

# amiga

měsíčník pro uživatele počítačů amiga

20 kčs - 11/91



V TOMTO ČÍSLE JE OPĚT 28 STRAN!

MF2DD  
Double Sided  
Double Density  
360 Kbytes  
5 1/4" 5 1/4" 3 1/2" 3 1/2"

CDTV

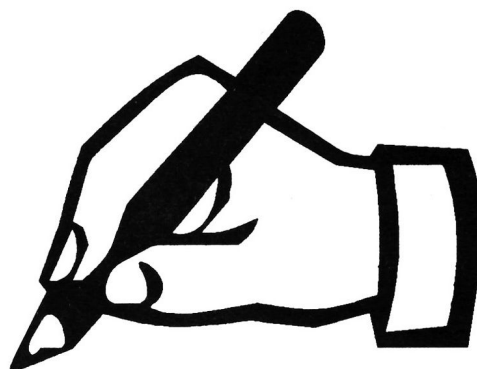
DELUXE PAINT III

CLI kontra SHELL...

RED BARON



# Znovu zrozený Commodore



V době kdy všechny počítačové firmy sní o tom, že jednou bude v každé domácnosti vedle televizoru, videa a rádia ležet i počítač, zapojený do každodenního života rodiny, Commodore představil výrobek, který z těchto snů udělal skutečnost. CDTV, dítě vzešlé ze spojení CD-ROM a technologie Amigy, umožní tentokrát skutečně každému, bez rozdílu vzdělání, zapojit se mezi uživatele tajemných počítačů. Černá skříňka, vypadající jako obyčejný videopřehrávač, skrývá v sobě CD-ROM a kompletní Amigu 500, rozšířenou na 1 MB paměti RAM. Tento zázračný přístroj lze používat i jako pouhý přehrávač CD desek, a když vás to už omrzí, můžete zapadnout do světa počítačových her, zalistovat si v nejrozsáhlejších encyklopediích, anebo si navečer přečíst kompletní dílo Shakespeara. Fandové počítačových her zažijí opět stejný šok, jako při shlédnutí prvních her před mnohými lety na počítačích Amiga. Skutečně se na jeden CD disk o kapacitě 550 MB vejde daleko více informací než na pár disket. Letecký simulátor s digitalizovanou krajinou skýtá zážitek, který až dodnes mohli zažít jen profesionální letci. A to nejlepší až na konec: tento fantastický přístroj, vzhledem vůbec nepřipomínající počítač a přitom mnohonásobně výkonnější než mnohé dnešní, si můžete koupit za čs. koru-

ny u naší redakce. A cena? Prohlédněte si inzerát na poslední straně.

Protože se blíží konec roku, dovoluji Vám připomenout možnost předplatit si náš společný časopis na I. pololetí roku 1992. Cena předplatného zůstává stejná s tím, že doufáme, že Vás budeme moci zase potěšit, jako v letošním druhém pololetí, zvyšováním počtu stran. Bližší podrobnosti se dozvíte na dalších listech časopisu, kde také najdete vytištěnou složenku.

Na závěr mi dovoluji jednu méně příjemnou zprávu. Na rozdíl od minulého a letošního roku nebude už redakce osobně odpovídat na došlé dotazy. Od prvního čísla roku 1992 zavádíme rubriku "Dotazy čtenářů", kde budeme zveřejňovat odpovědi na nejčastější otázky. Toto opatření jsem nucen zavést vzhledem k počtu dopisů. V silách redakce by už prostě nebylo jednotlivě odpovídat na všechny dotazy. V praxi to znamená, že se nadále budeme na Vaše dotazy těšit, proto pište, ale už nepřikládejte 1 Kčs známku na odpověď. Děkuji za pochopení.

S pozdravem

Khaled Hussein  
šéfredaktor

## IMPRESSUM

(c) 1991 "amiga - měsíčník pro uživatele počítačů amiga." Nevyžádané příspěvky se nevracejí.

Ročník II. Cena 20 Kčs. Reg. č. MK ČR 5281. MIČ 46067.

Vydavatel: Jiří Próžr

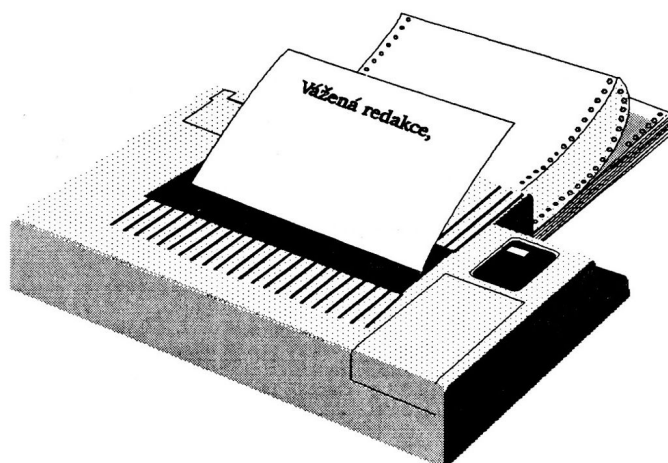
Šéfredaktor: Khaled Hussein Jazyková úprava: Dr. Daniela Háková

Fotografie: Martin Kout Layout: Firma DANSY Tisk: NIS ČR

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha č.j. 10183 ze dne 25.9.1991

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





*Vážená redakce,*

navazuji na článek Rado Spišiaka "SOUND TRACKER", ve kterém v závěru píše o "kradení" hudby a nástrojů z her a demonstračních programů. Právě toto umožňuje SOUND HACKER v 1.1, který najde v paměti AMIGY moduly dodržující syntax SOUND TRACKERu.

#### SOUND HACKER v 1.1

##### Postup:

1. Nahrajte hru nebo demo, ze kterého chcete modul získat a v okamžiku, kdy hraje hudba, proveďte reset (Ctrl + I Amiga + r Amiga) POZOR! Modul nezískáte po tzv. dlouhém resetu, když paměť bude vynulována.

2. Poté spustíme SOUND HACKER a vybereme si oblast paměti, v níž má SOUND HACKER modul vyhledat: L pro \$0 - \$80000, H pro \$C00000 - \$C80000

3. Když SOUND HACKER něco najde, nahlásí adresu kde byl modul nalezen, jeho délku, počet patternů a výpis použitých nástrojů od \$1 - \$F i s jejich délkami.

4. Hudbu spustíme povelom P speed, kde speed je rychlost, která může mít hodnotu od \$1 (nejrychlejší) do \$F (nejpomalejší). Je možno si poslechnout i jednotlivé nástroje povelom I <n> - n je číslo nástroje (\$1 - \$F). Povel MS přemístí modul na adresu \$40000.

Povelom SI <n> nahraje na disk zadaný nástroj. R <n> <name>, N <name>, přejmenuje nástroj resp. jméno skladby. Je zde možnost verifikace a oprava poškozených dat. Zadáme-li L nebo H, AMIGA bude pokračovat v hledání dalšího modulu. Stlačením tlačítka RETURN se dostaneme do úvodního menu. Povelom X se program ukončí.

Roman Moldrzyk

## Pauza pro čtení

Někdy se po povelu TYPE vysune text nad horní okraj obrazovky a nelze jej tedy přečíst. Známe dva způsoby, jak posouvání textu zastavit:

1. Stisknutím libovolné klávesy. Opětne spuštění se provede klávesou <Backspace> nebo kombinací kláves <Ctrl> + <x>.
2. Stisknutím a podržením pravého tlačítka na myši. Uvolněním výpis textu pokračuje.

Stisknutím kombinace <Ctrl> + <c> se výpis textu přeruší a zbytek textu nebude vypsán.

## Funkce z CLI

V CLI je možné používat celou řadu funkcí kombinací klávesy <Ctrl> a některých písmen. Jednotlivé funkce jsou uvedeny v následující tabulce.

| klávesy  | funkce                                                                       |
|----------|------------------------------------------------------------------------------|
| Ctrl + l | smazání obrazovky                                                            |
| Ctrl + d | přeruší provádění povelového souboru                                         |
| Ctrl + c | přeruší běžící povel (např. DIR)                                             |
| Ctrl + n | přepne na druhou znakovou sadu                                               |
| Ctrl + o | zapne americkou znakovou sadu                                                |
| Ctrl + x | smaže aktuální řádek                                                         |
| Ctrl + i | = TAB                                                                        |
| Ctrl + g | blikne obrazovka                                                             |
| Ctrl + h | = Backspace                                                                  |
| Ctrl + k | jde o jeden řádek nahoru                                                     |
| Ctrl + j | jde o jeden řádek dolů (pozn.-tím je možné zadat v CLI více povelů najednou) |

Volně zpracoval ing. Bruno Breyll podle časopisu AMIGA M&T

## Input bez otazníku

V rubrice Tipy a triky jsem uviděl návod na "Input bez otazníku".

Provedení se mi zdálo dost složité. Já v tom případě používám místo středníku ";", jen čárku ",".

Příklad: INPUT "Napiš číslo: ",a

O. Mikulecký



# MAXIPLAN PLUS

## V1.8J

3. část

Jiří Arely

### 9.2 Currency (Nastavení znaku měny)

Po zvolení této funkce jsou numerické hodnoty zobrazovány se symbolem měny, který můžete zadat v Options Menu/Set Currency. Zde můžete také zadat, zda se symbol měny má zobrazit před nebo za číslem. Při otevření tabulky je nastaven symbol "\$". Numerická data v tomto formátu jsou automaticky zobrazována na dvě desetinná čísla.

### 9.3 Fixed (Zafixovat počet desetinných míst)

Numerická data formatovaná pomocí Fixed budou zobrazena na tolik desetinných míst, kolik nastavíme ve volbě Decimal.

### 9.4 Date (Datum)

Volbou Date určíme, jaký formát bude mít datum, které bude vyvoláno při užití funkce Date ze souboru definovaných funkcí Maxiplanu. Na displeji mohou být zobrazeny tři formáty:

- \* dd-MM-yy (den-měsíc-rok)
- \* dd-MM (den-měsíc)
- \* MM-yy (měsíc-rok)

### 9.5 Time (Čas)

Zde nastavíme, jakou formu bude mít na displeji čas, vyvolaný definovanou funkcí Time. Může být zobrazen ve formátu HH:MM (hodiny:minuty) nebo jako AM (dopoledne) PM (odpoledne) formát.

### 9.6 Decimal Places (Nastavení počtu desetinných míst)

Pokud u nějaké buňky nebo aktivního pole zvolíme funkci Fixed, budou numerická data u těchto buněk zobrazována na tolik desetinných míst, kolik zvolíme u tohoto zadání. Čísla v paměti však zkrácena nejsou a výpočty jsou prováděny s plnou přesností. Jestliže je sloupec příliš úzký a celé číslo se tam nevejde, bude toto číslo zobrazeno takto: #####.

### 9.7 Percent (Přepočítání na procenta)

Číselná data jsou dělena stem a zobrazována na dvě

desetinná místa se znaménkem "%".

### 9.8 Pen Color (Barva inkoustu)

Zde můžete volit, jakou barvou budou zobrazována data v buňkách pro odlišení různých typů záznamů.

### 9.9 Commas (Oddělovací čárka)

Tato funkce oddělí v zobrazeném čísle čárkou každé tři číslice směrem doleva od desetinné tečky. To je výhodné pro rychlý přehled velikosti čísel. V tomto případě však často dojde k přeplnění zobrazení dat a číslo bude zobrazeno jako #####. Potom je nutno nastavení Commas zrušit.

### 9.10 Column Width (Šířka sloupce)

Pokud nám nevyhovuje šířka některého sloupce, můžeme ji touto funkcí změnit. Nejvíce se to bude používat u buněk s řetězcí (textové řetězce jsou u Maxiplanu nazývány Labels).

Máme tu na výběr tři možnosti pro zadání šířky sloupce:

- \* Standard - 10 znaků (nastaveno při otevření tabulky)
- \* Wide - 31 znaků
- \* Specified - zde je možno definovat počet znaků ve sloupci od 3 do 57

Šířku sloupců lze ale měnit i manuálně tak, že kliknete levým tlačítkem myši na čáru oddělující sloupce na kraji tabulky, tlačítko podržíte stisknuté a oddělovací čáru posunete.

### 9.11 Column Alignment (Umístění dat ve sloupci)

Určuje, jak budou data zobrazena v buňce. Při výběru Default je text ve sloupci umístěn vlevo a čísla vpravo. Umístění čísel i textu může být vlevo (Left), vpravo (Right) nebo uprostřed (Center).

### 9.12 Style (Druh písma)

Určuje styl písmen a číslic zobrazovaných v buňkách. Implicitně je nastaveno Normal a můžete zvolit Bold (zesílené), Underline (podtržené) nebo Italic (šikmé). Tak můžeme jednotlivé typy dat společně se změnou barev dobře odlišit.

### 9.13 Protect (Ochrana proti přepsání)

Buňky formátované pomocí Protect není možno editovat. Tak jsou tyto buňky chráněny proti nežádoucímu přepsání. Chráněnou buňku poznáte podle toho, že její adresa v levém horním rohu je podtržena. Pokud chcete



něco v chráněné buňce změnit, musíte zvolit v této funkci OFF.

#### 9.14 Password (Heslo)

Pokud natáhnete z diskety Worksheet, u kterého jsou některé buňky chráněny heslem, nebudou tyto čitelné. Místo nich budou zobrazeny znaky ----- . Uložená data budou viditelná až po zadání hesla (v menu Options příkazem Set Password), pod kterým byly tyto chráněné buňky uloženy na disketu.

Při zadávání hesla postupujte takto:

1. V menu Options zadejte pomocí příkazu Set Password vaše heslo.
2. Zadejte aktivní pole, které chcete chránit proti nežádoucímu čtení.
3. Nyní zadejte Password On. Polí, která mají být chráněna heslem, může být v tabulce více.
4. Uložte Worksheet na disketu.

Jestliže nyní natáhnete soubor z diskety, budou chráněná pole nečitelná až do té doby, než v menu Options/Set Password zadáte správné heslo.

#### 9.15 Palette (Barvy)

Po zvolení se objeví okno, ve kterém můžete plynule měnit potřebné barvy. V Maxiplanu můžete najednou používat 4 nebo 8 barev. Jestliže máte málo paměti, použijte jen čtyři barvy. Při ukládání Worksheetu jsou ukládány na disketu také nastavené barvy. Pokud soubor otevíráte, budou s ním nataženy také uložené barvy. Všechny Worksheets otevírané za sebou mají barvy poslední otevírané tabulky.

### 10. Menu Options (Výběr)

Toto menu, jak již název napovídá, je menu různých výběrů a dovoluje vám prohlédnout vzorce zapsané v celé tabulce, zapisovat k buňkám poznámky, "zmrazit" titulek, chránit části tabulky heslem, volit hlasový výstup a mnoho dalších potřebných věcí.

#### 10.1 Show (Ukázat vzorce v celé tabulce)

Pokud si potřebujete prohlédnout všechny vzorce zadané v tabulce, pak si v podmenu této volby vyberte položku Formulas. Ve všech buňkách, ve kterých je prováděn výpočet, budou místo dat zobrazeny vzorce. Zpět se dostanete výběrem funkce Value.

#### 10.2 Cell Note Output/Display (Poznámka hlasový výstup/displej)

Poznámky, které jste k buňkám přidělili, je možno

vyvolat stiskem klávesy HELP. Máte možnost tří druhů výstupu:

- \* Text Only - na obrazovce se objeví okno s poznámkou. Ukončíte OK.
- \* Speech Only - poznámka bude přečtena hlasovým výstupem Amigy.
- \* Both Text and Speech - v tomto případě se poznámka zobrazí a bude i přečtena.

#### 10.3 Wordstar Keys (Klávesy textového editoru Wordstar)

Jestliže máte zapnuty klávesy Wordstar, můžete k pohybu buněk použít těchto řídicích kláves:

| Klávesa     | Akce                        |
|-------------|-----------------------------|
| Control + X | Pohyb aktivní buňky dolů    |
| Control + S | Pohyb aktivní buňky doleva  |
| Control + D | Pohyb aktivní buňky doprava |
| Control + E | Pohyb aktivní buňky nahoru  |

#### 10.4 Protection (Ochrana proti přepsání)

Jestliže zvolíte v tomto menu Disabled, budou všechny buňky, formátované ve Format Menu funkcí Protected, uvolněny pro zápis. Po přepnutí na Enabled se všechny blokové buňky vrátí do původního formátu. Implicitně je samozřejmě nastaveno Enabled.

#### 10.5 Freeze Titles (Zmrazit sloupce nebo řádky - titulk)

Zmrazení v tomto případě znamená, že určené řádky, sloupce nebo oboje se nebudou při posunu obrazovky rolovat a zůstávají stále na své pozici. Tak můžeme vidět potřebné údaje i při rolování ostatních dat a mít stále na monitoru titulek tabulky.

K volbě této funkce jsou následující možnosti:

- \* None - dříve zmrazené řádky a sloupce jsou opět volné
- \* Horizontal - pokud vybereme aktivní řádek tím, že klikneme na jeho číselné označení na levé straně obrazovky, budou všechny řádky od tohoto řádku nahoru zůstávat při rolování na své pozici.
- \* Vertical - jestliže vybereme aktivní sloupec kliknutím na písmeno jeho označení, budou všechny sloupce směrem doleva zmrazeny.
- \* Both - při použití tohoto výběru u aktivního pole, zvoleného pomocí levého tlačítka

myši, budou všechny řádky směrem nahoru a všechny sloupce směrem doleva od pravého dolního rohu aktivního pole zmrazeny. Zmrazené sloupce a řádky jsou u čísla a písmena své adresy vyznačeny jinou barvou čárky, oddělující jednotlivé znaky.

## 10.6 Keyboard Echo (Hlasový výstup z klávesnice)

Jestliže v této funkci zvolíte ON, budou znaky, které klávesnicí zadáváte do buněk, vždy po stisknutí klávesy přečteny hlasovým výstupem Amigy. Volbou OFF funkci Echo vypnete.

## 10.7 Display Grid (Mřížka na displeji)

Pokud zvolíte ON, budou jednotlivé buňky na obrazovce rozděleny vertikálně i horizontálně linkovou mřížkou

pro lepší přehled. Volbou OFF mřížku vypnete.

## 10.8 Return Key (Nastavení funkce klávesy Return)

Při zápisu dat do tabulky se stiskem klávesy Return posuneme ve sloupci vždy o jeden řádek níže. Pokud potřebujeme zapisovat v jiném pořadí, např. po sloupcích nebo v řádcích směrem nahoru, můžeme touto funkcí zvolit varianty:

- |                |                                              |
|----------------|----------------------------------------------|
| * Doesn't Move | - aktivní buňka se po stisku Return neposune |
| * Move Down    | - pohyb směrem dolů (nastaveno implicitně)   |
| * Move Right   | - pohyb doprava po sloupcích                 |
| * Move Up      | - pohyb směrem nahoru po řádcích             |

*Pokračování příště* ☐

# WORD PERFECT

## DOKONČENÍ

## B. Volba tabulky znaků.

### B.1-8 Tabulka znaků pro znakovou sadu.

Po aktivaci jednotlivých bodů zadáte jméno vlastní znakové tabulky z přehledu, jenž vám program předloží. Vytvoření znakové tabulky si popíšeme dále. Znakové tabulky 1-8 náleží znakovým sadám 1-8 definovaným v předchozích odstavcích.

### B.9. Vytvoření nebo editace znakové tabulky.

Po aktivaci tohoto bodu můžete přímo vytvářet nebo editovat znakovou tabulku, aniž byste použili hlavního menu programu PRINTDEF.

#### Vytvoření znakové tabulky - praktický příklad.

První kroky tvorby tabulky znaků jsou popsány v odstavci "Vytvoření znakové tabulky". Zde je nutné doplnit, že jako vzor pro vytvoření znakových tabulek obou tiskáren můžete použít např. tabulku ASCII/Backspace, která vám bude předložena v seznamu tabulek znaků. Ta je vytvořena pro tiskárnu s mikroroztečí. Pokud budete soubor PRINTDEF, a následně tabulku znaků, volat z prostředí Wordperfectu, kde je nadefinován již český a slovenský font, objeví se vám tento font v nově otevřené, vámi pojmenované, tabulce znaků.

Nyní si na příkladu provedeme nadefinování řetězce pro tisk jednoho znaku na tiskárně LC-10, kde požadujeme tisk v kvalitě DRAFT, a nadefinování řetězce pro tisk jednoho znaku na tiskárně DM 105, kde požadujeme tisk v kvalitě NLQ. Vybereme si např. znak pod desítkovým kódem 192, což je ve znakové tabulce podle Kamenických,

posunutě o 32 znaků dozadu, písmeno "Č". Nyní budeme zvolenou tabulku editovat. V tabulce aktivujeme znak s desítkovým kódem 192 a vybereme volbu "String sent to Printer". Zrušíme již zadané kódy stiskem kláves CTRL + END.

Nyní pro jednotlivé tiskárny zadáme tyto řetězce:

LC-10 - řetězec: <A> <192>

DM 105 - řetězec: C<8> <A> <kód znaku, na kterém je pomocí funkce "download" definován háček> a potvrdíme jejich zadání klávesou RETURN.

Tento postup provedeme u všech znaků, které používají diakritická znaménka. Pokud jsme u tiskárny LC-10 nadefinovali znaky do paměti RAM tiskárny pomocí funkce "download", v proporcionálním tvaru můžeme do volby "Character width" zapsat i nadefinované šířky znaků. Jinak je možno zadané šířky znaků ponechat.

Vytvořenou znakovou tabulku opustíme provedením volby EXIT a potvrzením zapsání změn v nové tabulce na disketu. Tím jsme ukončili definici tiskárny a znakové tabulky pro textový editor Wordperfect. Zavedení celé definice do textového editoru proveďte podle popisu v odstavci "Zavedení definice tiskárny do editoru".

#### Závěrem.

*Teoretický popis i praktický příklad definice tiskárny jsou napsány do maximálních podrobností tak, aby každý trochu pokročilý uživatel, který vlastní vhodnou tiskárnu, mohl používat textový editor Wordperfect. Pochopitelně je možné provést definici tiskárny s různými odlišnostmi od uvedeného příkladu tak, aby tisk co nejvíce vyhovoval každému uživateli. Praktický příklad dává pouze vodítko, jak tuto definici provést. Tak, jak je uveden, byl vyzkoušen u obou tiskáren.* ☐



## Číslo Pí

Pracujete často v Basicu s Ludolfovým číslem pí (3,14159...)? Pak doporučujeme již v záhlaví programu definovat proměnnou pí s jednoduchou přesností takto:

```
pi = 4*ATN(1)
```

nebo s dvojnásobnou přesností:

```
pi# = 4*ATN(1#)
```

Nezapomeňte u dvojnásobné přesnosti zapsat dvojkřížek za jedničku v závorce, jinak přesnost nesouhlasí!

## Pythagorova věta

Která celá čísla splňují podmínku

$$a^2 + b^2 = c^2 ?$$

Tuto úlohu řeší následující krátký basicový program:

```
INPUT "spodni hranice";k
INPUT "vrchni hranice";l
PRINT:PRINT " A", " B", " C"
FOR A=k TO l
  FOR B=k TO l
    C=A*A+B*B
    IF SQR(C)=INT(SQR(C)) AND A<B
      THEN PRINT A,B,SQR(C)
  NEXT B
NEXT A
```

Amiga řeší tuto úlohu pro rozsah čísel 1 až 100 za 59 sekund.

## SHELL na pracovní disketu

Chcete-li ihned po bootu z pracovní diskety pracovat s SHELL (SHELL je mnohem komfortnější než CLI), je třeba provést na pracovní disketě tyto úpravy: Ve Startup-Sequenci (seznam s) vymažte poslední dva povely.

```
loadWb
newCLI > nil:
```

Potom z diskety Workbench 1.3 přepokopírujte na pracovní

disketu tyto soubory (dejte pozor, aby byly v uvedených seznamech):

```
l/newcon-handler
s/shell-startup
devs/mountlist
```

Na konec Startup-Sequence запиšte tyto povely:

```
mount newcon:
newshell
endcli
```

Nyní můžete z takto upravené pracovní diskety spustit boot. Amiga provádí postupně povely, uvedené ve Startup-Sequenci. Otevře okno pro SHELL a provede povely ze souboru s/shell-startup. Původní okno pro CLI bude zavřeno a k dispozici máte SHELL.

## Již dva milióny

V lednovém čísle časopisu AMIGA M&T (NSR) prohlásil obchodní šéf fy Commodore v Německu Helmut Jost:

"Do světa byly prodány dva milióny počítačů Amiga.

V roce 1991 uděláme třetí milion".

V obchodním roce 1989/90 (začíná v červnu) bylo v Německu prodáno 160 tisíc počítačů Amiga a 180 tisíc C-64.

## NSD a NSN

Výpočet největšího společného dělitele (NSD) a nejmenšího společného násobku (NSN) řeší v Basicu tento krátký program:

```
INPUT "prvni cislo";a
INPUT "druhe cislo";b
r=1:c=a:d=b
WHILE r<>0
  q=INT(a/b):r=a-b*q
  a=b:b=r
WEND
nsd=a
nsn=c*d/nsd
PRINT "NSD =",nsd
PRINT "NSN =",nsn
```

(volně zpracoval podle časopisu AMIGA M&T ing. Bruno Breyll)

# KLÁVESNICE - KEYBOARD

Zdeněk Daniček

Jedním z nejdůležitějších prostředků, kterým můžeme ovládat náš počítač je klávesnice. U Amigy je klávesnice t.zv. inteligentní. Tento pojem si musíme blíže vysvětlit. Jednou z hlavních součástí této klávesnice je mikroprocesor, který přebírá testování jednotlivých kláves a posílá Amize hotové kódy. Existuje několik verzí v provedení a rozložení klávesnice, ale ty se odlišují většinou jen v některých klávesách. Kódy těchto kláves jsou tedy rovněž odlišné. Pro větší přiblížení uvádím rozložení kláves na klávesnici americké znázorněné na obr. 1 a německé znázorněné na obr. 2. K jednotlivým znakům jsou uvedeny i příslušné kódy. Z obrázků je patrné, že kódy neodpovídají standardu ASCII. Klávesnice posílá data v kódu RAW-Key-Codes, které jsou poté zpracovávány operačním systémem a za pomoci převodní tabulky-Keymap je prováděná transformace do kódu ASCII.

| ESC   | F1        | F2 | F3 | F4 | F5 | F6 | F7 | F8 | F9 | F10   | DEL    |
|-------|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|--------|
| 45    | 50        | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59    | 46     |
| 1     | 2         | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 0  | SPACE | 41     |
| 00    | 01        | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 0A    | 0B     |
| TAB   | Q         | W  | E  | R  | T  | Y  | U  | I  | O  | P     | HELP   |
| 42    | 10        | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19    | 44     |
| CTRL  | CAPS LOCK | A  | S  | D  | F  | G  | H  | J  | K  | L     | RETURN |
| 63    | 62        | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28    | 29     |
| SHIFT | Z         | X  | C  | V  | B  | N  | M  | ,  | .  | SHIFT | 4C     |
| 60    | 30        | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39    | 40     |
| ALT   | 64        | 66 | 40 |    |    |    |    | 67 | 65 | 4D    |        |

| 7  | 8     | 9  |
|----|-------|----|
| 3D | 3E    | 3F |
| 4  | 5     | 6  |
| 2D | 2E    | 2F |
| 1  | 2     | 3  |
| 1D | 1E    | 1F |
| 0  | 0F    | 3C |
| -  | ENTER |    |
| 4A | 43    |    |

Obr. 1  
Americká klávesnice

| ESC   | F1   | F2 | F3 | F4 | F5 | F6 | F7 | F8 | F9 | F10   | DEL    |
|-------|------|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|--------|
| 45    | 50   | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59    | 46     |
| 1     | 2    | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 0  | SPACE | 41     |
| 00    | 01   | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 0A    | 0B     |
| TAB   | Q    | W  | E  | R  | T  | Z  | U  | I  | O  | P     | HELP   |
| 42    | 10   | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19    | 44     |
| CTRL  | LOCK | A  | S  | D  | F  | G  | H  | J  | K  | L     | RETURN |
| 63    | 62   | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28    | 29     |
| SHIFT | Z    | V  | X  | C  | U  | B  | N  | M  | ,  | .     | SHIFT  |
| 60    | 30   | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39    | 40     |
| ALT   | 64   | 66 | 40 |    |    |    |    | 67 | 65 | 4D    |        |

| 7  | 8     | 9  |
|----|-------|----|
| 3D | 3E    | 3F |
| 4  | 5     | 6  |
| 2D | 2E    | 2F |
| 1  | 2     | 3  |
| 1D | 1E    | 1F |
| 0  | 0F    | 3C |
| -  | ENTER |    |
| 4A | 43    |    |

Obr. 2  
Německá klávesnice

V RAW-Key-Codes existuje určitý systém rozdělení:

- \$00 - \$3F Kódy písmen, číslic a zvláštních znaků. Uspořádání odpovídá rozdělení kláves na klávesnici.
- \$40 - \$4F Kódy některých zvláštních znaků jako SPACE, RETURN, TAB a dalších.

\$50 - \$5F

\$60 - \$67

Kódy funkčních kláves a HELP.

Kódy kláves pro rozlišení úrovně klávesy SHIFT, A, ALT a Ctrl.

Procesor klávesnice ovšem umí daleko víc. Umí rozlišit stisknutí a uvolnění klávesy. Znalí si jistě všimli, že kódy klávesnice jsou široké pouze 7 bitů (\$00 - \$7F). Osmý



bit je znak KEYup/down-Flag. Ten právě sděluje počítači zda byla klávesa stisknuta a nebo uvolněna. Je-li tento osmý bit v 0, pak to znamená, že klávesa byla právě stisknuta (KEY down tj. klíč dolů). V opačném případě je Key up. Z toho vyplývá, že Amiga má dokonalý přehled o klávesnici. Také je možné pro některé účely průběžně vyhodnocovat současně stisknuté klávesy. Tento případ nastává při realizaci hudebních programů.

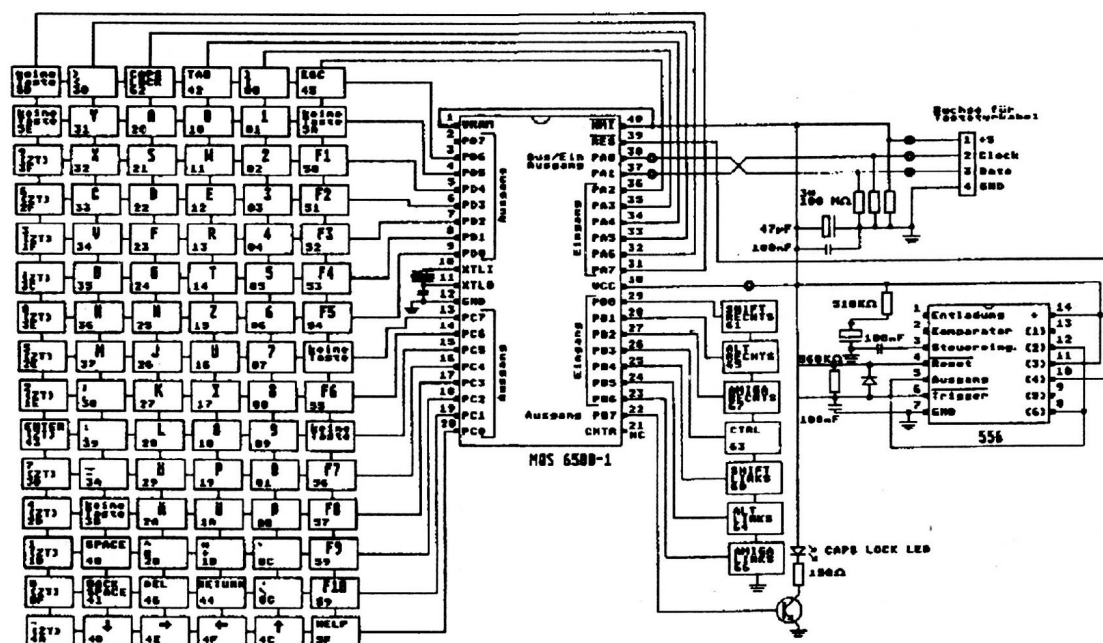
Výjimku tvoří jen klávesa CAPS LOCK. Pomocí ní klávesnice simuluje jednopohový přepínač. Stiskne-li se tato klávesa poprvé, přepne se přepínač a rozsvítí se indikace. Teprve při následujícím stisknutí přepínač vypne a svítivá dioda zhasne. Tato klávesa řídí znak KEY up/down.

V další části se stručně zmíním o zapojení klávesnice, krátce o přenosu dat, synchronizaci, zvláštních kódech a některých odlišnostech uvedené klávesnice.

### Stručný popis zapojení klávesnice.

Na obr. 3 je znázorněno schéma zapojení klávesnice až po připojovací konektor. Jak je patrné z uvedeného zapojení, základem tohoto bloku je jednočipový mikroprocesor 6500-1. Uvedený jednočip obsahuje všechny komponenty, které potřebuje jednoduchý počítačový systém ke své činnosti. Základem je v něm mikroprocesor 6502. K tomu je zde ještě 2 KB ROM s řídicím programem, statická RAM 64 bitů, 4 bidirekcionální 8-bitové porty, jeden 16-bitový čítač s vlastním řídicím vstupem a generátor hodin.

Uvedený jednočip 6500-1 potřebuje k provozu pouze napájecí napětí +5 V a jeden krystal pro generátor hodinových impulsů. Kmitočet krystalu je 3 MHz, uvnitř čipu je dělen 2 na výsledný kmitočet 1,5 MHz. Druhý čip na desce klávesnice je stabilní oscilátor typu 556, přesněji



Obr. 3  
Schéma zapojení klávesnice

řečeno jsou zde dva nezávislé generátory kmitočtu. Obvod 556 vytváří spolu s dalšími několika součástkami reset-signal pro 6500-1.

Klávesy jsou rozděleny do dvou skupin. Sedm zvláštních funkcí SHIFT vpravo, ALT vpravo, A vpravo, Ctrl, A vlevo, Alt vlevo, a SHIFT vlevo je přímo spojeno s prvními sedmi vývody portu PB.

Všechny ostatní klávesy jsou uspořádány v matici o 6 řádcích a 15 sloupcích. Řádky jsou spojeny s vývody PA2 - PA7 portu A. Těchto 6 vývodů k portu je uspořádáno jako 6 vstupů. 15 sloupců je řízeno z portu C a D. 16 sloupec vedoucí k PD7 je u současných verzí klávesnic nepoužit.

Procesor 6500-1 testuje klávesnici tak, že postupně jednotlivé sloupce přepíná do 0. Vzhledem k tomu, že výstupy portů C a D jsou provedeny s otevřeným kolekto-

rem bez Pullup rezistorů, takže všechny výstupy jsou v 1 inaktivní. Poté, co procesor přepne jeden sloupec do 0, testuje 6 řádků. Šest vstupů pro řádky je uvnitř opatřeno Pullup rezistory, takže všechny nestisknuté klávesy jsou uvnitř interpretovány jako 1. Každá stisknutá klávesa propojuje vždy jeden řádek s jedním sloupcem. Jsou-li stisknuty klávesy u právě procesorem odaktivovaném sloupci, jsou přepnuty odpovídající vstupy pro řádky do 0. Poté co procesor aktivoval všechny sloupce a přitom četl příslušné řádky, pozná procesor stav (stisknuto nebo nestisknuto) celé klávesnice.

Dojde-li při opakovaném postupu ke změně oproti předchozímu testování, vyšle procesor odpovídající klávesový kód do počítače.

*Pokračování příště.*

# LOSOVÁNÍ

*Vilém Wiedemann*

Program LOSOVÁNÍ se používá pro rozpis kolektivních soutěží (např. házená), které se losují podle Bergrových tabulek (příklad: při počtu 10 účastníků, hraje v prvním kole první s desátým, druhý s devátým, třetí s osmým atd.).

Takto se postupně losují všechna kola podzimní soutěže a jarní odvety jsou potom opakem podzimu, hraje opět desátý s prvním, devátý s druhým, ale v opačném pořadí, protože odvetu musí hrát na svém hřišti.

K práci programu: Po natažení do počítače se program nejprve zeptá na název soutěže - zadejte např. "I. liga muži" (tento název je tištěn na tiskárně širším písmem). Při zadání q nebo Q se program ukončí.

Dále se zeptá na počet oddílů v soutěži. Pokud zadáte lichý počet účastníků, bude další sudý účastník doplněn automaticky a nazván "volno" a každý, kdo má v daném kole hrát s tímto účastníkem, má v tom kole volný den. Pokud zadáte číslo menší než tři, program se vrátí k dotazu na počet účastníků, stejně jako při zadání čísla většího než 16, protože vyšší počet oddílů než 12, max. 14, se v soutěžích neobjevuje.

Každý jednotlivý zápas má své číslo a pod tímto číslem je protokolárně veden. Pokud první zápas má např. číslo 101, další jsou označovány vzestupně, tedy i ty, ve kterých jeden z oddílů má v daném kole volno, protože není vyloučeno, že se dodatečně nepřihlásí další oddíl, který by potom hrál na místě, kde původně bylo tištěno "volno".

Potom je nutné zadat formou DDMMRR termíny jednotlivých kol, kdy se budou zápasy hrát, včetně odvetných zápasů. (Pokud by se opakovalo losování jiné soutěže se stejným počtem účastníků, program se zeptá, zda zachovat původní termíny, protože v tom případě, že zůstává stejný počet oddílů, je reálné, že budou i stejné termíny zápasů a ušetří se pár řádek vypisování termínů).

Po dotazu na názvy všech oddílů v soutěži se vytiskne celý rozpis dané soutěže na tiskárně.

Po ukončení tisku se program vrátí na začátek a opakuje se od dotazu na název soutěže. Pokud nemáte tiskárnu, je nutné v řádcích 1055, 1056, 1070, 1080, 1110, 1150, 1160, 1360 a 1410 zamezit vykonání příkazu PRINT#2, např. použitím příkazu REM. V tom případě se celý rozpis objeví jen na obrazovce.

```
1 REM *****
2 REM ** LOSOVÁNÍ SPORTOVNÍCH SOUTĚŽÍ **
3 REM ***** DLE BERGEROVÝCH TABULEK *****
4 REM ***** pro 3 až 16 účastníků *****
5 REM *****
6 REM ***** Autor: Vilém Wiedemann *****
7 REM ***** (c)1991 Redakce časopisu AMIGA *****
8 REM *****
```

```
10 DIM d$(30):DIM o$(16):DIM s$(65)
30 CLS
40 LOCATE 3,10:COLOR 2,1:PRINT" NAZEV SOUTE
ZE ":COLOR 1,0
50 LOCATE 5,9:INPUT n$:IF n$=""THEN GOTO 50
60 IF n$="q" OR n$="Q"THEN STOP
70 CLS:LOCATE 3,10:COLOR 2,1:PRINT" POCET
ODDILU V SOUTEZI ":COLOR 3,1:LOCATE
4,10:PRINT" ( min.3 - max.16 ) ":COLOR 1,0
80 LOCATE 6,9:INPUT t:IF t<3 OR t>16 THEN
LOCATE 6,11:PRINT" ":GOTO 80
90 p=t:IF t=3 THEN p=4
92 IF t=5 THEN p=6
94 IF t=7 THEN p=8
96 IF t=9 THEN p=10
98 IF t=11 THEN p=12
100 IF t=13 THEN p=14
102 IF t=15 THEN p=16
110 CLS
120 LOCATE 3,10:COLOR 2,1:PRINT" CISLO PRVNI-
HO ZAPASU ":COLOR 1,0
125 LOCATE 5,9:INPUT cis
130 cis=cis-1
140 CLS
150 LOCATE 3,10:COLOR 2,1:PRINT" TERMINY
JEDNOTLIVYCH KOL ":COLOR 1,0
160 IF d$(1)="" OR pa<>p THEN 210
```



# PROGRAM - BASIC

```

170 LOCATE 4,10:COLOR 3,1:PRINT" ZACHOVAT      500 s$(15) = "0408050306020701"
    PUVODNI TERMINY ??? Ano / Ne ??? ":      510 s$(16) = "01100209030804070506"
    COLOR 1,0                                520 s$(17) = "10060705080409030102"
180 h$ = INKEY$                               530 s$(18) = "02100301040905080607"
190 IF h$ = "n" OR h$ = "N" THEN LOCATE      540 s$(19) = "10070806090501040203"
    4,10:PRINT"                                ":GOTO 210 550 s$(20) = "03100402050106090708"
191 IF h$ = "a" OR h$ = "A" THEN 260          560 s$(21) = "10080907010602050304"
195 GOTO 180                                  570 s$(22) = "04100503060207010809"
210 LOCATE 6,20:COLOR2,1:PRINT"DDMMRR":      580 s$(23) = "10090108020703060405"
    COLOR 1,0                                590 s$(24) = "05100604070308020901"
220 FOR i = 1 TO ((p-1)*2)                   600 s$(25) = "011202110310040905080607"
223 IF i < 10 THEN o = 15                    610 s$(26) = "120708060905100411030102"
225 IF i >= 10 THEN o = 14                   620 s$(27) = "021203010411051006090708"
230 PRINT TAB(o);i;:INPUT d$(i):             630 s$(28) = "120809071006110501040203"
250 NEXT i                                    640 s$(29) = "031204020501061107100809"
260 CLS:pa = p                               650 s$(30) = "120910081107010602050304"
270 LOCATE 3,20:COLOR 2,1:PRINT" NAZEV OD-    660 s$(31) = "041205030602070108110910"
    DILU ??? ( max. 12 pismen ) ":COLOR 1,0  670 s$(32) = "121011090108020703060405"
280 LOCATE 4,20:COLOR 3,1:PRINT".....":    680 s$(33) = "051206040703080209011011"
    COLOR 1,0                                690 s$(34) = "121101100209030804070506"
290 IF t=3 OR t=5 OR t=7 OR t=9 OR t=11 OR   700 s$(35) = "061207050804090310021101"
    t=13 OR t= 15 THEN o$(p) = "volno"      710 s$(36) = "0114021303120411051006090708"
300 FOR i = 1 TO t                           720 s$(37) = "1408090710061105120413030102"
303 IF i < 10 THEN e = 15                    730 s$(38) = "0214030104130512061107100809"
305 IF i >= 10 THEN e = 14                   740 s$(39) = "1409100811071206130501040203"
310 PRINT TAB(e);i;:INPUT o$(i)             750 s$(40) = "0314040205010613071208110910"
330 NEXT i                                    760 s$(41) = "1410110912081307010602050304"
340 CLS                                       770 s$(42) = "0414050306020701081309121011"
360 s$(1) = "01040203"                       780 s$(43) = "1411121013090108020703060405"
370 s$(2) = "04030102"                       790 s$(44) = "0514060407030802090110131112"
380 s$(3) = "02040301"                       800 s$(45) = "1412131101100209030804070506"
390 s$(4) = "010602050304"                   810 s$(46) = "0614070508040903100211011213"
400 s$(5) = "060405030102"                   820 s$(47) = "1413011202110310040905080607"
410 s$(6) = "020603010405"                   830 s$(48) = "0714080609051004110312021301"
420 s$(7) = "060501040203"                   840 s$(49) = "01160215031404130512061107100809"
430 s$(8) = "030604020501"                   850 s$(50) = "16091008110712061305140415030102"
440 s$(9) = "0108020703060405"               860 s$(51) = "02160301041505140613071208110910"
450 s$(10) = "0805060407030102"              870 s$(52) = "16101109120813071406150501040203"
460 s$(11) = "0208030104070506"              880 s$(53) = "03160402050106150714081309121011"
470 s$(12) = "0806070501040203"              890 s$(54) = "16111210130914081507010602050304"
480 s$(13) = "0308040205010607"              900 s$(55) = "04160503060207010815091410131112"
490 s$(14) = "0807010602050304"

```

# PROGRAM - BASIC

```

910 s$(56) = "16121311141015090108020703060405"
920 s$(57) = "05160604070308020901101511141213"
930 s$(58) = "16131412151101100209030804070506"
940 s$(59) = "06160705080409031002110112151314"
950 s$(60) = "16141513011202110310040905080607"
960 s$(61) = "07160806090510041103120213011415"
970 s$(62) = "16150114021303120411051006090708"
980 s$(63) = "08160907100611051204130314021501"
990 IF p = 4 THEN x = 0
1000 IF p = 6 THEN x = 3
1010 IF p = 8 THEN x = 8
1020 IF p = 10 THEN x = 15
1030 IF p = 12 THEN x = 24
1035 IF p = 14 THEN x = 35
1040 IF p = 16 THEN x = 48
1050 px = x
1055 GOSUB tisk
1056 GOSUB nlq
1060 PRINT TAB(10);n$
1070 PRINT#2,CHR$(14);" ";n$
1080 PRINT#2,CHR$(13)
1090 cr = 2
1100 FOR i = 1 TO (p-1)*2
1110 PRINT:PRINT#2,CHR$(13)
1120 cr = cr + 2:w = 6
1130 PRINT TAB(w);i;"KOLO - ";MID$(d$(i),1,2);".";
MID$(d$(i),3,2);".19";MID$(d$(i),5,2)
1140 PRINT
1150 PRINT#2,TAB(w);i;"KOLO - ";MID$(d$(i),1,2);".";
MID$(d$(i),3,2);".19";MID$(d$(i),5,2)
1160 PRINT#2,CHR$(13)
1170 IF i = p THEN x = px
1200 y = 1:x = x + 1
1220 FOR j = 1 TO (INT(p/2))
1230 m = VAL(MID$(s$(x),y,2)):n = VAL(MID$(s$(x),
y + 2,2)):cr = cr + 2:y = y + 4:cis = cis + 1:
c$ = STR$(cis)
1310 IF i < = p-1 THEN a$ = o$(m)
1320 IF i < = p-1 THEN b$ = o$(n)
1330 IF i > p-1 THEN a$ = o$(n)
1340 IF i > p-1 THEN b$ = o$(m)
1341 IF cis < 10 THEN xx = 4:
1342 IF cis > = 10 AND cis < 100 THEN xx = 3
1343 IF cis > = 100 AND cis < 1000 THEN xx = 2
1344 IF cis > = 1000 THEN xx = 1
1345 w = 8
1350 PRINT TAB(xx);c$;TAB(w);a$;TAB(w + 14);" - ";b$
1360 PRINT#2,TAB(xx);c$;TAB(w);a$;TAB(w + 14);
"- ";b$
1370 IF cr > 22 THEN GOSUB 1430
1380 IF cr > 22 THEN CLS
1390 IF cr > 22 THEN cr = 0
1400 NEXT j
1410 NEXT i:GOSUB stranka:GOSUB endtisk
1420 GOSUB 1430:GOTO 30
1430 LOCATE 21,64:COLOR 0,1:PRINT" STISK
LMOUSE ":COLOR 1,0
1440 IF MOUSE(0) = -1 OR MOUSE(0) = -2 OR
MOUSE(0) = -3 THEN RETURN
1450 GOTO 1440
1500 tisk:
1505 OPEN"par:"FOR OUTPUT AS#2
1507 RETURN
1510 endtisk:
1515 PRINT#2,CHR$(27)"@":CLOSE#2
1517 RETURN
1520 zapsirka:
1525 PRINT#2,CHR$(27)"@";CHR$(27)
CHR$(87)CHR$(1);
1527 RETURN
1530 vypsirka:
1535 PRINT#2,CHR$(27)"@";CHR$(27)
CHR$(87)CHR$(0);
1537 RETURN
1540 stranka:
1545 PRINT#2,CHR$(12);
1547 FOR g = 1 TO 10:PRINT#2,CHR$(7);:NEXT g
1548 RETURN
1550 nlq:
1555 PRINT#2,CHR$(27)"@";CHR$(27)
CHR$(120)CHR$(1);
1557 RETURN

```



# PŘEDPLATNÉ

Už zase nastala doba, kdy si budete moci předplatit náš společný časopis na dalších šest měsíců (I. pololetí roku 1992). Příští rok obdržíte za stejnou cenu více informací a nové rubriky. Zájemce jazyka C potěším zprávou, že od ledna začne vycházet seriál o kompilátoru Lattice C verze 5. Další novinky nechť jsou příjemným překvapením.

Vedle máte složenku, kterou musíte nejprve vystříhnout a potom vyplnit. Prosíme Vás, abyste do kolonky "Variabilní symbol" napsali prvních šest čísel Vašeho rodného čísla. (Jedná se o čísla do lomítka: 570645 / 3456.) Spořitelna nám přestala zasílat ústřížek pro příjemce, a tak bez výše zmíněné informace, bychom nebyli schopni rozeznat "dva" Nováky. Z toho také vyplývá, že nám nesmíte psát žádné vzkazy na složenku, protože mi ji neobdržíme. Pak vložte níže vytištěný objednávací lístek s pátým ústřížkem do obálky a zašlete na adresu:

Redakce časopisu Amiga  
Italská 29,  
120 00 Praha 2

## Závazná objednávka předplatného na I. pololetí roku 1992 (6 čísel)

Jméno: \_\_\_\_\_

Adresa: \_\_\_\_\_

PSČ: \_\_\_\_\_

Jako doklad o zaplacení přikládám 5. díl složenky.

Datum: \_\_\_\_\_ Podpis: \_\_\_\_\_

Vyplňte hůlkovým písmem!

| 2. podací lístek                                                          |  | 2. podací lístek                                           |  | 2. podací lístek                                           |  | 2. podací lístek                                           |  | 2. podací lístek                                           |  |
|---------------------------------------------------------------------------|--|------------------------------------------------------------|--|------------------------------------------------------------|--|------------------------------------------------------------|--|------------------------------------------------------------|--|
| Kčs. .... h. ....                                                         |  | Kčs. .... h. ....                                          |  | Kčs. .... h. ....                                          |  | Kčs. .... h. ....                                          |  | Kčs. .... h. ....                                          |  |
| <b>1</b> Praha 1<br>SBČS, pobočka<br>2192081-018<br>Jen pro potřebu spoji |  | <b>1</b> Praha 1<br>SBČS<br>2192081-018<br>PRO ÚČET ČÍSLO: |  | <b>1</b> Praha 1<br>SBČS<br>2192081-018<br>PRO ÚČET ČÍSLO: |  | <b>1</b> Praha 1<br>SBČS<br>2192081-018<br>PRO ÚČET ČÍSLO: |  | <b>1</b> Praha 1<br>SBČS<br>2192081-018<br>PRO ÚČET ČÍSLO: |  |
| KONSTANTNÍ symbol<br>379<br>125 07 VAKUS PRAHA 5                          |  | VARIABILNÍ symbol<br>379<br>242153-018/0800                |  | VARIABILNÍ symbol<br>379<br>242153-018/0800                |  | VARIABILNÍ symbol<br>379<br>242153-018/0800                |  | VARIABILNÍ symbol<br>379<br>242153-018/0800                |  |
| Odesílatel: _____<br>_____<br>_____                                       |  | Odesílatel: _____<br>_____<br>_____                        |  | Odesílatel: _____<br>_____<br>_____                        |  | Odesílatel: _____<br>_____<br>_____                        |  | Odesílatel: _____<br>_____<br>_____                        |  |
| Podací číslo<br>_____                                                     |  | Ústřížek pro příjemce<br>_____                             |  | Kontrolní lístek<br>_____                                  |  | Podací lístek I.<br>_____                                  |  | Nelze použít při reklamaci<br>_____                        |  |



PŘEDPLATNÉ

# amiga

CHCETE MÍT  
JISTOTU?

OBJEDNEJTE SI  
NÁŠ MĚSÍČNÍK,  
KTERÝ VYCHÁZÍ  
PRAVIDELNĚ  
KAŽDÝ MĚSÍC.

# amiga

Soupis převodů  
položka číslo:

**NEVYPŁÁCEJTE V HOTOVOSTI!**

ČESKÉ STÁTNÍ  
SPOŘÍTELNĚ

ÚČETNÍ DOKLAD

| Má dát | Dal |
|--------|-----|
|        |     |

V .....

Uhradte touto pošt. poukázkou Kčs .....  
z mého (našeho) účtu čis. ....

Dne ..... Podpis .....

Prováděcí ..... Likv.: ..... Kontr.: .....  
razítko:

Zpráva pro příjemce

Jiří Průza  
Italská 29,  
12000 PRAHA 2

PENĚŽNÍ LÍSTEK

| Počet   | Hod-<br>nota | Kčs | h |
|---------|--------------|-----|---|
| 1000    |              |     |   |
| 500     |              |     |   |
| 100     |              |     |   |
| 50      |              |     |   |
| 20      |              |     |   |
| 10      |              |     |   |
| 5       |              |     |   |
| 2       |              |     |   |
| 1       |              |     |   |
| 50 h    |              |     |   |
| 20 h    |              |     |   |
| 10 h    |              |     |   |
| ostatní |              |     |   |
| Celkem  |              |     |   |

Zašlete v obálce na adresu:

Redakce časopisu Amiga  
Italská 29,  
1200 PRAHA 2

Podací lístek

pečlivě uschováte!  
při reklamaci předložíte!

Zároveň o přání po poukázce, lze pouze  
do 1 roku po jejím podání k poštovní  
dopravě, jinak zanikne nárok na náhradu.

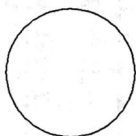
Poukázka za poukázku vyplacená v  
hotovosti a určená k připsání na adresátův  
účet u peněžního ústavu činí:

do 100 Kčs ..... 1.-  
přes 100 Kčs do 1 000 Kčs ..... 2.-  
přes 1 000 Kčs do 50 000 Kčs ..... 3.-  
přes 50 000 Kčs za každých dalších  
50 000 Kčs nebo jejich část více o 3.-  
Reklamační j. čís. .... / .....

Podací lístek II.

Tento druhý podací lístek nelze  
použít pro reklamaci

podpis pracovníka pošty



*Vítám vás u dalšího povídání o grafice, respektive o kreslících programech. V minulých čtyřech číslech časopisu Amiga jste se mohli seznámit s DigiPainterem III. Od dnešního čísla si budeme povídat o dalším skvělém programu, kterým DeluxePaint III zajistí je. Tvůrcem základního programu je skvělý programátor Dan Silva z firmy Electronic Arts (Elektronické umění). My si popíšeme o něco novější verzi 3.25, kterou upravila firma OMC z původní verze 3.0. Rozdíly mezi oběma verzemi jsou minimální, takže se o nich nebudu zmiňovat. A teď se pustíme do podrobného popisu vlastního programu. Ještě bych chtěl říci, že se budu snažit zachovat stejný systém jako u minulého popisu a zároveň přibližně stejnou hloubku probrání problému, i když někdy je dost těžké najít ta správná slova a lepší je, když si to vyzkoušíte sami. Myslím si, že to tak bude dobré, protože mi zatím nedošel žádný dopis s tím, že někdo něčemu nerozumí.*

# Deluxe Paint III

*Ivo Janáček*

Takže nejdříve několik slov o tom, co všechno lze pomocí tohoto programu provádět (to proto, abych vás nalákal). V DeluxePaintu III můžete kreslit své vlastní obrázky, můžete provádět různé opravy již hotových obrázků, ale také můžete skládat animace a ty pak pomocí přehrávacího programu přehrávat. Několik takto vytvořených animací je uloženo na disketě Animation, která je dodávána spolu s DeluxePainterem. Na této disketě se rovněž nachází i program Player. Jestliže se chcete na tyto animace podívat, spusťte počítač třeba z diskety DeluxePaint III, a pak z WorkBenchu spusťte Player, jehož ovládání snad ani nemusím popisovat. Jestliže nemáte aspoň 1 MB paměti, tak se vám asi tyto animace nepodaří spustit. Jestliže máte paměť rozšířenu na 1 MB, podaří se vám tyto animace spustit, ale když byste je chtěli natáhnout do DeluxePaintu a editovat, tak se vám to taky nepodaří. Z vlastní zkušenosti vám můžu říct, že s 2.5 MB paměti lze již v pohodě tvořit takové animace, které jsou na disketě Animation. Když jsem však zkusil uložit do paměti animaci v nekomprimovaném tvaru, tak se mi to stejně nepovedlo. No, teď jsme trochu odbočili od dnešního tématu, ale to bylo jen proto, aby jste měli čas na zakoupení větší paměti pro vašeho miláčka, než vyjde další pokračování tohoto návodu. Tak teď mi budete asi nadávat, ale pro seriózní práci (zde je myšlena animace) je 2.5 MB paměti doopravdy jen minimem a čtyřicítka harddisk by se taky uživil. No, teď se vrátím zpátky na zem, protože to už byste asi dál nečetli. DeluxePaint jde spustit i s 0.5 MB paměti, ovšem se dvěma nepříjemnými následky: O druhé obrazovce (zde je nazývaná Spare) a o animaci si můžeme nechat jen zdát a zároveň se program nenahraje celý, takže jestli máte jen jeden drive, ve kterém máte datovou disketu (což vřele doporučuji - kopii DeluxePaintu si můžete zaranžovat a pak

již neodjíždět; zároveň je to dobrá ochrana proti virům), tak budete muset dost často měnit diskety. Tak to bychom měli nároky na hardware a teď o tom, co za to dostaneme.

DeluxePaint pracuje s jednou až se šesti bitovými mapami, z čehož vyplývá také celkový počet barev, kterých může být až 64. Jestliže používáte 2 až 32 barvy, tak je vše v pořádku, protože Amiga má 32 barvových registrů. V případě, že chcete použít 64 barev, tak se zapne tzv. mód HalfBright, což je v překladu "poloviční jas". Je to právě proto, že je pouze 32 barvových registrů, takže dalších 32 barev by nešlo nadefinovat. Proto chytří lidé vytvořili HalfBright, kde se šestá bitová mapa používá jako přepínač pro velikost jasu. Tyto skutečnosti si uvědomte hlavně při definování nové palety barev, kde je možno přímo editovat jen levou půlku a pravá se pak automaticky mění podle levé části. Tak to máme barvy, ke kterým je ještě třeba dodat, že při použití rozlišovacího módu HI-RES (640 bodů na šířku) lze použít maximálně šestnáct barev.

Teď si řekneme něco o rozlišení. DeluxePaint podporuje jak LO-RES (320 bodů na šířku) tak i HI-RES (640), a to vše v módech NonInterlaced (256 bodů na výšku) a Interlaced (512 bodů na výšku). Údaje v závorkách platí pro vypnutý overscan (zobrazení přes celou obrazovku). Když už jsem u toho overscanu, tak si prozatím řekneme, že DeluxePaint III verze 3.25 podporuje dva typy overscanu: Std (standardní) a Max (maximální). Oba typy lze výhodně použít třeba pro následné nahrání na video. K tomu bych ještě dodal, že můžete kreslit obrázek ve velikosti třeba 736x580 v normálním rozlišení 320x256, kdy se vám zobrazí vždy jen tento výřez (zde je nutno si uvědomit, že těch 320 bodů na šířku bude ořízáno o pravé grafické menu, dále budou uváděny všechny rozměry jakoby bez tohoto menu) a po ukončení práce jen změníte způsob zobrazování. Jen

tak pro zajímavost jsem zkoušel, jak velký lze mít kreslený obrázek, a zjistil jsem, že při 2.5 MB RAM (1 MB CHIP), nainstalovaném RamDrivu 880 KB (asi 950 KB paměti), spuštěném Cygnuseditoru a DeluxePaintu, lze bez problému tvořit obraz o velikosti 2048x1024 bodů o dvou barvách (jedna bitová mapa) a zároveň ještě zbylo asi 550 KB paměti CHIP RAM a 100 KB paměti FAST RAM. Takže velikosti vašich výtvorů jsou omezeny pouze kapacitou vaší paměti, která nemusí být ani typu CHIP, protože celý obraz je umístěn v paměti FAST, která se zároveň používá k zálohování obrazu pro Undo, a v paměti typu CHIP je umístěna pouze ta část obrázku, která je doopravdy zobrazována.

Nakonec si ještě musíme říct něco o ovládání DeluxePaintu. V podstatě se dá říci, že vše lze ovládat pomocí myši buď z pravého grafického menu nebo z pull-down menu.

Černou výjimkou je posun velkých obrazovek (scrolling), který musíte provádět pomocí klávesnice (za ovládání z klávesnice nepovažují zadávání různých čísel nebo třeba názvů a textů, to jinak nejde). Pro rychlejší ovládání je lepší se naučit zapínat, resp. používat, ty nejčastěji používané funkce přímo z klávesnice (pokud to samozřejmě jde), což vám ušetří práci při hledání v pull-down

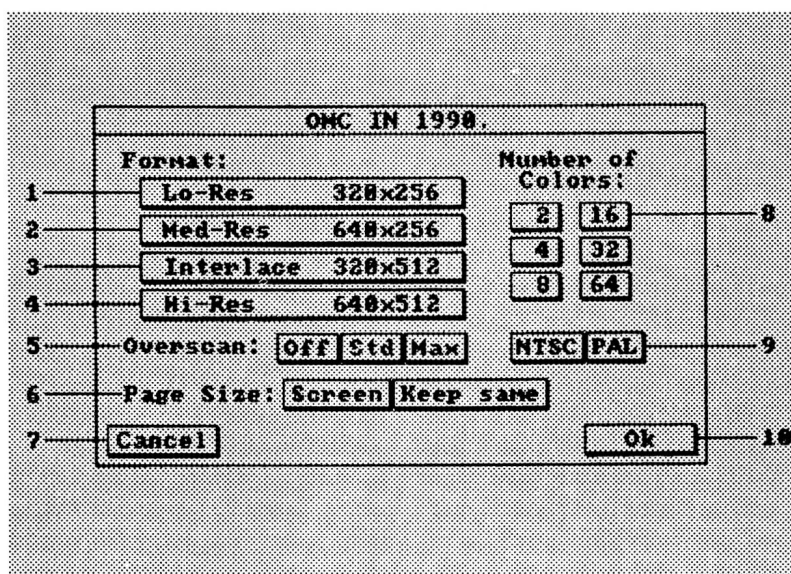
menu a zároveň neztratíte aktuální pozici. Dále je dobré se naučit vybírat z pravého menu, protože jeden čtvereček může mít až tři funkce. Záleží na tom, jestli zmáčknete levé tlačítko v pravém dolním nebo v levém horním rohu, nebo jestli zmáčknete pravé tlačítko. Pokaždé se provede něco jiného a někdy na vás vyskočí dost zajímavé menu. Tak to byly nástrahy ovládání a teď si vysvětlíme, jak je to s tím posunem obrazovky, protože to některým lidem dělá problémy!!? Máte-li obrázek větší, než je aktuální obrazovka, musíte se nějak v něm pohybovat. K tomu slouží čtyři kurzorové klávesy pro čtyři směry. Zmáčknete-li například klávesu kurzor doprava, tak se obrázek začne pohybovat doleva (musíte mít myš nad obrázkem, jinak se nic neděje!). Obrázek se pohybuje vždy o 4 body, když však klávesu podržíte déle zmáčknutou, tak se bude pohyb opakovat do té doby, než ji zase pustíte (nebo než budete na kraji). Chcete-li pohnout s obrázkem o méně jak o 4 body, použijte zároveň s kurzorovým tlačítkem také klávesu Shift a pak dojde k pohybu o jeden bod nebo opakovaně vždy po jednom bodě. Naopak, máte-li třeba nějaký plakát o rozměru třeba 4096x1024, pak byste se dost načekali, a proto můžete použít místo Shiftu klávesu Alt. Pak bude jeden

skok rovných 296 bodů, a to už vám snad bude stačit. Tyto údaje platí pro rozlišení zobrazovací obrazovky LO-RES (320), při použití rozlišení HI-RES (640) se skoky mění takto: Místo čtyř bodů se skáče o osm bodů a místo 296 o 592 bodů.

Tak a teď už můžete zapnout Amigu, vložit disketu DeluxePaintIII a spustit pomocí ikony i program, protože právě začínáme.

Obrazovka pro nastavení formátu zobrazování (obrazovky).

Tato obrazovka slouží k nastavení formátu zobrazení, tzn. k nastavení zobrazovacího módu, a ne k nastavení velikosti obrázku. Při startu programu se tato obrazovka objeví jako první a teprve po provedení výběru se dostanete do hlavního programu.



1) **Lo-Res:** Provede nastavení zobrazovacího režimu v horizontálním směru na 320 bodů a ve vertikálním směru na 256. Všechny údaje budu uvádět pro standardní velikosti v režimu PAL.

2) **Med-Res:** Provede nastavení zobrazovacího režimu v horizontálním směru na 640 bodů a ve vertikálním směru na 256.

3) **Interlace:** Provede nastavení zobrazovacího režimu v horizontálním směru na 320 bodů a ve vertikálním směru na 512.

4) **Hi-Res:** Provede nastavení zobrazovacího režimu v horizontálním směru na 640 bodů a ve vertikálním směru na 512.

5) **Overscan:** Provede nastavení velikosti zobrazení obrázku (toho, co bude vidět najednou). Tato volba má tři možnosti: Off, Std a Max. Volba Off vypíná overscan. Volba Std zapíná standardní overscan, velikosti zobrazení se změní následovně: 320 - 352, 640 - 704, 256 - 283, 512 - 566. Volba Max zapíná maximální velikost overscanu, která je dána hardwarem. Velikosti zobrazení se změní následovně: 320 - 368, 640 - 736, 256 - 290, 512 - 580. Z vlastní zkušenosti vám doporučuji používat overscan standardního typu, protože při nastavení maximálního overscanu jsou některé okraje neviditelné. I když se tam myši dostanete, tak nevidíte, co tam je. Zvláště vhodné je použít nastavení overscanu již pro Workbench (doporučuji rozměr 704x283, který mám vyzkoušen a při kterém lze snadno ještě vycentrovat obraz pěkně doprostřed). Při tomto nastavení je vidět celý



kreslený obraz. (Používám toto nastavení v souboru System-Configuration: \$76-E8, \$77-F0, \$D8-1A, \$D9-36.).

6) **Page Size:** Provádí základní nastavení velikosti obrázku. Jde o to, že při nastavení jiného zobrazovacího módu se při přechodu z menšího na větší rozlišení musí také zvětšit velikost obrázku alespoň na velikost standardní obrazovky, protože DeluxePaint neumí pracovat s menšími obrázky než je standardní rozlišení obrazovky. Tady vás chci upozornit na to, že se nemusíte bát, že byste do DeluxePaintu nenatáhli menší obrázek, protože v tomto případě si jej sám program doplní na větší. Z toho vyplývá, že do DeluxePaintu byste měli natáhnout vše s výjimkou obrázků v HAMu. Page Size má dvě možnosti: Screen a Keep same. Screen znamená, že velikost obrázku bude shodná s velikostí zobrazovací obrazovky. Druhá volba Keep same znamená, že chcete zachovat takovou velikost v bodech, jaká byla před vstupem na tuto obrazovku. Tady musím opět odbočit a říct, že Keep same nejde zapnout ve všech případech. Problém je v minimální velikosti, takže si raději uvedeme příklad, kdy tato volba nejde zapnout.

**Příklad:** Máte obrázek o velikosti 320x256 bodů, obrazovka pracuje rovněž v tomto rozlišení. Teď budete chtít změnit rozlišovací schopnost na 640 bodů na šířku. Použijete volbu Screen Format.. a dostanete se do této obrazovky. Nastavíte Med-Res a ... Keep Same už nezapnete, protože minimální velikost obrázku je v tomto případě 640 bodů na šířku. Toto platí i při zapínání prokládaného řádkování interlace a při změně normy z NTSC na PAL.

7) **Cancel:** Slouží k návratu do kreslicího programu bez provedení změn.

8) **Number of Color:** Pomocí těchto šesti čtverečků si můžete vybrat počet barev, který pak budete používat. Tady si

musíme říct o dalším omezení. Jestliže použijete zobrazovací mód HI-RES, pak můžete používat maximálně 16 barev. A ještě pár zkušeností. Při přidávání barev se původní obrázek nezmění, takže je vše bez problémů. Naopak při ubírání barev si dávejte pozor, abyste si nezničili svou práci. Před ubíráním si vždy raději obrázek uložte, a pak zkuste ubrat barvy a uvidíte, co se stane, a jak to dopadne. Ubírání barev je vlastně vyhazování těch, které se vyskytují nejméně a doplňování ostatními příbuznými barvami.

9) **NTSC/PAL:** Slouží k výběru normy, ve které se bude pracovat. Při normě NTSC se změní základní rozměry zobrazovací obrazovky. Příklad: 256-200, 512-400 atd.

10) **Ok:** Provede nastavené změny a vrátí se do kreslicího programu. Při návratu můžete dostat tuto zprávu "Please wait -- Computing new palette", což znamená, že jste omežili počet barev a musíte chvíli počkat, než bude vypočítána nová paleta barev. Dále můžete při návratu obdržet dva typy systémového hlášení "System Message". První je "Do you want the image shrunk to the new screen size?", což asi tak znamená otázku, jestli chcete zmenšit obrázek na novou velikost obrazovky. Můžete odpovědět ano nebo ne. Druhá otázka je "Do you want the image stretched to fit page?", což asi tak znamená, jestli chcete zvětšit obrázek tak, aby měl stejnou velikost jako před změnou velikosti zobrazovací obrazovky. Po odpovědi na tyto případné otázky se dostanete na kreslicí obrazovku DeluxePaintu, která bude upravena podle vašich zadaných požadavků.

Tak jsme se prokousali až k hlavnímu programu, o kterém si však povíme až příště. Do té doby si můžete zkusit měnit velikosti obrazovek a uvažovat o zakoupení větší paměti. Samozřejmě, že kdo chce kreslit, ať kreslí, jak umí, a co třeba neví, tak se dozví příště. ☐

## TIPY A TRIKY

### Čas bez hodin

do nemá v Amize zasunutou baterii, musí po každém zapnutí počítače zadávat správné datum a čas z klávesnice. Tento úkon lze zjednodušit zavedením příslušného povelu do Startup-Sequence (seznam s).

Startup-Sequence je vlastně textový soubor, obsahující řadu povelů Amiga-DOS, které jsou při každém startu (bootu) WB prováděny automaticky podle uvedeného zápisu. Pověly jsou tu zapsány ve formátu ASCII, což umí každý textový editor (např. ED v seznamu c nebo MEMacs na disketě Extras).

Do Startup-Sequence tedy zapište následující zápis:

```
RUN DATE <<"con:0/0/190/21/Datum a cas ?" >>NIL: ?
```

Povel RUN způsobí, že následující povel DATE bude běžet jako vlastní úloha (task). Otazník (na konci řádku) zaručuje, že nově nastartovaný task čeká na zadání data a času. To se provede z klávesnice podle šablony pro povel DATE (viz manuál Amiga-DOS). Počítač vám k tomu nabídne okno s pozicemi 0/0/190/21.

## INZERCE

**PRODÁM** Amigu 500 s rozšířenou pamětí na 1 Mb a hodinami reálného času, externí 3,5" dieketovou jednotkou, barevný monitor Philips CM 8802, myš, joystick, literaturu a 80 disket s programy a hrami, komplet za 21000,- Kčs.

Ing. Milan Maršálek      Konečná 910/10,  
360 19 Karlovy Vary

# AMIGA DOS

## a Public-Domain

ing. Bruno Breyt

Německý časopis AMIGA DOS vydal disketu Public-Domain pod názvem "PD-DISK #1". Disketa obsahuje 13 užitečných programů, které mohou být libovolně kopírovány a rozšiřovány, ovšem s podmínkou, že se nejedná o výdělečnou činnost a že zůstanou zachována jména autorů programů.

U všech programů je uveden návod, jak program používat a u některých programů je uveden i zdrojový text. Většina programů je spustitelná z Workbench dvojitém stisknutím myši na jejich ikoně.

Část programů vyžaduje systémové knihovny, které nejsou na disketě "PD-DISK #1", a proto je vhodné všechny programy spouštět buď z WB nebo z CLI standardní bootovací diskety.

Nyní krátce k některým programům. Program "MultiSelect" umožňuje volit více ikon najednou pouze pomocí tlačítek myši. Jak vtipně poznamenal autor programu Fridtjof Siebert, zůstává levá ruka volná pro šálek s kávou, protože není nutné současně stisknout klávesu SHIFT.

Program se spustí z WB nebo z CLI a pracuje následovně: První ikonu zvolte normálně stisknutím levého tlačítka myši a podržte stisknuté levé tlačítko, dále stiskněte pravé tlačítko myši a podržte je stisknuté, levé tlačítko nyní uvolněte. Popojedte s myši na další ikonu, kterou chcete současně zvolit a zde krátce stiskněte levé tlačítko (pravé stále držte stisknuté). Tím dojde ke zvolení této ikony (zobrazí se inverzně). Stejným způsobem můžete pokračovat s dalšími ikonami, které chcete zvolit. Postup ukončíte uvolněním obou tlačítek na myši. Se zvolenými ikonami můžete zacházet obvyklým způsobem. Funkce se zruší opakovaným startem programu "MultiSelect".

Další program se jmenuje "AntiFlicker" a jeho autorem je Nicolas Benezan. Kompletní paket obsahuje následující programy:

|                    |                            |
|--------------------|----------------------------|
| * AntiFlicker.dok  | ...návod (německy) v ASCII |
| * AntiFlicker.mod  | ...zdrojový text v ASCII   |
| * AntiFlicker.obj  | ...spustitelný program     |
| * fonts/topaz.font |                            |
| fonts/topaz/10     |                            |
| fonts/topaz/11     |                            |
| * fonts/micro.font |                            |
| fonts/micro/8      |                            |
| fonts/micro/10     |                            |
| fonts/micro/11     |                            |

Program je ideálním prostředkem pro všechny, kteří rádi pracují v módu Interlace (640 x 512), protože omezuje blikání obrazu. Je vhodný pro programy CAD stejně jako pro textové editory. Program pracuje tak, že vhodnou volbou barvy a překrytím o jeden bod obdrží každé písmeno a každý grafický útvar orámování, které zvyšuje kontrast nad pozadím (anti-aliasing). Obraz je ostřejší a oko méně vnímá blikání.

Výborné výsledky se dosahují zvláště u monochromatických monitorů. Existuje i barevná verze (volá se s parametrem "-c"), která však odebírá na počítači bez FastRam 14% cyklů CPU.

Instalace je velmi jednoduchá. Nejdříve zkopírujte program "AntiFlicker.obj" do seznamu "c" na disketu, kde chcete program použít. Potom v seznamu "s" zapište do Startup-Sequence na vhodné místo pokyn pro zavedení programu:

```
RUN c:AntiFlicker.obj    ...pro monochrom.nastavení
```

nebo

```
RUN c:AntiFlicker.obj -c ...pro barevné nastavení
```

Potom zavolejte program Preferences a zde nastavte pro WB mód Interlaces. Nakonec proveďte Boot s takto upravenou disketou.

Zrušení funkce se provede novým startem programu. Není nutné měnit "system-configuration", protože při přerušení program automaticky nastaví staré barvy (od verze 1.1). Pro krátké odzkoušení si můžete program rovnou spustit z WB.

V módu Interlace vyhlíží standardní font topaz-8 poněkud nečitelně, protože je nevhodný poměr šířky k výšce a navíc je použit malý odstup řádků. V podseznamu "fonts" tohoto programu naleznete fonty topaz-10 a topaz-11 (10 resp. 11 pixel vysoké a 8 pixel široké) a micro-8, micro-10 a micro-11 (8, 10 nebo 11 pixel vysoké a 6 pixel

široké), které v módu Interlace vyhlížejí mnohem lépe. Můžete je použít např. v editoru DME (pomocí povelu "setfont").

Dále si ještě popíšeme funkci programu "MegaWB". Autorem je opět Fridtjof Siebert. Tento program umožňuje vytvořit "libovolně" velký pracovní stůl (Workbench). Obrazovka monitoru tvoří jen výřez, který pomocí myši posouváme po celé ploše WB. Posuv lze volit buď proporcionální nebo normální.

Program se zavede z WB dvojitým stisknutím na jeho ikoně nebo z CLI zápisem:

MegaWB [P] [šířka,výška]

Parametr P zavádí posouvání v proporcionálním módu. Šířka a výška udávají rozměry WB.

*Příklad zadání:*

MegaWB P 800 400

Nezadáte-li tyto parametry, je automaticky přednastavena velikost WB 1024 x 512 pixel. Je-li program MegaWB spuštěn z WB, jsou parametry nataženy z ToolType jeho ikony. Do ToolType můžete vložit např. tyto parametry:

```
FLAGS = PROP
WIDTH = 1024
HEIGHT = 512
```

Dejte pozor na to, že nelze volit žádný z rozměrů větší než 1024 bodů (pixel), jinak se dějí podivné věci. V praxi ověřená nejvhodnější velikost WB je 704 x 1024 bodů.

Jestliže zavoláte program MegaWB ve Startup-Sequenci dříve než povel LoadWB, bude pak pracovní Workbench rovnou vytvořen v zadaných rozměrech (podle programu MegaWB) a ikony disků zobrazeny tak, jak je obvyklé, úplně vpravo, kam si pro ně musíte s myší dojít.

Chcete-li se vrátit ke "starému" WB, pak odstartujte znovu program MegaWB. Před novým startem dejte pozor na to, aby se všechna okna nacházela v levém horním rohu v rozměru starého WB. Není-li v paměti (chip-memory) dostatek místa, nebude MegaWB ukončen nebo bude snížena hloubka Bitplane (zobrazení pouze ve dvou barvách).

Jak autor uvádí, je velmi účelné současně s programem MegaWB instalovat program DMouse (Fish disky č. 145, 160, 168), který urychluje pohyb myši a práce s programem je pak více efektivní. Mají-li oba programy korektně spolupracovat, je třeba nastavit v programu DMouse parametr pro prioritu na "-p52". Autor také doporučuje rozšíření paměti (nad 1MB), protože WB o rozměrech 1024 x 1024 zabere sám v paměti ChipMem 250 kbyťů.

V závěru této recenze můžeme konstatovat, že PD-DISK #1 je užitečný nástroj, vhodný pro všechny uživatele počítačů Amiga 500 a podle možností se ještě vrátíme k popisu dalších programů, které disketa obsahuje.

□

## TIPY A TRIKY

Volně zpracoval podle časopisu AMIGA M&T ing. Bruno Breyt

## Basic do RAM

Kdo často pracuje s basicovými programy a střídá je s jinými (např. textovým editorem, databází aj.), zná onu nemilou věc, že se stisknutím tlačítka myši na ikoně programu současně s basicovým programem natahuje z diskety do paměti Amigy i AmigaBasic (basicový interpreter). To vyžaduje mnoho času. Poradíme vám lepší způsob:

Překopírujte si AmigaBasic do RAM disku. Basicový program pak natáhněte tak, že stisknete a podržíte klávesu SHIFT, pak stisknete s myší na ikoně požadovaného programu a dále pak dvojitým stisknutím myši na ikoně AmigaBasicu v RAM disku aktivujete spuštění AmigaBasicu z paměti RAM (RAM disku), což je nesrovnatelně rychlejší než natahování z diskety.

## Ikony z Basicu

Jistě jste již pracovali s editorem ikon (IconEd na disketě Extras). Můžete to také zkusit v Basicu podle následujícího krátkého programu.

```
INPUT "navez ikony (.info bude pripojeno);navez$
navez$ = navez$ + ".info"
PRINT:PRINT:PRINT
PRINT "Typ ikony ?":PRINT
PRINT "1 = Disk 2 = Drawer 3 = Tool"
PRINT "4 = Project 5 = Garbage"
volba:
INPUT a
IF a < 1 OR a > 5 THEN volba
OPEN "R",#1,navez$,1
FIELD #1,1 AS icon$
LSET icon$ = CHR$(a)
PUT #1,49
CLOSE #1
```



# CLI kontra SHELL...

*Petr Vavřínek*

Každý uživatel Amigy poté, co z něj vyprchá počítačnický nadšení z Workbenche a jeho služeb, začne shromažďovat nepřeberné množství disket s utilitami. Utilit přibývá, manuály či popisy k nim však ne, a tak se jednoho dne nenápadně uživateli vnutí myšlenka sestavit si vlastní disketu jen s těmi utilitami, které opravdu používá a zná.

Ve chvíli, kdy máte disketu plnou různých utilit, již zcela přesně víte, že jediná cesta, jak s nimi pracovat, je pomocí **Command Line Interpreteru**, neboli CLI. Dělat ke každé utilitě ikonu, aby byla spustitelná z Workbenche, je nad naše síly, zvláště přihlídneme-li k faktu, že spousta utilit po nás chce parametry, které se z Workbenche zadávají složitě, jde-li to vůbec. A tak si raději na disketu přihrajeme příkazy **NewCLI** a **EndCLI** a pracujeme interpretačním způsobem. Jsme spokojeni. A právě ta spokojenost a jednoduchost instalace CLI nás ochudí o mnoho příjemného, které nám skýtá... **SHELL**.

## Oč je SHELL lepší než CLI?

Není toho mnoho, ale stojí to za to. Pro uživatele je zřejmě nejdůležitější možnost definovat si vlastní makra. Abychom vše pochopili lépe, připomeneme si syntaxi volání příkazu **SHELL** (resp. **NewSHELL**).

```
NewSHELL [ <definice konzoly> ] [ FROM <soubor> ]
```

Definicí konzoly rozumíme určení výstupního zařízení, které bude **NewSHELL** používat. Ve Workbenchu 1.3 se kromě standardní konzoly **CON:** objevila právě ve spojitosti s uvedením **SHELLu** i nová konzola, jejíž název **NEWCON:** je nasnadě. Tato konzola oproti své předchůdkyni má jednu lahůdku, kterou znají uživatelé **MS-DOSu** a kterou jistě využijí i Amigisté. Je to 2KB veliký buffer, který si uchovává sekvence zadaných příkazů. Ve chvíli, kdy příkaz odmítne vykonat, co od něj požadujeme, např. z důvodu syntaktické chyby, nemusíme už vyfukávat vše znovu. Prolistujeme **History-buffer** (šipkami nahoru a dolů), nalezneme ten příkaz, který jsme špatně zadali (je to vždy ten poslední v bufferu, ale někdy třeba najdeme v bufferu i syntakticky bližší verzi našeho pokusu) a opravíme jej. Ano, čtete dobře, opravíme jej. To je totiž další lahůdku **NEWCONu**, totiž to, že dovoluje provádět editaci příkazového řádku. Už tedy žádný **<Del>** až k místu chyby a pak vše znovu, ale efektně si kurzorovými šipkami najedeme na editované místo a vkládáme, mažeme atd. Že to ušetří spoustu času a hlavně nervů, nemusím těm, kdo již v **SHELLu** pracují, připomínat.

Samozřejmě, že i **NEWCON** dovoluje uživateli ušít

si velikost okna na míru, podle svého gusta. A titulky v horní liště taktéž. Takže nyní již o **NewSHELLu** víme více a můžeme si ho zkusit zavolat, např.:

```
NEWSHELLNEWCON:0/0/400/180/Toto_je_můj_SHELL.
```

Tak, a je to. Ale ne, není! Pozornější čtenář se již jistě ptá, kde že jsou ta slibovaná makra. No, k těm je ještě trochu delší cesta. Zadáme-li příkaz **NewSHELL**, proběhne asi následovně: Je-li připojena definice konzoly, otevře ji. Pokud ne, otevře ji ve standardní velikosti. Není-li **NEWCON:** vůbec nainstalován (viz. dále), otevře standardní konzolu **CON:**. Pak se spustí další proces, což jistě každý čekal. A na začátku tohoto startu je spuštěn dávkový soubor **DF0:s/shell-startup**, není-li pomocí **FROM <soubor>** určen jiný. Tzn., že si můžeme udělat několik dávkových souborů, které po spuštění **SHELLu** budou vykonány, a tím i sled příkazů, které tyto dávkové soubory obsahují. A právě v tomto dávkovém souboru je možné si makro nadefinovat. Děje se tak příkazem **alias**, např.:

```
alias zelené_pismo echo"*E[33m"
```

Tímto jsme si nadefinovali makro **zelené\_pismo**, které způsobí, že po příkazu **zelené\_pismo** budeme na obrazovce psát zelenými znaky (samozřejmě za předpokladu, že máme barvový registr číslo 3 nastaven na zelenou barvu a v **df0:c** příkaz **echo**). Že neznáte příkaz **alias**? Ano, na disketě byste ho marně hledali. Také když zadáte tento příkaz přímo v příkazovém řádku či necháte spustit dávkový soubor, obsahující tento příkaz, Amiga vám odpoví, že ho nezná. Jeho obsluha je totiž ukryta v těle příkazu **NewSHELL** a je možné ho vykonat pouze ze startovacího dávkového souboru při novém startu **SHELLu**. Takže shrneme, že tento startovací dávkový soubor se spustí automaticky při startu **SHELLu** a jeho podoba může být např. tato:

```
prompt %N.%S
alias es endcli
alias ns newshell newcon:10/10/500/150/AmigaSHELL from
ram:shell-startup
echo "Znám tyto makra: es=endshell ns=newshell"
```

Ještě faktická poznámka. Je vhodné zavést příkazy **endcli** a **NewSHELL** jako residentní do paměti a startovací dávkový soubor **df0:s/shell-startup** překopírovat do ramdisku. Potom právě příkaz **ns** z výše uvedeného souboru spustí nový proces takřka okamžitě, aniž by bylo zapotřebí číst cokoliv z **df0:**. Je to pohodlné a rychlé a šetří to naši chudinku mechaniku **df0:**, které je nám, proč si to nepřiznat, v mnoha případech velmi líto.

## Instalace NewSHELLu na vlastní disketu...

Přestože se nám jedná pouze o problém, jak spustit

a používat SHELL, budete se možná divit, co všechno je potřeba mít na disku a co je nutné udělat, aby vše fungovalo správně. Nejprve si tedy povězte, co nesmí na takovéto disketě chybět:

|                            |                                                                                                                                       |
|----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>DF0:c</b> nutné příkazy | <b>NewSHELL, EndCLI, Mount, Resident</b>                                                                                              |
| vhodné příkazy             | <b>Copy, Makedir, prompt</b><br>a vůbec všechny, které používáme v dávkových souborech, ať už ve startup-sequenci či v shell-startup. |
| <b>DF0:l</b> nutné soubory | <b>NewCON-handler, Shell-Seg</b>                                                                                                      |
| vhodné soubory             | <b>RAM-handler</b>                                                                                                                    |
| <b>DF0:s</b> nutné soubory | <b>startup-sequence, shell-startup</b>                                                                                                |
| vhodné soubory             | všechny ostatní, námi vytvořené startovací dávkové soubory, které používáme při startu SHELLu                                         |
| <b>DF0:devs</b>            |                                                                                                                                       |
| nutné soubory              | <b>mountlist</b>                                                                                                                      |
| vhodné soubory             | <b>system-configuration</b> s námi nastavenými parametry systému v Preferencích.                                                      |

Pokud toto vše máme na disketě, úspěch se SHELLEM je zaručen. Teď si již jen povíme, jak by měla vypadat **startup-sequence**, aby se NewSHELL sám nainstaloval a dále, jak může vypadat dávkový startovací soubor, přestože jsme tu již jednu ukázkou měli.

**startup-sequence** (takto jsou označeny řádky nutné pro správnou instalaci SHELLu, ostatní jsou však velmi vhodné)

- 1 cd c:
- 2 resident resident add
- 3 **resident CLI L:Shell-Seg SYSTEM pure add**
- 4 resident c:Execute pure
- 5 resident c:endcli
- 6 resident c:newshell pure add
- 7 copy dir |cd|type|run to ram: quiet
- 8 makedir ram:s
- 9 copy s:shell-startup ram:s/shell-start quiet
- 10 **mount newcon:**
- 11 path ram: c: s: add
- 12 ram:cd sys:
- 13 newshell newcon:0/0/640/200/SHELL from ram:s/shell-start
- 14 ram:cd ram:

V prvním nutném řádku (3) zavedeme do paměti rezidentně soubor **Shell-Seg**. Tento soubor je velmi důležitý. Jeho absence v paměti by způsobila, že by SHELL otevíral standardní konzolu CON:, a tím bychom přišli o spoustu již dříve popsanych vymožeností. Volba **SYSTEM** způsobí, že soubor není možno již z paměti odstranit jinak než resetem. Druhý nutný řádek (10) nainstaluje konzolu **NEWCON:**. Aby mohl tento řádek úspěšně proběhnout, je nutný soubor **DF0:devs/mountlist** alespoň s tímto obsahem:

```
/* MountList for V1.3 */
```

```
/* Mount Entry for the new Console Handler */
NEWCON:
```

```
Handler = L:Newcon-Handler
Priority = 5
StackSize = 1000 #
```

Jak vidíte z mountlistu, je rovněž důležité mít na disketě soubor **DF0:L/Newcon-Handler**.

A už jen pro zajímavost pro začátečníky: Řádek (8) **makedir ram:s** nám vlastně nepřímo nainstaluje ramdisk. Pokud máme na disketě soubor **DF0:L/Ram-Handler**, příkaz **makedir** se pokusí vytvořit v ramdisku subdirektoriál **RAM:s**. Protože však ramdisk zatím neexistuje, je napřed vytvořen, a pak teprve subdirektoriál. Obecně lze říci, že první výskyt názvu zařízení **RAM:**, ať již v příkaze **makedir**, **copy**, **dir** či **path**, nám ramdisk nainstaluje. Ale pozor!!! Např:

**copy df0:s/startup-sequence ram:s**  
nebude fungovat. Ne z důvodu neexistence **ram:**, ale **ram:s**. Řádek (13) **newshell newcon:0/0/640/200/SHELL from ram:s/shell-start** je ukázkou toho, jak nadefinovat velikost a listu výstupní konzoly a spustit nový proces s pomocí startovacího dávkového souboru **ram:s/shell-start**.

Jak může vypadat dávkový startovací soubor? Například já mám na disketě, se kterou pracuji často v SHELLu s více procesy (tasky) najednou, tento:

### Shell-Start

```
Prompt "%N.%S> "
alias endshell endcli
alias nsf newshell newcon:0/0/620/240/Full from
    ram:s/shell-start
alias nsl newshell newcon:8/5/300/190/Left from
    ram:s/shell-start
alias nsr newshell newcon:320/20/280/200/Right from
    ram:s/shellstart
alias clear echo "E[0;0H"E[J"
```

Díky makrům **nsf**, **nsl**, **nsr** mohu zadáním těchto příkazů spustit další proces skoro okamžitě (newshell je rezidentní a startovací dávkovací soubor **Shell-Start** v ramdisku), a to tak, že se mi levé a pravé okno nepřekrývají a mám tak vlastně stále přehled. Protože navíc používám DMouse (viz. Amiga 3/90), odpadá mi najíždění na gadgety, protože okna aktivuji stiskem levého tlačítka myši v místě, kde mi vykukuje velký výřez okna v pozadí.

### Závěrem

**SHELL** je jistě velmi užitečná věc pro všechny, kdo pracují s Amigou v systému v interaktivním režimu. Možnost přetvořit si ho k obrazu svému díky makrům a dávkovým startovacím souborům, podpořená skvělými vlastnostmi **NEWCONu**, je odrazovým můstkem pro všechny, kteří chtějí proniknout hlouběji do AmigaDOSu. A pokud tento článek pomohl začátečníkům nahlédnout do této problematiky a zachytit se tak pověstným drápkem, splnil svůj účel. □

# HRY

KARFI, GRIFIN, DOCTOR

## FLOOD

■ Bullfrog 1990

TEST 11/91

|              |     |                      |
|--------------|-----|----------------------|
| Grafika      | 55% | Celkem<br><b>47%</b> |
| Zvuk         | 60% |                      |
| Idea         | 45% |                      |
| Přitažlivost | 30% |                      |

Hru "Flood" bych zařadil mezi hry, které mě vysloveně zklamaly. Tato hra je naprosto "chudá duchem" a hodí se spíše pro menší, méně náročné amigisty. Ti jediní se snad alespoň trochu pobaví onou zelenou potvůrkou, sbírající všelijaké konzervy s párky (nebo co to vlastně je).

Potvůrka, schopná dýchat pod vodou a plazit se po hladké stěně, je navíc ještě schopna používat různé zbraně, jako například granáty, plamenomet nebo časované budíky.

Smyslem hry je vysbírat všechny párky a vlézt do jakéhosi teleportu, který vás přenesení do další úrovně. Celá hra se skládá ze 43 levelů - podle mne by úplně stačil pouze jeden.

Opravdu zajímavým se zdá být pouze konec, kdy je hráč po urputném boji s příšerami v poslední, tedy ve 43. úrovni přejat automobilem.

Tímto, vskutku kuriózním zakončením, mne autoři alespoň překvapili.

### NÁZOR DOCTOR:

Program Flood bych si dovolil zařadit mezi programy zcela zbytečné. Tento program mi připomíná spíše programy na osmibitových "hračkách" a ne na Amize.

### NÁZOR KARFI:

Flood je hra, určená té mladší kategorii. My, ostřílení amiga-hráči sáhneme spíše po Turricanu nebo jiné chodičce.

## SPITTING IMAGE

■ Domark 1988

TEST 11/91

|              |     |                      |
|--------------|-----|----------------------|
| Grafika      | 70% | Celkem<br><b>61%</b> |
| Zvuk         | 65% |                      |
| Idea         | 60% |                      |
| Přitažlivost | 50% |                      |

Spitting image je hra, určená především pro pobavení. Zejména pak pro oko politika. Ano, tato hra se řadí mezi tak známé hry, jakou je například bezesporu strategická hra Nuclear war, kde jsou hlavními protaagonisty, kromě vás, ti nejznámější politici všech dob, hlavně však doby současné a nedávno minulé.

Ve hře Spitting image se setkáme s karikaturami takových postav, jakým je např. Gorbačov a další. Ale co je vůbec pro tuto hru nejcharakterističtější? Je to zápas ve volném stylu.

Každý z hráčů používá speciální údery nebo i výzbroj. Po nahrání úvodního menu zvolte vždy dva soupeře v tomto pořadí: Prvním je vždy ten, proti kterému jste se rozhodli bojovat. V postavě druhého hráče volíte zástupce sebe samého.

Souboje jsou ovlivňovány soupeřovými přívrženci. Naštěstí jich

máte dost i vy, takže - vzhůru do boje! Cílem hry je zvítězit nad všemi ostatními. Hodně zdaru!!

### NÁZOR DOCTOR:

Program Spitting image je jak už jsem řekl spíše pro zasmání. Takovýchto programů není zas tak mnoho, aby si našli svoje místo jako např. politické. Typy těchto her nejsou až tak běžné jako např. simulátory, nebo konverzační programy, proto bych si dovolil zařadit tento program do her typu arcade.

### NÁZOR KARFI:

Karikatury politiků jsou opravdu mistrně provedené. Bohužel, se to nedá říci také o soubojích. Celkově hra patří k těm slabším (myšlenkově), co bylo na Amize vyprodukováno.

## RED BARON

■ Sierra-On-Line 1988

TEST 11/91

|              |     |                      |
|--------------|-----|----------------------|
| Grafika      | 80% | Celkem<br><b>82%</b> |
| Zvuk         | 81% |                      |
| Idea         | 79% |                      |
| Přitažlivost | 85% |                      |

Ano, nemýlíte se, zase jeden simulátor! Postupně se již dostáváme do stavu, kdy je trh již zcela přesycen leteckými simulátory a myslíme si, že již něco nového, převratného, nemožného přinést.

Ale není tomu tak. Ty simulující moderní stroje současné vyspělé techniky nám alespoň v kostce přiblíží kabinu pilota s mnoha přepínači, kterým ve většině případů nerozumíme, ale přesto můžeme letět.

A tak se mnohým z nás alespoň část snu, letět v nějaké přemodernizované stíhačce, částečně vyplní. Historické simulátory, "to je zase jiné kafe". Historický simulátor s sebou přináší staré, kdysi slavné stroje, ať už první nebo druhé světové války, které dnes do pozadí jejich dřívější slávy odstavily současné stroje. Zároveň s sebou tyto staré stroje přinášejí něco nového.

Vyprávějí o historických skutečnostech, o kterých jsme se



mohli dočíst pouze v knihách, leč, tady daleko zábavnější formou. Přibližují nám osudy prvních letců, kteří přes veškerá rizika dnes již "předpotopních" strojů vylétali vstříc nepříteli.

Mezi ně patřil i Rudý Baron.

"Neumím popsat slovy pocit, který prožívám vždy, když letím vysoko nad mraky a pozoruji bitevní pole, která se pode mnou rozprostírají".

To jsou slova Rudého Barona, pilota první světové války.

Tato hra vám bez nadsázky poskytne ten správný pocit dokonalého leteckého simulátoru.

Poznáte všechny vlastnosti letadla, způsob letu, seznámíte se s výzbrojí, naučíte se vyhnout poškození letounu.

Přirozenost, lidský cit a strádání jsou těmi vlastnostmi, které spojují srdce všech mladých mužů, rozhodnutých létat v tehdejších "bednách".

Vracíme se zpět do doby, kdy letectví bylo ještě v plenkách a mladí piloti, jako např. Eddie Reichenbacher, Billy Biocho a Manfred von Richthofen, prováděli krkolomné manévry, aby zůstali naživu.

To byla doba, kdy válečné piloty různých národů spojovalo nerozlučné přátelství. Oni byli posledními skutečnými hrdiny.

Rudý baron je více než dobrý simulátor. Poznáte, co tenkrát skutečně znamenalo stát se bojovým pilotem, krkolomné letecké boje, velké umění letecké akrobacie pilotů v první světové válce.

#### NÁZOR DOCTOR:

Co ještě dodat? Snad jsem se vyjádřil dosti srozumitelně. Je to opravdu špičkový simulátor mezi špičkovými simulátory. Nepřišel s ničím super novým, ale letecké nadšence mezi něž se považuji i já sám, zaujme na první pohled. Hodně štěstí a mnoho úspěšných sestřelů.

## NINJA RABBITS

Micro. soft. 1991

### TEST 11/91

|              |      |                       |
|--------------|------|-----------------------|
| Grafika      | 65 % | Celkem<br><b>48 %</b> |
| Zvuk         | 50 % |                       |
| Idea         | 40 % |                       |
| Přitažlivost | 35 % |                       |

Po nahrání, hned v úvodním obrázku, upozorujeme něco, čemu se říká "králík". Není to králík ledajaký, je to totiž ninja. A od králíku se skutečně liší. Nejenom úborem, ale i prsty, má jich totiž pět, což u králíků nebývá zvykem. Vžijte se tedy do role tohoto "superkrálíka" a odvážně se začněte prodírat úskalími této hry. Předtím, než se začnete prodírat, si zvolte obtížnost.

"Superkrálík" používá jenom úzkou škálu úderů, takže se jej naučíte rychle ovládat. Vašimi soupeři jsou např. tchoři, jezevci, králíci a další těžko identifikovatelná zvířata. V případě, že nebudete vědět, jak dál, vlezte do nějakého otvoru v zemi. Spadnete do jakýchsi nor a co víc, najdete i mrkev, která vám přidá na životě.

Celá hra je doslova "prošpikována" různými úskalími, nikoli v podobě soupeřů, ale různými létajícími předměty. Tak například v norách na vás padají kameny, ale takové zvláštní, které ublíží pouze vám, nikoli však soupeři, který stojí přímo pod nimi. Obdobné je to i u golfového hřiště, kdy okolo vás každou chvíli proletí míček.

Ke konci prvního levelu se objeví i Pán tvorstva, tedy muž. Má na sobě nějaké speciální galoše a tyč, zakončenou vidlicí.

Při postupu do druhého levelu na vás začne útočit jakýsi pták svým trusem, ale pokud vás nezasáhne přímo z "voleje", nic se vám nestane. Tady již narušitelů poněkud přibude. Nejnebezpečnějšími se vám stanou přirozeně lidé v podobě

tvrdých, svalnatých, neoholených mužů, kteří toho vydrží opravdu hodně.

#### NÁZOR DOCTOR:

Program Ninja Rabbit mě ničím zvláště neupoutal. Je zde snad trochu lepší animace. Po stránce grafiky je to program v celku solidní. Jsou zde poměrně dobře prokresleny větší postavy. Po stránce zvukové, je tento program velice průměrný. Snad pouze úvodní melodie nelze nijakým způsobem hanět.

#### NÁZOR KARFI:

Ninja Rabbits patří do skupiny her, které se hned po svém vzniku zařadí k těm průměrným až podprůměrným. Ninja králík nezaujme naprosto ničím a herní dojmy z Amigy spíše kazí.

## POWER DRIFT

Activision 1989

### TEST 11/91

|              |      |                       |
|--------------|------|-----------------------|
| Grafika      | 65 % | Celkem<br><b>50 %</b> |
| Zvuk         | 60 % |                       |
| Idea         | 55 % |                       |
| Přitažlivost | 20 % |                       |

Jak jste si určitě všimli, tak jsme vám doposud představovali hry, které přívlastek HIT roku určitě nezískají (výjimka "Red Baron" potvrzuje pravidlo).

Ani Power Drift není nic zvláštního. Automobilové závody, jejichž grafika si na vektorovou jenom hraje, může hrát snad jen šílenec, kterému je jedno, kde se nachází on a kde silnice.

Ne, nedivte se. Během jízdy je totiž na obrazovce takový zmatek, že ani MOTOROLA po vaší havárii přesně neví, kde jste nabourali a klidně vás přesune o kus dopředu.

#### NABÍZÍME:

POČÍTAČOVÉ HRY I  
v ceně 80,- Kčs  
POČÍTAČOVÉ HRY II  
v ceně 70,- Kčs

Při objednání obou je cena 140,- Kčs.

## BATTLE CHESS

**Eletronic Arts 1988**

TEST 11/91

|              |      |                              |
|--------------|------|------------------------------|
| Grafika      | 72 % | <b>Celkem</b><br><b>70 %</b> |
| Zvuk         | 75 % |                              |
| Idea         | 70 % |                              |
| Přitažlivost | 65 % |                              |

Šachy mě nikdy moc nebavily, ani počítačové ani normální. Ale to jenom do té doby, než se mi do drivu dostaly Battle Chess od Eletronic Arts. Tyto v pořadí ne zrovna první šachy této firmy, si podle mého s ostatními šachovými programy nezadají.

Od normálních současných šachových programů se liší jednoduchostí ovládání, ale především svou schopností pobavit a upoutat. Battle Chess je perfektně po všech stránkách propracovaný šachový program pro Amigu. Grafika, to je kapitolou sama pro sebe.

Vlastníte-li přídatný drive, při práci s tímto šachovým programem ho doporučuji vypnout, neboť souhra Battle Chess a druhého drivu nedělá dobrotu.

Můžete si vybrat ze dvou šachovnic - dvourozměrné a trojrozměrné.

Při výběru trojrozměrné šachovnice jsou figurky, na něž jste byli zvyklí, nahrazeny figurkami, které se po šachovnici pohybují, kráčeji, jako kdyby byly doopravdy živé.

Král a královna jsou snad jediné dvě figurky, které se podobají standardním šachovým figurkám. Naproti tomu kůň je nahrazen rytířem v těžké zbroji (anglický termín pro šachového koně je knight = rytíř). Věž je vlastně monstrum, které i při sebemenším pohybu rozechvěje celou šachovnici. Pěšáci jsou malí mužíci vyzbrojení kopím. Střelec umí velmi dobře zacházet se svou zbraní, což je jeho snad největší předností.

Pokud dojde ke střetnutí dvou figurek, obě se setkají na poli té napadené. O výsledku boje je předem

rozhodnuto, takže nerozhoduje síla ani moc té či oně figurky. Oba soupeři nepoužívají jen své zbraně, ale i chytrost, kouzla a čáry. Figurky nejsou černé a bílé jako u normálních šachů, ale červené a modré.

Všechny pohyby figurek se provádějí pomocí myši. Jakmile chcete danou figurkou táhnout, najedte na ni myši a jakmile začne blikat čtverec, na kterém figurka stojí, stiskněte levé tlačítko myši. Nyní pomocí myši najedte ukazatelem na pole, na které chcete danou figurkou táhnout. Figurka se přemístí na vámi zvolené místo.

Jestliže jste si vybrali figurku a záhy jste se rozhodli pro jinou, neztrácejte hlavu, stačí na tuto figurku opět ukázat myši a znovu stisknout levé tlačítko. Tím čtverec zhasne a vy si můžete vybrat klidně jinou figurku.

Jestliže stisknete pravé tlačítko své myši, objeví se v horní části obrazovky následující menu :

### DISK MENU :

- load game - nahrání vaší pozice z diskety do počítače
- save game - nahrání vaší pozice na disketu
- new game - nová hra
- setup board - dvojrozměrná šachovnice /libovolné rozestavení figurek/
- clear board - vyprázdní šachovnici
- restore board - rozestaví figurky tak, jak byli ještě před použitím clear board
- done - nová situace bude použita
- quit - vystoupení ze hry

### MOVE :

- force move - rychlejší tah počítače
- take back - hru vrátí o jeden tah zpět
- replay - přehraje průběh odehrané šachové partie
- suggest move - počítač vám poradí nejlepší tah

### SETTINGS :

- sound on - vypne zvuk
- sound off - opět zapne zvuk
- 3d board - trojrozměrná šachovnice
- 2d board - dvojrozměrná šachovnice
- human play red - člověk má čer-

vené figurky

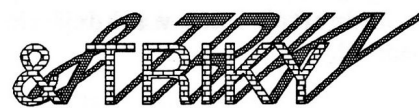
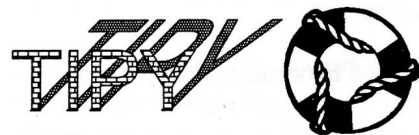
- amiga play red - amiga má červené figurky
- modem play red - červené figurky má hráč, který hraje přes modem
- human play blue - člověk má modré figurky
- amiga play blue - amiga má modré figurky
- modem play blue - modré figurky má hráč, který hraje přes modem

### LEVEL :

- level 1-9 - stupeň obtížnosti

### NÁZOR GRIFIN:

Jedná se o zcela nové šachy s originálním nápadem. Souboje šachových figurek jsou velmi krásně řešeny po všech stránkách. Grafika a zvukové efekty jsou perfektní a pro samotnou animaci figurek nemám slov.



## TOTAL RECAL

Zdá se vám tato hra nehratelná? Mně taky. Nabízím vám pomoc. Abyste získali nekonečně mnoho energie, stačí, když ve chvíli, kdy se na obrazovce objeví titulní obrázek, napíšete: LISTEN TO THE WHALES. Jestliže jste na nic nepomněli obrázek se obrátí vzhůru nohama.

## REVELATION

Máte před sebou kódy pro všechny levels :

- level 10 - Sirens
- level 20 - Loader
- level 30 - Player
- level 40 - Result
- level 50 - Dollar
- level 60 - Change
- level 70 - Finger

## SARAKON

Chcete také okusit, jak chutnají vyšší levels u Sarakon?

level 15 - Lunkwill  
level 30 - Vranx

## VAXINE

Napišete-li během nahrávání této hry kouzelné slovo -WILDE-BEESTE- můžete se svými prvními čtyřmi funkčními klávesami dívat do nejrůznějších levelů:

F1 - jeden level dále  
F2 - jeden level zpátky  
F3 - deset levels dále  
F4 - deset levels zpátky

## SPIDERMAN

Máte při této hře málo energie? Jestliže ano, mám pro vás návrh: Jakmile se objeví titulní obrázek, stiskněte klávesu RETURN.

A nyní, když vám bude při hře chybět energie, stačí stisknout klávesu HELP a máte po starostech.

## ATOMINO

Omrzeli vás již nízké levels této hry? Nevadí, nevěšete hlavu:

level 10 - Idyll  
level 20 - Taurus  
level 30 - Neptune  
level 40 - Photon

## KICK OFF 2

Máme pro všechny příznivce fotbalu nejen na hřišti, ale i třeba na monitoru počítače s joystickem v ruce, dvě dobré rady, jak bez dlouhého tréninku jednoduše střílet góly.

Finta je jen v tom, že provedení musí být čisté (bez zastavování), nebo brankář míč chytí.

Jde o toto: Míč se nahraje

šikmo na levého útočníka a ten potom míč střílí diagonálně do brány, tak dá gól (viz obr.1).

Druhý "figl" spočívá v tom, že hráč 1 nahraje míč na stranu hráče 2 a ten pak jednoduše střílí gól (tento "figl" vyjde jen tehdy, jestliže se na stranu hráče 2 nepostaví protihráč).(obráz.2)

## Z-OUT

Nemůžete se dostat dál? Máme pro vás jeden dobrý trik, jak se stát nesmrtelným. Stačí, když stlačíte klávesu /J/, přidržíte ji a jedenkrát stisknete klávesu /K/.

## CHUCK ROCK

Níže uvedená kódová slova napište do titulního obrázku. Jestliže jste udělali všechno správně, objeví se

vlevo na obrazovce cheat - zpráva.

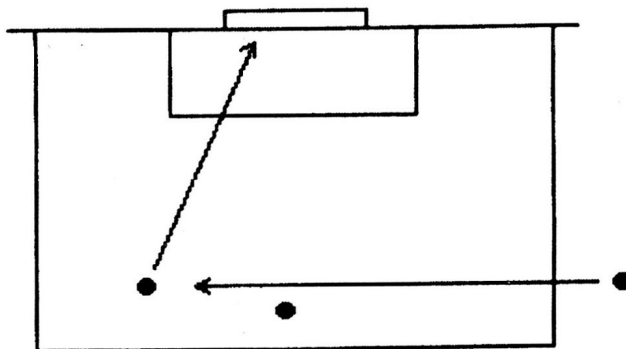
1.Létající mód - Když vepíšete do počítače slovo RESTRANO, létající mód je aktivován. Jestliže stisknete během hry levou klávesu SHIFT, Chuck se odrazí a ...

2.Level-zóny - po napsání slova MORTIMER se můžete prostřednictvím kláves F1 - F5 přenášet do level-zón.

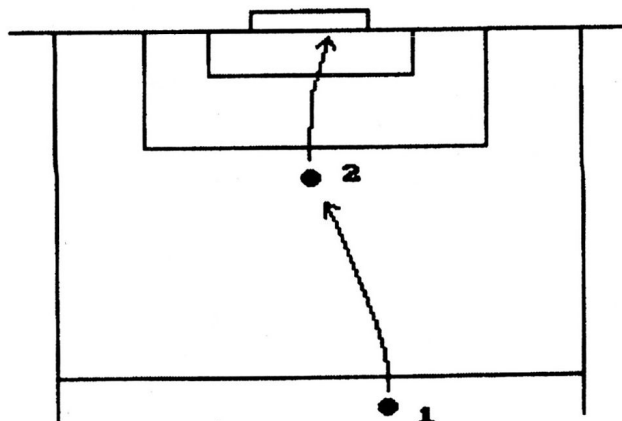
3.Výběr jednotlivých levels - kouzelným slovem je tu TURNFRAME. Po napsání tohoto slova si můžete pomocí kláves 1 - 5 vybírat, v jaké level chcete zrovna hrát.

4.Nekonečně mnoho energie - jestliže chcete, aby byl váš Chuck nesmrtelný napište do počítače: FAST AINT THE WORLD (pozor na mezery!).

obr . 1



obr . 2





# INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE - ADVENT.

■ LucasFilm 1989

3.DÍL

Noc již dávno přikryla krajinu svými křídly. Provazce vody se valí z oblohy a hromy zlostně bijí. Proti tmnému nebi se tajemně rýsuje černá silueta středověkého hradu. Kdesi v dáli vyje pes. Mráz běhá po zádech a krev tuhne v žilách - Indiana Jones dorazil na Brunwaldský hrad, kde má být vězněn jeho otec.

Po vstupu do hradu máte několik možností, jak se zbavit lokaje. Je jedno, kterou z nich si vyberete. Stejně mu nakonec dáte pořádnou do nosu.

Tak, a je od něj pokoj. Směle do hodeb a komnat hradu!

OBRAZ - HRAD, PŘÍZEMÍ

OBRAZ - HRAD, 1. PATRO

OBRAZ - HRAD, 2. PATRO

K tomu, abyste našli svého otce, vede mnoho způsobů. Zde je popsán pouze jeden (podle mě ten nejhezčí a nejefektivnější).

1. Vydejte se do místnosti s opilcem a pokuste se od něj vylákat prázdnou láhev. Pokud se vám to nepovede, nevádí, lehce ho zmlátíte.

2. Jděte do kuchyně a naplňte láhev vínem. Potom přejděte ke krbu a uhasťte jím oheň. Až seberete pečínku, můžete klidně jít ven na chodbu.

3. Vydejte se do místnosti s krbem. (Pokud vás chytí strážný číslo 1, tak si z toho nic nedělejte a drze mu namluvte, že jste od Gestapa, ze speciálního oddělení.) Zde dojděte až k brnění, které je vpravo a lehce do něj ťukněte. Bááác, sekera spadla! Zvedněte ji a vraťte se zpět na chodbu (poněkud nelogický krok, ale uvidíte, že za něj budete později vděční).

4. Nyní jděte do šatny (š). Zde si vezměte stejnokroj stevarda a vraťte se zpět na chodbu.

5. Strážnému číslo 2 "nakoukejte", že prodáváte saka a jedno mu výhodně prodejte.

6. Vystupte po schodech do 1. patra a jděte do místnosti s bednou číslo 1 (B1). Otevřete ji. No vida, 50 marek! Potom se v klidu převlékněte do úboru stevarda.

7. Strážnému číslo 4 dejte váš obrázek, který jste maloval jako chlapec. A máte od něj pokoj.

8. Rychle přeběhněte do místnosti s truhlou číslo 2 a vezměte z ní uniformu důstojníka SS. Pravda, není to vaše velikost, ale po bližším zkoumání naleznete v kapse malý klíček. Potom se opět převlékněte do svého oblíbeného oděvu - Indyclothes<sup>TM</sup>.

9. Vydejte se zpátky do šatny. Odemkněte zámek klíčkem a z věšáku si vezměte šedou uniformu.

10. Strážného číslo 5 musíte porazit dobře mířenými ranami do nosu a břicha. Pokud vám zbylo málo energie (pokud ne, zasloužíte si přezdívkou Rocky), odskočte si na chvíli do místnosti s lékárníčkou a ošetřete se tam.

A když se už budete ošetřovat, tak se taky převlékněte do uniformy SS. Potom teprve jděte po schodech nahoru.

11. Strážnému číslo 8 vynadejte za jeho neupravený zevnějšek.

12. V kanceláři plukovníka Vogela dejte psovi pečínku. Potom vezměte z kartotéky průvodku, na jejíž rubové straně je číslo sejfů, a zlatou trofej.

13. Jděte do místnosti s obrazy a zatlačte na reprodukcii Mony Lisy. Před vámi se objeví trezor. Otevřete jej a vstupte do něj.

14. Dobře si prohlédněte obraz Grálu. Potom se převlečte do svých pravých šatů a jděte do kuchyně.

15. V kuchyni naplňte láhev i trofej vínem a jděte do místnosti, kde byla lékárníčka.

16. Převlékněte se zde opět do uniformy SS a jděte ke strážnému číslo 10.

17. Potkáte-li cestou strážného číslo 9 (je to vyšší důstojník - hodností, ne postavou), namelte mu ústa. Strážný číslo 10 je sice správná gorilka, ale na vás nemá, schválně mu nabídněte trofej s vínem, (že mu ale chutná, co?). S opilci to je jednoduché, stačí jedna rána a je to.

18. Po likvidaci strážného číslo 9 vám již nikdo nebrání v dosažení místnosti, kde je klíč od celého vašeho otce.

19. Nyní jděte do místnosti s poplašným zařízením. Nudícímu se strážnému číslo 7 dejte Main Kampf a až odejde, vylejte mu do poplašného zařízení láhev s vínem.

Prsk, prásk, bum a je to! Ten se bude divit!

20. Potom spěchejte do místnosti A, otevřete tam okno a vystupte na římsu.

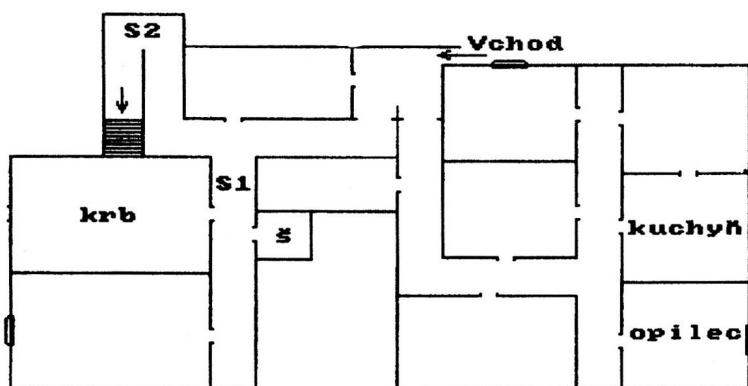
21. Opatrně přejděte ke třetímu oknu a otevřete jej. Vstupte do místnosti. Cihlu, která vyčnívá po levé straně okna, zasuňte a vylezte oknem ven.

22. Tak, nyní použijte bič na tu cihlu, která zase vyčnívá na této straně. Uf! Dá to práci, že?

23. Nyní otevírejte všechna okna a postupně vstupujte do jednotlivých místností. V jedné z nich naleznete skříň a v ní - 75 marek.

V jiné místnosti je, hádejte kdo, no přeci váš otec!

## Prizemi



24. Otevřete klíčem dveře a vyjděte ven.

25. OH, dostali vás! Nyní máte dvě možnosti:

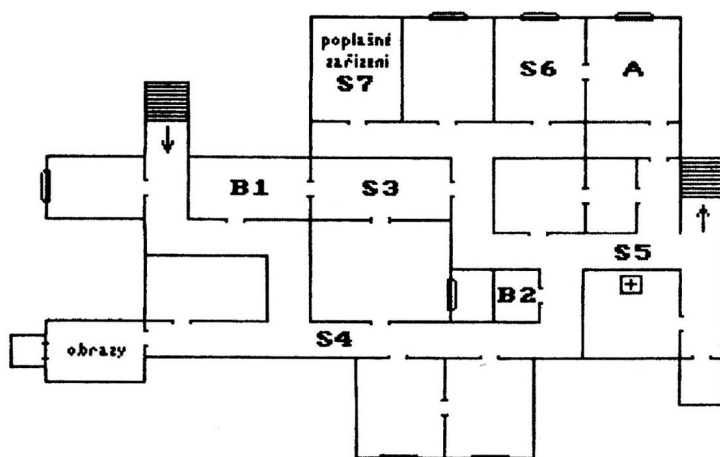
I. Dát Vogelovi pravý otcův deník.

II. Dát mu váš deníček z dětství.

26. Tak, a jste svázáni oba dva na židli. Nezdoufajte, židlí můžete lehce pohybovat (povely "tlačit" a "táhnout").

Musíte se dostat až na místo, kde je vidět zářez na zemi (vidíte, jak se vám nyní hodí?). Potom lehce kopněte do brnění a jste buď volný nebo mrtvý.

## 1. Patro



27. Otevřete tajný východ v krbu (pomocí levé sošky) a utečte ven. Jaká to náhoda! Zrovna tu stojí motorka. Nasedněte na ni a rychle pryč!

Motocyklem se můžete dostat buď do Berlína na slavnostní pálení knih nevhodných autorů (to v případě, dal-li jste Vogelovi pravý deník), nebo na Berlínské letiště (když jste mu podstrčili deníček).

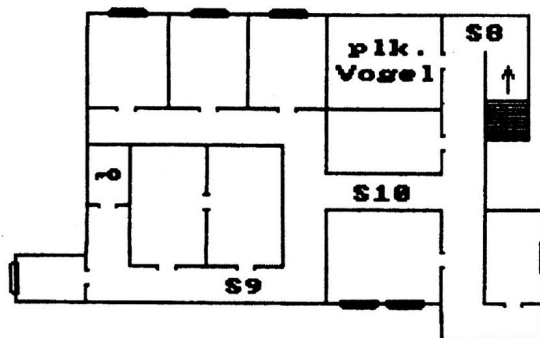
## BERLÍN - PÁLENÍ KNIH

Cestou jste zastaveni hlídkou. Vystupte a namluvte hloupému vojákovvi, že máte tak supertajné poslání, že u sebe nemáte ani průkaz totožnosti.

Samotný Berlín je velice zdařilým převedením filmové scény na počítač. Vše se děje naprosto samo. Váš jediný úkol je sice malý, ale má velký význam - musíte si včas nechat podepsat průvodku Hitlerem. Potom odcházíte na berlínské letiště (automaticky).

O tom, jak se tam zachováte a co Němcům provedete, si povíme až příště.

## 2. Patro





**Redakce našeho časopisu nabízí  
výrobky**

**firmy COMMODORE**

**a z bohaté hardwarové nabídky vám v současné době můžeme  
dodat tento sortiment:**

**Amiga 500** 16199,- Kčs

CPU 68000, 7.14 MHz, 512 Kb RAM

**Color monitor 1084 S stereo** 11489,- Kčs

14", vstup RGB analog, RGBI

**Rozšíření paměti A501, 512 KB** 2039,- Kčs

**HF modulátor** 1049,- Kčs

**Hard disk A590 - 20 MB** 14590,- Kčs

rozšíření paměti až o 2 Mb, řadič SCSI

**Disketová jednotka 3,5" A1011** 4449,- Kčs

externí disketová jednotka fy COMMODORE

**Amiga 2000** 27490,- Kčs

8 MHz, 1 Mb RAM

**Amiga 2000 E/XT** 31290,- Kčs

komplet obsahuje počítač A2000 s rozšířením  
o PC XT kartu + disk. jednotka 5,25", která  
dotváří AMIGU na dva plnohodnotné počítače

**Disketová jednotka pro A 2000/3000** 3999,- Kčs

interní disketová jednotka

**Joystick SJ 119 Junior** 159,- Kčs

**SJ 122 Auto fire** 214,- Kčs

**SJ 124 Auto fire-microsp.** 359,- Kčs

**SJ 126 Profi** 459,- Kčs

**SJ 130 Infra** 1249,- Kčs

**Amiga 3000 - 25 MHz, 2 MB, 100 HD** 107990,- Kčs

CPU 68030, 512 ROM, copr. 68882 25 MHz

**Amiga 3000 - 16 MHz, 2 MB, 50 HD** 99990,- Kčs

CPU 68030, 512 ROM, copr. 68881 16 MHz

**Color monitor C 1950** 19990,- Kčs

Multiscan, analog RGB

**Tiskárna Star LC-20** 9349,- Kčs

**Star LC-24-200** 16990,- Kčs

**Epson LX 400** 8690,- Kčs

**Podložka pod myš** 97,- Kčs

**Diskety Commodore 3,5" 2DD á 10 ks** 269,- Kčs

**Diskbox 3,5" - 80 ks** 269,- Kčs

**C 64-II** 5349,- Kčs

**VC 1530** 899,- Kčs

**VC 1541-II** 5599,- Kčs

Nabídka tohoto odstavce je určena

pro začínající nebo pro ty, kteří nechtějí

investovat velkou částku. Počítač C64-II

je osmibitový a pro provoz potřebuje buď

spec. magnetofonovou jednotku VC 1530,

nebo pro ty náročnější speciální disketovou

jednotku 5,25" VC 1541. Dá se přímo napo-

jit na televizní přijímač, nebo se může napo-

jit na barevný monitor 1084

**Komplet 1 - Amiga 500**  
**- Monitor 1084 S** 27499,- Kčs

**Komplet 2 - Amiga 500**  
**- A501**  
**- HF modulátor** 19149,- Kčs

## **NOVINKA:**

**CDTV** 30299,- Kčs

**klávesnice** 4089,- Kčs

**disketová jednotka A1011** 4849,- Kčs

**Literatura: AMIGA DOS v češtině** 79,- Kčs

Kniha je určena jak pro za-

čátečníky, tak i pro pokročilé.

**Z obsahu vyjímáme:**

Amiga DOS 1.3      Workbench v.1.3

Extras 1.3      Kickstart v. 1.3

**Vybrané zboží zasíláme poštou na dobírku  
do tří týdnů**

**Na dodávku je roční záruka, pozáruční servis  
zajištěn!**

**POPTÁVKY ZASÍLEJTE PODEPSANÉ**

**NA ADRESU REDAKCE**