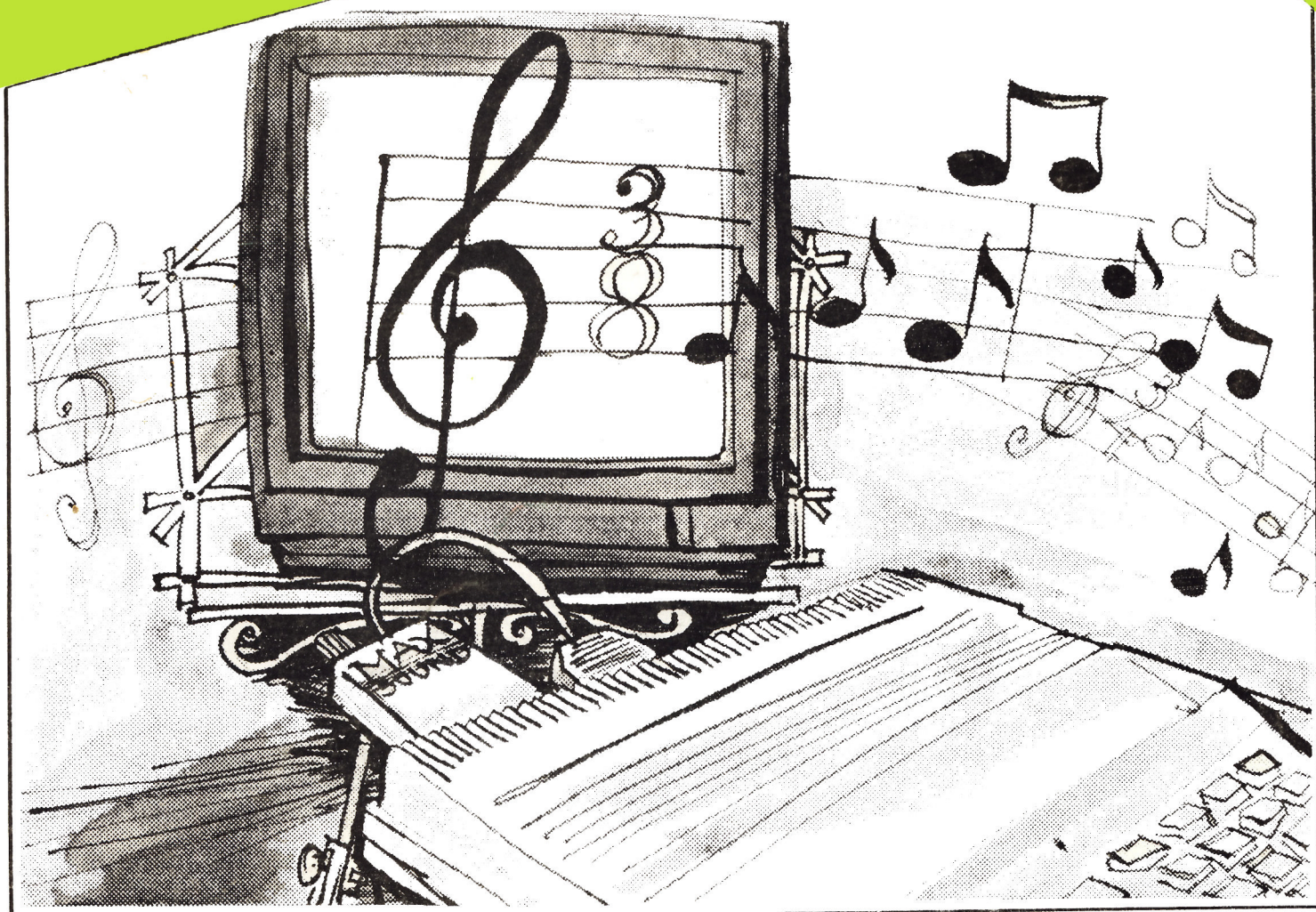


amiga

měsíčník pro uživatele počítačů amiga

20 Kčs - 5/92

GVP v Praze
Reflections
1M Chip - RAM
Leander



AMIGA BERLIN 92



Letošní rok, tak jako i v minulých letech, se konala výstava Amiga Berlin. Konala se v době od 3. do 5. dubna na Berlínském výstavišti, které je v bývalé západní části města. Na rozdíl od loňského roku byla letos výstava ve dvou halách, což při jen o málo větším počtu vystavovatelů působilo poněkud prázdně. Ale i přesto bylo na co se dívat a hlavně co kupovat. Výstava je vytvořena jako veliký obchodní dům s počítači a příslušenstvím pro Amigy. Bylo tedy možno koupit skoro vše, počínaje "dečkou" pod myš a konče Amigou 3000.

Amiga 600 - novinka firmy Commodore, byla též na trhu a podle odcházejících návštěvníků s její krabici v ruce šla i dobře na odbyt. Další velmi prodávané zařízení jsou pevné disky s řadičem a možností rozšíření paměti až do osmi MByte. Oproti minulému roku klesla cena 52 MB disku na cenu 20 MB a ty se prakticky vytratily z trhu. Nová generace pevných disků je menší, má větší kapacitu a je rychlejší. Řadiče nepotřebují speciální zadávání partition v MountListu, mají komfortní instalační program a fungují i když bootujete z jakékoli diskety. V případě potřeby (pokud by některá hra pevný disk nesnášela), je možno disk vypínačem odpojit. Výjimkou nejsou ani vnitřní disky 52 MB do A500. K Amize 2000 i 3000 byly nabízeny turbokarty s procesorem Motorola 68030 a 68040, které mnohonásobně zvyšují výkon počítače.

Pro zarputilé přítele počítačů PC jsou k dostání klasické XT a AT karty, jejichž cena klesla od doby jejich objevení na trhu několikrát a například ATonce classic fy Vortex stála jen 250 DM. V nabídce fy Supra byly zastoupeny také modemy a faxmodemy všech druhů a rychlosti přenosu. Doplnky ostatních firem - samlery, genlocky, grafické karty, bezdrátové myši - tam by si jistě každý vybral to, co potřebuje. Poměrně stranou zájmu byl velice zajímavý stánek firmy

FischerTechnik, nabízející dokonalé stavebnice funkčních modelů průmyslových robotů a školních pomůcek. Pochopitelně vše řízené počítačem.

Na výstavě však tentokrát neměl stánek sám výrobce amig - firma Commodore a také zde nebyly vidět nejnovější optické disky A 570.

Další samostatnou částí výstavy je softwareový trh. Obrovská nabídka programů typu Public domain a Shareware za cenu do 10ti marek, přes FischDisky (10 ks za 15 DM), až k programovým balíkům - např. DeluxePaint IV za 215 DM.

Nakonec ještě poznámka. Konkurenční firmy Atari a Sega - TV hry se též účastnily výstavy, je proto pravděpodobné, že příští výstava nebude již monotematická, ale asi pro všechny "domácí" počítače.

Tomáš Stibor

Hledáme externí spolupracovníky ke spolupráci při vydávání našeho časopisu. Písemné nabídky zašlete na adresu redakce. Zájemce pozveme k osobnímu podrobnějšímu jednání.

Redakce

IMPRESSUM

(c) 1992 "amiga - měsíčník pro uživatele počítačů amiga." Nevyžádané příspěvky se nevracejí.

Ročník III. Cena 20 Kčs. Reg. č. MK ČR 5281. MČ 46067.

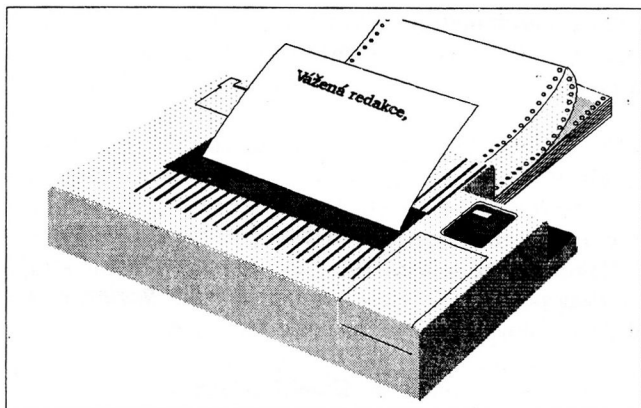
Vydavatel: Jiří Próžr

Šéfredaktor: Tomáš Stibor Jazyková úprava: Dr. Daniela Háková

Obálka: Iva Fialová Layout: DANSY Tisk: PRINT SERVIS

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



GVP v Praze!

V úterý 7. dubna 1992 se v Kongresovém centru hotelu Diplomat uskutečnila první velká prezentace americké firmy GVP (Great Valley Products, Inc) v Československu. Tuto akci uspořádala firma A-B-Comp, která je autorizovaným distributorem fy GVP. Na setkání, kde byla představena celá řada výrobků firmy, se dostavil prezident firmy GVP pan Gerard Bucas a zástupce firmy pro Evropu pan Russell Neale.

Protože všechny výrobky budou prostřednictvím naší zásilkové služby k dispozici, mají se příznivci počítačů Amiga na co těšit.

Byly zde představeny Hard disky GVP 52 MB a 105 MB k A 500, které jsou vybaveny mini slotem pro AT-kartu. Tato karta je osazena procesorem Intel řady 286 s rychlostí 16MHz.

Hard disky je možno osadit pančtí RAM o velikosti 2, 4 a 8 MB a tím lze rozšířit kapacitu vaší Amigy.

Ani majitelé Amig 2000 nepřijdou zkrátka. Pro ně jsou připraveny Hard disky o kapacitě 52, 105 a 200 MB s možností rozšíření paměti RAM také o 2, 4 a 8 MB.

Uživatelům A 2000 firma nabízí turbo kartu s procesorem Motorola 68030 a s rychlostí 50 MHz!

Pro grafické použití je majitelům A 2000 a A 3000 k dispozici video adapter (karta) Impact Vision. Tato karta umožňuje použití 16 miliónů barev.

V příštích číslech se dozvíte o těchto výrobcích firmy GVP více.

Ceny všech nabízených výrobků jsou uvedeny na poslední straně našeho časopisu.

TEXTOMAT MÁ CHYBU II

Ano, je to tak. Bohužel i takovéto články se dočkávají svých pokračování, protože (a je to škoda) stále platí ono známé programátorské rčení - "V programu je vždy alespoň jedna chyba".

Místo složitého úvodu vám položím jen jednu otázku. Stalo se vám někdy, že jste během práce s Textomatem stiskli například pravé tlačítko myši a ... počítač začal s nějakým GURU dumat nad smyslem vztahu, že

1 + 1 = 2 a ne 3 bez ohledu na to, že vaše data jsou nenávratně ztracena? Jestli ano, tak jsou následující řádky určeny právě vám.

Stejně jako chyby či spíše mouchy zmiňované v minulém článku, je i tento zatvrzelý meditativní postoj chybou pouze relativní, protože při správném postupu se jí můžete lehce vyhnout. Vše má na svědomí velké množství adresářů, podadresářů s dlouhými názvy na vaší disketě, a tím i dlouhé přístupové cesty ke konečnému souboru.

Jeden příklad za všechny spolu se způsobem, jak se chybám vyhnout.

Casopis Amiga/Rocnik 1992/Cislo 3/Killing Cloud
cast1.TXT

- pokud soubor s takhle dlouhou cestou chcete zavést do Textomatu, buďte si jisti, že se Motorola začne věnovat meditacím.

Řešení? Zde je:

Amiga/R 1992/C 3/Killing Cloud1.TXT

- takto zanesené názvy adresářů přijme počítač bez problémů.

Říci přesný počet znaků přístupové cesty, který Textomat zhltné bez námitek, je nemožné. Vše závisí na momentální náladě počítače. A proto, dejte si na dlouhé názvy pozor. Nemuselo by se vám to vyplatit!

Filip Daďa

Monitor C 1950

Na četné dotazy čtenářů uvádíme některé základní parametry.

Monitor typ	Multiscan
velikost obrazu	14"
velikost bodu	0,31 mm
max. rozlišení	800 x 600
horizontal. frekvence	15,5 - 37 kHz
obrazová frekvence	50 - 80 Hz
RGB analog	ano
RGB digital	ano
FBAS	ne
audio	ne

Uvedený monitor patří do skupiny monitorů, které se používají pro grafické práce. Původně byl určený pro A 3000, dá se ale použít pro všechny typy AMIG. Samozřejmě, že umí pracovat s nejnovějšími módy jako jsou Produktivita-Mód a HAM.

Vážné zájemce, kteří vlastní A500, A2000, nebo uvažují o koupi A500 +, případně A600, upozorňujeme, že plné využití uvedeného monitoru je možné až po doplnění počítače o Flicker-Fixer.

REFLECTIONS

Miloš Rohovský

Část 1.

V současné době je na Amize k dispozici několik raytracingových programů. Jedním z nich jsou i Reflections. Tento program je u nás poměrně hodně rozšířen, protože je prodáván mimo jiné také jako součást softwarového balíku, kterým jsou některé Amigy vybaveny již při koupi. Následující řádky vás seznámí s ovládáním tohoto programu. Doporučuji při čtení popisu zkusit všechny věci hned na počítači.

Nejprve malá ukázka...

Pro představu práce s *Reflections* a také jako motivace bude sloužit malá ukázka schopností tohoto programu.

Vložte disketu s *Reflections* do disketové jednotky. "Klikněte" (dvakrát) na ikonu, *Reflections*. Otevře se vám okno. V okně "klikněte" na ikonu *Manager*. Pomocí tohoto programu máte pohodlný přístup ke všem částem *Reflections*.

Nejdříve se podíváme na scénu. Stiskněte pravé tlačítko myši a zvolte v menu nahoře obrazovky heslo *Construct*. Na obrazovce se objeví několik hesel. Odstartujte *Construct* "kliknutím" na heslo *Start*. Po chvíli se objeví *Construct*-obrazovka.

Na disku je uložena malá demo-scéna. Tu teď budete nahrávat do počítače. Pomocí pravého tlačítka myši zvolte heslo *LoadSz* v menu *Projekt*. "Klikněte" na obdélník *Datei* a запиšte do řádku, který se objeví "test". "Klikněte" na *Ok* a scéna se nahraje.

Nyní zvolte heslo *LoadKamLi* v menu *Projekt*. "Klikněte" na *Ok*.

Nyní si můžete prohlédnout scénu z různých stran. Volte v menu *Plotten* hesla: *vorne-zepředu*, *hinten-zezadu*, *rechts-zprava*, *links-zleva*, *unten-zdola*, *oben-shora*. Zvolte *Persp* a scéna bude zobrazena prostorově. Tak jak teď scénu vidíte, bude vypadat po spočítání.

Teď se vrátíme zpět do *Manager*-okna. Zvolte *Progr.Ende* v menu *Projekt*. *Construct* se ještě zeptá, zda-li ho chcete opravdu opustit. "Klikněte" na *ja*. V okně "klikněte" na *Manager*.

Zvolte v menu heslo *Beams*. "Klikněte" na řádek označený *Szene* a запиšte tam "test". To samé запиšte do řádku *KamLi*. Disk nesmí být chráněn proti zápisu (pracujte vždy s pracovní kopií). Do řádku *Bild* запиšte například "obrazek". U hesla *Size* zvolte "kliknutím" velikost

test2 - obrázek bude velikosti 64x52 bodů. Napoprvé tato velikost bude stačit. "Kliknutím" na *Schatt* zapněte ještě vypočet stínu a vedle hesla *Ray_Tie* запиšte "1". To by bylo vše.

"Klikněte" na *Start*. Na obrazovce se objeví hlášení "> Grid". To znamená, že nyní pracuje *Grid*, program, který vytváří datovou strukturu, která velice pomůže programu *Beams*. Po necelých dvou minutách je *Grid* hotový. Na obrazovce se nyní zobrazuje vždy číslo řádku, který je zrovna počítán. Zobrazením nápisu "ruht" *Beams* oznámí, že je hotov. "Klikněte" na heslo *Manager*.

Zvolte v menu heslo *Show*. Vedle hesla *Bild* запиšte "obrazek". "Kliknutím" na *ViewMod* zapněte zobrazovací režim HAM. Odstartujte program pomocí *Start*. Za chvíli se v levém horním rohu obrazovky zobrazí obrázek. Až se dost vyžadiváte, stiskněte tlačítko myši. Budete otázaní, zda-li chcete obrázek uložit. Zvolte *Nein*.

Nyní jste provedli kroky, které budete provádět při tvorbě každého obrázku. Nejdříve nadefinujete scénu pomocí *Construct*, pak si necháte vypočítat pomocí *Beams* malý obrázek. Jestliže nebudete s obrázkem spokojeni, vrátíte se do *Construct* a provedete potřebné úpravy. Jestliže bude testovací obrázek v pořádku, necháte spočítat větší obrázek (to však může trvat dlouhé hodiny).

Construct

Construct budete většinou startovat z *Manageru* tak, jak to bylo popsáno v příkladu. Před "kliknutím" na *Start* máte ještě možnost nastavit počet barev, bodů a základních objektů (trojúhelníků, koulí - viz. dále) v *Constructu*. Můžete si vybrat mezi 4, 8 nebo 16 barvami. Čím víc barev zvolíte, tím víc paměti spotřebujete. Více barev je zapotřebí zvláště při zpracování složitějších scén. Dále je zde maximální počet bodů a základních objektů, ze kterých se bude scéna skládat. Uvedené údaje většinou postačí. Chcete-li pracovat s velice složitou scénou, zvýšte tyto hodnoty.

Construct je možno spustit také z CLI příkazem "Reflections/Construct". Při spouštění z CLI se *Construct* sám zeptá na počet barev, bodů a základních objektů. Tyto hodnoty musíte zadat.

Construct je grafický editor. Stejně tak jako textový editor je určen k psaní textů, tak *Construct* slouží k vytváření trojrozměrných scén.

Co rozumíme pod pojmem scéna. Scéna je množství objektů umístěných v trojrozměrném prostoru. Ale co je to objekt? Představte si scénu pokoje. Pak jednotlivými objekty může být například televize, váza na stole, stůl atd.. Toto všechno jsou však složené objekty. *Reflections* umí pracovat pouze s trojúhelníky a koulemi. Proto musí být objekt nadefinován z těchto dvou základních útvarů.

Příklad: Nadefinujete v *Constructu* pomocí různých funkcí televizor, který se bude skládat například z 500 trojúhelní-

ků. Nazvete tento objekt "televizor". Nyní všechny operace, které budete provádět s objektem "televizor", budou prováděny se všemi trojúhelníky, ze kterých se "televizor" skládá.

Každý objekt musíte pojmenovat. Například "televizor".

Pomocí *Construct* nadefinujete své objekty a umístíte je do prostoru. Dalším důležitým krokem je určení materiálu, ze kterého má objekt být. *Reflections* obsahují bohatou knihovnu materiálů. Např.: Dřevo, černá kůže, matný žlutý plast atd..

Všechny funkce *Construct* se volají z menu. Menu je rozděleno na sedm částí, které budou popsány dále. Zde je krátký přehled:

Hlavní menu se dělí:

<i>Projekt:</i>	Práce s datovými soubory, ukončení programu.
<i>Plotten:</i>	Všechny funkce zobrazující objekty, parametry zobrazení.
<i>Körper:</i>	Všechny funkce pro práci s objekty.
<i>Geomet:</i>	Geometrické změny objektů.
<i>Material:</i>	Definice materiálů a práce s materiály.
<i>Tools:</i>	Funkce sloužící ke konstrukci objektů.
<i>Licht:</i>	Práce se světlem, pozadím a okolním světlem.

Menu *Projekt:*

<i>LoadSz:</i>	Nahrání scény.
<i>SaveSz:</i>	Uložení scény.
<i>LoadKamLi:</i>	Nahrání pozice kamery a světla.
<i>SaveKamLi:</i>	Uložení pozice kamery a světla.
<i>LoadMat:</i>	Nahrání materiálů.
<i>SaveMat:</i>	Uložení materiálů.
<i>Progr.Ende:</i>	Ukončení programu.

Menu *Plotten:*

<i>PlotKörper:</i>	Určení objektu, který má být zobrazen.
<i>Fenster:</i>	Nastavení velikosti tak, aby se zvolený objekt zobrazil přesně do zobrazovacího okna.
<i>Vorne:</i>	Zobrazení objektu zepředu.
<i>Hinten:</i>	Zobrazení objektu zezadu.
<i>Rechts:</i>	Zobrazení objektu zprava.
<i>Links:</i>	Zobrazení objektu zleva.
<i>Unten:</i>	Zobrazení objektu zespoda.
<i>Oben:</i>	Zobrazení objektu shora.
<i>Persp:</i>	Zobrazení objektu z pozice kamery.
<i>Plotten:</i>	Zobrazení objektu tak, jak byl naposledy nastaven.
<i>Bild*2:</i>	Dvojnásobné zmenšení zobrazení.
<i>Hidd_0:</i>	Zobrazení všech hran objektu.
<i>Hidd_1:</i>	Zobrazení pouze viditelných hran.
<i>Hidd_2:</i>	Zobrazení viditelných hran, neviditelné hrany budou zobrazeny tečkovaně.
<i>Farb_1:</i>	Jednobarevné zobrazení.
<i>Farb_2:</i>	Objekty jsou zobrazeny barevně podle jednotlivých materiálů.
<i>Kamera:</i>	Určení směru pohledu kamery.

Kam.beweg: Nastavení pozice kamery.

Menu *Körper:*

<i>Zeigen:</i>	Informace o objektech a materiálech.
<i>AddNeu:</i>	Vytvoření složeného objektu.
<i>Add:</i>	Rozšíření objektu.
<i>Sub:</i>	Oddělení objektu.
<i>Doppeln:</i>	Vytvoření kopie objektu.
<i>Define:</i>	Grafická definice nového objektu.
<i>Material:</i>	Určení materiálu objektu.
<i>K_Löschen:</i>	Zrušení složeného objektu, resp. části objektu.
<i>O_Löschen:</i>	Zrušení objektu.
<i>Schneiden:</i>	"Rozkrájení" objektu.
<i>Rund:</i>	Zakulacení objektu.
<i>Eckig:</i>	Zrušení zakulacení.
<i>Def_Mat:</i>	Definice objektu pomocí materiálu.
<i>Umdreh:</i>	Obrácení orientace všech trojúhelníků v objektu.

Menu *Geomet:*

<i>Verändern:</i>	Přemístění, zvětšení, zmenšení, zdeformování objektu.
<i>Drehen:</i>	Rotace objektu.
<i>Knittern:</i>	"Zmačkání" objektu.

Menu *Material:*

<i>NeuMat:</i>	Definice nového materiálu.
<i>EditMat:</i>	Editace materiálu.
<i>Matweg:</i>	Vymazání materiálu.
<i>NeuOb:</i>	Definice nového povrchu.
<i>EditOb:</i>	Editace povrchu.
<i>Obweg:</i>	Vymazání povrchu.
<i>Neutex:</i>	Definice nového vzoru.
<i>Edittex:</i>	Editace vzoru.
<i>Texweg:</i>	Vymazání vzoru.

Menu *Tools:*

<i>Rot.Körp:</i>	Vytvoření rotačního tělesa.
<i>3D-Polygon:</i>	Vytvoření mnohoúhelníku (plochého nebo trojrozměrného).
<i>Zylinder:</i>	Vytvoření válce.
<i>Kegel:</i>	Vytvoření kužele.
<i>Kugel:</i>	Vytvoření koule.
<i>Quader:</i>	Vytvoření kvádru.
<i>Schnitt.Krp:</i>	Zadání objektu pomocí řezů.

Menu *Licht:*

<i>NeuLicht:</i>	Zadání nového světla.
<i>Lichtfarbe:</i>	Změna barvy světla.
<i>LichtPos:</i>	Změna pozice světla.
<i>Lichtweg:</i>	Zrušení světla.
<i>Hintergrund:</i>	Zadání pozadí.
<i>Umgebung:</i>	Určení okolního světla.

Pokračování příště

OctaMED

Jiří Anely

OctaMED V2.0 - nová hvězda na hudebním nebi Amigy

O hudebních trackerových programech toho bylo již hodně napsáno. Existuje mnoho verzí, které všechny vycházejí z původního SoundTrackeru a jsou více-méně kompatibilní jak v zápisu, tak v generovaných souborech. O kvalitě těchto programů svědčí i to, že je pro tvorbu hudby používají i ty nejlepší softwarové firmy.

Od těchto programů se odlišuje tracker MED programátora Teio Kinnunena. Způsob zápisu je stejný, avšak generovaný soubor není kompatibilní s ostatními trackery. Z tohoto důvodu není, i přes své kvality, příliš oblíben. Snad jen mezi hudebníky pro svou kvalitní podporu MIDI.

Když jsem obdržel program OctaMED V2.0 (1991), řekl jsem si, že jistě půjde o další verzi MEDu, a podle názvu jsem usoudil, že půjde o zdokonalenou verzi s možností editace osmikanálové hudby. Protože pracuji s dokonalým StarTreckerem, nehodlal jsem se novinkou příliš zabývat. Jak je mým zvykem, prohlédl jsem si soubory na disketě a zarazila mne délka programu, který je více jak dvakrát větší než verze MEDu z loňského roku. To přece nemůže být pouhý přechod ze čtyř na osm kanálů! Spustil jsem tedy program a začal ho zkoumat podrobně. Postupně jsem byl překvapen stále více. Funkce nového trackeru jsou opravdu skvělé a je zde tolik dokonalých novinek, až se mi zatočila hlava! Dlouho používaný StarTrecker mi náhle začal připadat jako chudý příbuzný.

Tento nový program sice není kompatibilní s běžně používanými trackery, ale umí natahovat ST moduly i ST skladby, pokud nejsou uloženy zapakovaně. Při natahování ST skladeb se objevují requestery pro vložení disket s nástroji tak, jak je to běžné u ST programů. Skladbu napsanou v OctaMEDu můžete ukládat jako Song, Song + Samples, MED modul ale hlavně - jako ST modul!

Na rozdíl od předchozích trackerů se pro všechny funkce programu používají gadgety. Mají sice své ekvivalenty na klávesách, ale ovládání je velmi přehledné a rychle pochopitelné. Místo známého seznamu sampleů PLST, obsahuje program SLIST, který je možno také editovat. Zabudovaný sampler editor si svými funkcemi v ničem nezadá s vynikajícím Audio Masterem III. Pokud si zde zvolíte nějaký nástroj, máte možnost jej editovat i v průběhu přehrávání skladby. Pokud sample ve skladbě zazní, vidíte na displeji aktuální průběh přehrávání i se všemi parametry (smyčky, nasazení apod.). Máte také možnost zvyšovat nebo snižovat nástroj po půltónech a potom mixovat. Tak lehce zhotovit akord v jednom samplu. Je zde také Echo, Booster, práce se šumem a mnoho dalšího.

Program také obsahuje dokonalý syntetizátor pro tvorbu krátkých umělých zvuků. A zde je opět novinka. V Synth Editoru, který je podobný těm, které známe z předchozích programů, je zabudován speciální programovací jazyk, kterým můžete vytvořený zvuk ještě doplňovat o různé parametry. Tak lze vytvořit velmi zajímavé a

přitom krátké syntetické zvuky.

Jak jsem se již zmínil, OctaMED dokáže editovat hudbu i v osmi kanálech. Nemusíte však používat čtyři nebo osm kanálů. Počet si můžete sami zvolit a snižováním se bude výsledný zvuk samozřejmě zkracovat. Pro editování v osmi kanálech je vhodné přepnout systém z osmi barev na čtyři, jinak některé funkce nepracují.

Také práce s vlastním editováním paternů, bloků, mazáním a další editační funkce jsou velmi zdokonaleny a jsou lehko pochopitelné.

Vylepšena je také podpora MIDI v šestnácti kanálech. Je zde mnoho nových funkcí, takže lze program doporučit i hudebníkům profesionálům.

A největší lahůdky jsem si nechal nakonec. Pokud zvolíte funkci Chord, MŮŽETE HRÁT NA KLÁVESNICI VE ČTYŘHLASÝCH AKORDECH! Tedy funkce, která byla zatím pouze u programu Sonix. Ale nejen hrát; pokud jste v módu editace, hrané akordy jsou zapisovány a programem rozloženy do jednotlivých kanálů!

A teď něco, co mi doslova vyrazilo dech! Kromě známého trackerového zápisu umožňuje OctaMED editovat skladby v BĚŽNÉ NOTOVÉ OSNOVĚ!!! A to nejen editovat. Skladbu, zapsanou pomocí paternů, můžete přepnout na noty a naopak. A pozor! Pokud natáhnete ST modul nebo skladbu, program ji po přepnutí sám transformuje na notový zápis. To je přesně to, co nám zatím chybělo. I když si člověk časem zvykne na trackerový zápis, noty jsou noty. Editor notového zápisu je také velmi dobrý. Máte k dispozici houslový a basový klíč, délky not, předznačení v "béčkách" nebo "křížcích" a výběr taktu 4/4 nebo 3/4. Můžete si zvolit, které kanály mají být na displeji vidět a noty v ostatních kanálech jsou zobrazeny jinou barvou. Je zde také možnost určit, kolik taktů bude zobrazeno.

Noty můžete zadávat buďto přímo hrou na klávesnici, nebo pomocí myši kliknutím do linek notové osnovy, jak je běžné u hudebních editorů s notovým zápisem. Tyto budou zapisovány s takovou délkou, jakou notu jste si zvolili. Nemusíte však zadávat zvýšení nebo snížení noty, kurzor skáče po nových linkách tak, že vidíte, kde je snižená nebo zvýšená nota a po kliknutí se automaticky zapíše před notu "křížek" nebo "béčko". Pokud budete mít zvolenu funkci Chord, budou se do not zapisovat celé akordy tak, jak je budete hrát na klávesnici. Při přehrávání skladby běží přes noty kurzor, a tak lze lehce vyhledávat chyby a po zastavení noty přepisovat nebo odmazávat. Samozřejmě jakákoliv změna v notách bude při přepnutí režimu přenesena na trackerový zápis. Editor notového zápisu obsahuje i tiskovou rutinu, která vám vytiskne v draftu všechny údaje o skladbě a potom se tiskárna přepne do grafického režimu a vytiskne vám skladbu v notovém záznamu.

Disketa obsahuje mimo základního programu několik ukázkových skladeb, velké množství syntetických zvuků a MED Player, kterým je možno spouštět MED moduly z Workbenche nebo CLI. Dále je zde velmi podrobný manuál (přes 125 Kb) a množství zdrojových textů pro použití MED modulů v jazyku C a assembleru.

OctaMED V2.0 je určitě produkt, který si zaslouží pozornost. Svou možností použití souborů ze standardních trackerových programů, dokonalými funkcemi a možností editace v notovém zápisu, se jistě stane programem používaným všemi hudebními fanoušky. □

1 MB Chip-RAM pro všechny

Kdo často pracuje s grafickými programy, určitě již zažil situaci, kdy v průběhu určité operace, např. při vykrajování části obrazu, je vám podáno hlášení, že disponibilní paměť nepostačuje a operace je přerušena. K tomu dochází, i když je Amiga vybavena rozšiřující paměťovou kartou.

Příčina tohoto chybového hlášení je jednoduchá: RAM-karta je Amigou do systému zapojena jako Fast-RAM. Grafické programy jako např. DeluxePaint potřebují ale k efektivní práci více Chip-RAM.

Chip-RAM se jmenuje ta část paměti, na kterou mají přímý přístup zákaznické obvody pro zvuk a grafiku cestou DMA (direct memory acces). Fast-RAM leží vně tohoto obvodu.

Starší modely Amigy mohou oslovit pouze 512 KByte Chip-RAM. Příčinou je starý Agnus 8371 nebo ne zcela aktivovaný 8372A. S trochou znalostí pájení a náradím můžete vaši Amizu dopomoci k více Chip-RAM.

Typ Agnusu zjistíte způsobem popsáním v následujícím článku "Rozluštění záhady", nebo jeho typové označení můžete vyčíst přímo z jeho těla po rozšroubování počítače (Agnus je obvod čtvercového tvaru). Když znáte Platinenrevision (číslo revize základní desky, též také mateřské desky, Mother-Board apod.), můžete i z něho usuzovat na typ Agnus. U Amigy 500 se číslo revize nachází vpravo před disketovou jednotkou a u Amigy 2000 vlevo v předním rohu. Často bývá číslo zakryto nálepkou, kterou musíte odstranit. Nenachází-li se u Amigy 500 na takto určeném místě žádné označení, jedná se o desku revize 3. Tabulka "Platinenrevision" vám ukáže seznam základních desek a jejich technická data.

Poté, co jsme se seznámili s hardware, budeme se věnovat jeho přebudování. To je možné pouze u modelů Amiga 500, které mají instalovanou paměť nejméně 512 kB RAM ve vnitřní paměťové šachtě.

Po přebudování již nemůžete rozšíření vypínat.

Amiga 500 Rev. 7

Tento model je již vybaven Fat Agnusem 8372A. Změňte spojení tří kontaktních plošek přepojovacího můstku "JP2" ze spodek/střed na střed/vršek. K tomu použijte ostrý nůž a pájku.

"JP2" se nalézá mezi procesorem a Kickstart-ROM. Kromě toho musíte ještě u přepojovacího můstku "JP7A" oddělit propojení střed/spodek. "JP7A" se nalézá v blízkosti vnitřního paměťového rozšíření.

Amiga 500 Rev. 6A

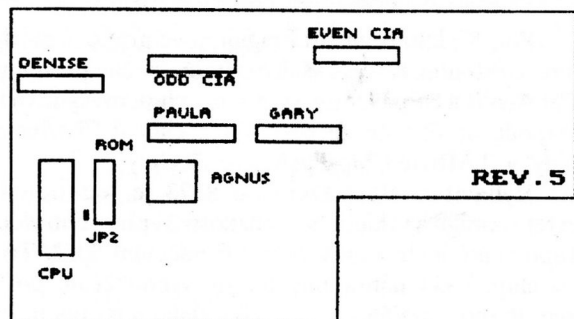
U této desky je třeba provést nejprve stejné změny jako u revize 7. Poloha a druh přepojovacího můstku souhlasí. Dodatečně musíte ještě oddělit propojení obou kontaktních plošek můstku "JP4". "JP4" se nachází mezi chipem Agnus a Kickstart-ROM. U některých desek revize 6A je ještě instalován Fat Agnus 8371. Ten musí být přirozeně vyměněn za typ 8372A.

Amiga 500 Rev. 5

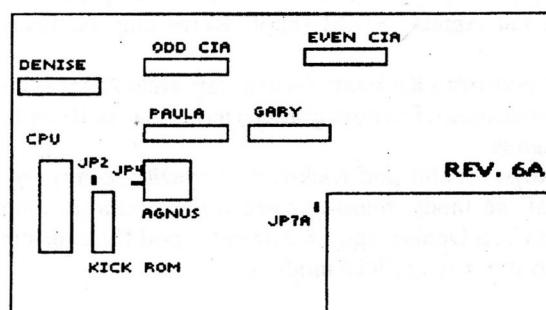
Změňte "JP2" tak, jak je popsáno u revize 7. Vyměňte Fat Agnus 8371 za typ 8372A. Aby bylo zabráněno tomu, že se Amiga bootuje v módu NTSC, musíte pin 41 chipu 8372A ohnout nahoru a odizolovat takovým způsobem, aby nedošlo ke kontaktu s patičí. Na závěr přerušete vodič tak, jak je uvedeno u rev.3.

Amiga 500 Rev. 3

U této verze je přebudování nejtěžší. Vyměňte Fat Agnus 8371 za typ 8372A. Aby bylo tak jako u předešlé verze zabráněno tomu, že se Amiga bootuje v módu NTSC, musíte pin 41 chipu 8372A ohnout nahoru a odizolovat, aby nedošlo ke kontaktu s objímkou. Přerušete vodič od pinu 52 k procesoru (MC68000). Spojte konec vodiče (ten, který není připojen k procesoru) s pinem 47 procesoru. Přerušete



Rev. 5



Rev. 6A

vodič k pinu 32 (EXRAM) memory-port kabelového konektoru.

Amiga 2000 Rev. 4.x

Vyhledejte přepojovací můstek "J101" vpravo dole vedle konektoru pro napájecí kabel CN400. Tato pozice můstku se skládá ze tří kolíků. 2 z nich jsou spojeny pomocí malé zásuvky.

Přestavte ji doleva tak, že zásuvka spojuje střed s předtím volným kolíkem. Následně musíte odříznout můstek "J102". Ten má 3 kontaktní plošky a je umístěn asi 2 cm vpravo od "J101". Na závěr bude přerušeno spojení mezi kontaktní ploškou a "J500". Ten leží asi 10 cm nad "J102".

AGNUS - CO TO JE ?

V odborné literatuře se nachází několik rozdílných označení pro Agnus-chip, jako např. "Big Agnus", "Fat Agnus", "ECS Agnus" nebo "Super Hires Big Agnus" a pod. Jaké jsou mezi nimi rozdíly a jaký typ chipu Agnus je zapotřebí pro Kickstart 2.0 ?

V reklamách uváděné rozdílné označování různých typů tohoto chipu je dost zamotané. Zdomácnělo následující označení:

- Fat Agnus pro chip 8371A (512 kByte Chip-RAM)
- Big Agnus, ECS Agnus nebo Fatter Agnus pro verzi 8372A (1 MByte Chip-RAM)
- ECS Agnus, Super Big Agnus nebo Super Hires Big Agnus pro chip 8372B zabudovaný v Amiga 3000 (2MByte Chip-RAM)

Podle firmy Commodore však pro rozdílné varianty Agnus existují pouze 2 správná označení:

- Agnus pro chip 8370
- Fat Agnus pro typy 8371A, 8372A, 8372B a 8375

Fat Agnus chipy 8372B (Amiga 3000) a 8375 (Amiga 500 plus) nejsou v současné době k Amize 500 použitelné. Pro Amigu 2000 potřebujete přídatnou desku s přídatnou RAM a Fat Agnus 8372B (např. Retro chip od firmy Pulzar).

K provozu s Kickstart 2.0 není zapotřebí žádný určitý typ chipu Agnus. Pro nové grafické módy však potřebujete Fat Agnus.

Abyste mohli pod Kickstartem využít všechny tyto nové grafické módy, musíte kromě toho zabudovat chip Denise 8373. S Denise typu 8362 můžete i pod Kickstartem 2.0 využívat pouze grafické módy staré.

Rozluštění záhady

Mnozí majitelé Amigy nevědí, jaký typ chipu Agnus se nachází v jejich počítači. Na Fish-disku 502 je k dispozici nová verze programu SysInfo, a to V2.22. Jeho autor Nic Wilson jej oproti verzi minulé učinil ještě výkonnějším a

uživatelsky přívětivějším. Vedle odstranění několika chyb při testování rychlosti byl SysInfo rozšířen o tiskovou rutinu.

Vedle srovnání rychlosti s jinými systémy Amigy podává SysInfo informace o konfiguraci zařízení:

- hardware jako disketové jednotky, partitiony pevných disků, hodinový chip, Autoconfig-boards, Commodore PC/AT karty

- disponibilní paměť, rozdělenou podle Chip a Fast RAM. Udávána je ještě volná paměť, stejně jako srovnání rychlosti instalované Fast-RAM oproti Chip-Memory.

-existující vnitřní hardware:

Typ Denise "Normal Denise" odpovídá Denise 8362 a "ECS DENISE" označuje nový chip 8373

Typ Agnus: Agnus platí pro 8371A (512 KByte Chip-Ram) a "ECS Agnus" pro 8372A (1MByte Chip-RAM)

Důležité upozornění: SysInfo sděluje číslo verze instalované KickStart-ROM a důležité knihovny. Související adresové údaje mají čistě jen informativní charakter. V žádném případě je nemůžete použít pro programování.

Při startu program oznámí faktor rychlosti vaší Amigy. V průběhu této doby Amiga "stojí" - multitasking je vypnut.

Zabezpečte, aby nebyl žádný přístup k pevnému disku.

SysInfo startujte nejlépe z diskety. Abyste se ujistili dokonale, po ukončení programu proveďte reset.

Cca po 10-ti sekundách je test rychlosti ukončen a teprve potom můžete pohybovat myší. S gadgetem "AGAIN" můžete test opakovat.

Pomocí "PRINT" lze výsledky přenést na papír. S "QUIT" program opustíte.

Nový grafický mód pro všechny

Pod KickStartem 2.0 fungují nové grafické módy s vyšším rozlišením. K tomu však bezpodmínečně potřebujete Fat Agnus a chip Denise 8373. Co s chipem Agnus a jak jej zapojit, se dozvíte ze souvisejících článků "Rozluštění záhady" a "1 MByte Chip-RAM pro všechny".

Vybavit počítač Denisou 8373 je jednoduché. Otevřete Amigu a vyhledejte v blízkosti 23 pinového video-výstupu velký integrovaný chip s označením 8362. To je starší chip, který nahradíme novým výkonnějším provedením. Pomocí malého šroubováku tlakem na obou stranách opatrně vyjmeme chip ze soklu. Zapamatujte si orientaci chipu. Strana s připojením č. 1 je označena malým zářezem v těle obvodu. Do prázdné objímky nasadte nový Denise 8373. Opět dávejte pozor na správnou orientaci a zkontrolujte, zda je v soklu správně usazen.

Tato rekonstrukce je v zásadě možná u všech mode-

lů Amigy. U Amigy 1000 schází samozřejmě možnost ji přezbrojit Fat-Agnus- Chipem. Zde vám tedy nový Denise nic nepřinese.

U Amigy 500 se základní deskou revizního čísla 3 musíte kromě toho ještě pájet. Dříve než zasunete chip Denise do soklu, musíte pin 32 a 34 ohnout směrem nahoru, přičemž ani jeden z nich se nesmí dotýkat patice. Pak připájejte kabel na pin 32 a propojte jej s pinem 9 IC U41 (74HCT245). Stejným způsobem spojte pin 34 Denisy a pin 26 chipu Gary.

Spi Basicu, spi !

Instrukce Amiga-Basicu SLEEP je velice praktická, neboť program vyčkává, dokud nedojde k určitému jevu, jakým je např.:

- stisknutí myši
- výběr menu
- zadání klávesnicí

Věc má ale jeden háček. Povolání funkce SLEEP nepostačuje, je třeba zapsat SLEEP dvakrát za sebou, aby program správně fungoval, došlo tedy k vyčkání. Příklad:

```
PRINT " Program čeká; stiskněte klávesu myši"
SLEEP : SLEEP
PRINT "Jdeme dál"
```

SLEEP reaguje také na speciální klávesy <CTRL>, <SHIFT>, <ALT> apod.

NEXUS a výměnné disky

Pevné disky se stále více a více prosazují jako paměťová média. Obzvlášť atraktivní jsou disky výměnné, neboť s jejich pomocí lze výměnou cartridge téměř libovolně rozšiřovat kapacitu paměti.

S adaptérem NEXUS-SCSI-HOST je provoz výměnného disku SYQUEST na Amigu 2000 relativně jednoduchý. Při formátování disku musíte první partition označit jako "Boot" nebo "Mount" a zbývající partitiony jako "Mount".

Pro případ, kdy při startu Amigy není vložen žádný disk, tvrdí NEXUS-uživatelská příručka: "Nebylo-li při startu vloženo medium, může být kdykoliv pomocí programu NexusMount zabudováno do systému."

Základní podmínkou je, aby byl k dispozici program "NexusMount" z adresáře NexusUtilities NEXUS-diskety a ovladač "nexus.device" byl umístěn v aktuálním adresáři "devs". Přirozeně není zapotřebí již z důvodů obsazenosti disku kopírovat programy na každou startovací disketu (Boot-disk). Proto zvolte následující postup:

- zkopírujte NEXUS-disketu a kopii pojmenujte "NexusKopie"

- pomocí nějakého editoru, např. ED nebo jiným textovým programem vytvořte čistým ASCII kódem tyto řádky:

```
:c/assign devs: NexusKopie:devs
NexusKopie:NexusUtilities/NexusMount
:c/assign devs: SYS:devs
```

a uložte je jako textový soubor "SyquestMount" v základním adresáři diskety "NexusKopie"

- zadejte v CLI nebo v SHELL tyto příkazy:

```
copy c/IconX NexusKopie:c
copy c/assign NexusKopie:c
copy SYS:Shell.info
NexusKopie:SyquestMount.info
```

- klikněte jednou ikonou "SyquestMount" na vaší NexusKopii a zvolte na menu WorkBench bod "Info".
- v Info okně souboru "SyquestMount" aktivujte textové pole za "DefaultTool" a zadejte:

```
:c/IconX
```

- klikněte SAVE v levém spodním rohu Info-okna.

Pro příště budete k dodatečnému "mountování" vašeho výměnného disku potřebovat vložení diskety "NexusKopie", dvakrát musíte kliknout ikonou "SyquestMount" a Amiga zařídí zbytek.

Includes: Ještě jednou

Obyčejně bývá Include-soubor zapojen řádkem

```
# include <stdio.h>
```

Protože ale zejména Header-soubory (hlavičkové) natahují zase samy jiné soubory, byl zapojovaný soubor eventuálně již zpracován kompilérem. Aby nevystoupila žádná chyba, bude v každém souboru definováno jeho jméno jako symbol např.

```
_STDIO_H_
```

Pouze neexistuje-li konstanta, bude kompilován zdrojový text. Aby kompilér nečetl zbytečně soubory, které již byly zpracovány, měli byste Header spojit s následující instrukcí.

```
#ifndef _HEADERNAME_H_
#include <header.h>
#endif
```

Tento postup v mnoha případech ušetří při kompilování spoustu času. (P.Š.)

LATTICE C

Development System v. 5

Martin Helmich

Část 5.

IFC	- překládá, pokud jsou řetězce stejné;
IFD	- překládá, pokud je symbol definován;
IFEQ	- překládá, pokud je výraz nula;
IFGE	- překládá, pokud je výraz větší nebo roven nule;
IFGT	- překládá, pokud je výraz větší než nula;
IFLE	- překládá, když je výraz menší nebo roven nule;
IFLT	- překládá, když je výraz menší než nula;
IFND	- překládá, když symbol není definován;
IFNE	- překládá, když je výraz různý od nuly;
INCLUDE	- vloží soubor do zdrojového textu;
LIST	- zapne listing;
MACRO	- definuje jméno makra;
NOLIST	- vypne listing;
OFFSET	- definuje offset;
OPSYN	- definuje synonymum pro opcodes;
PAG	- číslování stránek;
RORG	- definuje relokovatelný začátek;
SECTION	- definuje programovou sekci;
SET	- přiřadí dočasnou hodnotu;
SPC	- vloží n prázdných řádek;
TTL	- vypne výpis kódu objektů;
XDEF	- definuje externí jméno;
XREF	- reference externího jména;

Příklady použití jednotlivých výše popsaných příkazů naleznete na 4. disketě v direktorii "source" (zdrojové texty assembleru mají koncovku .a).

Hledání některého z nich vám může usnadnit například použití programu grep (část III, kapitola 7) :

grep "jméno_příkazu" šablona_jmen_souborů

grep -s "xref" Lattice_C_5.0.4:source/#?.a - najde výskyt slova xref ve všech souborech specifikovaného directoráře s koncovkou .a.

Definice makra

Makro je definováno následujícím postupem, ve kterém hranaté závorky uzavírají volitelné části :

MACRO
[labelarg] macroname [arglist]

ENDM

Definice makra musí začínat slovem MACRO, které musí být na řádku samo.

Následující řádek je model, který ukazuje, jak bude makro voláno. Další řádky definují proceduru makra, která je ukončena příkazem ENDM. Příkaz EXITM může být v těle makra za příkazem IF, v tomto případě je makro opuštěno ještě před ENDM. Labelarg může být použit ke skoku na návěští, arglist je seznam argumentů oddělených čárkou. Jednoduchým příkladem makra může být např. :

MACRO
LABEL: ACOPY DEST1,A1
LABEL: MOVE.W 4(SP),DEST1
MOVE.L 6(SP),A1
ENDM

Jméno makra je ACOPY a může být voláno např. takto :

ACOPY d0,a5
což způsobí nahrazení za :
MOVE.W 4(SP),d0
MOWE.L 6(SP),a5

Nové rysy assembleru

Adresovací módy

V následující tabulce najdete přehled adresovacích módů pro procesory 68000 a 68020 :

Formáty čísel

Instrukce pro koprocessor 68881 dovolují některé nové datové formáty :

#2.1
#2.1E + 10

Tato čísla budou převedena do

Mód	Příklad	Omezení
.Dn	add.w d1,d0	
An	addq.w #1,a1	
(An)	add.w (a1),d0	
(An) +	add.w (a1) + ,d0	
-(An)	add.w -(a1),d0	
d16(An)	add.w 10(a1),d0	
d8(An,Xn)	add.w 10(a1,a2.1),d0	
bd(An,Xn)	add.w \$10000(a1,a2.1),d0	(jen pro 68020)
([bd,An],Xn,od)	add.w ([10,a1],a2.1,20),d0	(jen pro 68020)
([bd,An,Xn],od)	add.w ([10,a1,a2.1],20),d0	(jen pro 68020)
(xxx).W	add.w (100).w,d0	
(xxx).L	add.l (100).l,d0	
# < data >	add.l #100,d0	
d16(PC)	add.w 10(PC),d0	
d8(PC,Xn)	add.w 10(PC,a2.1),d0	
bd(PC,Xn)	add.w \$10000(PC,a2.1)	(jen pro 68020)
([bd,PC],Xn,od)	add.w ([10,PC],a2.1,20),d0	(jen pro 68020)
([bd,PC,Xn],od)	add.w ([10,PC,a2.1],20),d0	(jen pro 68020)

kde :

d8	je	8 -bitové číslo
d16	je	16 -bitové číslo
bd	je	32 -bitové přemístění
od	je	32 -bitové vnější přemístění
An	je	adresový registr (A0-A7)
Dn	je	datový registr (D0-D7)
Xn	je	indexový registr (a0.w-a7.l)

potřebného formátu podle typu instrukce :

```
fmove.s #2.1,fp1 jednoduchá
           přesnost
fmove.d #2.1,fp1 dvojitá přesnost
fmove.x #2.1,fp1 rozšířená
           přesnost
```

Rozsah jednotlivých přesností dokumentuje následující přehled :

```
fmove.s # $12345678,fp1 32 bitů
fmove.d # $1234567812345678,fp1 64 bitů
fmove.x # $123456781234567812345678,fp1
           96 bitů
```

Samozřejmě je možno používat i čísla v jiných číselných soustavách, např. :

```
%1011101001000101
```

Globální optimalizace

Globální optimizér GO analyzuje program, přičemž se snaží vytvořit rychlejší a kratší výsledný kód, samozřejmě na úkor přehlednosti programu, a proto ho není vhodné používat při kompilaci programu, který ještě není odladen debuggerem.

Typy vylepšení

1. Některé proměnné jsou umísťovány po svou celou nebo částečnou životnost do registrů;
2. Hodnoty, které nejsou používány, nejsou zahrnuty do programu;
3. Strojový kód, který není používán, není do výsledného programu zahrnut;
4. Několikanásobné počítání stejného výrazu je nahrazeno konstantou;
5. Výpočet výrazů ve smyčkách, jejichž hodnota se nemění, jsou přemístěny před tělo smyčky (kromě volatily);
6. Nevhodné násobení ve smyčkách je převedeno na sčítání;
7. Pokud se ve výrazu "prom1 = prom2" zbytečně definuje proměnná "prom1", její výskyt je nahrazen proměnnou "prom2";
8. Proměnné, jejichž obsah se během výpočtu nemění, jsou nahrazeny konstantou;
9. Nepotřebné proměnné typu "auto" nejsou do programu zahrnuty, často se tak stává díky předešlé optimalizaci (mimo jiné body 7,8);
10. Pokud se v různých částech programu počítají stejné výrazy, jsou

nahrazeny, například pro:

```
if (a()) f(i+j); else g(i+j);
je výraz (i+j) počítán jen na jednom místě.
```

11. Zbytečně velký rozsah proměnných i konstant je redukován, nepoužívané části knihovních funkcí nejsou zahrnuty;

12. Optimalizace vyloučí zbytečné transformace objektů;

II. Lattice Screen Editor (LSE)

Rysy LSE

Celostránkový textový editor LSE je svými schopnostmi srovnatelný s produkty své třídy a je zároveň velmi jednoduše ovladatelný rolovacími menu, plně podporuje myš, je možné v něm napsat zdrojový text C a zároveň ho z paměti zkompileovat, umožňuje pracovat zároveň s devíti soubory ve dvou oknech, většinu jeho funkcí je možno spustit jak myší, tak příkazem z menu, při nahrávání (save) automaticky pořizuje záložní kopii, obsahuje řetězcové funkce, funkci help, která vypíše seznam všech funkčních kláves a má mnoho dalších výhod.

Spuštění LSE

LSE neklade žádné zvláštní nároky na paměť, funguje i na počítači Amiga 500 s 1/2MB, pouze při kompilaci přímo z paměti vyžaduje 1MB. Samozřejmě je však možné kompilovat z CLI.

LSE nemá svoji vlastní ikonu, lze jej spustit z CLI příkazem :

```
lse [-v] [ [-ddatafile]
file1[.ext] [file2[.ext] ] ]
```

kde vnitřky hranatých závorek nejsou povinné.

Volba -v zobrazuje číslo verze, volba -d indikuje, že bude vložen speciální soubor s novým nastavením "preferencí" editoru, file1[.ext] označuje soubor, který bude nahrán do okna 1, file2[.ext] soubor, který bude nahrán do okna 2, atd. Editor můžete spustit i bez voleb :

```
lse
```

Používání LSE

Uživatel má k dispozici okno o rozměrech 30 řádků na 78 sloupců.

Poslední tři řádky obsahují informace o číslu řádku a sloupce, na kterém je kurzor, o jménu editovaného souboru, o indikaci módu, o číslu okna a o označení textového bloku.

Editor může být ve dvou módech, ve vkládacím (INSERT) nebo v přepisovacím (OVERWRITE), číslo okna je ve složených závorkách, blok-indikátor se skládá ze tří znaků, je-li označen začátek bloku, je v informačním řádku znak [, je-li označen konec bloku, je v informačním řádku znak], je-li blok vytvořen správně, je mezi závorkami hvězdička [*], identifikátor používání LSE-maker je ve chvíli čtení tohoto textu "neviditelný".

Druhý informační řádek slouží k výpisu informací, menu, dotazů atd.

Třetí informační řádek slouží k vkládání specifických textů, nebo k oznámení činnosti editoru.

Vkládání textu a příkazů

Při odeslání příkazu lse v CLI můžete uvést několik jmen editovaných souborů, první z nich se nahraje do horního a druhý do spodního okna. Pokud neuvedete žádné jméno a chcete editovaný soubor nahrát, musíte ho pojmenovat (Menu Project / Volba Rename). Na začátku práce se nacházíte v INSERT módu, změnu na OVERWRITE zajišťuje klávesa 0 na číslíkovém bloku. Všechny příkazy a akce LSE začínají na řádku s kurzorem, maximální délka řádku je 256 znaků, při překročení délky obrazovky se řádek roluje.

Pomocné soubory

LSE obsahuje tři pomocné soubory, které upravují všechny parametry :

LSE.DAT - obsahuje informace o vašem počítači a o nastavení klávesnice,

LSE.MGS - obsahuje text pro menu, help, chybová hlášení a informace,

LSE.HLP - obsahuje text pro HELP (je vyvolán klávesou HELP nebo F1).

První dva soubory jsou nahrány během vyvolání LSE, LSE.HLP je hledán a nahrán při vyvolání funkce HELP. Soubor LSE.DAT můžete upravit pomocí programu LSEINST,

soubory LSE.MGS a LSE.HLP jsou textové soubory, upravit je můžete pomocí nějakého textového editoru.

Speciální klávesy

LSE obsahuje jedenáct typů speciálních (funkčních) kláves (kódů):

1. Myš

Akce	Reakce
kliknutí levého tlačítka na text	přemístění kurzoru na dané místo
kliknutí levého tlačítka na pravou lištu	přemístění kurzoru na relativní pozici v textu
kliknutí pravého tlačítka na menu	vykonání příkazu LSE
kliknutí levého tlačítka na položku menu	vykonání příkazu na položce

2. Pohyby kurzoru

Funkce	Klávesa
o řádek nahoru	šipka nahoru(ČB8)
o řádek dolů	š. dolů(ČB2)
o znak doleva	š. doleva(ČB4)
o znak doprava	š. doprava(ČB6)
minulé slovo	Ctrl + š.doleva
následující slovo	Ctrl + š.doprava
začátek řádku	Home (ČB7)
začátek textu	Ctrl + Home
konec řádku	End (ČB1)
konec textu	Ctrl + End
minulá stránka	PgUp (ČB9)
následující stránka	PgDn (ČB3)

Pozn: ČB znamená číslicový blok.

3. Změna okna

Funkce	Klávesa
Změna okna	Ctrl + F6
Změna rozsahu okna	F9
cyklování oken	F6

Volba Ctrl + F6 "přehazuje" kurzor mezi dvěma okny v popředí, přičemž se zachovávají relativní souřadnice. Chyba je ohlášena v případě, že v popředí je jen jedno okno.

Klávesa F9 způsobí změnu velikosti aktuálního okna (z poloviční na velkou a opačně), je-li otevřeno jen jedno okno, objeví se chybové hlášení.

Klávesa F6 mění obsah okna, zobrazuje obsah okna, které je v pozadí.

4. Vkládání

Klávesy vkládání dovolují přepínání mezi módy, vkládání prázdného řádku před řádek s kurzorem a obnovení řádku smazaného příkazem Ctrl + Y:

Funkce	Klávesa
změna módu	Ins (ČB0)
vložení řádku	Ctrl + N
obnovení řádku	Alt + Y

5. Mazání

Funkce	Klávesa
smazání aktuálního znaku	Del
smazání předešlého znaku	BkSp
smazání slova	Ctrl + W
smazání řádku	Ctrl + Y
smazání textu do konce řádku	Ctrl + E

6. Pomoc

Seznam funkčních kláves se zobrazí vždy po stisku klávesy F1 nebo Help.

7. Změna barvy

Klávesy měnící barvu cyklují mezi čtyřmi základními barvami.

Funkce	Klávesa
změna popředí	F7
změna pozadí	F8

8. Záznamník maker

Tyto klávesy dovolují definovat a vypisovat makra.

Funkce	Klávesa
start/stop definice	Alt + #
vypis makra	Alt + F#

Znak # znamená jedno z čísel 1,2,9,0, Znak F# jednu z funkčních kláves F1 až F10. Definice makra začíná volbou jeho čísla, např. stiskem kláves Alt a 7. Poté je aktivován záznamník až do doby, kdy je vypnut klávesou Alt a 7. V případě, že chcete do textu umístit zaznamenané makro, nastavte na příslušné místo kurzor a stiskněte klávesy Alt a F7.

Pokud si makra nenahrajete, po opuštění LSE je ztratíte. Ušchovat si je můžete pomocí volby Save Macros v menu Project, volba Load Macros ve stejném menu naopak makra obnoví.

9. Označení bloku

Blokové klávesy jsou určeny k označení začátku a konce bloku, který pak bude možno kopírovat, smazat, přemístit, vytisknout, uschovat nebo nahrát.

Funkce	Klávesa
označení začátku bloku	Ctrl + [
označení konce bloku	Ctrl +]

Pozn: na německé klávesnici Ctrl + < přehlasované u >, resp. Ctrl + < + >.

Označení začátku bloku uvedenou kombinací zahrnuje znak, na kterém se nachází kurzor, označení konce bloku pouze znak před kurzorem, v případě správného označení se blok přebarví (standardně oranžově) a na informačním řádku se mezi hranatými závorkami objeví hvězdička [*].

Pokračování příště. □

INZERCE

SOFTWARE

Predám program umožňujúci nastaviť češtinu/slovenčinu/madžarčinu priamo do operačného systému AMIGY

Disketa obsahuje zákl. fonty topaz 8 a 9e v norme KOI - 8 L2 + multinárodnú klávesnicu.

Jednoduchá inštalácia podľa návodu. Cena + poštovné 94 Kčs.

Adresa: I. Krchnáková
900 88 Dol'any 263.

Předplatné

amiga

**CHCETE MÍT
JISTOTU?**

**OBJEDNEJTE SI
NÁŠ MĚSÍČNÍK,
KTERÝ VYCHÁZÍ
PRAVIDELNĚ
KAŽDÝ MĚSÍC.**

amiga

Zašlete v obálce na adresu:

Redakce časopisu Amiga
Italská 29,
120 00 PRAHA 2

Soupis převodů
položka číslo:

NEVYPLÁCEJTE V HOTOVOSTI!

ČESKÉ STÁTNÍ
SPŮHITELNĚ

V

Uhradte touto pošt. poukázkou Kčs

z mého (našeho) účtu čis.

Dne Podpis

Prováděcí Likv.: Kontr.:
razítko:

ÚČETNÍ DOKLAD

Má dát	Dal

Zpráva pro příjemce

Jiří Prošr
Italská 29,
12000 PRAHA 2

PENĚŽNÍ LÍSTEK

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

Podací listek

pečlivě uschovejte!
Při reklamaci předložte!

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

Poukázka za poukázku vyplatěná v
hotovosti a určená k připsání na adrese
účtu u peněžního ústavu činí:

Kčs
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 listek II.

Tento druhý podací listek nelze
použít pro reklamaci

transgas **NABÍZÍ:**

TRANSGAS je tu pro Vás

Pro řešení problematiky proudění plynu a jiných médií v potrubních systémech nabízíme:

- znalosti získané 18-letou zkušeností v oblasti vývoje metod simulace, optimalizace, sběru dat, výpočtů pro vyhodnocení provozu i jejich úspěšné aplikace na soustavě tranzitních plynovodů v ČSFR i v zahraničí,
- výkonný „software package“ pro simulaci proudění plynu SIMONE v ČSFR i v zahraničí (SRN, Maďarsko, Dánsko atd.),
- vlastní software typu SCADA pro sběr dat a řízení rozsáhlého technologického systému,
- programy pro optimalizaci provozních nákladů a dalších parametrů, optimalizaci provozních postupů atd.,
- veškerý aplikační software pro využití při dopravě plynu a jiných médií,
- aplikace zabezpečíme podle vašich požadavků dodávkou obecného software nebo dodávkami „na klíč“, náš software zařídíme do vašeho dosavadního systému, vyvineme vhodnou metodu pro řešení vašeho problému, poskytneme konzultaci.

PIŠTE, VOLEJTE, NAVŠTIVTE NÁS!



Naše adresa zní: Tranzitní plynovod, k. p., Praha
 Odbor technických služeb a zakázek
 Štěpánská 28
 113 94 Praha 1
 tel. č.: 83 97 87
 82 93 40

Deluxe Paint III

Ivo Janáček

Část 7.

Dostává se vám do rukou další (sedmé) pokračování návodu DeluxePaintIII. V minulém díle jste se mohli dočíst jak se dělají animace a jak se s nimi potom dá pracovat. Pro tvorbu složitějších animací (několik objektů najednou) je velmi vhodné použití tzv. AnimBrush. Když jsem se já učil pracovat s DeluxePaintem, nevěděl jsem jak se vůbec dá s AnimBrushem pracovat.

Situace mně ale donutila a bylo pro mne překvapením co všechno se dá pomocí těchto animačních prostředků vytvořit, je to totiž možnost jak mít v počítači dvě animace najednou a potom je teprve dát dohromady.

Nejllepší bude, když si natáhnete vaši verzi programu a pomocí menu AnimBrush/Load.. si natáhnete animovaný štětec z adresáře AnimBrush (obvykle je na další disketě). Pod kurzorem myši se vám objeví nějaký stojící štětec. Zmáčknete-li teď klávesu sedm (7) nebo osm (8), začne se štětec hýbat. Je to prostě kus animace, který můžete "vlepit" do svého díla. Tak a už začneme s popisem menu AnimBrush.

Menu AnimBrush

Menu Load..

Toto menu slouží k natáhnutí animovaného štětce z disku. Okno je shodné s oknem pro natáhnutí jednoho obrázku. Jestliže má natahovaný štětec jiné barvy než máte nastaveny, bude po natáhnutí vypadat nedobře. Proto je dobré dodržovat stále jednu paletu pro jedno dílo.

Chcete-li použít paletu, kterou má animovaný štětec, použijte funkci "Use Brush Palette".

Menu Save..

I toto okno je shodné s oknem pro uložení obrázku. Myslím, že není co dodávat.

Funkce Pick Up

Tato funkce slouží k vytvoření animovaného štětce. Nejdříve si vytvoříte svou animaci a potom jí pomocí "Pick Up" vystříhnete (její část, pokud možno co nejpresněji). Vystříhnutí trochu trvá, protože se provádí u všech snímků animace.

Potom je již štětec připraven k použití. Doporučuji vám, abyste si hotové animované štětce vždy ukládali na disk, protože se vám může přihodit něco nepříjemného (výpadek el. proudu, čirou náhodou vám pochybí paměť, navštíví vás Guru Meditation, atd...).

Menu Settings..

Toto menu slouží k nastavení počtu políček animovaného štětce a nastavení směru přehrávání při vpisování štětce do animace.

125) Informace o celkovém počtu políček animovaného štětce.

126) Nastavená celková délka animovaného štětce pro vpisování do animace.

Nastavíte-li menší počet obrázků, program animovaný štětec upraví tak, aby se přesně vešel do zadaného počtu obrázků. Takže vlastně můžete provést zrychlení nebo zpomalení pohybu.

127) Tato hodnota udává aktuální políčko animovaného štětce. Chcete-li ji změnit, vepište novou hodnotu a animace bude začínat od vámi zadané pozice.

128) Zadáni směru přehrávání provedete těmito třemi volbami. První volba znamená přehrávání od prvního políčka k poslednímu a pak navazuje zase první.

Druhá volba znamená přehrávání od posledního políčka k prvnímu a potom následuje zase poslední políčko. Třetí možnost je ping pong, nejdříve se začne prvním políčkem a pokračuje se až k poslednímu. Na posledním políčku se směr obrátí a pokračuje se k prvnímu a pak zase zpátky tak dlouho dokud vpisování neskončí.

129) Význam "OK" a "Cancel" snad nemusím vysvětlovat...

Funkce Use

Tato funkce zajišťuje aktivaci animovaného štětce poté co byl díky použití funkce, která jej ruší uschován v paměti pro další použití. Zrušení se provede například při zapnutí normálního štětce apod.

Funkce Free

Tato funkce provede úplné smazání animovaného štětce z paměti tak, že vám už nepomůže ani výše popsaná funkce "Use".

Menu Method

Toto menu slouží k nastavení tvaru, ve kterém se bude animace ukládat do paměti, ne na disk. Musíme si uvědomit, že když by jeden obrázek měl třeba 50KB, potom na jednu sekundu animace bychom potřebovali 50KB * 24 = 1.2MB. Z tohoto důvodu bylo nutné nějak šetřit paměť, aby se daly dělat delší animace než 6.5 sekundy (8MB paměti). Jediná možnost jak ušetřit paměť, je komprese obrázků v reálném čase. Ono spíš se jedná o dekomprese v reálném čase (až 50 obrázků za sekundu), protože komprese se odehrává při přípravě animace a tam to tak nevádí. Takže tímto způsobem se šetří paměť v DeluxePaintu hlavně v případech, kdy je větší část obrázku (animace)

stále stejná a měnící se oblast je relativně malá. Jako příklad si můžeme uvést animaci SpinTitle, která se dodává spolu s DeluxePaintem: délka souboru na disketě je 126118 bytů, když soubor natáhnete do počítače se zapnutou volbou "Compressed" bude délka animace podle "About" 160630 bytů. Pokud máte dost paměti, můžete si zkusit natáhnout tuto animaci se zapnutou volbou "Expanded" a zjistíte, že její délka je 2150400 bytů, což je víc jak 13 krát více oproti zapnuté kompresi. K tomu bych chtěl dodat, že kompresovací algoritmus DeluxePaintu je rozdílný od komprese IFF, která se používá u zápisu na disk a proto ukládání nebo natahování animací trvá tak dlouho. Dále si musíte uvědomit, že tuto volbu si musíte nastavit před započetím práce, jinak totiž při přepnutí dochází ke smazání celé animace. Jestliže již máte něco hotovo, pak nezužtejte a uložte si animaci na disk, pak přepněte nastavení komprese a znovu animaci natáhněte.

Volba Compressed

Zapíná kompresi animace.

Volba Expanded

Vypíná kompresi animace.

Hlavní menu Effect

Menu Stencil

Menu Make.. "~"

V tomto menu se pracuje se zamykáním barev. Jestliže je určitá barva zamknutá, nejde ji nijak překreslit. Toto lze použít při různých kolážích, vystřihování a dalších úpravách obrázků. Z klávesnice se toto menu dá vyvolat zmáčknutím klávesy vlnovka "~".

130) Clear provede odemknutí všech barev.

131) Invert provede záměnu nastavených barev za nenastavené barvy.

132) Všechny používané barvy. Nastavení Make se provádí naklapnutím na danou barvu, druhé naklapnutí provede vypnutí Make. V případě HalfBrightu lze provést nastavení u všech 64 barev.

133) Make slouží pro potvrzení nastavených barev a provedení návratu do programu.

134) Cancel zruší všechny provedené změny a vrátí se do programu.

Funkce Remake

Tato funkce provede Make pro všechny změny, které před zamknutím (použitím Make) ještě nebyly nakresleny. Make totiž funguje vždy pro ten obrázek, který

byl při aktivaci "Make", takže když potom kreslíte zamknutou barvou, nedojde k zamknutí těch tahů, které jste provedli po použití "Make". Druhý důvod použití této funkce je zamknutí popředí, jež ruší funkci "Make". Chcete-li potom opět aktivovat "Make", pak použijte "Remake"

Funkce Lock FG

Tato funkce lze zapnout pouze potom co si provedete zamknutí obrázku, viz menu "Background/Fix". Doporučuji dočíst článek do konce a pak se vrátit.

Takže, když provedete uzamčení pozadí, můžete si pěkně čmárat a nic se neděje, protože stačí použít mazání obrazovky a všechny ty čáry máry se ztratí a zůstane pouze obrázek tak, jak byl před zamknutím pozadí. Tak a teď si představte, že si něco nakreslíte na zamknuté pozadí. To co jste nakreslili budeme nazývat popředí. No a mezi pozadím a popředím je prostředí do kterého můžete kreslit, máte-li zapnutou tuto funkci. Takže jestli jste to správně pochopili jedná se o to, že nejprve zamknete pozadí, něco nakreslíte, potom zamknete popředí a můžete kreslit mezi tyto dva obrázky. Doufám, že vás z toho nebolí hlava, takže si pěkně zkuste natáhnout DeluxePaint, do něj nějaký obrázek, zamkněte ho jako pozadí, něco dokreslete, zamkněte to jako popředí a teď už konečně vidíte jak to funguje. Říkáte si asi proč je to tak složité že?

Výhodu této funkce totiž uznáte až při tvorbě animací, kde si předem připravíte scénu na které budou některé předměty blíže a některé dále a uprostřed se bude něco pohybovat.

Funkce Reverse

Tato funkce provede přímo záměnu zamknutých barev za barvy nezamknuté. Je to obdoba "Invert" s tím, že nemusíte vůbec aktivovat menu "Make". V případě, že máte zamknuté popředí, provede se rovněž záměna zamknutého popředí za odemknuté.

Funkce On/Off, ""

Tato funkce provádí zapnutí/vypnutí funkce Make. Slouží k tomu, abyste nemuseli vždy odemykat všechny barvy a pak zase zamykat, když potřebujete překreslit něco, co je právě zamknuto. Z klávesnice lze vše provést ještě rychleji zmáčknutím obráceného lomítka "". V případě, že máte zamknuté popředí provede se jeho odemknutí/zamknutí, což se někdy dost hodí.

Funkce Free

Tato funkce provede vypnutí zamknutého povrchu "Lock FG" nebo vypnutí zamknutých barev funkcí "Make". Tyto dvě metody se totiž navzájem vylučují.

Menu Load..

Toto menu je shodné s ostatními Load menu a používá se k natažení Stencil z disku pro aktuální použití.

Tady si musíme říct, co to vlastně ten Stencil je.

Je to vlastně uložené popředí, respektive pouze tvar tohoto popředí bez barev.

Takže po jeho natáhnutí můžete kreslit třeba pouze na místo popředí nebo opačně, ale to už záleží na vás, jak jste se naučili podle tohoto návodu pracovat s DeluxePaintem a jak budete umět využít jeho možností.

Menu Save..

Toto menu je shodné s ostatními Save menu a používá se k uložení Stencil na disk pro pozdější použití.

Menu Background

Funkce Fix

Tato funkce provede uzamčení celého obrázku (pozadí). Kreslit lze pouze levým tlačítkem myši. Pravým tlačítkem myši se provádí mazání toho, co jste provedli po uzamčení obrázku. Většina funkcí funguje pouze na nově nakreslených částech. Například při vystřihování se vám

povede vystřihnout pouze to, co nebylo zamknuto. Je to výborná funkce na zkoušky složitějších tahů atd. Vždy, když máte část vaší práce hotovou a nechce se vám ji ukládat na disk, protože ..., tak si prostě aktuální obrázek zafixujte a pokračujte v práci. Každý bude tento mód používat podle toho, jak se mu bude hodit, proto zde nebudu popisovat všechny možnosti a figle a nechám to na vás, abyste se jej naučili používat tak, jak vám to bude vyhovovat.

Funkce Free

Tato funkce vypne (odemkne) uzamčený obrázek (pozadí).

Máme za sebou předposlední povídání o skvělém programu DeluxePaint. Opět vám doporučuji, abyste si všechno vyzkoušeli sami, tak se to totiž nejlépe naučíte. Příště si povíme o tom, jak používat perspektivu (trojrozměrný prostor) a skončíme popisem hlavního menu Prefs.



Sampler MAX Sound

Tomáš Stibor

Další výrobek firmy Antik software z Košic, který nám svědčila k testování je sampler a sample editor MAX Sound.

(Předcházející dílo byl textový editor MAX - recenzi jsme uveřejnili v čísle 3 letošního roku, str.6).

Sampler je malá plechová krabička přibližně velikosti TV modulátoru, na jedné straně konektor pro nasunutí do paralelního portu počítače, na druhé nř vstup Cinch, regulátor vstupní úrovně a krátký kabel s konektorem připojícím se do sériového portu. Šroubky ani jiné montážní prvky jsme neobjevili, proto vás ani nemůžeme seznámit s kvalitou vnitřního provedení. Při dotazu na záruční a pozáruční opravy nám výrobce sdělil, že je nutno sampler zaslat firmě a ta jej opravený posílá zákazníkovi zpět. K zařízení jsou přiloženy technické parametry na jedné straně A4. Zde se dočteme že sampler je:

osmibitový anologo-digitální převodník kalibrovaný střed na úroveň 128

max. vstupní úroveň 500mV/50kOhm

max. vzorkovací frekvence 89kHz

Z toho, že na sampleru je jen jeden vstupní konektor, usoudíte, že je možno samplovat jen monofonní signál. Pravdou je, že i v zahraničí nabízené samplery bývají jednokanálové a stereofonní signál je za dvěma vstupními konektory sloučen do jednoho. Zde se o to musíte postarat

sami již na zdroji signálu. Výstup je samozřejmě v obou kanálech Amigy a rozdíl mezi nimi je v závislosti na zvolených efektech v sample editoru. Celkový dojem ze sampleru je dobrý, jen stěna s přinýtovaným paralelním konektorem se brzy začala ohýbat dovnitř a vahou zařízení se začal ztrácet kontakt s počítačem.

Sample editor je program dodávaný se samplerem a, jak už je u firmy Antik software zvykem, je hardwareově chráněn. To znamená, že bez zapojeného sampleru jej nelze spustit. Měli jsme možnost vyzkoušet programy dva. Novější verze je určena pro sampler Max sound Pro. V informačním listu se píše že program je pro:

Amigu 500/2000 ver. 1.2 a vyšší

Má: nový menu systém (jako Apple Macintosh)
zobrazovací okno 640 x 128 pro display i monitor
komunikace s uživatelem pomocí řádku ve spodní části obrazovky
jednoduché ovládání pomocí gadgets
program je celý napsaný v assembleru

Operace s bloky:

8 bufferů + copy buffer
kopírování, mazání, vkládání, výměna, mix
možnost volby Chip a Fast paměti

Úprava zvuku:

Pásmové propusti (horní, dolní, úzkopásmová)
zaoblování zvuku (Smooth)
distortion
booster
waah efekt

echo
 metallic
 backwars
 invert
 flip
 change volume
 přesamplování na jinou frekvenci pomocí ladičky

Efekty v reálném čase:

echo
 smooth
 delay
 hall
 scratch (mouse effect)

Sampling:

min. frekvence: 20 Hz
 max. frekvence: 62 kHz
 možnost volby způsobu monitorování
 grafické upozornění při překročení max. vstupní úrovně

Přehrávání:

celého zvuku, cyklu, zobrazené části a bloku

Záznam zvuku:

na jakékoli připojené zařízení ve tvaru RAW,
 IFF 8SVX, Sonix (V1.0 a vyšší)

Další funkce:

automatické nastavování cyklu
 spektrální analýza
 většina funkcí je ovládaná přímo z klávesnice

Manuál k programu nebyl v době testování ještě k dispozici. Návod ke všem funkcím je instalován přímo do programu. Pokud zvolíme v menu funkci Help, nebo stla-

číme Help klávesu, následně vybírané položky se neprovedou, ale vypíše se vysvětlující text. K návratu k normálnímu stavu je nutno Help opět vypnout.

Práce se zvukem je u obou verzí programu zajímavá. Přednastavený smplovací kmitočet 16730Hz je poměrně malý. Pro uchování zvuku určité frekvence je potřeba vzorkovat minimálně dvojnásobným kmitočtem. Pro uspokojivý zvuk (záleží na zdroji signálu), byl používán kmitočet mezi 22 -27 kHz. Nad 35kHz sampler sampleje, ale při přehrávání program nestíhá. Zvuk zní jak na zpomalené desce. Pro vaši představu, kolik zvuků se do počítače vejde. Při jednom MB paměti nabídne sample editor maximálně asi 380 kB volného místa.

Při smplovacím kmitočtu je doba záznamu:

15 000 Hz 24 sec.
 16 730 Hz 22 sec.
 22 000 Hz 17 sec.
 35 000 Hz 10 sec.

Sample editor pracuje buď v reálném módu - to znamená, že zvuk jen prochází a vy ho můžete různě upravovat, přidávat ozvěnu, zahuhlat a jiná kouzla. Nebo si můžete zvuk nahrát do paměti počítače (následně na disketu), a s ním provádět stejné věci jako se zvukem procházejícím a i mnoho dalších, které by počítač jinak nestihl. Opět pro ilustraci - frekvenční úprava 380kB vzorku trvá několik hodin. Vylepšené a na disketu nahané sampley je možno přehrávat i v jiných programech, např. i v DiskMasteru.

Závěrem nutno říci, že většina funkcí uvedených v popisu funguje opravdu zajímavě a odpovídá představám o úpravě zvuku a přes poněkud nedořešenou krabičku, je sampler a sample editor vcelku svěží dílko, a za cenu necelých tisíc korun je řešením, jak doplnit svoje programy a dema hudbou či jinými reálnými zvuky.



Ukazatel myši u Workbench2.0

U nového Workbenche 2.0 budou v Preferences všechna systémová nastavení zanesena do adresáře; také zobrazení ukazatele myši, který si však můžeme upravit podle vlastní potřeby. To již nemusíme nyní realizovat pouze IconEditorem, ale můžeme k tomu použít jakýkoli kreslicí program, např. DeluxePaint.

V adresáři SYS:PREFS/ENV-ARCHIVE/SYS

se nachází soubor "POINTER.ILBM", což je soubor typu IFF pro ukazatel myši.

Natáhněte nyní soubor a aktuální ukazatel myši se objeví vlevo nahoře. Nyní jej můžete zpracovávat pomocí všech funkcí DeluxePaintu, následně jej uložit pod týmž jménem a znova odstartovat Amigu.

Ted' spatříte novou myš.

Řízené pauzy

Tip "Request - jen s pauzou", uveřejněný v předchozím vydání našeho časopisu, ukázal, jak lze requester programovat, a že především po zavolání Intuition-funkce "Request()" musí určitou chvíli posečkat, dřív než je aktivován např. Gadget Requesteru.

Ještě lepší, než po povolání Request() vkládat pauzu, je vyčkat na Intuitmessage "reqset". Tím přimějeme Amigu (každou a s jakoukoliv verzí operačního systému) přesně vyčkat do té doby, dokud není Request vybudován. Např.

```
IF Request (requester>window) THEN
  REPEAT
    WaitPort (window).userPort);
    IntuiMsg:=GetMsg (window) userPort);
    OK:= reqSet IN IntuiMsg),class;
    ReplyMsg(IntuiMsg);
  UNTIL OK;
  OK:= ActivateGadget (gadget>window,requester);
```

Příklad zobrazuje programování v Modula2, přičemž zmíněný postup lze využít i v jazyku C, assembleru apod. (P.Š.)

MAXIPLAN PLUS

a práce s databázemi

Jiří Anely

Dokončení.

Jednička v buňce A13 nám udává, že databáze má být seřazena vzestupně podle sloupce A. Nyní zadáme do buňky A13 číslo -1. Zvolíme Sort a vidíme, že řádky se znovu seřadily, v tomhle případě však obráceně - sestupně.

Podíváme se, co můžeme dělat dále. Do buňky A13 vrátíme hodnotu 1 a zvolíme novou oblast pro sortování, A12-B13. Klikneme Define Criteria a zadáme znovu jméno SORT. Objeví se requester, ve kterém jsme dotazováni, zda oblast, zadaná dříve pod tímto jménem, má být předefinována. Klikneme na "Yes" a máme vybránu novou oblast. Tento requester se nám objeví u všech funkcí Maxiplanu, kde se definuje název oblasti a my zadáme jméno, které již bylo jednou použito. Tak se nám nemůže stát, že bychom dříve definovanou oblast omylem přepsali. Než zvolíme Sort, všimněte si inventárních čísel u řádků 4 a 5 a toho, že v buňce druhého sloupce kritérií máme číslo 2. Klikneme Sort a vidíme, že řádky 4 a 5 byly mezi sebou vyměněny. Po seřazení sloupce A proběhlo sortování i podle sloupce B. Proto budou stejné položky správně seřazeny i podle druhého sloupce. Jednotlivé sloupce jsou očíslovány a čísla udávají hierarchii, s jakou bude sortování probíhat. Je možno libovolně kombinovat řazení vzestupné a sestupné podle toho, zda bude číslo kladné nebo záporné. Zvolíme-li jako oblast kritérií D12-D13, budou řádky po sortování seřazeny podle ceny od nejvyšší po nejnižší.

Tato funkce se nám bude hodit zejména při práci s databázemi, které obsahují jména, příjmení, adresy, telefonní čísla a podobně.

7. Speciální databázové funkce

Doposud jsme probírali databázové funkce Maxiplanu, které nám sice mohou být velmi užitečné, ale které patří spíše do oblasti databázových programů. Databáze jsou však ve spreadsheetových programech zakládány hlavně pro použití speciálních funkcí, které nám prokáží v naší tabulce neocenitelné služby. Jde o tyto funkce:

DCOUNT	počet datových záznamů
DSUM	součet hodnot
DMAX	maximální hodnota
DMIN	minimální hodnota
DAVERAGE	střední průměr hodnot
DSTDEV	směrodatná odchylka hodnot
DVAR	rozptyl pole

Jistě jste si všimli, že jde o funkce, běžně používané při práci s tabulkou. Také názvy odpovídají; jedinou

změnou je to, že před název funkce je připojeno písmeno D. To určuje, že tato funkce je databázová. Také syntaxe zápisu je odlišná. Zatímco u běžných funkcí je parametrem nějaký seznam adres buněk, databázové funkce musíme zadávat takto:

funkce(oblast databáze, číslo sloupce, oblast kritérií)

Oblasti databáze a kritérií se zadávají jejich jménem a číslem sloupce je číslo toho sloupce databáze (počítáno zleva), který má být funkcí vyhodnocován.

A nyní jak to pracuje. Uvedené speciální databázové funkce můžete umístit do kteréhokoliv místa worksheetu. Mohou být využity samostatně nebo být součástí nějakého vzorce. Výsledkem funkce je hodnota, vypočítaná z položek zadaného sloupce. Tato hodnota však odpovídá pouze těm řádkům, které byly vyhodnoceny podmínkami zadanými v kritériích. Při jakékoliv změně kritérií databáze bude na všech místech, kde je funkce použita, vypočítána nová hodnota, která odpovídá novým vyhodnoceným řádkům daného sloupce.

Pokud nebude v databázi nalezen žádný řádek odpovídající podmínkám, bude ve vzorci s uvedenými funkcemi hlášena chyba. Pokud tedy vložíte třeba do buňky E1 vzorec =DSUM(DATA,4,KRIT2), budou funkcí sečtena data ze čtvrtého sloupce vyhodnocených řádků. V našem případě je to hodnota z buněk D2 a D5 a v buňce E1 se objeví hodnota 685. Jistě uznáte, že to je opravdu velmi mocná pomůcka.

8. Load Text as Data - Save Text as Data

Tyto dvě poslední položky menu Data nám umožňují uložit buďto celý worksheet nebo vybranou oblast tabulky na disketu ve formě ASCII. Je zde několik možností použití. Po uložení tabulky můžete data zpracovat v jakémkoliv textovém editoru a použít jako součást textu. Také obráceně můžete data pro worksheet napsat v textovém editoru. Aby se vaše data uložila do jednotlivých buněk na řádku, počítejte při psaní tabulátor. Každé oddělení textu nebo čísla tabulátorem znamená uložení dat do vedlejší buňky na řádku. Přesun na další řádek editoru odpovídá přesunu na další řádek Maxiplanu.

To však není to hlavní. Pomocí těchto funkcí můžete přenášet data mezi různými spreadsheetovými programy a dokonce i databázemi! Není například problém importovat do Maxiplanu data ze Superbase Professional nebo ze spreadsheetového programu Advantage.

Oblasti databáze i kritérií můžete zhotovit už na hotové tabulce nebo je připravit již při definování worksheetu. Jedna databáze může mít více kritérií a také více oblastí databáze může mít jedna kritéria. Ale nejen to, jednotlivé databáze i kritéria se mohou vzájemně překrývat a kombinovat (v našem příkladu se překrývají oblasti kritérií KRIT1 a KRIT2), a to i do stran. Záleží jen na správném

výběru oblasti a zadání jména. Názvy definovaných oblastí jsou spolu s worksheetem ukládány na disketu a po natažení jsou kdykoliv k dispozici.

Možná, že jste si během našeho zkoušení všimli, že po definování nové oblasti kritérií jsme již nezvolili výběr funkcí Select Criteria. Každá nově definovaná oblast kritérií i databáze se automaticky stává oblastí aktuální a s ní pracují všechny databázové funkce. Funkce Select tedy používáme až tehdy, když potřebujeme zvolit jinou oblast. Pokud zadáte jakoukoli, databázovou funkci po natažení worksheetu z diskety, bude automaticky zobrazen nejdříve requester s názvy všech definovaných databází a potom requester všech kritérií. Zde si vybereme ty, které zrovna potřebujeme. Toto oddělení názvů do samostatných requestrů je také jednou z výhod programu Maxiplan.

Pokud zvolíte menu Commands/Select/Specify Name, bude otevřen requester s názvy všech definovaných databází, kritérií a pojmenovaných oblastí tabulky. Jestliže si zde vybereme název, bude na displeji tato oblast zobrazena. Ale pozor, výběrem v tomto requestru nebude zvolená oblast aktivována pro databázové funkce. Takto se

pouze můžeme rychle přemístit do oblasti, kterou potřebujeme kontrolovat nebo editovat.

Nyní jsme probrali všechny funkce pro práci s databázemi v programu Maxiplan Plus. Závěrem bych chtěl upozornit na jednu nepříjemnou vlastnost tohoto programu. Zjistil jsem, že u některých verzí ROMky se program občas "zasekne" a odmítá dále s uživatelem spolupracovat. Po chvíli to vede ke všem jistě známému GURU! Já sám mám KickStart ve verzi 34.5, kde se tato chyba projevuje. Protože je však Maxiplan Plus opravdová jednička mezi spreadsheetovými programy, nechťelo se mi jej opustit a zjistil jsem, že při dodržení určitých pravidel jej lze bez problémů používat. Program se totiž zhroutí pouze ve dvou případech: Při otevírání grafů a při uzavření worksheetu, na kterém bylo něco měněno a nebyl uložen na disketu. Nutno upozornit, že ke spadnutí systému dojde jen občas a závislost se mi nepodařilo odhalit. Pokud tedy po každé práci uložíte worksheet na disketu ještě před otevřením grafů, nic se vám nemůže stát. Můžete plně využívat všech dokonalých funkcí tohoto programu bez obavy, že pracně zadávaná data budou ztracena! Doufejme, že u dalších verzí programu bude již uvedená chyba odstraněna. □

DisplayAlert Window

Roman Moldrzyk

Tento program demonstruje použití knihovny funkce intuitionu DisplayAlert.

Tato funkce zobrazí okno typu ALERT, ve kterém je zobrazen výstražný text (např. "oblíbené" GURU).

Formát funkce :

a = DisplayAlert(AlertNumber,adress,height)

Argument AlertNumber určuje, co nám funkce vrátí.

Použijeme-li flag RECOVERY_ALERTS (\$0L) vrátí TRUE pro LEFT BUTTON a FALSE pro RIGHT BUTTON.

Argument height určuje výšku okna.

Argument adress je pointer na pole obsahující souřadnice a vlastní text tohoto formátu:

WORD	x	-	X-ová souřadnice textu
BYTE	y	-	Y-ová souřadnice textu
xxxxxx		-	zde je uložen vlastní text zakončený nulovým bytem
BYTE	text	-	tato položka určuje, zda je (má hodnotu různou od 0) nebo není (0) další text

```

10 DIM a|(78)
20 text$="-DisplayAlert Window-"
30 text1$="-LEFT OR RIGHT MOUSE BUTTON-"
40 a|(0)=0

```

```

50 a|(1)=240
60 a|(2)=60
70 adr%=V:a|(0)
80 CHAR{adr%+3}=text$
90 next|=LEN(text$)+4
100 a|(next|)=1
110 a|(next|+1)=0
120 a|(next|+2)=215
130 a|(next|+3)=75
140 CHAR{adr%+next|+4}=text1$
150 s!=DisplayAlert(0,adr%,150)
160 IF s!
170 PRINT "LEFT BUTTON"
180 END
190 ENDIF
200 PRINT "RIGHT BUTTON"
210 END

```

INZERCE

Pro

Amigu

prodám externí disketové mechaniky

3.5", 880 kB (2900.-),

5,25", 360 kB,

vhodná pro emulátor a přenos dat počítačů PC (1400.-),

sampler, vestavěný do konektoru (790.-).

Záruka 1/2 roku.

Adresa: L. Němec,
M.Bureše 818,
572 01 Polička

ASSEMBLER

Pavel Přech

Část 6.

ARITMETIKA

Pomalu se blížíme ke konci prvního souboru instrukcí MC68000.

Podívejme se tedy na, dle mého názoru, poslední instrukce, které byste měli znát, abyste už mohli psát smysluplné rutiny.

SČÍTÁNÍ - instrukce ADD, ADDA, ADDX a modifikace ADDI, ADDQ.

formát : ADD.x co, k čemu
příklad: ADD.L D0,D1 ; D1:= D0 + D1

Jde o klasické instrukce, parametry podobně jako MOVE.

Pro sčítání k adresovým registrům použijte variantu ADDA. (Add Adress)

Varianty ADDI a ADDQ slouží ke sčítání konstanty s registrem. ADDQ stlačí konstantu přímo do operačního kódu, pokud je konstanta malé číslo.

ADDX funguje stejně jako ADD, avšak navíc přičítá i jedničku, je-li nastaven flag eXtend ve SR registru.

ODČÍTÁNÍ - instrukce SUB, SUBA, SUBX a modifikace SUBI, SUBQ.

formát : SUB.x co, od čeho
příklad: SUB.B D1,D0 ; D0.b:= D0.b - D1.b
SUBI.L # 4,D0 ; D0:= D0 - 4

Popis: Operand "co" je odečten od "čeho". Výsledek je uložen vždy do operandu, uvedeného vpravo, tj. do "čeho". Nejen z vlastní zkušenosti mohu potvrdit, že část programátorů má občas "zlé dny", ve kterých si nemohou mnohdy vzpomenout, co se od čeho vlastně odečítá.

Doporučuji napsat si tuto instrukci na několik papírků a ty rozházet kolem pracoviště. Anebo se to naučit.

SUBA použijte pro operace s adresregistry. SUBI a SUBQ viz jako ADD.

SUBX odečítá navíc jedničku, je-li nastaven flag eXtend.

Pozn : Jak již bylo v začátcích kurzu uvedeno - operace s adresregistry neovlivňují flagy. U všech dalších variant se nastavují příznaky podle aktuálních výsledků.

Finta : Potřebujete-li vynulovat nějaký adresregistru

(např. A1), použijte SUBA.L A1,A1 - což zabírá jen 2 byte oproti LEA \$0,A1 která zabírá 6 (2+4 byte)

POROVNÁVÁNÍ HODNOT

Tento odstavec jsem záměrně přeložil až sem, kdy máme probranou aritmetiku, neboť porovnávání je realizováno jako odečítání.

Porovnávání má obrovský význam a troufám si tvrdit, že bez něho není možno vytvořit "inteligentnější" program. Porovnávání má charakter relativní operace, protože porovnávat lze pouze vůči nějaké referenční hodnotě. Vlastní porovnávání je možno rozdělit do celkem tří kategorií :

- a) test na číslo menší než referenční (zpravidla nula)
- b) test na nulu - což je v podstatě stejné jako test na rovnost hodnot
- c) test na číslo větší než referenční

O testu na nulu jsme si již pověděli v minulých kapitolách.

Rozšíříme-li tuto operaci obecně, dostáváme se na porovnávání dvou hodnot.

Existuje v podstatě jen jeden nejrozumnější způsob - odečítání.

Instrukce CMP - compare

CMP funguje podobně jako SUB, avšak s tím rozdílem, že porovnávané operandy nejsou ovlivněny odečítáním, neboť procesor si operandy uloží do svých "stínových" registrů, kde odečtení vykoná. Podle výsledku však nastavuje flagy, dle nichž se pak rozhoduje.

Nastavení flagů :

- eXtend - neovlivněn, zůstává původní hodnota
- Zero - nastaven (= 1), je-li výsledek nulový (A-B=0 pouze když A=B)
- Carry - nastaven, dojde-li k podtečení (A-B < 0)
- oVerflow - nastaven, nastalo-li přetečení.
- Negative - nastaven, je-li nejvyšší bit výsledku jednička. (tj. kopíruje nejvyšší bit výsledku)

Tip pro Vás : Podtečení je totéž co přetečení, ale opačným směrem.

Uvědomte si prosím, že

MINIMUM = minus MAXIMUM

Jelikož v MC68000 je váš svět omezen maximálním číslem, které je schopen pojmout registr, tak čísla přesahující tento rozsah se "překlápí" přes maximum tak dlouho, dokud nebudou v mezích.

Podobné jako mat. funkce SINus - pro jakékoliv x je výsledek stále v mezích -1 a 1. Tedy pozor na to, že výsledkem operace např. 4-20 je číslo -16 ale v registru se nastaví \$FFFFFFF0, což je číslo kolem čtyř miliard !

Podobně i součet miliardových čísel může dát např. 5!

Jediná možnost, jak toto rozpoznat, je VŠÍMAT SI FLAGŮ, neboť flagy registrují "překmity" přes maxima.

Opakuji větvení programu podle flagů :
BEQ a BNE reaguje pouze na Zero flag.
BCS a BCC pouze Carry.

Dále zde uvádím dalších několik variant podmínek, které se však příliš nepoužívají, neboť lze většinou napsat program bez nich. V kapitole "skoky" jsem je neuváděl, neboť většina z nich je speciální pro MC68000 a jiné procesory je v podstatě neznají.

BMI - skok, je-li Negative nastaven.
BPL - skok, je-li Negative nulový.
BVS - skok, je-li oVerflow nastaven.
BVC - skok, jestli je oVerflow nula.
BGE - větší nebo rovno
podmínka $(N)*(V) + (_N)*(_V)$
BLE - menší nebo rovno
 $(Z) + (N)*(_V) + (_N)*(V)$
BGT - větší než
 $(N)*(V)*(_Z) + (_N)*(V)*(_Z)$
BLT - méně než $(N).(_V) + (_N).(_V)$
BHI - vysoký $(C)*(_Z)$

BLS - méně nebo stejné $(C)*(Z)$

Počítá se v Boolově algebře. "Pomlčka" před označením znamená negaci.

Formát : CMP.x op_vlevo , op_vpravo
příklad: CMP.L D0,D1 ; jako D1 - D0

Funkce : CMP provede porovnání rozdílem operandů, jako by šlo o instr. SUB.

Pozor ! U CMP asi jako u jediné instrukce neplatí známé pravidlo o operacích s adresregistry. Flagy se nastavují VŽDY !

CMPA - porovnání s adresregistrem.
CMPI - porovnání konstanty a operandu :
CMPI #konst, operand
CMPM - Compare Memory - porovnávání obsahu paměti. Používá se pouze adresování s automatickým posunem adres oběma směry.
např. CMPM .x (Ax) + , (Ay) +

Tímto jsme uzavřeli první část našeho kurzu.
Příště si povíme něco o systému Amigy.



RadKiller

Jaroslav Měcháček

Potřebujete občas odstranit RAD disk ze systému a popřípadě "mountovat" nový RAD, například jiné velikosti, aniž byste museli reseatovat Amigu?

To lze pomocí programu RadKiller, ale je nutné jej používat opatrně (nesmíte mít při jeho použití např. ve Workbench otevřené okno RADu), protože byl napsán s ohledem na to, aby nebyl moc dlouhý.

```

/*****
Aztec C 3.6      ****
cc +L filename.c * RadKiller by J.M. *
ln filename.o -lc32 ****
*****/
#include <libraries/dosextens.h>
#define DEVICE_NAME "RAD"
#define VOLUME_NAME "RAMB0"
extern struct DosLibrary *DOSBase;
short Execute();
void RemoveDosDevice(DosInfo,name,DevType)
    struct DosInfo *DosInfo;
    char *name;
    long DevType;

    struct DeviceList *DevBack=NULL,
                    *DevPtr;

    long c;
    char *ptr;
    BOOL eq;

    DevPtr=(struct DeviceList *)BADDR(DosInfo->di_DevInfo);
    while(DevPtr)
    {

```

```

        if(DevPtr->dl_Type==DevType)
        {
            ptr=(char *)BADDR(DevPtr->dl_Name);
            eq=TRUE;
            for(c=1;c<=ptr[0];c++)
                if(ptr[c]!=name[c-1])
                {
                    eq=FALSE;
                    break;
                }
            if(eq)
            {
                if(DevBack==NULL)
                    DosInfo->di_DevInfo=(DevPtr->dl_Next);
                else
                    DevBack->dl_Next=(DevPtr->dl_Next);
                break;
            }
        }
        DevBack=DevPtr;
        DevPtr=(struct DeviceList *) BADDR
            (DevPtr->dl_Next);
    }
}

main()
{
    struct RootNode *RootNode;
    struct DosInfo *DosInfo;
    RootNode=(struct RootNode *)DOSBase->dl_Root;
    DosInfo=(struct DosInfo *)BADDR(RootNode->rn_Info);
    if(! Execute("remrad",NULL,NULL))
    {
        printf("can't find remrad\n");
        exit(5);
    }
    RemoveDosDevice(DosInfo,DEVICE_NAME,DLT_DEVICE);
    RemoveDosDevice(DosInfo,VOLUME_NAME,DLT_VOLUME);
}

```

Stejného výsledku dosáhnete použitím příkazů:
Assign Rad:Remove



autorizovaný distributor firmy
Commodore

Firma A-B-Comp, autorizovaný distributor firmy Commodore přichází s novou nabídkou pro všechny zájemce o počítače Amiga. Prodáváme kompletní řadu počítačů Amiga s nejširší nabídkou doplňků a příslušenství Commodore a GVP u nás. Naším dealerem je i zásilková služba tohoto časopisu jejíž nabídku si dovoluujeme rozšířit zejména o doplňky firmy GVP.

Combo 030-25/25/1 turbokarta pro A 2000 s procesorem 68 030 s kmitočtem 25 MHz a koprocem 68 882, základní RAM 1 MB, rozšiřitelná na 16 MB, SCSI řadič, externí SCSI konektor **21 900,- Kčs**

Combo 030-40/40/4 turbokarta pro A 2000 s procesorem 68 030 s kmitočtem 40 MHz a koprocem 68 882, základní RAM 4 MB, rozšiřitelná na 16 MB, SCSI řadič, externí SCSI konektor **38 950,- Kčs**

Combo 030-50/50/4 turbokarta pro A 2000 s procesorem 68 030 s kmitočtem 50 MHz a koprocem 68 882, základní RAM 4 MB, rozšiřitelná na 16 MB, SCSI řadič, externí SCSI konektor **53 450,- Kčs**

DCTV (Digital Composite TV) 24-bitové zařízení pro A 500/A 2000/A 3000, umožňující digitalizaci, zpracování obrazu v 16.7 mil. barvách. Jako vstup slouží kompozitní Video signál. Součástí je rozsáhlý programový balík. Vyžaduje min. 1 MB RAM. **22 900,- Kčs**

Impact Vision IV 24 24-bitová karta pro A 2000/A 3000. Umožňuje digitalizaci v reálném čase a zpracování obrazu v 16.7 mil. barvách. Plní funkci genlocku. Vstupní a výstupní signál je buď RGB (komponentní), nebo Video (kompozitní). Součástí je rozsáhlý programový balík (např. Caligari 2.0). **64 950,- Kčs**

Animační software:

Deluxe Paint IV - program pro kreslení a tvorbu 2,5 D animací, nejrozšířenější a nejpoužívanější kreslicí program pro počítače Amiga, proti starší verzi rozšířen o možnost práce s 4096 barvami. **3 990,- Kčs**

Real 3D Prof. - program pro návrh třírozměrných těles s přiřazením jejich vlastností. S nadefinovanými tělesy je potom možné vytvářet 3D animace. Specialitou je kvalitní generování povrchů. **12 450,- Kčs**

Imagine 2.0 - program pro návrh třírozměrných těles s přiřazením jejich vlastností. S nadefinovanými tělesy je potom možné vytvářet 3D animace. Velmi výkonný v oblasti animace. **9 150,- Kčs**

ceny jsou uvedeny s daní
možno odebírat zboží za ceny i bez daně

Firma A-B-Comp hledá mladé schopné spolupracovníky, programátory a animátory se zkušenostmi s Amigou, do svého mladého a dynamického týmu. Zájemci se mohou hlásit kdykoli telefonicky nebo osobně na naší adrese.

Zboží můžete zakoupit v prodejně v Praze 7, Veverkova 28 tel. 38 14 57

**Technické, obchodní a jiné dotazy zodpovíme v kancelářích naší firmy na adrese:
A-B-Comp, K Botiči 5, Praha 10, 101 00, tel. 72 51 41 l. 16, 64**

Zájemci o dealerství vítáni na výše uvedené kontaktní adrese.

AMIGA INFO - Literatura + software

INFO PRINT - speciální ČS tiskový program, který tiskne text s diakritickými znaménky v kvalitě Draft i NLQ. Program není přímo závislý na typu editoru (Wordperfect, TXED, Notepad, Microemacs...). Součástí dodávky je i kompletní systém pro psaní ČS textů - fonty, definice klávesnice a textový editor. Cena - 195 Kčs.

KNIHY

- **Amiga - Uživatelská příručka** (250 stran) - Základní literatura, která by neměla chybět žádnému uživateli Amigy. Kniha by měla v plné míře nahradit základní literaturu dodávanou k Amize (Amiga DOS 1.3 Benutzerhandbuch a A500 Benutzerhandbuch) a obsahuje množství dodatečných informací. Vhodné pro začátečníky i pokročilé. Cena - 149 Kčs. Majitelům našich původních manuálů na disketě (WB 1.3 nebo A500) poskytujeme slevu ve výši 40% ceny - přiložte k objednávce originální disketu (zašleme spolu s příručkou zpět).

- **TIPY a TRIKY** - Velké množství užitečných tipů a triků, otázek a odpovědí, které Vám umožní co nejlépe využít výkonu AMIGY. Soubor dvou knížek je doplněn disketou s ukázkovými programy. - 170 Kčs
- **PAGE SETTER** - Návod k nejrozsáhlejšímu DTP - 50 Kčs
- **GFA BASIC** - (více jak 400 stran) V knize je kompletně popsán nejvýkonnější Basic pro Amigu, který se vyrovná jazyku C. Jedná se o soubor více publikací - učebnice GfaBasicu, popis interpreteru a kompilátoru, referenční příručka. Na příložené disketě je velké množství ukázkových programů popsanych v knize. - 250 Kčs
- **SONIX** - Kompletní popis, spolupráce s MIDI, různé rady aj. - 95 Kčs
- **Kick Pascal** - Kompletní popis práce s nejlépeším pascalem pro AMIGU. Disketa s ukázkovými progr. + kniha (160 stran) - 140 Kčs
- **AMIGA PROFÍ** - Obsáhlý popis AMIGY z hlediska systémového programování v jazyce C. Kniha (450 stran) + disketa s množstvím příkladů - 250 Kčs
- **ASSEMBLER 68000** - Podrobný popis programování v assembleru na AMIZE. Kniha + disketa s příklady - 165 Kčs.
- **CROSS DOS** - Komplexní řešení používání dat formátu MSDOS - 15 Kčs
- **MAXIPLAN 1.9** - Obsáhlý návod k tabulkovému procesoru - 95 Kčs.
- **FLOPPY KURS** - popis struktury disku, ovládání v assembleru aj.
- **Deluxe Paint III** - velmi obsáhlý popis animačního programu - 125 Kčs

Návody na disketách

(Literatura je nahrazena na disketách DSDD spolu s prohlížečím programem, který umožňuje výpis textu na tiskárnu)

- **AMIGA BASIC** - kompletní popis. 125 Kčs
- **Herní balík** - Návody k různým zajímavým hrám: Joan of Arc, Terrorpods, F 18, Silent Service, Defender of the Crown, S.D.I., Starglider II., Test Drive, THE FAERY TALE, Chessmaster 2000, Carrier Command. - 120 Kčs
- **AMIGA HARDWARE** - Podrobné popisy ovládání coprocessorů, zvuk. kanálů, grafiky, vstupů a výstupů aj. (více jak 500 str. textu) - 195 Kčs
- **AMIGA SUPERBASE Profesional** - Popis výkonné databáze - 195 Kčs
- **Antivirový balík 2.x** - Nejnovější verze nejlepších antivirových programů. (BootX, Virus Checker, Zerovirus apod.). Disketa je díky našemu zapojení na světové počítačové síti neustále aktualizována. V současné době rozpoznávají tyto programy více jak 200 virů, jejich počet však roste exponenciálně, proto je aktualizace více než nutná. Starší verze antivirových programů jsou směšnou hračkou v boji proti virům, které nebyly v době jejich vzniku autorovi k dispozici. Připojen je popis chování a indikace více jak 15 nejčastějších virů. Cena - první disketa 115 Kčs. UPDATE SERVICE: Předplatíte-li si pravidelný (měsíční, čtvrtletní apod.) UPDATE je cena každé následující diskety 35 Kčs + 5 Kčs poštovného. Dále je možno zaslat nám starší verzi diskety + 4x5 Kčs ve známkách.

Připravujeme(knihy)

- **Falcon (160 s.)** - kompletní popis nejlepšího let. simulátoru - 99 Kčs
- **Amos Basic** - kompletní popis Basicu umožňujícího tvorbu her.

AMIGA INFO - HARDWARE ceny květen 1992

Rozšíření paměti o 0.5 - 1.8 MB ø

- Nejvyšší kvalita a spolehlivost - 1 rok záruky formou přímé výměny!!!
- Interní karta pro AMIGU 500
- megabitová technologie CMOS = nízká spotřeba
- Vypínatelná, autokonfigurační, možnost budoucí instalace hodin
- Volné sokly pro rozšíření až na 1.8 MB
- AMIGU rozšíříte až na 2.3 MB RAM (1.8 MB z naší desky + 512 KB z AMIGY)
- V dodávce je speciální GARY adaptér
- Nejjednodušší možná instalace, žádné pájení atd.

Velikost Rozšíření (MB)	Vhodné pro Kickstart		Cena
	1.3	1.2	
0.5	+	+	2450,-
1	+	-	3299,-
1.5	+	-	4150,-
1.8	+	+	4999,-

4 obvody 4x256 KBitů (0.5 MBytů) vhodné pro tyto rozšíření - 850,-

0.5 MB s výhledem do budoucna

- půlmegegové rozšíření na bázi výše uvedené karty za pouhých 1950 Kčs.
- neobsahuje GARY adapter a sokly = jednodušší instalace, nižší cena
- v budoucnu možno desku dovybavit a rozšířit až na 1.8 MB!!!

Super nabídka

Paměťová karta 0,5 Mb typu A501 za neuvěřitelnou cenu 1190 Kčs. Nabídka platí do vyčerpání zásob.

Hardwarový virus protector

elegantní řešení ochrany proti virům. Kontroluje zápis na disketu a zápis do BOOT bloku. Investice, která se určitě vyplatí. Je dodáván bez krabičky (jako KIT). Připojuje se na konektor pro externí disk. jednotku, nebo na konektor připojené disketové jednotky. Cena 290 Kčs

High speed stereo Sound Sampler

digitizer zvuku umožňující kvalitní snímání různých zvukových efektů (nástroje, hlasy ...) např. z magnetofonu či mikrofonu. V ceně je disketa se software a dokumentace. Sampler spolupracuje s programy typu Audiomaster a Audition.

Řadič AT-BUS

V nejbližší době Vám budeme moci nabídnout dlouho očekávaný řadič pevných disků s rozhraním ATBus. Budeme dodávat jednotlivé řadiče i kompletní sestavy. Předpokládaná cena by neměla překročit 3000 Kčs.

Pozor !!!

- naše firma hledá schopné a spolehlivé spolupracovníky v oblasti vývoje nového software, hardware, literatury, překladatele ...
- nabízíme naší širokou distribuční síť po celé ČSFR pro zajímavý software a hardware.

Vaše objednávky, dotazy a připomínky zasílejte na naši adresu:

**AMIGA INFO
BOX 729
111 21 PRAHA**

nebo telefonicky 02-252890



KARFI, DOCTOR

SILENCE SERVICE II

■ Micro. Soft. 1991

TEST 5/92		
Grafika	90%	Celkem 86%
Zvuk	78%	
Idea	85%	
Přitažlivost	92%	

Po zdoluhavém a nezdařeném úvodu, přichází na řadu ještě nezdařenější pokračování. Tak se pohodlně posadíte, nechte si přinést mléko s Cola Caem a přikusujte tyčinku Sere-nata, nebo alespoň Milky Way, která vám s největší pravděpodobností bude v mléce plavat.

Minule jsme se rozloučili popisem přechodu mezi jednotlivými menu a teď přichází konečně očekávaný okamžik, kdy si také něco povíme o ovládání samotné ponorky. Začneme zgruntu, tj. nejprve si vyložíme pohyb ponorky vpřed.

POHYB PONORKY:

All Ahead slow	1
All ahead half	2
All ahead full	3
All ahead flank	4
Reverse Full	6

Pomocí těchto kláves budeme tedy vést pohyb ponorky. Začneme od All ahead slow, což volně přeloženo znamená pohyb vpřed pomalu. All ahead half vpřed na poloviční výkon. All ahead full naplno vpřed. All ahead flank volně přeloženo přepadová rychlost.

Tato rychlost je každé ponorky

ta nejvyšší, a je zároveň určena vaším poškozením. U každé ponorky je rychlost, spolu s dalšími vlastnostmi, jako například největší přípustný testovaný ponor a průměr děl, plus počet na palubě. Každá loď má v něčem nevýhodu, ale přirozeně i klad, a proto vybírejte obezřetně. Reverse full naplno zpět.

Klamný manévr je skryt pod klávesou 7, neboli Debris lunched...klamné trosky vypuštěny.

Pod číslem 8 je funkce pro bojový ponor na úroveň periscopu (cca 55).

Vysouvání a zasouvání periscopu ovládejte pomocí čísla 9.

Obzvláště příjemnou je 0, neboť funguje jako zesílení torpéd LONG RANGE SELECTED. Způsobí nabití torpéda na delší vzdálenost. Je to vlastně jediný možný způsob, jak vyřadit z boje loď, opouštějící bojový prostor, kryty destroyerem a s větší rychlostí, než je ta vaše (ale ne větší než rychlost torpéda...). Někdy se ale může stát, že takovými torpédy není loď vybavena.

Když už jsme se tolik zapletli do torpéd (tedy já), tak nezbyvá, než si povědět něco o jejich odpálení. Torpéda se odpalují pomocí klávesy ENTER, a to jen tehdy, zaměřili-li jste loď. Potom stačí pouze aktivovat funkci TDC pomocí klávesy nalevo od pravého shiftu, a je to. Pozor, po zapnutí této funkce nemůžete pohybovat periscopem, neboť se zaměřuje. Po odpálení torpéda musíte tuto funkci opět pomocí stejné klávesy vypnout. (prosím o schovávavost u této funkce, neboť si nejsem stoprocentně

jist, ale asi takto tato klávesa funguje.) Když už jsme u toho střelení, tak si taky něco povíme o střelbě z děla.

Dělo se aktivuje pomocí klávesy SPACE BAR a dá se z něj vystřelit pouze, je-li vzdálenost děla schopna zasáhnout cíl (tj. vzdálenost něco okolo 4000 yardů). Samozřejmě se dá vzdálenost dostřelu regulovat pomocí levého a pravého tlačítka myši, po zvolení prostoru děla pomocí F4 (levé tlačítko zvyšuje a pravé ubírá vzdálenost)

Nyní přejdeme k jednotlivým klávesám.

Klávesy Y,X vytvářejí tzv. zoom, neboli přibližování a vzdalování. Dá se jich použít jak u mapy, tak například při pohledu z dalekohledu, a to jak při pohledu z torpédového zaměřovače F3, tak i ve střelně z děla F4.

Přehledná mapa bez okrajů se zaktivuje po stlačení klávesy V.

Pomocí klávesy B dostáváme zevrubný pohled na všechny možné lodě vašich nepřátel, tedy Japonců. Jakmile jste nějakou loď zaměřili, pak neváhejte a začněte horečnatě pomocí kurzorových kláves nahoru a dolů zjišťovat typ lodě. Pakliže jste úspěšní, jeden z vašich poskoků vykřikne "That is the ship" a máte vyhráno, nebo taky začnete rychle couvat. (Pozor!, zjištění typu lodě je možné, pouze je-li loď zaměřena (žluté zbarvení v některém z pozorovacích dalekohledů)

Pohyb Bearingu zajišťují klávesy napravo od písmene M. Středník s čárkou zajišťuje pohyb periscopu vlevo (či děla), naopak dvojtečka s tečkou pohyb vpravo. Také se vám zdá tento pohyb pomalý? Pakliže se mnou souhlasíte, stikněte nejprve shift a držte jej, poté směr pohybu a najednou to jde rychleji, že, a bez namáčení. Takto je možné urychlovat například ponor nebo naopak vynoření.

A abyste to měli ještě snazší stikněte klávesu L a jste otočení o celých 180 stupňů.

Klávesa S zajišťuje přepínání pomalého a normálního režimu. Naopak, znak ve tvaru hodin, umístěn v jedné rovině s periscopem, radarem atd., umožňuje zrychlení času 1-8. Stálým stlačením levého tlačítka myši se čas urychluje, naopak pravým zpomaluje, až opět na 1.

Vedle těchto pomyslných hodin se nachází notová osnova s několika notami. Pomocí ALT+S můžete tedy volit rozsah zvukových efektů.

Další ikonka (části filmu) signalizuje zapnutí a vypnutí animačních sekvencí (ALT+A).

V případě zapnutí kontrolky pro long range torpéda se vedle objeví schematická značka torpéda.

Aby hra nebyla tak "suchá", stačí někomu, kdo bude hrát, přeskóčit do jiného okna, což ho jistě nepotěší, pomocí ALT+B. Zbývá ještě dodat, že pomocí ALT+I se můžete zbavit ikonky, sloužící k přepínání jednotlivých stanovišť.

A teď bych si já, jako zkušený mořský vlk, dovolil poradit začínajícím mořským krysám.

Jistě víte, že vy, coby namořník ponorky, máte ty nejhorší šance vrátit se živý domů. Proto jsem se rozhodl dát vám na cestu několik dobrých rad a hlavně nezapomeňte, že nejhorší

kapitán je ten, který se nevrátí.

HLAVNĚ SE POTOPIT

Prvořadým a nejdůležitějším pravidlem je nebýt viděn. Proč se musí ponorka potopit!? Nejenom, aby unikla podmořským bombám, ale hlavně proto, aby nebyla zpozorována nepřítelem. Obchodní lodě bez doprovodné eskorty můžeme kdykoli během dne napadnout. Podle toho jsou také nejdůležitější informace o viditelnosti. Během dne je ponorka vidět stejně dobře jako letadlová loď.

ESKORTA, NE DĚKUJI

Z toho vychází druhé pravidlo: nikdy se nepouštět do boje s eskortou a úplným nesmyslem je pak zaútočit na torpédoborec. Velice těžké je se s ponorkou dostat rychle do bezpečné hloubky a určitě je výhodnější si torpéda šetřit k efektnějším cílům, například k otevřenému boji ponorky proti ponorce, které jsou vybaveny pěti nebo šesti coulými děly. Dále bych chtěl poznamenat, že hlavním účelem plavby není oslabit bojové složky na moři, o to se musí postarat vaše válečné lodě, ale oslabit hospodářství vašeho nepřítele, v tomto případě Japonska.

DOBROU PLAVBU

Co je třeba učinit pro úspěch akce?! Musíte se snažit dostat co nejbližší (nepozorovaně) ke konvoji,

mimo dosah jeho viditelnosti a ponořený vyčkávat na jeho generálním kursu.

U pomalejších lodí, tankerů, si můžete ponechat větší odstup. Řádově asi 2000 yardů, poté odpálíte torpédo na širší stranu lodě a zmizíte.

Teprve až zasáhne torpédo svůj cíl a způsobí explozi s vysokým vodním gejzírem a vlnami, zpozoruje eskorta, co se vlastně přihodilo, ale to se vás již netýká, neboť jste dávno pryč. Pluje-li ovšem konvoj dál, stačí pak zbýlé trosky sklídit z hladiny palubním dělem.

V případě, že konvoj odpluje, můžeme na něj zapomenout (konvoj máte šanci úspěšně stíhat pouze tehdy, je-li jeho nejvyšší rychlost rovna 17 uzlům). Pakliže jste napadeni, nezbyvá než se potopit do dostatečné hloubky a udržovat příhodný kurs se stíhači ponorek (tj. být s nimi v zákrytu, případně vypustit klamně trosky). Ale pozor!

Pohybovat se musíte za úplného ticha. Pakliže jste zaměřeni a začnou okolo vás vybuchovat bomby, počkejte si na okamžik, kdy se nějaká loď vyskytuje před vámi (zjistíte to snadno pomocí mapy, jinak F1), vysuňte rychle periskop, zapněte TDC a vypalte všechna torpéda.

Pokud máte štěstí, pevnou ruku a jste dostatečně šikovní, povede se vám velkou část lodí zničit a se zbytkem svést bitvu na ostří nože pomocí děla.



THE KILLING CLOUD

■ Vek.G.,Im.Works 91

TEST 5/92		
Grafika	92 %	Celkem 80 %
Zvuk	68 %	
Idea	78 %	
Přitažlivost	82 %	

(3. část)

Net Missile Pod - Síťovka

Pryč jsou ty doby, kdy policista chytal zločince s namířenou zbraní a s výkřikem: "Stůj nebo se střelím!". Moderní policista používá i moderní prostředky. Jedním z nich je řízená síťová střela, která slouží k bezpečnému chycení padoucha i s jeho vznášedlem (ev. autem).

Použití:

1. Před začátkem mise umístěte střelu do ulic San Franciska.
2. Po startu k ní doleťte a pomalým letem těsně nad zemí si ji automaticky připevníte do určeného slotu (zpráva NET MISSILE ATTACHED).
3. Při stíhání padoucha aktivujte střelu - na obrazovce se objeví malý červený kruh.
4. Šikovným manévrováním dostaňte zločince do tohoto kruhu (kruh změni barvu na zelenou)
5. Ještě šikovnějším manévrováním pak zaměřte doprostřed kruhu i zaměřovač a stiskněte LM.
6. Pevná síť dostane vyvedeného ptáčka k zemi, kde jej pak bez problémů zatknete. Viz dále.

Pozn.:

Řízenými střelami je nutno šetřit (co rána, to zásah), protože se vám jinak stane, že nebudete mít do čeho zločince chytat.

High Explosive Bomb

Vysoce výbušná trhavina (údajně odněkud ze střední Evropy),

jejíž nálož o hmotnosti 3kg bezpečně vymaže městskou čtvrť ze zemského povrchu.

POZOR! Jedna taková je i v rukou Černých Andělů.

- G - sebrání nálože (BOMB PICKED UP)
- A - nastavení časového limitu - 120 sec. (BOMB ARMED)
- D - položení/odhození bomby (BOMB DROPPED)

Práce s trhavinou:

Likvidace bomby:

1. Vystupte z XB500
2. Vezměte bombu
3. Nastupte do XB500
4. Urychleně leťte nad širé moře
5. Odhoďte bombu

Položení bomby:

1. Vystupte z XB500
2. Nastavte časový limit
3. Položte bombu
4. (nepovinné, ale vhodné) - rychle uletět

Všeobecné ovládání a některé praktické činnosti

Zde jsou uvedeny pouze klávesy, které mají okamžitý účinek a nezáleží na tom, kdy a kde budou stisknuty.

Klávesy pro ovládání chůze, zatýkání ... jsou popsány dále.

- 6 - zapnutí/vypnutí mraku (CLOUD ON/OFF) - funguje jen u první mise
- 7 - nejméně viditelných detailů na obrazovce (LOW VIEW DETAIL) - rychlejší grafika
- 8 - více viditelných detailů na obrazovce (MEDIUM VIEW DETAIL) - pomalejší grafika
- 9 - nejvíce viditelných detailů na obrazovce (HIGH VIEW DETAIL) - nejpomalejší grafika
- 0 - zapnutí/vypnutí obrysů výš čar povrchu

(CONTOURS ON/OFF) - je vidět, kde je úpatí kopce a kde vrchol ...

P - pauza

Pozn.:

Z vlastních zkušeností doporučuji létat s co možná nejviditelnějšími detaily, protože změna rychlosti grafiky je skoro neznatelná a ten požitek, když dům, okolo kterého prolétáváte, vidíte do všech detailů, za to stojí.

Chůze

Nejedná se zrovna o rychlý způsob dopravy, ale někdy (zatýkání, pokládání miny ...) je nutný.

Během chůze po zemi (lze chodit i po střechách policejních stanic) je na obrazovce zobrazen zelený pruh, který kvapem ubývá. Jeho délka znamená dobu, po kterou se ještě můžete pohybovat vně XB500 (máte-li na sobě ochranný oděv, ubíhá čas daleko pomaleji).

- Myš - otáčení
- B - chůze dopředu
- V - chůze dozadu

Zatýkání a odvoz padoucha

Je bezesporu nejnudnější částí celé mise. Pokud se P.U.P. nenalézá ve vaší blízkosti, můžete si klidně dát káfičko (rychlost pohybu P.U.P.ů je totiž závažně pomalá).

- S - zatčení pachatele (X.Y. ARRESTED), po chvíli následuje sdělení P.U.P. SUMMONED (P.U.P. nabral kurs)

Zatýkání v praxi:

1. Přistáňte poblíž lapeného ptáčka
2. Vystupte a dojděte k němu
3. Zatkněte jej
4. Nastupte do XB500 a čekejte s vypnutými systémy na P.U.P. (pokud náhodou nemáte ještě jinou práci)
5. Po naložení zločince (X.Y. PICKED UP) vám zbývá jen letět

na stejnou policejní stanici jako P.U.P. a tam na něj, jak jinak, opět počkat.

Přistání na policejní stanici

Po přistání na policejní stanici máte několik možností. Můžete zde ukončit misi, natankovat, anebo rovnou pokračovat dále.

- W - tankování (pouze při vypnutých motorech)
- I - ukončení mise - musíte ale napřed vystoupit z XB500

POZOR! - Nikdy nekončete misi, dokud se převážený pachatel neocitne ve vazbě (X.Y. IN CUSTODY)

Přistání na střeše:

1. Pomalu přelétávejte nad stanicí
2. Jakmile ukazatel výšky poskočí svou červenou částí až k zelené, zastavte stroj
3. Pomocí hover modu se sneste dolů.

Výslech

Každého chyceného zloducha je třeba pořádně vyslechnout. To ví i malé dítě. Tudiž ani vás nemůže překvapit, že i vámi chycené zločince je třeba podrobit důkladnému výslechu.

Na výslech máte jednu hodinu (ta ale uteče strašně rychle), během které musíte ze zadrženého dostat určitou konkrétní informaci. Jakou, to musíte vědět vy. Buďte si ale jisti, že to není tak lehké, jak to vypadá (zpočátku to lehké je, ale problémy začnou až s prohnáním zloduchem Niagrou).

K rozvázání jazyka používáte trochu zvláštního prostředku - ubírání z let, které si zadržený odsedí v nápravně výchovném ústavu.

Výslech končí tehdy, pokud:

1. se vám podařilo získat žádanou informaci (to je také úspěšný konec mise)
2. počet let, které si má padouch odsedět, je roven 0
3. uplynula celá hodina.

Výslech se ovládá klávesnicí

(což je lepší) nebo myší.

PRVNÍ MISE

Tato část obsahuje návod, jak perfektně splnit první z 10 misí.

1. Po přečtení ASSIGMENT zvolte BACK UP
2. Vyberte si čtvrť North Beach
3. Zvolte NETS a umístěte jej na křižovatku ulic North Point a Mason
4. Vyberte si čtvrť Nob Hill
5. Zvolte PUPS a umístěte jej do slepé uličky, která se napojuje na Mason (Pohybující se robot by jej mohl na normální ulici zničit)
6. V ARMOURY si vyberte ochranný oblek, přídatnou nádrž a kulomety s 250 ranami. Potom zvolte Launch
7. V hoverbiku zapněte motory ("E")
8. Natočte se tak, aby bližší modrá tečka (síťová střela) na radaru (rozsah radaru nutno upravit klávesami "R" a "T") byla proti vám - v dálce by měl být šedý mrakodrap
9. Opatrně přidejte plyn ("B") a klesejte prudce dolů
10. Po chvilce letu skrz mrak se pod vámi objeví ulice. Leťte opatrně nad ní a stále klesejte.
11. Za chvíli spatříte na ulici kvádr (síťovou střelu). Leťte přímo k ní a seberte ji
12. Nyní stiskněte "N" (zaměřovač střel je nehybný, a proto se s ním lépe létá) a upravte rozsah radaru ("R", "T"), tak, abyste jasně viděli i druhý modrý bod (P.U.P.)
13. Blízko tohoto bodu bude jeden ze tří červených bodů (vámi hledaný robot). Vydejte se k němu.
14. Na robota nalétávejte zásadně zezadu, pokud možno na místě, kde vám nemá kam odbočit a chyťte jej do sítě.
15. Přistaňte v jeho blízkosti - tah motorů na 0, zvolit hover mod ("H") a naklonit stroj kabinou dolů.
16. Vypněte systémy ("E"), vystupte z XB500 ven ("L"), dojděte k robotu ("V", "B") a zatkněte ho ("S").
17. Nastupte zpátky do XB500 ("L")

a vydejte se směrem k jedné ze zbývajících červených teček.

18. Oba dva zbylé roboty zlikvidujte kulometnou palbou ("M") a LM - mířte do červeného kolečka.
19. Vydejte se zpět k chycenému robotu.
20. Pokud již palubní počítač vydal zprávu TBCD 959 PICKED UP, rozstřílejte i tohoto robota, pokud se tak ještě nestalo, vyčkejte.
21. Opatrně leťte za P.U.P.em a přistaňte na policejní stanici č.2 (SFPD STATION HOUSE 2)
22. Vyčkejte, až bude robot ve vazbě (TBCD 959 IN CUSTODY) a ukončete misi ("T").

Pozn.:

Likvidace zbývajících dvou robotů není pro úspěšné splnění mise nutná, ale na procvičení si palby z kulometu je vynikající.

KÓDY K DALŠÍM MISÍM

Ano, a je to tady! Kódy všech misí určené pro ty, co neradi prohrávají.

Mise	Kód	(Komentář)
1.	-----	
2.	A66FGDE1	(Klídek)
3.	2WWFGQE4	(Rutina)
4.	Q44FG2E4	(Zabiják? Pche, salát)
5.	3XX8G2CI	(Až k této misi to je ještě pohodička)
6.	XXX8G2CN	(Tady to už začíná - jenom cesta k bombě zabere 60 sekund)
7.	4338GAC6	(Dejte si pozor na letecké eso Černých Andělů)
8.	W3Q8R1C8	(Skvělé nápadem, ale škoda, že jsou jenom tři)
9.	63QTGDEX	(Pozor! Cortez má skvělý hoverbike)
10.	CA2FG7E2	(Tato mise je nejtěžší, ale její výsledek stojí za trochu námahy)

Pozn.:

Kód následující mise je vždy vytvářen podle kvality splnění mise předcházející. Proto je jasné, že vámi získané kódy se mohou od výše uvedených lišit, přestože jsou také funkční.

Tento článek vznikl na základě vlastních zkušeností a dlouhých večerů, strávených u obrazovky. Neklade si proto nároky na úplnou přesnost, kterou určitě obsahuje originální návod.

PIT FIGHTER

Domark 1991

TEST 5/92		
Grafika	62 %	Celkem 59 %
Zvuk	59 %	
Idea	30 %	
Přitažlivost	85 %	

Také jste už viděli ten duchaplný film Leon !? Pakliže ano, tak již možná tušíte, o čempak následující řádky budou. Nechci vás dále napínat. Budou o nové 3D karate-zapaso-boxové hře pro dva hráče (a jednu přítelkyni), odehrávající se ve světě silných mužů, žen, řečí a drog.

Pit fighter je hrou spojující všechny dovolené (i nedovolené) styly zápasů muže proti muži, občas i ženě, při kterých žádná oficiální pravidla pro boj, jako například u karate, nejenže neexistují, nýbrž je hlavní důraz kladen pouze na bojovníkovu musculaturu a záleží jen na něm (či spíše na ní), jak se s danou situací vyrovná.

Po vložení disku do driveru proběhne nejprve jakési zasvěcení do hry, při kterém jednotliví účastníci dokazují svoji dovednost pomocí zdigitalizovaných sekvencí, které jsou jakýmsi průřezem jejich činnosti během láskování s kamarády po nedělním obědě.

První, který se začne velkoryse ukazovat, si říká Buzz a zabývá se wrestlingem. Že bude pravděpodobně dobrý, dokazuje jeho činnost na obrazovce. Je to ale vyznavač se silově zaměřeným pojetím boje. To znamená, že není příliš mrštný, ale zato protivníka daleko mrští.

Druhým ze široké plejády neohrožených borců je kick boxer Ty. Ty je na rozdíl od Buzza daleko mrštnější a ani rozstěp pro něj není velkým problémem.

A do třetice všeho dobrého. Na scénu přichází neohrožený bojovník stylu nin-jutsu Kato. Tohoto hráče bych vám doporučil, nejen proto, že je ze všech tří ten nejohroženější a dokáže "seřezat" soupeře i poslepu, ale proto, že je mi osobně nejsympatičtější.

Po úspěšném zvolení předcházejících priorit se pohodlně posadíte. Po stisku fire tlačítka se program začne pomalu loudit.

Prásk !!! to je nám ale překvapení. Po tak slibném úvodu působí následující grafika dosti otřesným dojmem. Grafika na úrovni za amigou pokulhajícího PC s CGA kartou působí dojmem, že byl tento program vyroben nějakým skalním příznivce osmibitových počítačů, pravděpodobně na Sinclairu a kvalitní zvuky na jeho českém rivalu Didaktiku a poté převeden na 3.5 palcové diskety.

Ale vraťme se k samotné hře, která není o mnoho krásnější. Celkově nezáživný boj, s jakým se setkáme u každého průměrného karate. Snad trochu vzruchu do děje vnese hra dvou hráčů najednou (během které je možné slyšet celou horší část slovní zásoby toho vašeho přítele, kterého jste si pozvali na návštěvu - také způsob jak si o něm udělat obrázek). Při hře dvou hráčů se společná nervozita ze hry stupňuje spolu s přibývajícím šrámy a celá atmosféra graduje tehdy, kdy se rozhoduje právě mezi vámi a vaším přítelem o triumf největšího "gamesníka" v pokoji. Vzájemně si začnete slibovat komu, jak a co nandáte a že jste jasně nejlepší a celou dobu jste měli jen tu největší smůlu, která vás potká pouze jednou za život a zrovna na návštěvě... Tak a dost. Toto je nejlepší chvíle přestat (Celý tento popis se totiž zakládá na pravdě. Sám jsem byl svědkem, kdy se mí dva sedmiletí bratránci natolik vcítili do hry, že si ani jeden z nich nepovšiml, že z jednoho MÉHO joysticku má hned dva plus sadu drátků do stavebnice Mladý Elektronik.)

Takto neslavně tedy skončil můj nový zážitek s novou hrou - Zde bych chtěl podotknout, že viry jsou proti takovému hrám úplně nuly. Neznám totiž žádného vira, který by dokázal ničit hardwarové části počítače natož joystick.

Na závěr vám tedy přeji:

Dobrý postřeh, pevné nervy a ocelový joystick.

P.S.: Máme jich pár na skladě.

LEANDER

Travellers tales 1991

TEST 5/92		
Grafika	68 %	Celkem 65 %
Zvuk	70 %	
Idea	60 %	
Přitažlivost	61 %	

Ano, vážení přátelé, a je tu opět doba statečných rytířů bez bázně a hany, krásných žen a ještě krásnějších čarodějnic, lstivých skřetů a hlavně podlých a hamižných zakuklenců, kteří soustavně spřádají klubka nenávisti a špinavých intrik proti vám. Takto nadneseně a velkoryse by se dala charakterizovat tato hra krátkého jména a dlouhého nahrávání - Leander, aneb hra pro méně náročné či začínající (to aby neměli takový šok z přechodu z 8bitů) amigisty.

Oč se vlastně jedná. V tomto případě jde o průměrný program s tklivou hudbou, hodič se k tématu dané hry - rytíř bez bázně a hany se vydává po stopách dobrodružství a kosí nepřátele (a nepřátele jeho).

Po nahrání hry (hra se nachází na třech disketách), se před vámi objeví výchozí menu:

Start.....začátek hry

Options...podmínky pro hru

Myslím si, že položka start je všem jasná, a proto se jím nebudu blíže zabývat.

V položce options jsou soustředěny jednotlivé úrovně zapojení joysticku, volení kreditů pro hru, zvyšování, snižování počtu životů na hru ... atd ... atd ... atd ... zzzchrrchrrzzzzzz.

Můj osobní dojem ze hry jako celku je poměrně kladný a doporučil bych jej všem, kteří se potřebují trochu odreagovat.

Po stránce grafiky také,

myslím, byla odvedena vcelku dobrá práce. Zvláště bych chtěl pochválit hudbu, která je velmi příjemná.

Heimdall

The Eight day

1991

Heimdall je typickým zástupcem her typu adventure spojené s prvky arcade. Na úvod můžeme jmenovat například Eye of the Beholder, nebo dokonce i u nás známou hru, tentokrát ne počítačovou, Dračí jeskyni.

Heimdall je klasickým zástupcem her typu 3D. Nejprve si zvolíte své hrdiny a hurá za bohatstvím.

Po stránce grafické je hra velice pěkně zpracovaná a ani hudba za grafikou příliš nezaostává.

Jedinou větší překážkou je snad její náročnost na paměť a diskety, neboť pět disků nikomu žádnou radost neudělá a věčné přehazování disků z jednoho driveru do druhého nikoho nenadchne.

Prvky "pohyb" a "ovládání" jsou vcelku jednoduché. Ovládají se pomocí joysticku či pomocí myši.

Po nahrání základního menu se objeví celý ovládací pruh, věnovaný všem možným i nemožným věcem. Tento ovládací pruh slouží například k přemísťování předmětů, až po ikonku umožňující nahrát na disk vaši aktuální pozici.

Pro vyskočení z menu můžete použít dvou způsobů. Jednak je přirozeně možné najet myši na políčko exit, nebo také způsob jednodušší, po stisku pravého tlačítka myši.

Abyste se náhodou nepředřeli při výběru svých favoritů přímo v akci (tj. skoku do výchozího menu a tam provést zvolení vašeho panáčka), stačí k volbě použít funkční klávesy.

Co říci závěrem.

Tuto hru bych doporučoval všem, kterým dělá dobře hrát stále jednu hru až do úplného vysílení, neboť je hra prošípaná různými záležitostmi v podobě zkratkami, propadlišt, nebezpečných a hlavně převážně silnějších "zákeřníků", kteří se s vámi domluví hlavně po zlém.

TIPY & TRIKY

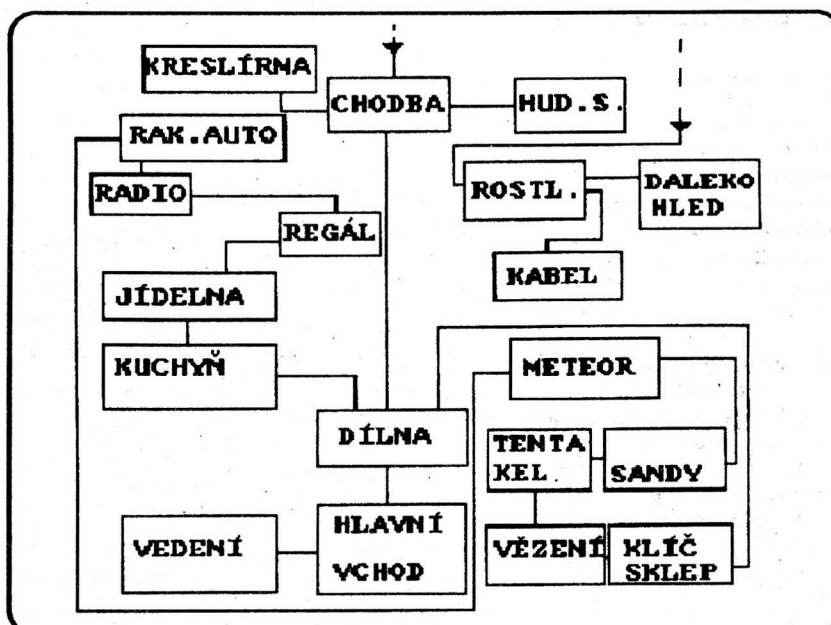
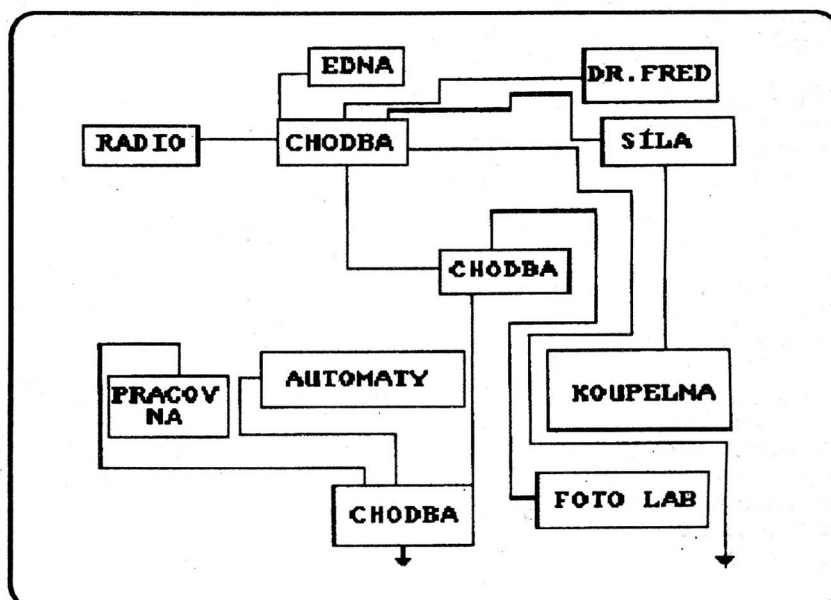
Touto cestou bychom chtěli poděkovat našemu přispěvateli Frantovi Flintovi z Olomouce, který mám poslat mapu domu ze hry Maniac Mansion.

Chtěli bychom tímto také vybídnout vás, kteří schováváte doma pod polštářem nějakou tu lahůdku - třeba párek (tipů), mapku či radu jak na to, k napsání příspěvku, hodícího se do oblasti rubriky tipů a triků.

Domníváme se, že jak počítač, tak i jeho majitelé si zaslouží kvalitní časopis, který by vycházel v co největším (nejlépe masovém) měřítku a informoval o novinkách ze světa výpočetní techniky, řady počítačů AMIGA. Tak tedy pokud máte chuť a čas, pokuste se nám napsat nějaký ze svých nápadů (odměna vás nemine), protože do našeho časopisu mohou přispívat všichni.

Děkujeme vám a pro dnešek se s vámi loučíme parafrází na výrok jednoho velikána antiky, který vyřkl ve chvíli nejtěžší:

PŘISPĚJ ET TU BRUTUS !?!





Redakce našeho časopisu nabízí
výrobky
firmy COMMODORE

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

**Nejlevněji v celém Československu nakoupíte výrobky
firmy Commodore
pomocí naší zásilkové služby!**

Amiga 500 15490.- Kčs
CPU 68000, 7.14 MHz, 512 Kb RAM
Amiga 500 Plus 17250.- Kčs
CPU 68000, 7.14 MHz, 1 Mb RAM

Color monitor 1084 S 10800.- Kčs
Color monitor 1084 S Black 11100.- Kčs
Color monitor 1085 S 9990.- Kčs

Rozšíření paměti A 501, 512 kB 1750.- Kčs
Pouze pro A 500, včetně hodin
Rozšíření paměti A 501+, 1 MB 3750.- Kčs
Pouze pro A 500+

HF modulátor 990.- Kčs

Hard disk A 590-20 Mb 15950.- Kčs
Rozšíření paměti až o 2 MB
Rozšíření paměti do A 590-1Mb 2550.- Kčs

Hard disk GVP 52 MB pro A 500 16900.- Kčs
Rozšíření paměti až o 8 MB
Hard disk GVP 105 MB pro A 500 22500.- Kčs
Rozšíření paměti až o 8 MB
Rozšíření paměti pro HD GVP - 1Mb 2550.- Kčs
PC 286 HW emulátor 12590.- Kčs
Karta do HD GVP

Disketová jednotka A 1011-3,5" 4450.- Kčs
Monochrom monitor A 2024 15" 8150.- Kčs

DSS-stereo dig. sound sampler 2690.- Kčs
Výrobek firmy GVP
CDTV Multimedia 25900.- Kčs
1MB RAM, 550 MB CD ROM
Amiga CDTV 31900.- Kčs
Včetně klávesnice, myši a ext. disketové jednotky A 1411
Infra myš k CDTV 2590.- Kčs
Trackball controler 3990.- Kčs
Amiga 2000 26900.- Kčs
8 MHz, 1 Mb RAM

Hard disk GVP 52 MB pro A 2000 14990.- Kčs
Rozšíření paměti až o 8 MB
Hard disk GVP 105 MB pro A 2000 19990.- Kčs
Rozšíření paměti až o 8 MB
Hard disk GVP 200 MB pro A 2000 36990.- Kčs
Rozšíření paměti až o 8 MB
A 2620 68020/2MB/68881 24900.- Kčs
Turbo karta
A 2630 68030/2MB/68882 27900.- Kčs
Turbo karta

AS 214 Kickstart 2.0/A 2000 4250.- Kčs
Amiga 3000-25,2 Mb, 50 Mb HD 82590.- Kčs
Amiga 3000-25,2 Mb, 100 Mb HD 99990.- Kčs
Amiga 3000T-25, 5 Mb, 100 Mb HD 114450.- Kčs
Amiga 3000T-25, 5 Mb, 200 Mb HD 131950.- Kčs
Amiga 3000 UX-25 147950.- Kčs
5 Mb, 100Mb HD UNIX

C 1950 Color monitor 18150.- Kčs
A 3000 G-FORCE 040 69900.- Kčs
68040 28 MHz, 40ns RAM
VD 2001 Dig. real. čase 65900.- Kčs
16 mil barev

Joystick SJ 119 159.- Kčs
SJ 122 210.- Kčs
SJ 124 339.- Kčs
SJ 126 450.- Kčs
RMT 122 Infra 850.- Kčs

Tiskárna Star LC 20 7990.- Kčs
Star LC 24-200 16500.- Kčs
Star LC 24-15 A3 16990.- Kčs
Páska do tiskárny LC 10, LC 20 109.- Kčs
Podložka pod myš 97.- Kčs

Diskety Commodore 3,5" DD 265.- Kčs
Commodore 5,25" DD 169.- Kčs
NoName 3,5" DD 207.- Kčs
Diskbox 3,5"-80ks 259.- Kčs

Commodore C 64 II 4850.- Kčs
VC 1530 magnetofon 849.- Kčs
VC 1541 II floppy disk 5150.- Kčs
Final Cartridge pro C 64 1400.- Kčs
Paralelní kabel 195.- Kčs
Amiga Dos v češtině 79.- Kčs

Novinka:

AMIGA 600 18500.- Kčs
7 MHz, 1 MB RAM
AMIGA 600-HD 24900.- Kčs
7 MHz, 1 MB RAM, 20MB Hard disk

Uvedené ceny jsou s daní!
Ceny platí do příštího zveřejnění!
**Vybrané zboží zasíláme poštou na dobírku do tří
týdnů (Poštovné hradí zákazník).**
**Na dodávku je roční záruka,
pozáruční servis zajištěn!**
Podepsané objednávky zasílejte na adresu redakce.