUD-KAM.
Abbreviated Algebraic zkrácený zápis, který zobrazí pouze pozici, na kterou figura táhla.

Enter Your Name: Tato volba vám umožní sdělit počítači své jméno a nebýt stále osloven jako "Player".

If the Boss Wanders By: Standartní funkce mnoha šachových programů na všech počítačích. Po příchodu šéfa na pracoviště musí náruživý šachista bleskově provést tuto volbu a předstírat pilnou práci v programu AmigaCalc.

Menu EXTRAS

Podmenu ANYLYSE A GAME

Begin Analysis: Umožní provést analýzu libovolné hry s libovolným počtem tahů.

Save Analysis to Disk: Umožní uschovat vypracovanou analýzu na disketu.

Choose Side to Analyze: Zvolte stranu, pro kterou má být analýza vypracována.

Booth obě strany
White bílý
Black černý

Take Back LAST Move: Vráti poslední provedený tah.

Take Back ALL Moves: Vráti partii na její úplný začátek, avšak zápis zůstává v paměti.

Quit analysis: Návrat do hlavního menu.

Podmenu SOLVE FOR MATE

Start Solving for Mate: Slouží k vyhledání tahů, vedoucích co možná nejrychleji k matu.

Mate in How Many Moves: Zobrazí okénko Mate Level - úroveň matu (automaticky se nastaví 3).

Choose Side to Mate: Volba strany, která má být matoována.

Quit Solve Mate: Návrat k základnímu menu.

Public Service Message: Reklamy proti kouření.

Print Moves So Far: Vytiskne na tiskárně výpis tahů z Linka Move List.

Print Each Move: Vytiskne na tiskárně každý tah ihned po jeho provedení.

Business Opportunity: Nabídka inzerce.

Save These Settings: Umožní zapsat na disketu konfigurační soubor, obsahující vámi zvolený typ hry, její obtížnost, volbu zvuku apod. Při dalším nahrávání pak bude Chessmaster nakonfigurován podle vašich představ.

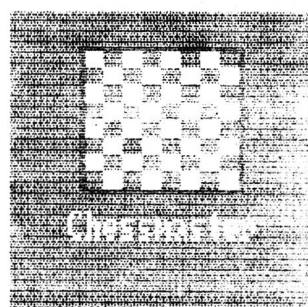
"Factory Setting": Uloží na disketu firemní konfigurační soubor.

Povýšení pěšce

Při povyšování pěšce se objeví okno Promote To, které vám nabízí čtyři varianty povýšení: dáma, věž, jezdec, střelec.

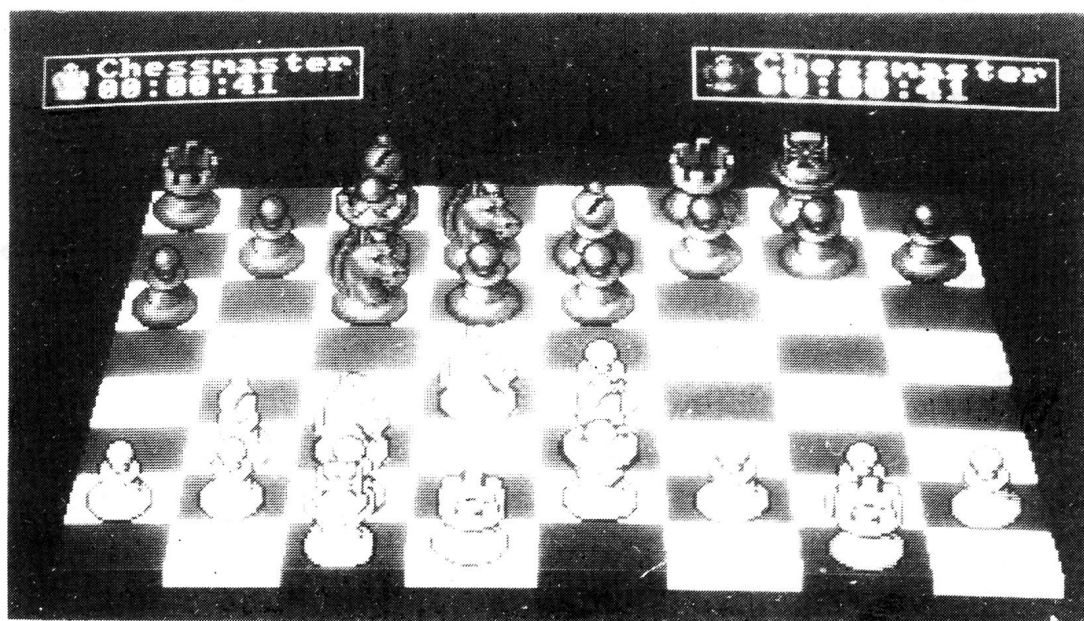
Rošáda

Pro provedení rošády uchopte krále a přemístěte jej na cílové pole. Věž se přemístí automaticky. ■



TAD

Jsem pouze svátečním šachistou, proto ani mé zkušenosti se šachovými programy nejsou velké. CHESSMASTER 2000 považuji za solidní program: Má jednoduché a přehledné ovládání, umožňuje hráči volbu mnoha užitečných funkcí. Na první pohled zaujme kvalitní grafikou, především při 3D zobrazení.



POPULOUS

■ ECA/Bullfrog 1989

TEST 3/90

Grafika	96%	Celkem 98%
Zvuk	95%	
Idea	HIT	
Přitažlivost	HIT	

Ano, POPULOUS. Fantastická strategická hra, která se neuvěřitelně dlouho držela v čele všech světových herních žebříčků. Neobyčejný produkt firmy Bullfrog se prodává dodnes, k dostání je i datadisk s názvem POPULOUS: THE PROMISED LANDS (o něm až někdy přístě). Avšak v našich zemích umí POPULOUS hrát jen málokdo. Budeme si proto všimnat samotné hry (Conquest), další módy nebudou podrobněji rozebírány.

Tutorial: Trénink. Zde můžete testovat své možnosti.

Conquest: Boj naostro o jednotlivé světy (je jich okolo 500).

Custom: Umožňuje měnit přes 60 parametrů hry; tvořit vlastní světy, bojovat proti druhému hráči.

Jakožto Bůh reprezentující Dobro disponujete skupinou svých vyznavačů. Z nich pramení vaše síla, která vám umožňuje přetvářet zemi, vyvolávat přírodní katastrofy apod. Čím více máte stoupců a čím jsou silnější, tím větší je i vaše síla, což vám umožňuje provádět stále náročnější akce. Avšak existuje druhý Bůh, který reprezentuje Zlo. A má samozřejmě své stoupence. To nemůžete trpět, musíte zničit vyznavače falešné víry a tím i jejich Boha. Toho můžete dosáhnout pouze prostřednictvím své populace.

Obrazovka

Kniha světů: Je v ní zobrazena mapa aktuálního světa. Malý křížek reprezentuje pozici Výřezového okna.

Výřezové okno mapy: Je na něm zobrazena část světa, ve které můžete právě uplatňovat svůj vliv (rovnat zemi, provést zemětřesení apod.). Výřezové okno můžete posunovat po mapě směrovými ikonami (šipky), pozičními ikonami, či přemístěním křížku v Knize světů.

Příkazové ikony: Slouží k realizaci vaší vůle.

Ukazatel síly: Na ukazateli síly jsou zobrazeny Intervenční ikony. Zcela vlevo se nachází ikona Přetváření země, zcela vpra-

vo pak ikona Armageddon (Soudný den). Šipka na ukazateli se pohybuje zleva doprava tak, jak roste vaše síla. Ukazuje, které ikony již můžete použít (na které vám síla stačí); jsou to ty, které se nacházejí nalevo od šipky. K použití ikony Přetváření země vám tedy stačí poměrně malá síla, kdežto k použití ikony Armageddon musí být vaše síla na maximu. (Pozn.: Zobrazené ikony jsou pouze informačními kopiemi ikon skutečných. Funkční ikony se nacházejí nalevo v bloku ikon pod Výřezovým oknem.)

Informační štít: Průběžně podává informace o síle obou populací a o nositeli štítu, kterým může být libovolná budova či člen některé populace.

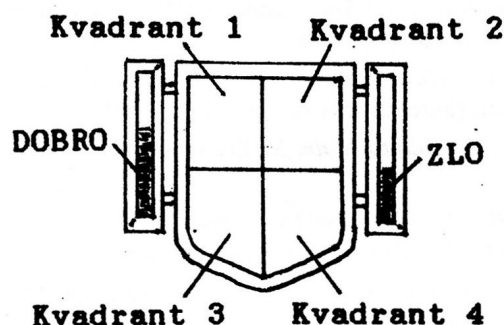
Kvadrant 1: Zobrazuje stranu, již se informace týkají (Kříž pro Dobro, Lebka pro Zlo).

Kvadrant 2: Čím jednodušší budovy, tím jednodušší zbraně. Pěst a kladec patří mezi zbraně primitivní, kdežto kuše a meče jsou zbraněmi vysoce pokročilými.

Kvadrant 3: Zobrazuje nositele štítu.

Kvadrant 4: Závisí na nositeli štítu. Je-li jím budova, pak žlutý sloupec reprezentuje velikost/sílu a obranyschopnost budovy v porovnání s hradem. Zelený sloupec ukazuje, za jakou dobu vyjde z budovy člověk.

Pokud je nositelem štítu člověk, sloupce ukazují jeho sílu. Ta je charakterizována třemi sloupci, z nichž pouze dva mohou být zobrazeny ve stejnou dobu. Když pravý oranžový sloupec vystoupí na maximum, na levém oranžovém sloupci se zobrazí jeden stupínek a pravý sloupec se začíná plnit znovu. V okamžiku,



ku, kdy jsou oba oranžové sloupce plné, se levý sloupec posune doprava a na jeho místě se objeví žlutý sloupec. Skládání sil pokračuje dále stejným způsobem. Osoba s plným žlutým sloupcem je maximálně silná.

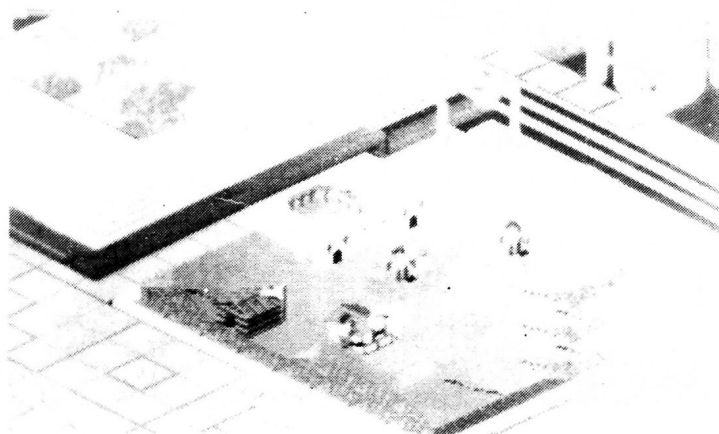
Kniha světů

Informační štít

Ukazatel síly

Výřezové okno mapy

Příkazové ikony



Během boje sloupce zobrazují silový poměr bojovníků. Velké sloupce po stranách štítu ukazují sílu obou populací.
Výřezové okno mapy

Kříž: Kříž je posvátným symbolem vaší populace. Symbolem Zla je Lebka. Pomocí Kříže můžete ovládat vůdce a tím i ostatní členy populace.

Lidé: Populace Dobra je oblečena modře, populace Zla červeně. Existují tři typy lidí.

Chodci: Jsou to obyčejní členové populace. Můžete je nechat stavět, poslat za vůdcem ke Kříži, bojovat. K tomu slouží Populační ikony. Dva chodci se mohou spojit, čímž vznikne jeden silný chodec. Jeho síla závisí na úrovni populace (zbraň), stejně jako jeho inteligence.

Vůdce: Vůdce může být pouze jeden. Můžete jej též považovat za velekněze. Jako odznak své funkce nosí miniaturu Kříže. Byl-li vůdce zabit, či povýšen na rytíře, stane se novým vůdcem chodce, který se jako první dotkne Kříže. Každý svět začínáte s vůdcem.

Rytíř: Pokud máte dostatečnou sílu, můžete svého vůdce povýšit na rytíře. Rytíře pak nemůžete ovládat. Bude systé-
maticky vyhledávat nepřátele a jejich stavení, ničit je, a to tak dlouho, dokud nebude sám zabit. Budovy: Vyvíjejí se od primitivních chatrčí až k hradům. Pro postavení hradu potřebujete alespoň 5x5 polí volné plochy, pro postavení stanu stačí jediné volné pole. Chodci staví budovy podle plochy, na které mohou stavět a kterou mohou obdělávat. Z budov pak (po naplnění zeleného sloupce) vycházejí noví chodci. Jejich síla závisí na úrovni stavení. Pozn.: Budovy Dobrých lidí jsou označeny modrým praporkem, budovy Zlých lidí červeným praporkem. Terén: Existují čtyři typy terénu. Travnatá pláně, poušť, láva a ledové pláně. Na každý terén je třeba vyvinout jinou strategii, neboť např. na poušti chodci umírají rychleji, v ledových pláních se množí pomalu a zůstávají na nejnižší technologické úrovni atd.

Příkazové ikony

Ikony voleb programu



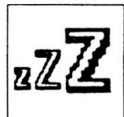
Zvukové efekty

Můžete je zapnout nebo vypnout.



Hudba

Může být zapnuta či vypnuta.



Pauza

Velmi důležitá funkce!



Nastavení hry

U všech voleb se nachází tlačítko.

Je-li stisknuto, volba je zapnuta.

One Player
Two Players

Hráč proti počítači.

Hra dvou hráčů na dvou počítačích, propojených přes sériový port či modem.

Play Game
Paint Map

Spustí hru.

Mód, ve kterém můžete vytvořit vlastní svět či upravit svět stávající. Pro nedostatek místa

Good

Evil

Human vs Comp

Comp vs Comp

Conquest

Custom

Game Options

se touto volbou nebudeme podrobně zabývat.

Ovládáte stranu Dobra.

Ovládáte stranu Zla.

Hráč proti počítači.

Demonstrační hra, do které můžete zasahovat.

Bitevní mód, hra naostro.

Experimentační mód, možnost hry světů, vytvořených v Paint Map.

Pět voleb, ovlivňujících hru. Tyto volby platí pro obě strany. V módu Conquest budou provedené změny ignorovány. (V tomto módu jsou všechny světy nastaveny "natvrdo".)

Water is fatal: Pokud chodec spadne do vody, okamžitě se utopí.

Swamps Shallow: Mělké bažiny. Pokud chodec vejde do bažiny, utopí se a bažina zmizí. Hluboké (bottomless) bažiny nezmizí.

Cannot build: Ani vy, ani váš soupeř nemůžete hýbat zemí. Tato volba automaticky vypíná 2 další volby.

Build up and down: Povolena stavba nahoru i dolů.

Build near people/towns: Můžete stavět pouze buďto na dohled od vašeho chodce (to je lepší), nebo od praporku, označujícího vaši budovu.

Save a Game

Umožňuje uschovat hru na disketu.

Load a Game

Umožňuje nahrát hru z diskety.

... to Next Map

Umožňuje listovat v posloupnosti světů.

Restart Map

Znovu začnete hrát stejný svět. Všechny provedené změny budou ignorovány.

Surrender

V Conquest módu touto volbou vzdáte hru a začnete znovu dobývat stejný svět.

V jiných módech se přenesete do dalšího světa. ■

(Dokončení příště)

INZERCE

COMMODORE KLUB PRAHA

nabízí ...

České překlady návodů k programům

**DATAMAT
TEXTOMAT
PROFIMAT
a překlad příručky
AMIGA BASIC**

Které je možno objednat na adrese

KLUB 602

Doktora Z. Wintra 8, 160 41, Praha 6

a nebo na setkání členů "SOBOTA S COMMODOREM"

Dne 13.10.1990

V Raisově sále

UKDŽ Praha 2 Náměstí Míru

stanice metra "A" od 10⁰⁰ - 17⁰⁰ hod

Tak se ptám svých přátel amigistů od té doby, co jsem sám začal DMouse používat. DMouse je tzv. "sunmouse utility", tedy program, který mění práci myši ve stylu pracovních stanic Sun, ale umí toho ještě mnohem více.

Posuďte sami: DMouse zrychluje pohyb myši, rychlost si můžete nastavit podle sebe. "Klasická" myš se vám pak zdá neuvěřitelně pomalá. DMOUSE automaticky aktivuje to okno, nad nímž se nachází ukazatel myši (mouse pointer). To je jeden z rysů převzatých ze stanic Sun. Je to ohromně praktická možnost. Pracuji-li s Pasmalem, spouštím kompilaci ze Shellu a v dalším okně mám spuštěný editor. Stačí mi pouze přesunout myš a aktivuji to okno, s nímž budu pracovat. Dříve než jsem měl DMouse, zapomínal jsem často aktivovat okno stiskem tlačítka myši. Psal jsem pak do jiného okna a buď obsahoval zdrojový text nesmysly, nebo Shell ohlásil neznámý příkaz. Pokud je ukazatel myši nad nějakým oknem, které je částečně zakryté jiným oknem a stisknete levé tlačítko myši, je zakryté okno ihned přesunuto do popředí. Můžete nastavit počet stisknutí tlačítka, který je nutný pro takový přesun (implicitně je nastaven jeden stisk). Chcete-li naopak přesunout okno pod ukazatelem myši do pozadí, stačí držet levé tlačítko myši a stisknout tlačítko pravé. Pro mou práci s Pasmalem také vynikající vlastnost. Okna editoru a Shellu se mohou překrývat, odpadá zoufalé hledání příslušných gadgetů. To však není všechno. Pokud je otevřeno více obrazovek a není-li pod ukazatelem žádné okno, nebo je na obrazovce otevřeno pouze jedno okno, nebo je pod ukazatelem okno typu BACKDROP, přesune DMouse do pozadí místo okna celou obrazovku. Lišta, která obsahuje gadgety pro přesun obrazovky, je často zakryta otevřenými okny. Místo zdoluhavého přemísťování oken vám nyní stačí jednoduchá operace. Pokud od své Amigy často odbíháte, oceníte další vlastnost DMouse: pokud nebyla po zadanou dobu používána myš, zatemní DMouse obrazovku. Tím se šetří fluorescenční vrstva monitoru, který zobrazuje pouze tehdy, když ho někdo opravdu sleduje. Nezávisle na zatemňování obrazovky je vypínán ukazatel myši. Pokud nepoužijete myš po zadanou dobu, ukazatel prostě zmizí. A to ještě stále není všechno: stisknutím kombinace kláves vyvoláte příkaz DOSu jako v PopCLI. Příkaz i kombinaci kláves si můžete nastavit sami.

Z přehledu je vidět, že DMouse může sloužit také jako náhrada často používaných utilit Mackie (zatemňuje obrazovku) a PopCLI (vyvolá příkaz DOSu kombinací kláves). Přitom to, pokud jde o velikost, není žádný obr - DMouse má dvě části: vlastní program, který se jmenuje *dmouse* a handler nazvaný *dmouse-handler*. Soubor *dmouse* má velikost 7824 bytů a handler 3260 bytů (platí pro verzi 1.06). Když DMouse instalujete, musí být handler umístěn do adresáře *l*, jinak DMouse nefunguje. Vlastní soubor *dmouse* můžete umístit libovolně. Spustit DMouse můžete z Workbenche pomocí ikony nebo z CLI (případně z Shellu) příkazem: *dmouse* [volby *dmouse*]. Není nutné spouštět DMouse pomocí *run*, protože DMouse pro sebe nepotřebuje CLI proces. Také můžete DMouse spustit ze startup-sequence. Používám této možnosti, protože tím je DMouse k dispozici automaticky po startu systému. Můžete měnit všechny parametry

DMouse i tehdy, je-li spuštěna. Stejně jednoduché je i vypnutí DMouse. Stačí zadat příkaz: *dmouse quit* a DMouse se vypne. Tento příkaz ovšem téměř nepoužívám.

Zadáte-li *dmouse -h* ("h" jako HELP), vypíše se seznam parametrů DMouse a jejich význam. Popis je jasný a výstižný, psaný lehce srozumitelnou angličtinou. Zmíním se dále pouze o nejčastěji používaných parametrech. Pomocí parametru *-a#*, kde # je číslo, můžete určit rychlost myši. Implicitně je nastavena hodnota 3, já používám raději nižší hodnoty 2. Pokud zadáte hodnotu 1, je urychlení úplně vypnuto a rychlost myši je standartní rychlostí nastavenou v Preferences. Parametr *-s#* určuje dobu, za kterou bude zatemněna obrazovka. Číslo # představuje počet sekund, implicitní hodnota je 300. Parametr *-m#* určuje dobu v sekundách, po níž bude vypnut ukazatel myši, implicitně je nastaveno 5 sekund. Parametr *A0* vypíná automatickou aktivaci oken a *LO* vypíná přesun oken pomocí tlačítek myši. Důležitý je také parametr *-C CMD*, který určuje, jaký příkaz bude spuštěn kombinací kláves. Implicitní kombinace kláves je levá Amiga klávesa + klávesa Esc, což by mělo většině uživatelů vyhovovat. "CMD" představuje příkaz, který bude takto spuštěn. Implicitně je tu *NEWCLI*. Dnes, kdy již každý používá Workbench 1.3, bych doporučil nastavit místo toho příkaz *NEWSHELL*. DMouse však příkaz vyvolává vždy z adresáře *c*: (i

Nešťastníče, ty nepoužíváš DMOUSE?

Vlastimil Král

když je příkaz rezidentní). Já sám mám DMouse nastavenou takto: *dmouse -a2 -m300 -C newshell*. Používám rychlosti nižší než je rychlost implicitní, abych mohl s myší manipulovat jemněji. Zatemňovací perioda 5 minut mi vyhovuje. Nesnáším však neustálé zhasínání ukazatele myši. Nastavil jsem si proto pro něj stejnou periodu jako pro obrazovku. Pochopitelně jsem nahradil *NEWCLI* příkazem *NEWSHELL*.

Při práci s DMouse jsem narazil na jediný problém. Když používám Wordperfect a je otevřeno příliš mnoho oken, je někdy pohyb myši trhaný. Dochází k tomu jen zřídka. Avšak od té doby, co mám 1 MB RAM, funguje i s Wordperfectem DMouse zcela bez problémů. Tento problém by měl být odstraněn ve vyšších verzích DMouse.

Autorem této vynikající utility je Matthew (Matt) Dillon, který toho "má na svědomí" mnohem více. Mimo jiné je i autorem Pipe-handleru Workbenche 1.3. DMouse je public domain program, můžete ho tedy volně používat. Kde ji však sehnat? Máte několik možností. První je disk Pisssoft Utilities #2, na kterém je DMouse verze 1.06 a také krátký anglický .doc soubor. Další možnosti jsou disky řady Fish. Zde naleznete i zdrojové texty DMouse, která je napsána v Aztec C. Na disku #145 je DMouse verze 1.06, na disku #160 verze 1.09. Disky #168 a #169 obsahují jenom Mattovy programy, mezi nimi také DMouse verze 1.10. Na disku #238 naleznete verzi 1.20. Verze nazvaná také 1.20 na disku #258 je update k verzi z disku #238. Já sám zatím používám verze 1.06 z disku Pisssoft Utilities #2. Jakmile naleznu v SRN obchod, který prodává PD diskety za přijatelnou cenu, opatřím si novou verzi. V některém z dalších čísel vám pak budu referovat, co nového nám Matt připravil. ■