

amiga

měsíčník pro uživatele počítačů amiga

20 Kčs - 12/92

**Národní prostředí
Monkey Island
Plan/IT v.4.0.
A2386SX**



Vážení čtenáři,

v letošním roce jsme dovršili tří let ve vydávání našeho časopisu. Úroveň, kterou jsme dosáhli zdaleka neodpovídá tomu, čeho jsme chtěli dosáhnout. Podíváme-li se, za jakých podmínek jsme do tohoto stavu dospěli, pak to zase není tak špatné. Když budeme jen velice málo rekapitulovat, pak snadno zjistíme, že jsme pracovali zcela sami bez jakéhokoliv sponzora a to již v této době pokud by měl časopis k něčemu vypadat není možné. Firmy, které na našem trhu prodávají počítače zn. Amiga ještě nedospěli k tomu, že časopis popisující novinky, informující o všem co se ve světě v této oblasti počítačů děje, musí sami vyhledávat a podporovat. V sousedním Německu takovýchto časopisů vychází minimálně 7 a díky spozorům se drží.

Proč takový úvod. Každý ročník, který jsme vydávali zaznamenával jistý pokrok v kvalitě našeho časopisu, pokud bychom chtěli tuto tradici udržet, pak by nám nezbývalo nic jiného než poměrně výrazně zlepšit jeho náplň a rozšířit počet stran a to si nemyslíme, že musí vycházet barevně. Podíváme-li se kolem sebe pak zjistíme, že časopisy, které se zabývají stejnou problematikou vycházejí sporadicky, tak jednou dvakrát do roka, nebo se jim ještě nepodařilo vydat kompletní ročník, tedy podle našeho názoru se vůči jejich čtenářům nechovají seriózně. Náš časopis, tedy redakce našeho časopisu, nechce do této situace dospět a proto jsme se po zralé úvaze rozhodli přerušit z ekonomických důvodů vydávání našeho časopisu. Vzhledem k tomu, že jsme v redakci ve většině vyznačovali této skupiny počítačů, pak nám věřte, že pokud se změní přístup distributorů, prodejců a všech, kteří na této krásné zábavě vydělávají, pak se jistě rádi vrátíme a budeme se snažit vydávat dobrý časopis, který bude pro nás a hlavně pro Vás ten nejlepší.

Na závěr Vám celý redakční kolektiv přeje do nového roku mnoho zdraví, spokojenosti a někdy načtenou.

Redakce

 **CeBIT'93**
HANNOVER
24. — 31. 03. 1993

V době od 24. - 31. března 1993 se koná veletrh kancelářské, informační a telekomunikační techniky CeBIT '93 na Hannoverském výstavišti, kterého se zúčastní více než 5600 vystavovatelů ze 45 zemí na ploše 320000 m² a který navštíví více než půl miliónu návštěvníků z celého světa.

Z Československa je přihlášeno 16 firem, které budou vystavovat na ploše 323 m².

Výstaviště je otevřeno od 9:00 do 18:00, cena vstupného u denní pokladny je pro dospělé 26.- DM, pro studenty 13.- DM.



Jiří Průza

IMPRESSUM

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

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

Vydavatel: Jiří Průza

Šéfredaktor: Tomáš Stibor Jazyková úprava: Hana Lutonská

Obálka: Iva Fialová Layout: DANSY Tisk: NEOSET

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

Národní prostředí pro Amigu

Softwareové balíky na používání češtiny a slovenštiny jsme dostali k recenzi dva. Od firmy **AB-comp** z Prahy a od firmy **Aminum** z Bratislavy. Abyste si mohli o tomto problému utvořit vlastní obrázek, je potřeba mít několik základních znalostí.

Čeština a slovenština na počítači byla již na stránkách našeho časopisu popisována. Proto si nyní zopakujeme jen krátce podstatné informace. České prostředí (slovenské či jakékoli, které není obsažené v základním programovém vybavení od výrobce) potřebuje znakovou (fontovou) sadu pro obrazovku a pro tiskárnu, a rozložení klávesnice (keymap). Všechny tři součásti musí pochopitelně využívat stejnou kódovou tabulku. Pak můžeme psát a tisknout česky. Chceme-li používat různou velikost písma nebo různé druhy fontů, znamená to vytvořit pro obrazovku každý font v každé velikosti. Na tiskárně se to řeší již graficky a je tedy potřeba tiskový ovladač (driver). Tisk grafikou je však daleko pomalejší. Problém nastane při přenosu textu na jiný počítač, jehož majitel má svoji vlastní kódovou tabulku. Pak je třeba konverzní program, který text uvede do použitelného stavu. Zabýváte-li se databázemi, počítá se telefonním seznamem a konče třeba archívem sbírky motýlů, budete pravděpodobně potřebovat též třídění podle abecedy, což je další součástí kvalitního národního prostředí. Třídící tabulka však bývá tvořena pro konkrétní databázový program; v jednoduchých případech alespoň pro příkazy AmigaDosu.

České prostředí od fy **AB-comp** obsahuje deset druhů fontů v několika velikostech, tři druhy rozložení klávesnice, tiskový ovladač a handler pro tiskárny. Instalace se provádí po startu počítače z distribuční diskety. Instalační program je napsán jako součást startup-sequence a podle toho vypadá. Žádná grafika, nabídka připojených disků, strohost přímo z dob počítačů PC-XT. Máme přece Amigu. Jakou používají kódovací tabulku se také nedozvíte. Další pomocné programy, popis, zatím nic. Pravděpodobně se jedná o dílo ve stavu testů, a tak uvidíme, co bude dál. Tisk na tiskárně je dobrý, rychlý, diakritika posazena nad řádek, takže písmena nejsou splácá jako při tisku z ROM. Funguje ale

pouze draft 10 cpi. Vyzdvihnout musíme doplnění příkazů pro samozavedení češtiny při startu počítače.

Národné prostredie fy **Aminum** má jedenáct druhů fontů, šest druhů rozložení klávesnic a drivery pro deset typů tiskáren. Tištěný podrobný návod, pěkně vypadající ikony instalačních programů vzbuzují dobrý dojem. Instalace je možná zvolit pro Df0: a Dh0:, částečná nebo úplná. Instalační programy jsou ale také psány jako dávkové soubory, nabídka připojených mechanik chybí. To nevadí tomu, kdo má pouze Df0:. Přidat instalaci na Df1: by již nebyl takový problém. Uživatel by byl ušetřen několikanásobného vyměňování disket a kopírování, které je děláno přes RamDisk, by bylo rychlejší. Při postupu podle návodu a instalování na čistou naformátovanou disketu vše proběhlo bez závad. O naplnění diskety ostatními programy tak, aby byla použitelná, se musí každý postarat sám. Chcete-li instalovat prostředí např. na Workbench, je třeba nejdříve na něm vytvořit místo smazáním nepotřebných souborů. Instalace na pevný disk však nefungovala vůbec. Autoři ukládají název cílového zařízení do proměnné příkazem SetEnv a čtou dvojím způsobem. Naše Amiga rozuměla jen jednomu z nich, shodou okolností tomu, který je popsán v manuálu počítače. Po vypsání instalačních programů a změny "\$" na "env." program začal fungovat. Ale za chvíli se opět pro chybu zastavil. Protože pro normálního uživatele jakékoli opravy před použitím nemají význam, je to jako kdyby tato část programu neexistovala. Popis rozložení klávesnic, kódovací tabulky, to vše je bez závad. Chybí ale automatické doplnění příkazů na zavedení národního prostředí po bootování. Tisk je řešen jiným způsobem než u předchozího programu. Měl by umět různou šířku písma, ale bohužel na některých tiskárnách nevyhovoval žádný z ovladačů, ač jiné programy včetně předchozího tiskly bez chyby. Součástí dodávky je velmi praktický transformační program na přesun textů mezi různými způsoby kódování. Třídění podle abecedy není ani v tomto programovém balíku řešeno.

Z našeho zkoumání je vidět, že obě firmy jsou zatím na cestě k cíli a blíží se k němu každá z jiné strany. V této chvíli se však ani jeden produkt nedá považovat za natolik hotový, aby jej bylo možno nabídnout zákazníkům.

Slovník V2.0

- Program na výuku jazyků

Původní programy domácí produkce stále ještě nejsou tak častým jevem a tak jsem uvítal možnost recenzovat nový učební program, který nám jeho autor zaslal do redakce.

Slovník V2.0 je program na zkoušení slovíček v angličtině a němčině. Je distribuován na disketě spolu s konverzním programem a návodem. Po nabootování počítače a otevření okna diskety uvidíte ikonu Slovníku, transformačního programu a návodu. Návod je lépe přečíst hned na začátku a asi by bylo lepší jej dodávat s disketou v tištěné podobě. Ne každý má tiskárnu a zvláště pro první práci se slovníkem je možné, že budete občas chtít nahlédnout do manuálu jak správně pokračovat. Tedy po přečtení návodu spustíme program Slovník a v úvodní obrazovce zvolíme jeden z režimů práce - Zkoušení, zadávání, listování, řazení a diskové operace. Z toho je vidět, že práce se slovy ve slovníku je rozmanitá, a dále zjistíme, že nabízené možnosti plně pokrývají požadavky obsluhy výukového slovníku. Při zkoušení si můžeme zvolit překlad do a nebo z češtiny, odpověď napsat nebo zvolit mezi třemi alternativami a nastavit čas na jednotlivé odpovědi. Distribuční disketa obsahuje množství slovíček v angličtině i němčině a je snadné je doplňovat a měnit.

Součástí dodávky je program na transformaci textů mezi jakýmkoli kódy. Připravené jsou kódovací tabulky KOI8CS, KEYBCS (Kamenická CS používaná na PC) a ACCI která je využita ve Slovníku. Podle návodu je možné si vytvořit tabulku jakoukoli. Dokonce i celý transformační program je zde přítomen ve zdrojovém textu k případným úpravám.

No a nakonec zhodnocení programu. Musím říci, že je to zatím nejlepší učební program, který se nám do redakce dostal. Je propracován do detailů, graficky na dobré úrovni a nezapomíná ani na popis rozložení znaků s diakritikou a znaků výslovnosti na klávesnici. Také je možný tisk seznamů slovíček, čímž dostaneme, při nastavení malých fontů na tiskárně, slovníček do kapsy. Možná že by mohla být doplněna funkce vyslovení slovíčka při zkoušení, když už to Amiga umí a rozhodně bych se přimlouval za přiložení návodu vytištěném na papíře k disketě s programem.

Cena programu se zásobou asi 9000 slovíček je 300 Kčs plus disketa a poštovné.

K objednání na adrese autora:

Petr Koloničný
Dr. Martinka 31,
705 00 Ostrava - Hrabůvka

REFLECTIONS

Miloslav Rohoušský

Část 8.

Můžete zadat následující AntiAlias-úrovně:

- 0: AntiAlias-výpočet vypnut
- 1: AntiAlias jen, když Beams narazí na vzor.
- 2: AntiAlias jen, když je na místě barevný skok a (!) není tam žádný vzor.
- 3: AntiAlias u změny barvy.
- 4: AntiAlias u změny barvy nebo (!) u vzoru.

Modus: Pomocí této funkce můžete ovlivnit rychlost výpočtu. Zrychlení spočívá v tom, že Beams jednoduše některé pixely vynechá. Jestliže zadáte například číslo 10, bude Beams počítat každý desátý pixel. Ostatní pixely budou vybarveny barvou desátého pixelu a to i tehdy, jestliže by měl být barevný přechod. Při hodnotách 0 nebo 1 je zapnut normální výpočet. Modus se dá použít jen u scén s velkými objekty, u kterých se nevyskytuje příliš přechodů barev. Jinak bude v obrázku mnoho nepřesností.

Ve spodní části se nacházejí ještě tyto hesla:

Start: "Kliknutím" na toto heslo odstartujete výpočet. Beams otestuje zda existuje potřebná datová struktura, jestliže ne, spustí nejdříve program Grid.

Manager: Zde se můžete vrátit do hlavního menu Manageru. Ale jen tehdy, není-li Beams spuštěn nebo počítá-li Beams výsledný obrázek.

Abbruch: Zde můžete přerušit výpočet. Je celkem jasné, že Amiga se potřebuje i na jiné věci, a ne jen na dlouhé hodiny výpočtů. Potřebujete-li si něco jiného udělat nutně na počítači, "klikněte" na Abbruch.. Přerušíte výpočet, ale již vypočítaná část nebude ztracena. Beams vytvoří soubor (s příponou ".abbr", do kterého uloží údaje o přerušení výpočtu. Jestliže pak opět spustíte výpočet, Beams bude nejdříve testovat, zda existuje tento soubor a jestliže ano, pak bude pokračovat ve výpočtu tam, kde předtím skončil.

Výpočet může být přerušen až po dokončení výpočtu řádku, proto můžete u složitějších scén čekat i několik minut, než se výpočet přeruší. Jestliže nezamýšlíte po přerušení pokračovat ve výpočtu a chcete obrázek počítat znovu od začátku, musíte vymazat soubor "navez.abbr".

Nad těmito třemi řádky se nachází status-řádek, ve kterém můžete číst následující hlášení:

ruht	Beams není spuštěn.
Grid	gestartet Manager spouští Beams.
Grid	Beams čeká na ukončení práce Grid, který pro něj vytváří datovou strukturu.
Grid2	Grid měl málo paměti, nyní hledá úspornější verzi datové struktury.
check	Beams dělá pár příprav, rezervuje paměť, maluje scénu, data týkající se kamery, světla, vzorů a také datovou strukturu vytvořenou pomocí Grid.
zeile..	Beams tvrdě pracuje a posílá Manageru jen čísla řádků, které zrovna zpracovává.

Kromě toho se mohou ve status-řádku objevit ještě tyto hlášení:

kein Ram Beams se nedostává paměti. Zrušte všechny ostatní úlohy běžící na počítači, použijte méně nepřítis rozsáhlých vzorů. Jestliže to i potom nepůjde, budete muset scénu pěkně od začátku uskovnit.

atei??	Beams nemůže najít soubor s informacemi o scéně.
ateimem	Scéna je příliš rozsáhlá.
texatei??	Vzor není uložen v adresáři "Reflections/text/" nebo to není soubor v IFF formátu.
texateimem	Není paměť pro vzor.
Grid-Datei??	Datová struktura vytvořena pomocí Grid, nebyla nalezena.
Grid-Dateimem	Není paměť pro tyto data.
Kamatei??	Data týkající se světla a kamery nebyla nalezena.
matatei??	Nebyl nalezen soubor s materiály.
bildatei??	Soubor, do kterého má být uložen obrázek nelze otevřít, anebo při jeho zápisu došlo k chybě.

Jestliže se objeví některá z chyb, nezbyvá nic jiného než "kliknout" na ok, chybu odstranit a pokusit se o výpočet znovu.

Ještě pár slov k parametrům raytracingu:

Zobrazovací mód HAM lze použít jen při obrázcích 352x290 a menších. U těchto obrázků je možno využít všech 4096-ti barev. Při větším rozlišení je k dispozici jen 32 nebo 16 barev (viz. dále).

Parametr, který velice ovlivňuje celkovou kvalitu obrázku je hloubka raytracingu (Ray_Tie). Určuje, jak často se bude paprsek na zrcadlovém povrchu odrážet, popřípadě lámat u průhledných objektů. Teoreticky by se k dosažení co nejrealističtějších výsledků tato hodnota měla blížit k nekonečnu. Prakticky je však omezena. A to jednak velikostí paměti počítače, jednak délkou výpočtu. Jestliže se chcete vzdát odrazů a lámání světla, nastavte hodnotu Ray_Tie na nulu. V některých situacích je však nutné nastavit hloubku na vyšší hodnotu. Například jestliže chcete aby bylo skrz skleněnou kouli na scéně vidět, musíte zadat hloubku raytracingu minimálně 2. Poprvé, aby se paprsek dostal do koule a podruhé, aby se dostal zase z koule ven.

Druhý globální parametr se týká výpočtu stínů. Tento výpočet můžete v Beams buď zapnout nebo vypnout (Schatt). Jestliže je zapnut výpočet stínů, Beams vždy, když paprsek dopadne na objekt, vyšle z místa dopadu ke každému zdroji světla paprsek, aby zjistil, zda místo dopadu leží ve stínu jiného objektu. Jestliže je na scéně příliš zdrojů světla, potrvá výpočet scény se stíny poměrně dlouho. Bez stínů má počet zdrojů světla na výslednou délku výpočtu menší vliv.

Následující parametr se týká lokální kvality obrázku (Antial). Každý jistě zná "schody", které lze vidět na obrázku na rozhraní barev, zvláště jedná-li se o poměrně velký barevný skok. Příčinou je rozlišení obrazovky. Schody se také někdy označují "alias". Postup, který potlačuje "alias" se prostě a jednoduše jmenuje "Antialias-postup". Tento postup je možno v Beams zapnout a v několika stupních kvality nastavit.

Problém je se vzory. Jestliže používáte rozsáhlé vzory s mnoha detaily, použitím Antialias se prodlouží doba výpočtu. Druhým problémem jsou tenké linky na vzoru. Obsahuje-li málobarevný vzor tenké linie, může se stát, že nebudou na výsledném obrázku vůbec zobrazeny nebo budou zobrazeny různě přerušované. Zde je použití Antialias bezpodmínečné.

Zde je pět možných Antialias-módů:

- 0: Antialias-postup není aktivován. Použijte u testovacích obrázků.
- 1: Antialias jen tehdy, narazí-li Beams z bodu pohledu na vzor.
- 2: Antialias, ale jen tehdy, když objekt je z materiálu bez vzoru.
- 3: Antialias u každého přechodu barev. Toto je "normální" antialias. Reaguje na přechod sousedících pixelů a to i v případě, že objekt je z materiálu se vzorem.
- 4: Antialias vždy u přechodu barev a vždy, když se natrefí na vzor. Toto je nejvyšší stupeň. Doporučuje se používat, jen při malých vzorech. Při větších vzorech, které popřípadě pokrývají celou obrazovku se může doba výpočtu prodloužit na 10, 12 nebo dokonce i více hodin.

Beams je možné spustit také z CLI. Tímto lze ušetřit něco paměti. Beams se bude ptát na parametry, které musíte zadat z klávesnice. Nejdříve se však musíte přesvědčit, zda-li existuje datová struktura vytvořená pomocí Grid. Jestliže ne, pak spusťte z CLI nejdříve Grid (bude požadovat jen název scény, kterou má zpracovat).

Po zpuštění se Beams optá na parametry v následujícím pořadí:

Název scény
Název souboru s údaji o světle a kameře
Počet sloupců a řádků obrázku
Stíny (j-ano, n-ne)
Hloubka raytracingu
Stupeň antialias (0..4)
Mód
Název výsledného obrázku

Tyto parametry můžete uložit do textového souboru, například:

```
Reflections/szenen/testszene
Reflections/szenen/testszene.kam
320 256
j
1
3
0
ram:bild
```

Beams pak lze spustit příkazem:

```
run Reflections:progs/beams ams.txt
```

Spotřeba paměti a délka výpočtu

S pamětí jsou u trojrozměrné počítačové grafiky vždy problémy. Na následujících řádkách je stručný přehled spotřeby paměti:

Samotný program Beams zabere přibližně 70kB paměti.

Pro každý bod se rezervuje 24 bytů.

Každý základní objekt (trojúhelník nebo koule) potřebuje 27 bytů.

Pro vzor je třeba (řádky*sloupce*počet_Bitplanes)/8 bytů. To znamená, že vzor o rozměrech 320x256 a osmi barvách (tři Bitplanes) zabere v paměti přibližně 30kB.

Jestliže používá několika vzorů stejný IFF-obrázek, nahraje se tento obrázek jen jednou. Ale i přesto je zřejmé, že nelze používat příliš mnoho rozsáhlých vzorů (s různými IFF-obrázky). Je lepší použít menší množství malých vzorů.

Datová struktura vytvořena pomocí Grid zabírá 2krát až 5krát více paměti než body a objekty dohromady.

Doba výpočtu

Jak již jste se dočetli v předchozích částech tohoto popisu, ovlivňuje rychlost mnoho různých faktorů. Zde je uvedeno několik postřehů:

Obrázek s dvojnásobným rozlišením (řádky a sloupce) potřebuje čtyřikrát víc času.

Zapnutí Antialias se čas přibližně zdvojnásobí.

U scén, které se skládají z velkých objektů, které se barevně moc nemění, můžete změněním parametru Modus ušetřit poměrně dost času. Výpočet jednoduchého obrázku (například dvě koule na jednobarevné ploše) pak zabere přibližně půl hodiny.

Jestliže je na scéně moc pozadí, ušetříte mnoho času. Paprsky nemají do čeho narážet a Beams nemá moc práce s výpočtem.

Show a Get_ IFF

Amiga je svými grafickými schopnostmi ve své třídě nepřekonatelná. I mnohé dražší počítače IBM-kompatibilní nemají tak dobrou grafiku. Na obrazovce Amigy je možné zobrazit současně až 4096 barev.

Velké množství barev dává dobrý základ pro vytváření realistických obrázků. Přesto je rozdíl mezi dvěma odstíny lidským okem postřehnutelný. Profesionální raytracingové systémy pracují s přibližně 16 milióny barev. To znamená 256 stupňů pro každou barevnou složku (červenou, zelenou, modrou). Zde už není lidské oko schopno postřehnout přechody mezi sobě blízkými odstíny. Velký počet barev potřebuje rozsáhlou paměť. Pro 16 miliónů barev je třeba 24 Bitplanes. Amiga jich má 6.

Beams počítají interně s 24 bitplanes. Úlohou Show je tyto data přepočítat do jednotlivých grafických režimů Amigy. Vyhledá pokud možno co nejhodnější barvy pro daný obraz, popřípadě zjistí jak je co nejlépe smíchat. Při tomto postupu dojde samozřejmě ke ztrátám barevných informací, ale tomu při zobrazovacích schopnostech Amigy nelze zabránit.

Zaměřme se nyní na možnosti, které Amiga nabízí.

Zobrazovací režimy

Amiga zná mnoho zobrazovacích režimů, které se od sebe liší rozlišením obrazu a počtu barev. Obojí na sobě závisí. Při vyšším rozlišení je možno použít menší počet barev a naopak.

Amiga zná horizontálně a vertikálně dvě rozlišení. Horizontálně si většinou můžeme vybrat z 320 (LoRes) nebo 640 (HiRes) bodů. LoRes je nízké rozlišení (Low Resolution) a HiRes je vysoké rozlišení (High Resolution).

Vertikálně je možné použít rozlišení 256 nebo 512 bodů. Při práci s těmito standardními rozlišeními zůstane na obrazovce kolem obrázku vždy rámeček. Pokud chceme využít plochu celé obrazovky, použijeme horizontálně rozlišení 352 (LoRes) nebo 704 (HiRes) bodů a vertikálně 290 nebo 580 bodů.

Rozlišení je nastaveno pevně již na začátku výpočtu v Beams, proto se v Show nastavuje už jen počet barev. Při zadávání počtu barev je třeba brát v úvahu tato omezení:

- Při horizontální rozlišení větším než 352 bodů, je možné použít maximálně 16 barev.
- HAM-mód (4096 barev) funguje, jestliže je rozlišení nejvýše 352 bodů horizontálně a 290 bodů vertikálně.
- Jestliže je HAM-mód vypnut a horizontální rozlišení 352 bodů a méně je možné použít maximálně 32 barev.

- HAM-mód je svým počtem barev pro raytracing nejzajímavější. Umožňuje zobrazit na obrazovce současně 4096 barev. Ale nic není tak jednoduché, jak to na první pohled vypadá. Takové množství barev může být zobrazeno pouze pomocí jistého triku. Normálně je potřeba pro 4096 barev 12 Bitplanes. Amize musí vystačit 6. HAM je zkratka pro "Hold And Modify", to znamená něco jako drž a modifikuj. Držet se mají dvě barevné složky a modifikovat se má třetí. Zaleží na uživateli, které bude držet a kterou modifikovat. Jako základ se bere vždy barva předcházejícího pixelu. Proto nelze měnit barvy jen tak od jednoho pixelu k druhému. V některých případech je nutno použít až tři pixely ke změně barvy. Na prvním se změní první barevná složka, na druhém druhá a na třetím třetí. Tento postup vytváří pro HAM-mód charakteristické pruhy, které se vytváří při velkém přechodu barev.

Amiga nabízí maximálně 4096 barev. Jestliže je HAM vypnut je možné použít maximálně 32 respektive 16 barev. Těchto 32 nebo 16 barev je možné vybrat z palety 4096 barev.

Proč přesně 4096? 4096 znamená 16x16x16. 16 možných jasů pro každou barevnou složku. Jestliže zobrazujeme pestrou scénu s velkým množstvím různých barev, vystačíme si s touto paletou. Avšak zobrazujeme-li například modrou kouli, potřebujeme mnoho odstínů modré. Amiga jich však zná jen 16. Na výsledném obrázku jsou pak vidět ostré přechody mezi jednotlivými odstíny.

Částečně se tyto přechody dají odstranit použitím funkce Mischen (smíchání). Toto míchání se podobá spíše technice tisku černobílých obrázků než míchání vodových barev. Při tisku černobílých obrázků jsou k dispozici pouze dvě barvy. Různé odstíny šedi jsou

vytvářejí růsnou hustotou černých bodů na bílém podkladě. Body jsou tak malé, že je normálně okem nerozeznáme a místo bodů vnímáme odstín šedé. Na stejném principu pracuje Show. Míchá mezi sebou dvě sousední barvy. Tímto postupem lze částečně odstranit ostré přechody mezi barvami. Na rozdíl od obrázků v novinách je bod na obrazovce poměrně velký a okem rozeznatelný, což snižuje celkový efekt této funkce.

Nelze dát jednoznačný návod, kdy míchání použít a kdy ne. Celkově lze říci, že při HAM-módu by mělo být vypnuto a při použití 32 nebo méně barev zapnuto.

Show

Nyní k samotné práci s Show.

Zvolte v menu heslo Show. Na obrazovce se objeví okno s těmito hesly:

Bild	Zde zadáváte název dat, které spočítal Beams. Jestliže data leží v adresáři "Reflections/bild/" stačí zadat jen název. Jestliže jsou data někde jinde musíte zadat také cestu.
IFF	Zde je zapsán název souboru, do kterého má být uložen výsledný obrázek. Obrázek bude uložen ve standardním IFF-formátu tak, že jej bude možno dále zpracovávat v různých kreslicích programech pracujících se standardem IFF.
Farben	Zde můžete zapsat počet barev. Počet barev závisí jak bylo uvedeno výše na rozlišení obrázku. Můžete samozřejmě zadat méně barev než je maximálně možné. Jestliže je zapnuto HAM-mód, nahraje zapsaný počet barev žádnou roli.
ViewMode	Zde můžete přepínat mezi NRM a HAM. HAM funguje samozřejmě jen pro rozlišení maximálně 352x290. Jestliže je zapnuto NRM (normal), použije Show tolik barev, kolik je zapsáno v poli Farben. Některé kreslicí programy neumí pracovat v HAM-módu (např. starší verze Deluxe Paint). Pro další zpracování je pak nutné obrázek uložit v režimu NRM.
Mischen	Zde se zapíná/vypíná míchání barev popsané výše.

Pod černou čarou je pole Start. Zde můžete po zadání všech parametrů odstartovat Show. V poli Status se můžete setkat s těmito hlášeními.

ruht gestartet check rechnen	Show není spuštěn. Manager startuje Show. Show kontroluje parametry. Show vypočítává optimální barvy.
abspeichern ?	Show se ptá zda má obrázek uložit do souboru, jehož název je zapsán v poli IFF. Jestliže ano "klikněte" na ja, jinak "klikněte" na nein.
gescheitern	Uložení IFF-dat ztroskotalo. (Disketa je plná nebo byl špatně zadán název nebo cesta.)
keine Bilddatei	Data zadaná v poli Bild neexistují anebo to nejsou správná data z Beams.

Po odstartování se po krátké době začne vykreslovat obrázek. Po vykreslení obrázku se stisknutím libovolného tlačítka myši vrátíte do Workbenche. Show se optá, zda-li chcete obrázek jako IFF-data uložit (viz. abspeichern ? výše).

Přestože jste ve Workbench není vykreslený obrázek ztracen. Můžete ho opět zobrazit "sesunutím" obrazovky Workbenche nebo "kliknutím" na "hloubkový" gadget (vpravo nahoře).

Show lze spustit také přímo z CLI. Show se zeptá na název dat z Beams (Bilddatei) a na počet barev (Anzahl Farben). Jestliže zadáte počet barev větší než 32, bude automaticky zapnuto HAM-mód. Když je ukončeno zobrazení, zeptá se Show, zda-li chcete obrázek uložit. Jestliže ano zadáte "j", jestliže ne zadejte "n". V kladném případě musíte ještě zadat název souboru, do kterého má být obrázek uložen.

Get_IFF

Get_IFF slouží pouze k načítání a zobrazení již uložených IFF-obrázků. Můžete zde zobrazovat obrázky, které byly zobrazeny a uloženy v Show, ale také jiné IFF-obrázky, například také vzory uložené v adresáři

"Reflections/text/". Po zvolení hesla Get_IFF v menu Manageru se zobrazí okno, ve které zadáváte pouze název IFF-obrázku (do pole označeného IFF). Get_IFF hledá tyto data automaticky v adresáři "Reflections/iff/". Jestliže se data nacházejí někde jinde, musíte zadat kromě názvu i cestu.

"Kliknutím" na pole Start odstartujete Get_IFF. Jestliže IFF-obrázek existuje a jestliže je správného formátu, bude načten. Po zobrazení obrázku můžete "schovat" kurzor stisknutím levého tlačítka myši. Stisknutím pravého tlačítka se vrátíte do Workbenche. Get_IFF čeká na "kliknutí" na pole Start. Po tomto "kliknutí" bude obrázek vymazán z paměti počítače.

Get_IFF je možné použít také pro zobrazení vzoru. Budete se například v Constructu potřebovat podívat na vzor, ujistit se, že je to ten správný. V tomto případě ho zobrazíte následujícím postupem:

- "Klikněte" na "hloubkový" gadget v Constructu. Dostanete se do Workbench-obrazovky. "Kliknutím" na pole manager se dostanete do hlavního menu Manageru.
- V menu zvolte heslo Get_IFF. Zadejte název IFF-obrázku (je zapsán v Constructu u funkce EditTexv poli FileName. Název musíte zapsat včetně cesty "Reflections/text/název", jinak by Get_IFF hledal vzor v adresáři "Reflections/iff/".
- Po zobrazení vzoru ukončete Get_IFF postupem, který byl popsán výše.
- "Kliknutím" na "hloubkový" gadget Workbenche se přepnete zpět do obrazovky Constructu.

Tímto končí poněkud rozsáhlejší popis práce s raytracingovým programem REFLECTIONS.

Instalace preferencí na operačním systému OS 2.0.

Jiří Anely

Snad každý uživatel Amigy, který se nezabývá jen hrami ví, že základní konfigurace počítače je uložena v souboru system-configuration, který se nachází v adresáři Devs. Je zde informace o grafickém módu a barvách, systémový čas, umístění obrazu na displeji a nastavení tiskárny a myši. Všechny tyto atributy můžete nastavovat a měnit pomocí programu Preferences. Při startu Amigy je nejdříve přečten tento soubor, počítač se podle něj zkonfiguruje a dále jsou prováděny příkazy startup-sequence.

Jako novopečený majitel Amigy 500 Plus, jsem po přechodu z verze 1.3 hned začal zkoumat možnosti nového operačního systému a také nastavení nových preferencí. I v této oblasti je na počítači mnoho nového. Protože systém umožňuje definovat mnohem více atributů konfigurace, je program pro nastavení preferencí rozdělen na dvanáct samostatných programů, které jsou umístěny v adresáři Prefs. Samozřejmě jsem vyzkoušel všechny nové možnosti na kopii základní diskety Workbenche 2.04, uložil změny na disketu a po resetu počítače znovu disketu natáhl. Všechny definované změny se samozřejmě postupně nastavily. Nyní jsem zkusil použít nastavenou konfiguraci na jiné disketě. Jako dříve jsem u nové diskety přepsal v adresáři Devs soubor system-configuration novým souborem z diskety Workbenche, následoval reset, start systému aa nic! Místo očekávané nově nastavené konfigurace se otevřela obrazovka v základním nastavení. Spustil jsem tedy program OPUS a začal zkoumat disketu Workbenche. Mimochodem, tento program pro práci se soubory je ve verzi 3.29 naprosto dokonalý. Kde je konec tak dlouho používanému Disk Masteru. Nový OPUS umí snad vše, nač si vzpomenete a co neumí, to ho můžete naučit v konfiguračním programu. Jednou z mnoha jeho vynikajících možností je, že umí v režimu FFS formátovat disketu na 899072 bytů! To je o více jak 42 Kb, které se nám mohou vždy hodit. Kolegové "píšíckáři", kterým jsem možnosti OPUSu ukazoval, tiše plakali a se skřípěním zubů proklínali tolik vychvalovaný Norton Commander. Ale vraťme se k našemu problému. Jak již bylo řečeno, je definování preferencí u nového systému rozděleno na dvanáct programů, které jsou umístěny v adresáři Prefs. V tomto adresáři jsou ještě podadresáře Presets a Env-Archive, ve kterém je ještě další podadresář Sys. Jednotlivé programy generují soubory, které jsou samostatně ukládány právě do tohoto podadresáře Sys. Avšak pozor, soubor system-configuration není

u OS 2.0 preferenčními programy nijak měněn! Při startu systému je sice nejdříve čten system-configuration a jsou nastaveny jeho atributy, ale je to pouze z důvodu kompatibility s předchozími systémy. Pokud nebudete využívat nových možností, můžete i nadále nastavovat atributy pomocí starého programu Preferences a Amiga je bude akceptovat. Pokud budete chtít používat výhod nového systému, musíte do startup-sequence zařadit nový příkaz IPrefs. Ten po spuštění načte soubory uložené novými preferenčními programy a nastaví definované preference. Změní i ty, které jsou již nastaveny v system-configuration! Pokud budete mít vše potřebné definováno novými preferencemi, můžete soubor system-configuration klidně z diskety smazat. Rozdělení nastavení na více souborů je velmi výhodné. Dříve se přenesením jednoho souboru změnilo i nastavení těch atributů, které jste potřebovali zachovat a byly nutné další úpravy. Nyní si můžete přenášet do podadresáře Sys jen ty soubory, které potřebujete a eventuálně do adresáře Prefs umístit pouze ty programy preferencí, které budete s programem na disketě používat. Podadresář Presets je určen pro uložení různých typů atributů, které tak máte kdykoliv k dispozici pro natažení nebo přenesení na jinou disketu.

Nyní si stručně popíšeme nové programy preferencí a soubory, které generují a ukládají do adresáře Sys.

FONTS - umožní změnu fontů v oknech Workbenche, na obrazovce a systémových fontů podobně jako programy SetFont nebo FF. Nový operační systém však umožňuje použít jakoukoliv velikost fontů a patřičně upravuje velikost textových polí. Tento program generuje tři soubory ScreenFont.prefs (190 bytů), SysFont.prefs (190b) a WbFont.prefs (190b).

INPUT - určuje parametry pro ovládání myši a ukládá soubor Input.prefs (78b)

PALETTE - definování barev, nový systém umožňuje použití až šestnácti barev při módu Hires. Generuje soubor Palette.ilbm (112b). Ano, pokud vám zkratka za tečkou něco připomíná, tak se nemýlíte. Jde opravdu o soubor standardního formátu ILBM, který můžete natáhnout a definovat třeba v programu DeluxePaint.

SCREENMODE - zde si určíte grafický mód a počet barev na obrazovce. Systém OS 2.0 zavádí nové módy Productivity (640x480) a SuperHires (1280x256) a k nim příslušné módy v Interlace. Můžete si také volit velikost Workbenche, na kterém se potom posunujete pomocí myši. Výsledný soubor má název Screenmode.prefs (62b).

WBPATTERN - umožní vyplnit plochu oken a Workbenche zvoleným rastrem. Dva ukládané soubory jsou Wb.pat (84b) a Win.pat (84b).

POINTER - jde o editor ukazatele myši. I v tomto případě je výsledný soubor ve formátu ILBM a to znamená, že si můžete ukazatel nakreslit v nějakém grafickém programu. Jméno souboru je Pointer.ilbm (208b).

PRINTER - výběr a definice tiskárny pro tisk v módu Draft nebo NLQ. Generuje Printer.prefs (98b).

PRINTERGFX - nastavení parametrů tiskárny pro tisk v grafickém módu. Výsledný soubor - PrinterGfx.prefs (72b).

SERIAL - nastavení parametrů pro sériový přenos. Soubor - Serial.prefs (68b).

OVERSCAN - umístění obrazu na displeji. Soubor - Overscan.prefs (114b).

ICONTROL - zde si nastavíte speciální řízení Workbenche, různé "horké" klávesy a pod. Soubor - IControl.prefs (62b).

TIME - protože OS 2.0 předpokládá přítomnost hodin na základní desce, negeneruje tento program při požití funkce Save žádný soubor. Umožňuje pouze nastavení systémových hodin. Nový operační systém již nevyžaduje DOS příkazy Setclock a Date. Čas a datum je načten při každém startu počítače automaticky.

Pokud u všech popsaných programů kromě TIME zvolíte Save, budou generovány popsané preferenční soubory a tyto uloženy do podadresáře Sys. Máme také možnost uložit nastavení do Presets pomocí funkce Save As. Pokud na disketě není tento adresář přítomen, program jej při použití této položky menu sám vytvoří. Samozřejmě je možno pomocí Open otevřít dříve uložené preferenční soubory.

Nyní si tedy popíšeme, jak používat nové preference na jiných disketách. S výhodou můžeme používat dříve zmíněný program OPUS, jiný podobný program nebo pracovat v CLI. Nejdříve si na naši disketu do adresáře c zkopírujeme z adresáře c diskety Workbenche program IPrefs. Dále si vytvoříme nový adresář Prefs a v něm podadresář Env-Archive a v něm vnořený další podadresář Sys. Nyní máme možnost do Prefs umístit preferenční programy, které budeme na dané disketě používat nebo si do Sys rovnou okopírovat z jiné diskety již hotové preferenční soubory. Můžeme také z diskety Workbenche zkopírovat celý adresář Prefs i obsahem. Potom máme k dispozici všechny preferenční programy a dříve uložené soubory.

Jak jsem již řekl, spuštěním IPrefs ve startup-sequenci nebo z CLI budou načteny a provedeny preferenční soubory. Tento program však tyto soubory nečte z diskety, ale hledá je v Ram-disku! Proto musíte do startup-sequence napsat tyto řádky, které v paměti ram vytvoří potřebné adresáře, okopírují tam preferenční soubory a spustí program IPrefs.

```
makedir ram:env ram:env/sys
copy NIL: ENVARC: ram:env all quiet noreq
assign ENV: ram:env
IPrefs
```

Samozřejmě, že na disketě musíme mít v adresáři c také příslušné příkazy DOS, tedy makedir, copy a assign. Nové preference také vyžadují v adresáři Libs tyto knihovny:

```
asl.library
commodities.library
diskfont.library
explode.library
iffparse.library
req.library
```

Pokud je na disketě nemáte, zkopírujte je z diskety Workbench 2.0. Po spuštění takto připravené diskety budou provedeny nastavení podle uložených souborů, eventuálně můžeme preference definovat a uložit pomocí instalovaných preferenčních programů. Tato sekvence příkazů musí být na začátku startup-sequence, protože při provádění konfigurace systému nesmí být spuštěn žádný program!

Jestliže se vám nelíbí, že v programu SCREENMODE jsou jednotlivé grafické módy vypsány počtem pixelů, můžete si z diskety Workbenche přenést na vaši disketu adresář WBStartup, ve kterém je umístěna ikona Mode Names. Když nyní spustíte SCREENMODE, budou jednotlivé grafické módy popsány svými jmény. Zajímavé je, že pod ikonou není uložen žádný soubor, všechny informace jsou právě v ikoně.

Mnozí z vás si k počítači s operačním systémem OS 2.0 poříдили monitor typu multiscan. Ten umožňuje využívat všechny grafické módy nového systému, zejména mód Productivity. Tento mód zajišťuje velmi kvalitní klidný obraz 640x480 pixelů s řádkovou frekvencí 31.5 Khz a snímkovou frekvencí 70Hz. Productivity v podstatě odpovídá grafickému módu VGA na počítačích PC/AT. Jeden z prvních programů, který umožňuje využití Productivity je právě zmiňovaný direktorář OPUS. Tento program nevyžaduje popsanou úpravu ve startup-sequenci! Produktivitu se mi podařilo instalovat ještě u programu Logic Work a textového editoru Word Perfect. Právě u textového editoru je tento mód výhodný. Místo třiceti řádků v Hires máte při Productivity k dispozici na displeji řádků padesátčtyři! Nové programy, které budou schopny využívat nové grafické módy OS 2.0 na sebe jistě nedají dlouho čekat.

Po popsaném instalování preferenčních programů však budete v programu SCREENMODE marně hledat možnost nastavení Productivity. Volba tohoto režimu zde chybí. Ani OPUS se v tomto módu nespustí a vydá zprávu, že nemůže obrazovku otevřít.

Pokračování na straně 29.

WRITE APPETIZER

Zdeněk Černoch

Závěr.

Na A4 je maximální počet řádků při - 61 p i - 66 řádků
při - 81 p i - 88 řádků

Pokud používáte roli papíru v tiskárně, pak můžete vytisknout řádků více.

61 p i - 72 řádků
81 p i - 96 řádků

Kódy pro tiskárnu se dají posílat do tiskárny přímo z počítače. Jsou to kódy "E s c".

§ p p 72 - nastavení nekonečného skládaného papíru pro 61 p i řádků na palec.

Délka textu : (Text-Lange pg (n))

Pomocí této volby můžete stanovit počet textových řádků, (hlavička - pro stránku) které mají být na papír vytištěny.

Standardně WRITE používá 12 - 16 řádků méně, než je standardní délka strany, podle toho kolik se zadalo počtů řádek na palec. Při 61 p i a délce strany o 66 řádků vytiskne WRITE jenom 54 textových řádků.

Při 81 p i a 96 řádků na list vytiskne program 80 textových řádků.

Přitom zůstane pro hlavičku a konec stránky dostatečně velký okraj. Pokud chcete vytisknout větší počet řádků než je automatické nastavení, můžete si to navolit tímto повеlem :

§ p g (n)

Příklad :

§ p g 52 - zvoleno 52 řádků místo 54, kterou WRITE na A4 formátu má přednastavenou.

Okraj nahoře : (Rand oben tm (n))

K nastavení horního okraje použijte formát kódu " § t m (n) ".

§ t m 8

Tímto kódem nastavíte horní okraj na 8 řádek. Podle toho kolik řádků na základním zadání " p p (n) " dohromady má být vytištěno a kolik textových řádků se skutečně použije (" p g (n) ") bude údaj " t m (n) " vedle horního okraje pro dolní okraj.

Příklad výpočtu :

Na formát A4 se může vytisknout maximálně 66 řádků. Z toho použije WRITE 54 řádků pro vlastní text. 12 řádků zůstane pro horní a dolní okraj. Pokud stanovíte horní okraj na 8 řádků zbydou na dolní okraj jen 4 řádky.

Vzdálenost řádků : (Zeilenabstand sp (n))

V requestru DOKUMENT TISKNOUT můžete volit JEDNO- DUCHOU, DVOJITOU, TROJITOU vzdáleností řádků. Vzdálenost řádků lze také nastavit pomocí formátovacích kódů.

§ s p 4

Tímto kódem jste nastavili vzdálenost řádků tak, že mezi dvěma řádky textu budou 4 řádky vynechány.

Při zadávání tohoto kódu nesmí být hodnota " (n) " větší jak 6.

Pozor !!!

Kolik (n) mezi těmito řádky leží, záleží na tom kolik jsme navolili

1 p i (6-8). Další prázdné řádky budou při počítání v kódech p g (n) zohledněny. Znamená to, že při nastavení :

§ p g 54 : s p 2

Na stránce bude jen 27 řádků, které ale budou mít dvojitou mezeru (budou tištěny ob řádek).

Záhlaví a zakončení stránky : (Kopf-und Fußzeilen)

Tato volba se nazývá volbou, která nahoře nebo dole vypíše text na každé stránce. Tak jako při nastavení okrajů můžete nastavit úvodní a konečné řádky pro levou a pravou stránku zvlášť a nebo pro obě strany společně formátovým kódem. V jedné knize může být jméno autora nahoře vlevo na levých stranách a název kapitoly vpravo na pravých stranách přičemž číslo stránky bude vytištěno na každé straně na jejím dolním okraji uprostřed. Použijte pro každý z následujících příkladů znaménko # pro místo na kterém má WRITE připojit příslušné číslo stránky.

Máme zde pět možností pro HLAVIČKU a PATIČKU :

- 1/ Můžete stanovit, zda bude Váš text jen na levých stranách, pravých a obou.
- 2/ Můžete stanovit na kterém místě stránky se má objevit Váš text - vlevo, uprostřed, vpravo.
- 3/ Můžete stanovit počet řádků, kde se tento text má objevit.
- 4/ Můžete změnit levý okraj.
- 5/ Můžete změnit pravý okraj.

Použitím následujících kódů můžete volit na kterých stranách se mají objevit HLAVIČKOVÉ a PATIČKOVÉ řádky.

§ h b - tato HLAVIČKOVÁ řádka se objeví na obou stranách
§ h l - tato HLAVIČKOVÁ řádka se objeví na levých stránkách
§ h r - tato HLAVIČKOVÁ řádka se objeví na pravých stránkách
§ f b - tatáž PATIČKOVÁ řádka se objeví na obou stranách
§ f l - tatáž PATIČKOVÁ řádka se objeví na levých stránkách
§ f r - tatáž PATIČKOVÁ řádka se objeví na pravých stránkách

Za formátovým kódem následuje text ve třech skupinách vyznačených uvozovkami a oddělený čárkami. Text uvnitř prvního páru uvozevek se bude na tištěné stránce objevovat vlevo, text ve druhém páru se objeví uprostřed a text ve třetím páru bude tištěn vpravo.

Formát pro ZÁHLAVOVÉ řádky, které se mají objevit na předních a zadních stránkách zní :

§ h b "(text)", "(text)", "(text)"

Dejte pozor, že mezi § h b a prvními uvozovkami nesmí být žádný prázdný znak.

Má-li se na HLAVIČKOVÉ a PATIČKOVÉ řádce objevit číslo stránky, zadejte znak # do uvozevek. Pokud nechcete mít podíl na všech třech pozicích, pak musíte pro místa, kde se nemá nic objevit zadat prázdné znaky.

§ h b "Bello", "", "#"

Pokud chcete pro Vaše HLAVIČKOVÉ a PATIČKOVÉ řádky stanovit jejich počet, použijte těchto kódů - h s (n), f s (n).

Normálně tedy budou tyto řádky dva. Jeden pro hlavičku stránky a druhý pro konec stránky. Pokud jejich počet chcete zvýšit na 5 :

§ h s 5

Horní a spodní řádek může být tedy jenom jeden. Pokud toto změníte bude méně nebo více prázdných řádků pro text.

Všechny řádky, které potřebujete, získává WRITE z hodnoty pg(n).

Můžete také stanovit levý a pravý okraj pro HLAVIČKOVÉ a PATIČKOVÉ řádky.

Pozor !!!!

Všimněte si, že tyto formát kódy stanoví okraj pro HLAVIČKOVÉ a PATIČKOVÉ řádky společně.

§ L m (n) - určuje levý okraj pro všechny strany

§ L b (n) - určuje levý okraj pro všechny strany
 § L l (n) - určuje levý okraj pro všechny levé strany
 § L r (n) - určuje levý okraj pro všechny pravé strany
 § R m (n) - určuje pravý okraj pro všechny strany
 § R b (n) - určuje pravý okraj pro všechny strany
 § R l (n) - určuje pravý okraj pro všechny levé strany
 § R r (n) - určuje pravý okraj pro všechny pravé strany

Použití naleznete tyto kódy v případě, že chcete vytisknout dokument (jako např. knihu) a uvnitř je potřeba větší okraj.

Příklad :

§ L 15 : R l 10 : L r 10 : R r 5

Těmito údaji byly okraje stanoveny tak, že levé strany měly na okraji 5 prázdných znaků a pravé okraje 10 prázdných znaků. Na pravých stranách by tomu bylo opačně.

Pokud si nepřejete žádné HLAVIČKOVÉ a PATIČKOVÉ řádky vytisknout, můžete je touto funkcí vypnout a to pomocí následujících kódů :

§ h b

nebo

§ f b

Jiné formátové kódy : (Andere Format-Codes)

Číslo stránky : (Seitennummer der ersten Seite pn(n)) Pokud chcete v záhlavové řádce tisknout čísla stran, začíná program normálně s číslem stránky - 1.

Tisknete-li kapitolu knihy, kde již je číslo zadáno, můžete si toto číslo zadat pomocí formátového kódu - pn(n).

§pn(n)

Příklad :

§pn20

To znamená, že Vaše první strana dokumentu bude vytištěna s číslem strany 20 a další 21, atd.....

Upozorňujeme na to, že tato funkce nemá nic společného s requestrem - DOKUMENT TISKOUT - od strany. Bude to dále popsáno.

Volba - von Seite - je tisknout - od strany -, ale ne číslo strany.

Kód §pn(n) mění čísla na stránkách. Pokud zvolíte první číslo stránky 20 a v requestru číslo od stránky 1, začne program tisknout prvou stránku dokumentu s číslem 20.

Posunutí strany : (Seitenvorschub e p)

Po uvedení formátu kódu ep zastaví tisk program WRITE na sudé straně, vytiskne koncovou řádku a přesune tisk na další stranu.

§ep

Komentáře : (Kommentere cm)

Pokud si přejete připojit komentář, který nemá být vytištěn, použijte tohoto kódu. Text, který se za tímto kódem uvede, se objeví na obrazovce, ale nebude tištěn.

§cm(text)

Pozor !!!!

Uvědomte si, že WRITE při tisku za kódem cm ignoruje zbytek řádků. Pokud v jednom řádku použijete více formátových kódů oddělených dvojtečkou, musíte tento kód použít jako poslední. Nejlepší je, když kód komentáře umístíte na samostatný řádek.

Pauza s komentářem : (Pause mit Kommentar p s)

Pokud si přejete při tisku na určitém místě tisk přerušit (závada na barvicí pásce, výměna typového kolečka), použijte formátového kódu ps. Pokud program nalezne tento kód, přeruší program tisk a ukáže Váš komentář (jakýkoliv text), který za ps na tomtéž řádku napíšete.

Pokud za ps nebude žádný komentář a objeví se hlášení, tisk pokračuje dál.

Příklad :

§ p s Prosím výměnu typového kolečka!

Tímto bude tisk zastaven a požádá Vás (v requestru se vypíše text A) Prosím výměnu typového kolečka.

Nad tímto textem bude stát hlášení : Kliknout nebo stisknout - A pro další tisk. (Meldung anklicken oder "A" drucken). Pro pokračování tisku klikněte jednoduše na hlášení nebo stiskněte klávesu "A".

Potlačení špatného rozložení textu : (Unterdrückung von "Hurenkindern" und "Schusterjungen")

Případy výskytu :

1/ Poslední věta v odstavci je na další straně.

2/ První věta odstavce je na předešlé straně poslední řádky.

Pro odstranění této vady použijte tento kód.

§wo+ - tím se zapojí potlačení těchto jevů

§wo- - vypnutí potlačení

Zvláštní Esc-kódy pro řízení tiskárny :

(Spezielle Escape-Codes für die Druckersteuerung)

Když AMIGA posílá text na Vaši tiskárnu jsou všechny speciální funkce tiskárny (různá písma, velikost písma, tučný tisk, tisk kurzívou, podtržení, atd.) řízeny tak zvaným ANSI-CODEM (nazývá se také UNIKOVÝ KÓD). Také texty programu WRITE jsou při těchto kódech respektovány.

Program WRITE umí sice mnoho, ale ne všechny funkce Vaší tiskárny může podpořit. Tedy podle potřeby určité funkce musíte sami zapojit nebo odpojit. Pro tento účel můžete do Vašich textů zasahovat vlastními Esc kódy. Stiskněte jednoduše klávesu (Esc), dejte řídící kód pro Vaši tiskárnu a nakonec stiskněte znovu (Esc). Při každém stisknutí na Esc se objeví na obrazovce "e".

Poznámka :

Pracovní způsob tiskárny: AMIGA předpokládá, že řízení tiskárny budete provádět dle příručky k AMIZE a ne podle příručky k tiskárně. V každém případě budou ESCAPE SEKVENCE tiskárny nezpracovány předány dál, aniž by program jejich funkci znal a vzal je na vědomí. Používejte těchto kódů velice opatrně. Vytisknutí by nemuselo být správně formátováno. Ne každá sekvence pro tisk pracuje s každou tiskárnou. Některé sekvence způsobí při špatném zadání různé varianty značek, posun stran v nesprávném směru a nebo zastavení tiskárny, kterou pak můžete už jen osvobodit povel DRUCKEN-RESET. V případě nutnosti (nevíte-li si rady) se musíte podívat do příručky k tiskárně, které standardní funkce odpovídají jejímu ovládání (aby bylo možno ovládat tisk pomocí AMIGY).

Zajištění prázdných znaků : (Geschützte Leerzeichen
< Ctrl > - < Leertaste >)

Pokud je slovo příliš dlouhé na to, aby se vešlo ještě na konec řádku, přesune WRITE toto slovo do druhého řádku.

Jsou ale výrazy, které nechcete vytisknout jako oddělená slova.

Píšete například o GOLD DISKU a bylo by rušivé, kdyby slovo GOLD bylo na konci jedné řádky a DISK na začátku druhé. Aby se to nestalo použijte kombinace kláves (Ctrl - mezník).

Stiskněte klávesu "Ctrl" držte ji stisknutou a stiskněte mezník či jak říkají anglosasové SPACE BAR.

Pokud to provedeme mezi slovy, objeví se místo prázdného znaku obrazec - PLNÉ POLŮČKO. Nyní jedná WRITE s oběma slovy tak, jako by to bylo jedno dlouhé slovo. Při tisku dokumentu se objeví místo obsazených plných políček normální prázdné znaky.

Zvláštní znak : (Sonderzeichen)

WRITE podporuje celou tabulku znaků AMIGY a také znaky, které na Vaši klávesnici nejsou vidět. Pokud si chcete tyto zvláštní znaky

získat, stiskněte klávesu (Alt), držte ji stisknutou a stiskněte klávesu se žadáním znakem.

Alt + e symbol " (c) " copyright

Alt + l vytiskne symbol britské libry

Úplný seznam zvláštních znaků najdete v návodu pro použití AMIGY.

Poznámka :

S programem "KEY TOY", který naleznete na WORKBENCH disketě, můžete vytvářet znakovou tabulku na různých úrovních (Ctrl, Shift, Alt a jejich kombinace).

S WRITE můžete vyrobit také znaky, které na německé klávesnici normálně nejsou. To znamená - čárky, háčky,.....

K tomuto účelu slouží režim "Alt" pro pět druhů těchto znaků. Udáte potom písmeno nad kterým má být (háček, čárka,...). Stisknete například Alt + K, tak se nestane nic. Pokud stisknete písmeno " e " dostanete znak - přehláskované německé e.

Pět možností kombinace Alt :

- Alt + f - vytiskne naši čárku nad příštím znakem (é)
- Alt + g - vytiskne naši obrácenou čárku nad příštím znakem
- Alt + h - vytiskne obrácený háček (slovenština) (^)
- Alt + j - vytiskne nad znakem vlnovku (~)
- Alt + k - vytiskne nad znakem dvě tečky

Upozornění :

Na německé klávesnici můžete první tři diakritická znaménka vyrobit také jinak. Stiskněte nejprve klávesu (') a potom případně pro obrácený apostrof. SHIFT + ' a potom příslušné písmeno. Když (') stisknete zasebou a bez SHIFT vytiskne AMIGA znak (^), který bude nad písmenem.

Dávejte pozor na to, že všechny tiskárny nejsou schopny reprodukovat některé znaky. Přesvědčte se o tom ve Vašem návodu k tiskárně.

Pokročilé funkce pro hledání a nahrazování :

(Fortgeschrittene Funktionen bei Suchen und Ersetzen)

Již popsaná funkce HLEDAT/NAHRADIT umí více než jenom vyhledávat text nebo slovo ve Vašem textu. Můžete vyhledávat i formátovací kódy, znaménka pro konec odstavce a Escape-Cody. Aby jste tyto zvláštní znaménka našli nebo nahradili, musíte zadat nejdříve symbol (^) společně se znakem. Niže je popsán význam hledacích kódů.

- ^ j - znamení pro konec odstavce
- ^ n - vyznačení pro "text normální"
- ^ B - vyznačení pro "text tučně"
- ^ b - vyznačení pro "tučně zrušit"
- ^ I - vyznačení pro "text kurzivou"
- ^ i - vyznačení pro "kurzivou zrušit"
- ^ U - vyznačení pro "text podtrhnout"
- ^ u - vyznačení pro "podtržení zrušit"
- ^ e - (Esc) - znak v Escape-sekvenci
- ^ Leer(prázdný) - chráněné prázdné znaky

Pokud chcete ve Vašem dokumentu slovo "Bitte", aby při každém výskytu bylo vytištěno kurzivou, uveďte v řádku HLEDAT NĚCO -- slovo "Bitte" a do řádku NAHRADIT NĚČÍM následující kód :

^ I Bitte ^ i

Další pokročilé příkazy : (Weitere fortgeschrittene Befehle)

Vyznačit pozici : (Positionen markieren)

Během editace je někdy prospěšné určitou pozici v textu vyznačit, abyste později nemuseli prohledávat celý text, aby tato pozice byla nalezena. S WRITE můžete vyznačit 4 různé pozice, pokud použijete funkčních kláves F1 až F4. Abyste pozici ve Vašem dokumentu vyznačili

stiskněte jednoduše klávesy SHIFT + F1, SHIFT + F2, SHIFT + F3, SHIFT + F4.

V titulní liště se objeví na chvíli hlášení "Pozice uložena" (Position gespeichert). Chcete-li se později k této pozici vrátit, stačí stisknout odpovídající klávesu funkce. Stisk F1 přenesne kurzor na pozici, kterou jste vyznačili jako F1, atd.....

Stejnou funkci má STARÁ POZICE (Alte Position) v kurzorovém menu nebo kombinace kláves SHIFT + Ctrl + C přemístí kurzor na pozici SHIFT F1.

Pokročilé vyznačování : (Fortgeschrittene Markierung)

K vyznačení úseku textu můžete použít i myš. Můžete použít také funkční klávesy. Pokud chcete určitý blok textu vyznačit, umístíte kurzor na jeho začátek a stisknete SHIFT + F5. Na titulní liště se objeví hlášení ZACÁTEK VYZNAČENÍ ULOŽEN (Markierungs-Anfang gespeichert). Přesuňte kurzor na konec úseku, který chcete vyznačit a stisknete klávesy SHIFT + F6. Text bude vyznačen a v titulní liště se objeví hlášení VYZNAČENÍ ULOŽENO (Markierungs-Ende).

Dalším pohybem kurzoru a volbou kombinace kláves SHIFT + F5 a SHIFT + F6 můžete tento postup libovolně opakovat.

Pokročilé stříhání a kopírování :

(Fortgeschrittenes Schneiden und Kopieren)

Funkcemi - (Schneiden) stříhání nebo (Kopieren) kopírování se uloží vyznačený text do CLIPBOARDU.

Starý obsah v CLIPBOARDU se přepíše. Je zde však možnost jak nový text do CLIPBOARDU připojit, aniž by jste předešlý text ztratili. Vše co proto musíte udělat je nepoužívat tlačítko kurzoru. Vyznačíte například slovo a voláte "stříhání" nebo "kopírování", slovo bude přechodně uloženo. Pokud nyní pomocí myši vyznačíte text a potom znovu navolíte stříhání a kopírování, tak se nový text připojí na konec předcházejícího.

Zvolte nyní funkci "lepit" (Kleben) a program připojí obě navolená místa na současnou pozici kurzoru.

Statistiku ukázat : (Status-Anzeige)

Pokud stisknete SHIFT + F9, titulní lišta se změní. Uvidíte dvě různé informace o Vašem dokumentu. Nejprve bude udána velikost v bytech. Tento počet odpovídá počtu úderů nebo znaků ve Vašem dokumentu. Jsou zde zahrnuty i mezery, znaky pro konec odstavce a formát kódy.

Potom nám udá WRITE rovněž aktuální pozici kurzoru a v procentech délku dokumentu.

Číselný blok : (Ziffernblock)

Číselný blok, který se nachází na klávesnici AMIGY se může v textu volně používat. Můžete jej ovšem použít také k řízení kurzoru.

Chcete-li použít blok číslic k řízení kurzoru, stiskněte kombinaci Alt + F8. Touto kombinací zapojíte řízení kurzoru. Pokud Alt + F8 stisknete jednou, objeví se na titulní liště - ČÍSELNÝ BLOK ZAPNUT. (Ziffernblock ein).

Při dalším stisknutí Alt + F8 se objeví hlášení - ČÍSELNÝ BLOK ZAPOJEN. (Ziffernblock aus).

Pokud je blok číslic zapojen, můžete psát čísla do textu. Pokud je vypnut, lze jej použít pro ovládání kurzoru.

Program Write Appetizer je textový editor slušné úrovně, který si zaslouží vaší pozornost. □

INZERCE

Prodám: Amiga 500 CPU 68000, 7.14 MHz, 512 Kb RAM
Color monitor 1084S,
Rozšíření paměti 512 Kb pro A500 s hod.
Externí disketovou jednotku 3,5"

Adresa: Ing. Pavel Macek
Severní 1187/17
363 01 Ostrov
tel.: 0164/3160

PAGE STREAM

Arch. Ivo Wohrab

Závěr.

GLOBAL-MENU

Configure Printer

Printer Configuration

Output Driver : Preferences Driver Load

Send To ☒ PRT: ☐ Disk File

Print pages in ☒ Ascending Order (ie. 1...5)
☐ Descending Order (ie. 5...1)

☐ Collate Multiple Copies

Paper Size x

Special:

Save OK Cancel

Obr. 39

Dialogbox nám dává možnost zvolit náš budič tiskárny, jaké stránky tisknout a v jakém pořadí, specifikovat výstupní port a zadat velikost papíru.

Set/Save Paths

Set Paths

Documents:

Text:

Pictures:

Fonts:

Drivers:

Save OK Cancel

Obr. 40

Zde můžeme nastavit cesty, které budou upřednostněny před CLI-příkazy jako assign nebo iconx, i hledání v jiných programech. Slouží k nastavení cesty, kde má program hledat důležité soubory, odkud je natahovat a kam je ukládat, což je obzvláště důležité v případě, že máme PS nainstalován na harddisku.

Set/Save Macros

Set Macros

F1

F2

F3

F4

F5

F6

F7

F8

F9

F10

Save OK Cancel

Obr. 41

Zde si můžeme vytvořit svá vlastní makra a obsadit jimi klávesy F1 - F10.

Při vytváření makro-řetězců lze využít i tzv. HOTKEYS, tedy kombinací A + ..., CTRL + ..., SHIFT + ...

Tuto volbu využijeme hlavně v případě, kdy často opakujeme určitý pracovní úkon.

Measuring System

Measuring System

☐ Inches ☐ Ciceros

☐ Centimeters ☐ Didot points

☒ Millimeters ☐ Metric points

☐ Picas ☐ Absolute

☐ Points

Save OK Cancel

Obr. 42

V dialogboxu si volíme měrné jednotky z těch, jež jsou používány v typografii.

Change Screen Colors

Zde můžeme měnit barvy, které využívá obrazovka, nikoli barvy objektů či textu. Jsou to barvy pozadí stránek, menu atd.

Color Palette

Define Color Palette

Color Name:

Components: ☐ CMY ☐ RGB ☐ HSV ☐ HLS ☐ YIQ

On Screen Color:

Delete Add Append Save OK

Obr. 43

Dialogbox nám dává možnost definovat nové barvy (pro objekty a text) a volbou ADD je přiřadit ke stávající tabulce. Uloženy budou společně s dokumentem. Volbou SAVE bude nová barva nebo jiné změny uloženy jako standardní do souboru COLOR PAL.

Máme k dispozici 5 barevných systémů, z nichž nejdůležitější jsou :

CMY (cyan, magenta, yellow = azurová, purpurová, žlutá), barvy vytvářené systémem CMY jsou směsí odečítací - substraktivní.

$0\text{cyan} + 0\text{magenta} + 0\text{yellow} = \text{bílá}$

$1\text{cyan} + 1\text{magenta} + 1\text{yellow} = \text{černá}$

RGB (red, green, blue = červená, zelená, modrá), barvy vytvářené systémem RGB jsou směsí sčítací - aditivní.

$0\text{red} + 0\text{green} + 0\text{blue} = \text{černá}$

$1\text{red} + 1\text{green} + 1\text{blue} = \text{bílá}$

HSV (hue, saturation, value = odstín, sytost, tón)

HLS (hue, lightness, saturation = odstín, kontrast, sytost).

Edit Hyphen Exeptions

Hyphenation Exception EXIT

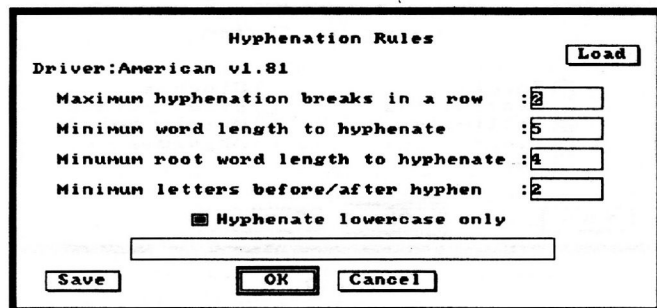
Word:

Hyphenate Find Add Delete

Obr. 44

Tímto příkazem doplňujeme soubor s pravidly rozdělování slov. Do dialogboxu zadáme určité slovo, na místa správného rozdělení slova zadáme lomítko, potom zvolíme ADD. Pokud se slovo v souboru již nachází, nebude připsáno. Toto je cesta pro všechny (šilence, neboť čeština má cca 250 000 výrazů), kteří chtějí využít funkci TEXT/BATCH HYPHENATE, neboli si nechat rozdělení slov kontrolovat programem samým. Vzhledem k tomu, že je k dispozici pouze americký pravopis, je nutné tento soubor doplnit o všechny české výrazy.

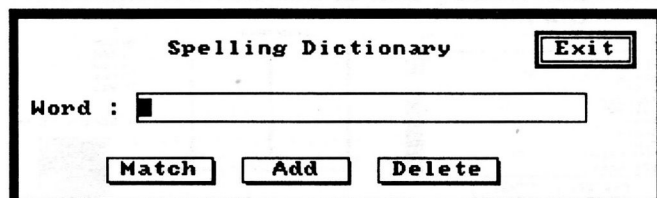
Set Hyphen Rules



Obr. 45

V tomto dialogboxu zadáváme další parametry pro rozdělování slov, jako např. kolik rozdělení po sobě smí být provedeno, minimální délka děleného slova, minimální délka slabiky, aby bylo slovo rozděleno, minimální počet písmen před a po dělení.

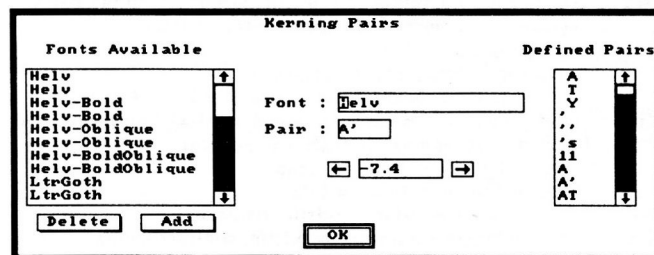
Edit Spelling Dictionary



Obr. 46

Tímto повеlem lze zadané slovo přezkoušet na pravopis (volbou MATCH). Pomocí ADD lze doplňovat soubor pravopisu. Tedy podobně jako u rozdělování slov je tato funkce i u pravopisu a tedy opět šance pro vášnivě uživatele PS a obzvláště uživatele volby TEXT/BATCH SPELL CHECKING, neboť český slovník pravopisu si musí vytvořit sami.

Set Kerning Pair



Obr. 47

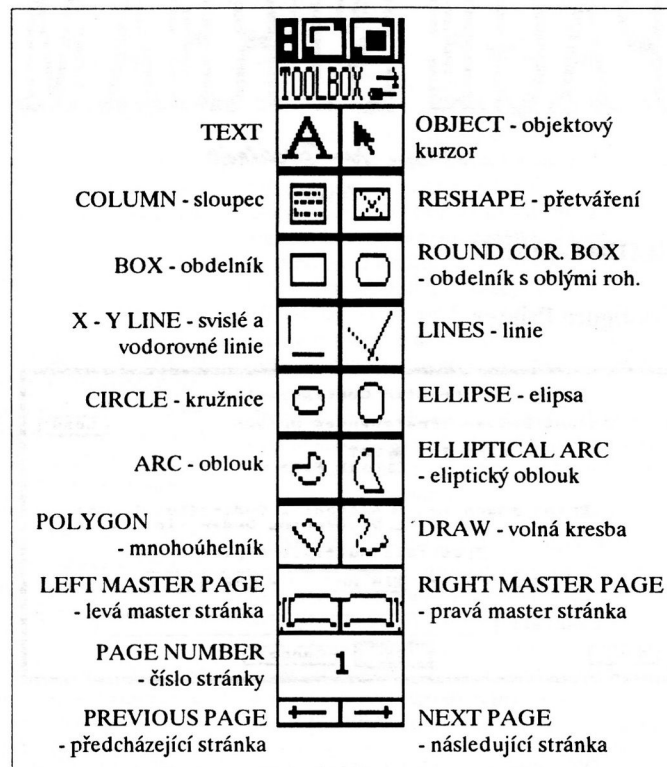
Již bylo řečeno, že u mnohých slov je vzdálenost mezi jednotlivými písmeny velmi rozdílná a výstavba takového slova může být proto obtížná.

Pomocí funkce KERNING máme možnost měnit slova a jejich dvojice písmen a tak je opticky vyrovnat.

Pro každý PS-font existuje soubor s předdefinovanými vzdálenostmi pro dvojice písmen, které můžeme libovolně měnit a doplňovat. V levém okně dialogboxu jsou všechny použitelné fonty, pokud jeden z nich zvolíme, vpravo se objeví všechny definované dvojice písmen. mezi nimi pak můžete hledat páry, jejichž vzdálenost chcete měnit.

Pokud zde tyto páry nejsou, lze je pomocí ADD připojit a jejich vzdálenost pak definovat.

TOOLBOX



Obr. B

V TOOLBOXU se nacházejí ikony, které slouží po své aktivizaci k rozličné práci na dokumentu.

Text ikona Slouží k psaní textu a manipulaci s ním.

Object ikona Slouží k aktivizaci a manipulaci s objekty. Nakliknutím LM je objekt aktivní, což je znázorněno 9 malými obdélníčky, na které když najedeme a držíme LM lze objekt libovolně zmenšovat či zvětšovat. pokud objekt naklikneme podruhé a držíme, objeví se symbol ruky a při stisknutí LM lze objekt přesouvat beze změny velikosti.

Pro aktivizaci více objektů máme 2 možnosti. Zmáčknete LM, přetáhnete rámeček přes tyto objekty a pusťte LM nebo kliknete na více objektů při stlačení klávese SHIFT.

Column (sloupec) ikona Slouží ke zhotovování sloupců pro nalévání textu.

Reshape (přetváření) ikona Slouží ke změně mnohoúhelníků a oblouků.

Box (obdélník) ikona Slouží ke kreslení obdélníků.

Round Cornered Box (obdélník s oblými rohy) ikona Slouží ke kreslení obdélníků s oblými rohy.

X-Y Line ikona Slouží ke kreslení vodorovných a svislých linií.

Lines (linie) ikona Slouží ke kreslení obecných linií.

Circle (kružnice) ikona Slouží ke kreslení kružnic.

Ellipse (elipsa) ikona Slouží ke kreslení elips.

Arc (oblouk) ikona Slouží ke kreslení kruhových oblouků.

Elliptical Arc (eliptický oblouk) ikona Slouží ke kreslení eliptických oblouků.

Draw ikona Slouží k volnému kreslení.

Left Master Page ikona Ukáže se levá MASTER stránka.

Right Master Page ikona Ukáže se pravá MASTER stránka.

Page Number ikona Zde je číslo zpracovávané stránky nebo se ukáže stránka, jejíž číslo zadáme z klávesnice.

Previous Page ikona Ukáže se předcházející stránka.

Next Page ikona Ukáže se následující stránka.

ZÁVĚR

Doufám, že objasnění většiny možných voleb a příkazů ulehčí všem uživatelům PageStreamu práci.

Závěrem ještě nějaké šikovné tabulky:

Metrický systém:
1 metr = 10 decimetrů = 100 centimetrů = 100 milimetrů

Pica - měrný systém

1 foot (stopa) = 12 inches (palců), 1 inch = 6 pica, 1 pica = 12 bodů, 1 bod = 0,353 milimetrů.

Typografický měrný systém:

1 Konkordanc = 4 cicera, 1 cicero = 12 bodů, 1 Bod = 0,375 mm

MONKEY ISLAND

Roman Pojer

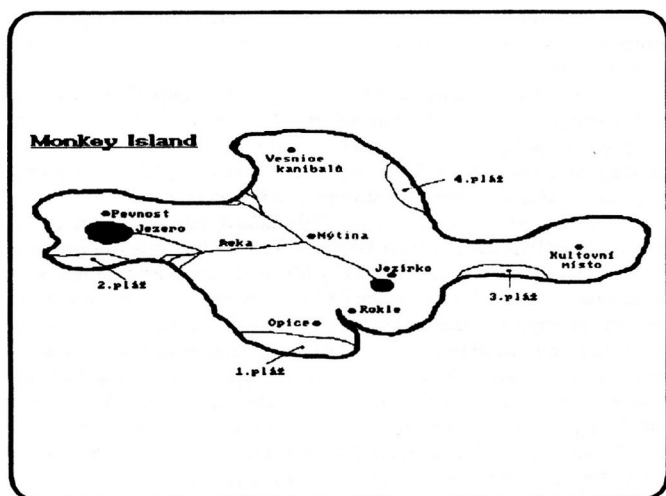
OVLÁDÁNÍ HRY:

Styl ovládání se neliší od standardu, na který jste zvyklí u Lucasfilmu. Pohyb postavy docílíte tím, že kurzorem označíte místo kam má postava dojít. Stisknete levé tlačítko myši a vše již probíhá samo. Ovládací příkazy mají tento význam:

OFFNE	- otevřít
SCHLIESSE	- zavřít zamknout
DRUCKE	- tisknout tlačít
ZIEHE	- táhnout
GEHE ZU	- jít k...
NIMM	- vzít
REDE MIT	- hovořit s...
GIB	- dát
BENUTZE	- užít použít
SCHAU AN	- podívat se prohlédnout si

Poslední dva příkazy MACH AN, MACH AUS jsem během hry ani jednou nepoužil a myslím, že je zbytečné se o nich zmiňovat. Nebudem se dále zdržovat a pustíme se k samotné hře.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND - TAJEMSTVÍ OPIČÍHO OSTROVA



Pokusme se nyní všichni vrátit do doby, kdy se člověk s dobrodružnou povahou mohl stát snadno pirátem. Právě takovéto dobrodružství můžete prožít s naším hrdinou Guybrushem Threepwoodem, který nemá co na práci a tak si řekne, že by mohl zkusit pirátské řemeslo.

Jeho příběh začíná na malém ostrově Melee Island. Guybrush se ocitne na nejvyšším místě celého ostrova a dá se do řeči se starcem strážícím věčný oheň. Svěří se mu svou touhou stát se pirátem.

Ten mu poradí, aby se vydal do Scumm Baru, kde tráví své volné chvíle většina pirátů. Najde tam i tři pirátské kapitány a ti ho postaví před tři náročné zkoušky. Ty musí bezpodmínečně splnit, pokud chce být pirátem. Z toho vychází i název první části hry:

I. DÍL - TŘI ZKOUŠKY

Vejděte do hospody a dejte se do hovoru s piráty v předsíni. S prvním pirátem hned u dveří hovořte větami (1/2/1/1/3) s druhým pirátem (1/2). Můžete se dozvědět užitečné věci. Jděte do vedlejší místnosti a uvidíte tři pirátské kapitány, kteří popíjejí grog. Sdělte jim, že se chcete

stát pirátem (2/1/6). Oni vám na to odvědí, že musíte složit tyto tři zkoušky:

- Porazit mistrini v šermu
- Ukrást sošku z domu guvernéry
- Najít poklad

Jestliže vám rozhovor nestačil můžete si s piráty ještě popovídat o jednotlivých zkouškách podrobně nebo se zeptat na složení jejich grogu (velice zajímavá směs). Pokud jste se dostatečně vypovídali, jděte do kuchyně. Ovšem pokud tam není kuchař. Už jste v kuchyni? Vezměte maso ze stolu [NIMM FLEISCH] a hrnec ležící pod ním [NIMM TOPF]. Maso vhoďte do vařící vody [BENUTZE FLEISCH MIT EINTOPF] a nechte ho uvařit. Jděte zatím na molo, kde začíná racek ožírat rybu. Vy tu rybu budete potřebovat a proto mu ji vezměte. Nejde co? Dojděte na konec mola a dupněte na uvolněné prkno, racek odletí a vy můžete sebrat rybu [NIMM FISCH]. Vraťte se do kuchyně vyndejte uvažené maso z hrnce [NIMM FLEISCH EINTOPF]. Stejným způsobem uvařte i rybu a vezměte si ji. Ted' můžete v klidu opustit Scumm Bar a vydat se splnit první zkoušku. Stříhem se ještě dostanete hluboko pod Monkey Island a budete svědky rozhovoru vládce všech pirátů Le Chucka se svým sluhou. Dalším stříhem se dostanete zpět před krčmu.

Vydejte se k poustevníkovi a tam se dejte doprava. Před vámi se objeví mapa celého Melee Islandu. Zamířte k bodu označenému [LICHTUNG].

Až dorazíte spatříte před sebou cirkus. Vejděte dovnitř. Vyslechněte si rozhovor dvou artistů, kteří se hádají o to, kdo se nechá vystřelit z děla. Po chvíli přestanou a vy s nimi můžete v klidu pohovořit (1/1/2). Bude to možnost vydělat si peníze, které vy nutně potřebujete. Ale nastává další problém, poněvadž artisté vyžadují pro tento výkon helmu.

Stačí, použijete-li hrnec který jste zcizili v kuchyni [BENUTZE TOPF]. Pak už jen vlezte do děla a hurá do prostoru. Po chvíli se proberete a v kapse hřeji těžce vyždělané zlatáky.

Vraťte se k mapě a pak vyjděte do města k obchodníkovi. U něho si kupte meč, ležící hned vedle pultu. Nyní je třeba se naučit šermovat. Nezbyvá nic jiného než se vrátit k mapě a vydat se k domu učitele šermu [GEHE ZU HAUS]. Ovšem v půli cesty nastane malý problém. Na mostě stojící mravenčík vás nechce pustit dále. Dejte mu rybu a můžete pokračovat v cestě až dojdete k domu učitele šermu. Otevřete dveře a slušně čekejte na vyzvání. Na celý rozhovor použijte věty číslo (1). Učitel si vás vezme do učení a po pár hodinách je z vás celkem dobrý bojovník. Také vám řekne, že základem celého boje jsou nadávky popřípadě správné odpovědi na ně. Proto až půjdete zpět zastavte se na některé pěšině a počkejte si na piráta. Vyzvěte ho na souboj a snažte se používat ty správné výrazy. Zde je vypsán seznam nejpoužívanějších výrazů. (Nejdříve otázka a pak odpověď).

- Du kampfst wie ein dummer Bauer.
- Wie passend. Du kampfst wie einen Kuh.
- Mein Schwert wird dich aufspeissen wie einen Schaslik.
- Dann mach nicht damit rum wie mit einem Staubwedel.
- Ich kenne einige Affen die haben mehr drauf als du.
- Aha du warst also beim letzten Familientreffen.
- An deiner stelle wurde ich zur Landratte werden!.
- Hattest du das nicht vor kurzem getan?.
- Deine Fuchtelei hat nicht mit der Fecht-kunst zu tun.
- Doch doch du hast sie nur nie gelernt.
- Tragst du immer noch windeln?
- Wieso du konntest du viel eher gebrauchen.
- Menschen fallen mir zu Fussen wenn ich komme.
- Auch bevor sie deinem Atem reichen?
- Junge bist du hasslich.
- Was fur amateurhafte Beleidigung.
- Ich hatte mal einen Hund der war kluger als du.
- Er muss dir das Fechten beigebracht haben.
- Jeder hier kennt dich doch als unerfahrener Dummkopf.
- Zu schade dass dich überhaupt niemand kennt.
- Willst du horen wie ich 3 Manner zueglich besiegte?
- Willst du mich mit deinem Geschwafel ermurden?
- Du hast die manieren eines Bettlers.
- Ich wollte dass du dich wie zu Hause fuhlst.
- Niemand wird mich verlieren sehen du auch nicht!
- Du kannst so schnell davon laufen?

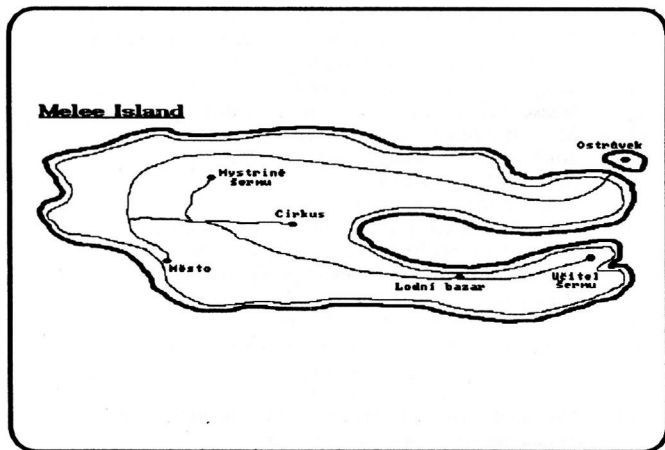
V souboji musíte zvítězit nejméně třikrát aby vás piráti uznali, jako šermíře hodného bojovat s mistrini šermu. (Bojujte raději déle

abyste se naučili co nejvíce bojových frází) Jakmile se tak stane jděte zpět k obchodníkovi a zeptejte se kde byste našli mistrini v šermu (1). Stařec se sebere a odejde. Musíte ho sledovat a on vás zavede do hlubokého lesa k domu mistrině šermu. Ta asi nemá nic jiného na práci a tak zametá před svou vilou. Dejte se s ní do řeči (1). Po chvíli se dáte do boje. Při boji můžete použít předchozí nadávky ale většina jich bude z tohoto výpisu.

1. - Uberall in der Karibik kennt man meine Klinge.
- Zu schade dass dich überhaupt niemand kennt.
2. - Niemand wird sehen dass ich so schlecht kampf wie Du.
- Du kannst so schnell rennen.
3. - Jetzt weiss ich wie dumm und verkommen man sein kann.
- Aha du warst also beim letzten Familientreffen.
4. - Jetzt gibt es keine Finten mehr die Dir helfen.
- Doch doch Du hast sie nur nie gelernt.
5. - Alles was du sagst ist dumm.
- Ich wollte dass Du Dich wie zu Hause fühlst
6. - Ich werde Dir der letzten Tropfen Blut aus deinem Korper melken.
- Wie passend. Du kampfst wie einen Kuh.
7. - Nach dem letzten Kampf wer meine Hand blutuberstromt.
- Aha mal wieder in der Nase gebohrt.
8. - Sind alle Manne so?! Dann heirate ich ein Schwein.
- Hattest du das nicht vor kurzem getan?
9. - Mein Name wird in jeder dreckigen Ecke gefurcht.
- Also hast Du den Job als Putze gekrieg.
10. - Hast du eine Idee wie Du lebend von hier wegkommst?
- Wieso du konntest Du viel eher gebrauchen.
11. - Dein verbogenes Schwert wird mich niemals beruhren.
- Und du wirst Deine rostige Klinge nie wieder sehen.
12. - Kluge Gegner rennen weg sobald sie mich sehen.
- Auch bevor sie deinen Atem riechen.
13. - Mein Schwert wird dich in tausend Stucke schneiden
- Dann mach nicht damit rum wie mit einem Staubwedel.
14. - Soll ich Dir jetzt eine Nachhilfestunde geben?
- Willst du mich mit Deinem Geschwafel ermurden?
15. - Ich habe nur einmal einen feigling wie Dich gesehen.
- Er muss Dir das Fechten beigebracht haben.

Až se vám podaří zvítězit získáte na důkaz vašich kvalit "T-Shirt" ze 100% bavlny. Doneste ho ukázat pirátům (1/1/5).

Hned se dozvíte o vašem druhém Úkolu. Ukrást sošku z domu guvernérky. Ovšem Úkol je mnohem složitější než se zdá. Nedá se projít okolo vztekých psů, kteří vypadají dosti hladově. Proto jděte z baru zpět do lesa a utrhněte si žlutou květinu. Tu použijete na uvažené maso a hodíte ho psům. Ti hned usnou a vy můžete vstoupit. Otevřete vchodové dveře, vejděte do domu a tam hned do prvních dveří. Po chvíli budete podivným způsobem přivítáni samotným šerifem. Až skončí duchaplný dialog opusťte dům a zajděte k obchodníkovi. Tam kupte výhodně lopatu a jděte do vězení (podlouhí v poslední brány) a prohodte pár slov s vězněm.



Vraťte se k obchodníkovi a kupte tablety proti zápachu z úst (2) a doneste je zpět vězni. V následujícím rozhovoru dejte vězni návod na to jak se zbavit krys. Dejte mu spray co jste vzali u guvernérky aniž jste o

tom věděli. Otis vám dá koláč od své tety. Po "otevření" koláče najdete pilník s nímž můžete získat guvernérčin idol. Vraťte se do jejího domu a proskočte dírou ve zdi kterou jste již jednou letěli. Tam seberte idol, ale opět se vám dostane hrubého zacházení od šerifa. Při rozhovoru s ním použijte odpovědi (1) nebo (3). Pak vejde do místnosti guvernérka a je tu láska na první pohled. Při odchodu se vám stane už jen taková maličkost. Šerif vás bude chtít utopit. Hodí do vody váš meč a potom i vás. Ve vodě vezměte idol k němuž jste přivázáni, meč a rychle vylezte ven. Opět se objeví guvernérka, která se strachovala o váš život. Poradí vám abyste pokračoval ve svých pirátských zkouškách. Jděte tedy do krčmy a promluve si s pirátskými kapitány o třetí a poslední zkoušce (1/1/4).

Tak a je před vámi závěr vašeho snažení-třetí zkouška. Od občana Melee Islandu který stojí na rohu a má na rameni papouška si kupte mapku (1/4). Ta by vám měla dopomoci k pokladu. Pořádně si ji prohlédněte. Na první pohled zjistíte, že jste byl asi podveden. Na papíře je popsán pouze opičí tanec. Nezapomínejte a jděte do lesa (tam co jste trhali květinu). Když si ještě jednou prohlédnete mapu zjistíte, že by se dalo jít podle počátečních slov.

- nahoru
- vlevo
- vpravo
- vlevo
- vpravo
- nahoru
- vpravo
- vlevo
- nahoru

Ocitli jste na pasece. Ještě kousek popojděte a uvidíte místo označené křížkem. Vezměte lopatu a začněte tam kopat. Po několika hodinách úmorné práce máte co jste chtěli a můžete se jít pochlubit pirátům.

Ovšem již při cestě zpátky zjistíte, že něco není v pořádku. Stařík vám poví o únosu guvernérky (2), který neprovedl nikdo jiný než proradný vůdce pirátů kapitán LeChuck. Odvezl ji na opičí ostrov - Morkey Island.

Nezbývá nic jiného než se vydat za piráty. V baru si promluve s hostinským (2/2/2). Vezměte nejméně tři půllitry a jděte do kuchyně. Tam načepteje do jednoho pirátský grog ze sudu a pospěšte si do věznice. Během cesty musíte grog několikrát přelít nebo se vám půllitr silou grogu rozpustí. Ve věznici nalijte grog do zámku a je otevřeno.

Po rozhovoru s Otisem jděte do města, kde v jednom domě vezmete kuře [NIMM GUMMI HUHN]. Teď jděte k mistrini šermu a řekněte jí co se stalo s guvernérkou (3). Mistrině vám přislíbí pomoc a vy se můžete vydat na konec ostrova k malému ostrůvku. K překonání propasti použijte gumové kuře. Jestli jste již na druhé straně vejděte dovnitř a řekněte muži co se stalo. Také mu sdělte, že potřebujete nějakou posádku na svoji loď (1/3). Pokud chcete, aby se stal členem vašeho týmu musíte si pohladit příšeru. Teď už zbývá jen taková maličkost. A to opatřit loď. Vydejte se do loďního bazaru a s prodávacem konverzujte následovně (3/2/4/5). Peníze seženete jedine u kramáře. Tak hurá zpět do města. Vejděte dovnitř a promluve si s ním (2/1). On půjde do sejfu pro nějaké formuláře a vy ho pozorně sledujte jak otevírá trezor. (Zjistil jsem že při každé hře bývá jiná kombinace. Proto si ji přesně zapamatujte). Pak se zeptejte na mistrini šermu a počkejte až odejde. Otevřete trezor, vyberte ho a rychle zmizte. Vraťte se do bazaru a začněte smlouvat o ceně vaší budoucí lodi (SEA MONKEY) stojící na konci mola. Původní cena je 10 000 a vy ji musíte stáhnout na 5000. Při smlouvání zvyšujte cenu postupně od 2000 do 5000. Přitom můžete maximálně dvakrát naznačit svůj odchod a tím cenu výrazně snížit. Když konečně loď koupíte vraťte se zpět na molo. Tam už uvidíte na moři vaši "překrásnou" loď. S přáteli promluve (3/2). Tím také končí první díl a může začít druhý.

II. DÍL - CESTA

Ocitnete se na lodi společně se svými přáteli. V kapitánské kajutě otevřete levou zásuvku psacího stolu a prohlédněte ji. Najdete loďní deník bývalého majitele lodi. Prohlédněte ho [SCHAU AN LOGBUCH]. Mimo chodem se dozvíte o tajemném receptu na polévku s jejíž pomocí se dostanete na Monkey Island. Zavřete zásuvku vezměte si brk s kalamářem a opusťte kajutu. Když budete na palubě vyšplhejte na stožár a sundejte pirátskou vlajku. A teď musíte prozkoumat útroby své lodi. Vedle stožáru je vikář, kterým prolezete do prvního podpalubí. Druhým vikářem se dostanete ještě o patro níže. Vezměte ze sudu vlevo

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

trochu střelného prachu [OFFNE FASSER]. Z truhly vpravo vezměte starou láhev vína. Ještě seberte pohozené lano a můžete jít. V prvním podpalubí vejďte do dveří do kuchyně. Vezměte ze stolu hrnec a ze skříňky nad vámi krabičku ovesných vloček. Jestliže krabičku otevřete naleznete malý klíček. Mohl by se hodit do některého zámku v kapitánské kajutě. Ano, správně, pasuje do skříňky úplně vpravo. Vyndejte z ní truhlu z truhly kus papíru a kousek skořice. Na papíře je přesně to co hledáte - návod na tajemnou polévku potřebnou pro cestu na Monkey Island. Tedy rychle zpět do kuchyně namíchat "pekelnou" směs s těmito přísadami:

- 1 díl Zimstange
- 4 díly Pfefferminz
- 1 díl Totenkopf
- 1 díl Tinte
- 2 díly Wein
- 1 díl Gummi Huhn
- 3 díly Flocke
- 1 díl Scheisspulver

Po přidání poslední přísady nastane obrovský výbuch a vy se proberete až druhý den. Překvapení nastane na palubě. Spatříte Monkey Island v celé své kráse. Z druhého podpalubí vezměte znovu střelný prach. Nasypte ho do kanónu a provaz použijte jako zápalnou šňůru. Teď už stačí zapálit si v kuchyni vizitku od prodáváče lodí, na palubě si nasadit helmu a letět. Pokud Guybrush vyletí do prostoru je vše v pořádku a vy jste úspěšně ukončili druhý díl.

III. DÍL - POD MONKEY ISLANDEM

Po perfektním přistání se zvedněte a jděte ke stromu na němž visí zpráva. Přečtěte si ji a potom seberte ležící banány. Vkročte do pralesa a jděte hned ke staré pevnosti. Povalte dělo [DRUCKE KANNON] seberte dělovou kouli a hrst střelného prachu. Vezměte také kus lana a dalekohled. Najednou se objeví zdejší obyvatel. Nejlepší bude, když se ho co nejdříve zbavíte(3). Jděte k druhé pláži a přečtěte si další zprávu.

Nyní musíte najít místo, kde se rozvětjuje řeka [FLUSSGABELUNG], ležící asi uprostřed ostrova. Přejděte most a po kamených schodech se dostanete na planinu. Přečtěte si zprávu a natočte kamen tvaru dýmky tak, aby ukazoval přímo na vás. Vyjděte na horní planinu a strčte dolů osamocený kámen [DRUCKE STEIN]. Potom už jen sledujete, jak vámi vystřelený kámen překonává gravitaci. Zjistíte, že jste trefili banánovník na první pláži. Vraťte se na dolní planinu a přečte si další zprávu. Sejděte až k řece. Opět na vás čeká další zpráva zatížená nějakým kamenem. Pořádně ho prohlédněte. Zjistíte že to není obyčejný kámen ale křesadlo. A teď abyste se dostali tam, kam chcete položte na hráz (vpravo) střelný prach. Křísněte křesadlem o dělovou kouli [BENUTZE FEUERSTEIN MIT KANNONKUGEL] a dílo je dokonáno. Hráz se protáhne a proud vás začne unášet do hloubi ostrova. Dojděte až na konec vytvořeného říčního ramena k malému jezírku. Mrtvole vezměte lano, které budete nutně potřebovat. Také si přečtěte další zprávu. Děle se tu nezdržujte a jděte k rokli, nedaleko první pláže. Dole jsou pádla a ty musíte bezpodmínečně získat. Použijte lano k zdolání skály.

Zastavíte se asi v polovině skály. Musíte tedy použít stejným způsobem i druhé lano co máte u sebe. Seberte pádla a vraťte se na první pláž. Vezměte banány ležící pod stromem. Mimochoodem to jsou ty banány sestřelené vašim kamenem. A teď hurá do loďky [BENUTZE PADDEL MIT RUDERBOOT]. Dojeďte až na čtvrtou pláž, seberte zprávu a jděte do vesnice kanibalů. Úplně vpravo v kamené hlavě vezměte z misky banány.

Při zpáteční cestě potkáte kanibaly (2). Nabídněte jim jakýkoliv dárek. Oni ho stejně chtít nebudou. Předvedou svoji pohostinnost a ukáží vám svojí chatrč. Problém je v tom, že jsou zamčené dveře a vy nemůžete ven.

Přečtěte zprávu, vezměte lebku a otevřete poklop v podlaze. Rychle zmizte, nasedněte do loďky a plavte ke třetí pláži. Přečtěte si zprávu a vraťte se na pláž první. Navštivte opici, která je nedaleko pláže. Nakrmte ji všemi banány co máte. Ta se s vámi rychle zpřátelí a bude vás všude následovat. Zkuste toho využít. Jděte až na pravý cíp ostrova (pozor teď již pěšky) označený [LICHTUNG]. Je to jakési kultovní místo. Zatahňte za nos na totému. Dveře se otevrou, ale když ho pustíte, hned se zavřou. Než stačíte něco vymyslet opice se na nos pověsí a vy můžete vejít. Vezměte tu nejmenší sošku u níž stojíte a vraťte se pro loďku.

Dojeďte do kanibalské vesnice a sošku ukažte kanibalům(2). Ti budou velice překvapeni vašim darem a nechají vás na pokoji. V chatrči vezměte přístroj na trhání banánů. Vyměňte ho s dotěrným domorodcem za klíč k velké opičí hlavě.

Pozn.

Stalo se mi, že jednou jsem ho potkal přímo v kanibalské vesnici. Podruhé jsme se střetli až při zpáteční cestě na třetí pláži. Výměna proběhla stejným způsobem a výsledný efekt byl totožný.

Vraťte se tedy k velké opičí hlavě na kultovním místě a strčte soše do ucha klíč. Opičí tlama se otevře a vyjede dlouhý jazyk. Dojeďte se přeprat kanibalů na nějaké informace do jejich vesnice (1/1/4/3/1/3/1). Dejte jim klíč od opičí hlavy a také listinu navigace [PROSPEKT]. Obdržíte za to krásnou hlavu z nebožtíka, jež vás může provést katakombami pod Monkey Islandem. Vejďte tedy do opičí tlamy na kultovním místě a použijte hlavu k navigaci [BENUTZE KOPF DES NAVIGATORS]. Jděte vždy tam kam ukazuje hlava. Po chvíli bloudění katakombami s příjemným společníkem se ocitnete v podzemním přístavu. Pohovořte trochu s hlavou (2/2/3/1/3/3) a povězte si na krk náhrdelník [BENUTZE HALLSKETTE]. V klidu vstupte na pirátskou loď. Jděte hned doprava do kapitánské kajuty. Ze stěny sundejte pomocí magnetického kompasu klíč. Vraťte se na palubu a vikářem na levé straně vstupte do podpalubí. Projděte okolo společensky unaveného piráta do skladiště. Huse vytrhněte brk a tím polechtejte spícího piráta na noze. On upustí láhev, vy ji seberte a vraťte se do skladiště. Klíčem z kapitánovy kajuty odemkněte poklop a sestupte dolů. Ovšem nemůžete projít okolo krys. Nalijte do misky pirátský grog a od krys je pokoj. Ze sudu naberte trochu sádra a vraťte se na palubu. Namažte dveře vpravo, které vržou a mohly by vás prozradit. Vejďte dovnitř a seberte sadu náradí. S ním se vraťte do podpalubí a otevřete jím svítící truhlu ve skladišti. Vezměte si Wurzel a doneste ho kanibalům. Počkejte si na nápoj, který vám domorodci namíchají. Mezitím se můžete spřátelit s tříhlavou opicí (1). Pomocí tohoto nápoje můžete zlikvidovat LeChucka i všechny jeho kumpány. Vráťte se do jeskyně a spatříte pouze osamocený přístav a ducha. Nabídněte mu svůj nový nápoj a trochu si poklábojte (2/1/1/2/1). Dozvíte se, že kapitán LeChuck zmizel s celou posádkou a guvernérkou na Melee Island, kde se hodlá oženit. Tomu musíte bezpodmínečně zabránit. Právě přicházejí vaši přátelé (2/1). Takto také končí třetí díl a blížíte se do finále.

IV. DÍL - FINÁLE

Stojíte na molu u Scumm Baru. Jděte hned doprava směrem do města. Narazíte na ducha, který vám činí potíže. Dejte mu ochutnat trochu sladového piva (1). Má ho totiž hrozně rád. Po chvílce z něj zbydou pouze nohy a vy můžete pokračovat. S druhým pitátem se také moc nemazlete (1/2). Krásně se rozplyne. Vy se nezdržujte a pospěšte si do kostela, kde už začíná obřad. Přerušte ho (4) a promluvte si důkladně s LeChuckem (3/2/2/4). To co po chvíli nastane se nedá srovnávat ani se slavným leteckým dnem s Květy. Prohlédnete si ostrov pěkně z ptáčích perspektiv. Přistání se dočkáte až v lodním bazaru. Bohužel se napašujete do automatu na grog a LeChuck si vás opět najde. Chystá se k dalšímu K.O. úderu. Rychle seberte láhev, co vypadla z automatu a kapitána polejte. Tímto je vše dokonáno. Úspěšně jste prošli celou hrou. Zbývá pouze posledních pár slov s guvernérkou a už nabíhají titulky. Gratuluji vám k úspěšnému dokončení a společně s vámi se již těším na THE SECRET OF MONKEY ISLAND II - LeChuck's Revenge (LeChuckova odplata) □

INZERCE

Predám: HF modulátor A 520. Cena 600,- Kčs

Adresa: Ondrej Mokriš
Brezová 12/6
052 01 Spišská Nová Ves
Tel.: 0965/256 19 (len cez víkend)

**Prodám: Amiga 2000 + PC XT karta
Color monitor 1084
Tiskárna PREZIDENT 6325**

Adresa: Martin Kotora
Novodvorská 1081/92
142 00 Praha 4
tel.: 472 33 72

Obsah jednotlivých čísel 7-12 III. ročníku 1992

7/92

Úvodník	Str. 2
Dopisy	3
Reflections - 3.část	4
Obsah čísel 1-6 III. ročníku 1992	6
Tipy a triky - Basic žertuje	7
- Závažné chyby	7
PageStream - 1.část	8
Lattice C - 7.část	10
Slovník	16
Amiga 500 plus a kompatibilita	19
Assembler - 8.část	20
Tipy a triky - Rekurence	22
- Nezpracované texty	22
Pozor na fish disk 622	23
Workbench v.2.0.	24
Hry	
- The First Samurai	26
- Jumping Jackson	27
- Dragon Ninja	28
- Duck Tales	28
- Formula one GP	29
- Another World	29
- Zac McKracken	29
- Tipy & Triky	31

8/92

Úvodník	Str. 2
Dopisy	3
Reflections - 4.část	4
Write Appetizer - 1.část	6
PageStream - 2.část	8
Lattice C - 8.část	10
Assembler - 9.část	16
Tipy a triky - Za zepťání nic nedáte	18
- Programy s plus	19
- KCS PC Powerboard	19
- Hardcopy	19
- Trik s copy	19
- Přesouvání souborů	19
- Rychlý jako blesk	19
DeluxePaint IV	20
Imploder 4.0	21
Recenze	21
Tipy a triky - Rychlejší formátování	23
- Nadeřinování klávesnice	23
Memory	23
Workbench v.2.0.	24
Hry	
- Rod*Land	26
- Alcatraz	27
- Thunder Jaws	28
- Wolfchild	28
- Knights of the Sky	28
- Thunderhawk	29
- Zac McKracken	30

9/92

Úvodník	Str. 2
Poklad zlatých sluncí	3
Reflections - 5.část	4
Write Appetizer - 2.část	6
PageStream - 3.část	8
Lattice C - 9.část	10
Assembler - 10.část	16
DeluxePaint IV	20
DynaCadd	21
Workbench v.2.0.	24
Hry	
- Alianator	26
- Blades of Steel	27
- Team Yankee	28
- Life & Death	28
- Centurion	28

- Connan	29
- Zac McKracken	30
- Another World	31

10/92

Úvodník	Str. 2
Tipy a triky - Výpis chyb	3
- Inputevent	3
Reflections - 6.část	4
Write Appetizer - 3.část	6
PageStream - 4.část	8
Lattice C - 10.část	10
Komprese	12
Assembler - 11.část	16
DeluxePaint IV	19
Programování hardware	20
Emulace PC	22
Workbench v.2.0.	24
Hry	
- Clix Clax	26
- Pacific Islands	26
- Centurion	29
- Another World	31

11/92

Optimizer v 1.0	Str. 2
Tipy a triky - Rychlejší třídění	3
- Dos-okno	3
- Snadné odladování	3
- Bublinový graf	3
- Hromadný start s 2.0	3
Reflections - 7.část	4
Write Appetizer - 4.část	6
PageStream - 5.část	8
Lattice C - 11.část	10
Komprese - 2.část	12
Tipy a triky - Chip, chip - hurá	14
DeluxePaint IV	16
Tipy a triky - Printf() pro Modulu-2	19
- Překladač	19
- Rychlotisk a grafika	19
Programování hardware	20
Commodore Amiga 4000-40	21
DynaCadd v 2.0	22
Tisk etiket	22
Workbench v.2.0.	24
Hry	
- Special Forces	26
- Projekt X	27
- Centurion	28
- Another World	30
- Tipy & Triky	31

12/92

Úvodník	Str. 2
Národní prostředí pro Amigu	3
Slovník	3
Reflections - 7.část	4
Instalace preferencí na OS 2.0	6
Write Appetizer - 4.část	8
PageStream - 5.část	11
Monkey Island	13
Přehled	17
Začínáme s Amigou	18
Plan/TF v.4.0	21
Lattice C - 11.část	22
Workbench v.2.0.	25
Programování hardware	28
Hry	
- F19	30
- The Fox	32
- Tipy & Triky	33
- Another World	33
Dva počítače v jednom Amiga + PC AT/386SX	35

Začínáme s Amigou

Tomáš Stibor

Rozmach prodeje počítačů Amiga v poslední době a s tím i spojený zvýšený počet začátečníků v práci s tímto počítačem, se nám v redakci projevil dopisy žádající základní informace. Od vydávání článků pro začátečníky již uplynuly tři roky a je tedy vhodné některé informace - pochopitelně vzhledem k pokroku v hardware inovované - zopakovat. Dnes bychom se tedy chtěli věnovat prvnímu vybalení Amigy z krabice.

Předpokládejme, že jste se již rozhodli pro počítač Amiga 500. Ostatní typy se pro nás v této chvíli liší jen nepodstatně. Pokud jste si Amigu nekupovali na konkrétní práci, je pravděpodobné, že teprve postupně uvidíte, co je s počítačem možno všechno dělat. A také, co se dá k němu všechno připojit. Je však nutné si uvědomit, že po zapnutí počítače se vše další neudělá samo. Technicky nenadání uživatelé musí pochopit, že počítač očekává od nich alespoň minimální spolupráci. Třeba jako když si koupíte auto, posadíte se do něj a čekáte, že vás odveze tam, kam potřebujete. Pokud se vám poslední věta zdála příliš nesmyslná, tak opravdu existují lidé, a je jich hodně, kteří si o počítačích myslí něco podobného. Nejste-li ochotni řídit sami, najmete si šoféra. V našem případě operátora. Avšak žádné strachy. Naučit se obsluhovat počítač je pro inteligentního člověka poměrně snadné. Tak, teď jste doma s velkou škatulí a co dál.

Otevřením krabice zjistíte, že je v ní kromě počítače ještě několik dalších věcí, které jsou nutné k provozu. Síťový transformátor, myš, diskety a návod. To ale není vše, co budete potřebovat. Abyste mohli sledovat práci počítače, musíte jej připojit na nějakou zobrazovací jednotku. Záleží na vás, s jakou kvalitou obrazu se spokojíte. Můžete si vybrat mezi televizorem a barevným nebo monochromatickým monitorem. Rozdíl mezi nimi není jen v kvalitě zobrazování, ale i v ceně. Dále se dá předpokládat, že televizi má již skoro každý k dispozici.

1a. Originální monitor (C = 1084)

Vyrábí se verze s mono a stereo zvukem. Propojovací kabely pro zvuk a obraz jsou příslušenství monitoru. Obraz na monitoru je nejdokonalejší, a navíc je možno monitor připojit i k videomagnetofonu nebo kameře a tím jej více využít i mimo počítač.

1b. Barevný monitor jiného výrobce

Na trhu je velmi rozšířený monitor Philips za stejnou cenu jako C=1084, popřípadně další. Při koupi si dejte pozor, aby v příslušenství byly propojovací vodiče. Konektory atypických zařízení jsou těžko k sehnání.

2. Monochromatický monitor

Připojuje se do konektoru Cinch na zadní straně Amigy, který je označen nápisem MONO. Propojovací kabel musí na straně monitoru odpovídat jeho konektoru a nebývá v příslušenství. Monochromatické monitory mají ostrý obraz a nejsou drahé. Jsou vhodné pro ty, kteří pracují

s textem nebo jinými věcmi, kde stačí jen několik odstínů šedi. Většina těchto monitorů nemá zvukovou část, takže zvuk je nutno poslouchat přes jiné zařízení. Vyskytují se také monitory vyrobené z malých černobílých televizí, např. Merkur. Obraz je na nich sice ostřejší než na obyčejném televizoru, ale v rozích obrazovky je většinou již nečitelný.

3. Barevný televizor

a) přes anténní vstup

Musíte si přikoupit TV modulátor. Zasune se zezadu do Amigy a připojí se do něj zvukový výstup. Na televizoru si na volné předvolbě naladíme obraz z počítače a při spuštění programu, který hraje, i zvuk. Obraz tímto způsobem získaný na televizoru není nejdokonalejší a bude se lišit na různých typech přijmačů. Navíc ty přístroje, které pracují jen v normě SECAM, budou ukazovat černobíle. Pro hraní her je to však většinou dostačující. Všechny propojovací kabely jsou v příslušenství TV modulátoru.

b) přes linkový vstup

Některé televizory (např. Aleš, Brožík a další) mají vstup pro obraz a zvuk přímo z videomagnetofonu. Avšak i v tomto případě potřebujete TV modulátor. Dále potřebujete spojovací kabel, který má na straně Amigy tři konektory Cinch (zakódovaný obraz a stereo zvuk) a na druhé straně konektor odpovídající televizoru - šestipólový DIN nebo SCART. Nemá-li televizor přepínač tuner-linka, přepíná se zasunutím konektoru do televizoru. K tomuto účelu je nutno propojit kontakty v konektoru podle schématu televizoru, aby přepínací napětí přišlo na správný kontakt. Obraz opět záleží na kvalitě přijímače, ale bývá lepší než při použití anténního vstupu.

Tímto způsobem se připojuje k Amize i videomagnetofon, chcete-li si výstup z počítače nahrát na kazetu.

c) přes RGB vstup

Některé moderní televizory jsou vybaveny i vstupem RGB. V tom případě se Amiga připojuje přímo bez modulátoru. Kabel má na jedné straně 23pólový konektor do Amigy a dva Cinch na zvuk. U televizoru to bude nejpravděpodobněji konektor SCART. Kvalita obrazu se blíží barevným monitorům a na některých televizorech je zcela srovnatelná. Televizory, které RGB vstup nemají, ale jsou odděleny od sítě (většina přenosných televizorů) je možno upravit tak, aby se daly signály RGB připojit.

Po opatření všech nutných věcí a šňůr spojte přístroje dohromady podle návodu. Pamatujte, že je dobré dodržovat několik zásad:

1. Nezapínat žádné zařízení, pokud nejsou pečlivě zapojeny všechny kabely.
2. Pokud možno zapínat počítač jako poslední.
3. Nepřipojovat k počítači další zařízení za provozu.

To ovšem neznamená, že byste třeba museli vypínat počítač, chcete-li zapnout tiskárnu. Výrobky renovaných firem jsou udělány tak, aby se nic nepříhodovalo. U amatérských konstrukcí si však jisti být nemusíme.

Diskety, které jste dostali k počítači jsou Workbench

a Extras. U Amigy 500 +, 600 a 3000 ještě Fonts popř. Install a Kickstart. Jak brzy zjistíte, počítač po zapnutí reaguje jen na Workbench. Z toho vyplývá, že některé diskety jsou samospustitelné (bootovatelné) a jiné nikoli. Většina her je udělána samospouštěcích. V návodu vám radí originály disket zkopírovat a uložit na bezpečném místě. Proto nejdříve obě diskety zkopírujte, než s nimi budete dělat nějaké pokusy. Kopírujte buď nějakým kopírovacím programem, máte-li, nebo příkazem Duplicate v menu na liště Workbench.

Budete-li používat aplikační programy, např. textový editor, databázi, grafický editor atp. přímo z diskety (kopie), tak vaše data - texty, seznamy, adresáře, obrázky budete umísťovat též na tu samou disketu. Časem zjistíte, že se vám na jednu disketu nevejdou a tak použijete jednu disketu na program a druhou na data. Následně budete-li chtít své dílo dostat z počítače ven. To znamená, připojit tiskárnu a instalovat ji tak, aby tiskla česky a správně obrázky. Nejenom z tohoto důvodu je třeba znát něco z ovládání počítače.

Máte-li již nějaké zkušenosti například s počítači typu PC, tak vás možná překvapí, že se na Amize po spuštění neobjeví příkazový řádek, a pravděpodobně se s ním vůbec nesetkáte. Na Amize se pracuje myší. Její pomocí otvíráte diskety a zobrazuje se vám na obrazovce jejich obsah. Co může disketa obsahovat. Soubory (file), které na ní jsou, bývají různého druhu.

1. Programy

Po spuštění jsou schopny nějak pro nás pracovat. Zpracovávají data, která jim poskytujeme. Mohou být univerzální - textový editor, tabulkový procesor, (můžeme tam psát co chceme), nebo jednoúčelové - např. výpočet výšky komínu, kombinace elektrických odporů nebo zkopírování dvou disket. Výsledkem programů je obvykle další soubor.

2. Data (datový soubor)

Produkt naší spolupráce s programem. Např. text dopisu, obrázků, telefonní seznam, adresář zákazníků.

3. Služební soubory

Jsou to různé knihovny, ovladače atd., které potřebuje Amiga pro svoji práci a vy se s nimi, kromě ovladače tiskárny, asi neshledáte.

Otevřete-li okno diskety Workbench, uvidíte ikony programů a direktorií. Mezi nimi je šuplík s otazníkem a jménem Prefs. V něm je program Preferences. Slouží k nastavení Amigy podle vašich požadavků a podle připojených periférií (např. tiskárny). Po spuštění programu uvidíte nastavovací okno a na něm následující položky. (verze 1.3)

Nabídka zleva:

Reset All - nastavení všech položek podle výrobce.

Last Saved - pokud se vám něco nepovede, můžete začít znova od nastavení, jak je nahráno na disketě.

Nastavení datumu.

Nemáte-li rozšíření paměti s hodinami, tak zde bude nastaven čas a datum posledního záznamu nastavení Preference plus čas od zapnutí Amigy.

Políčko Change serial je pro ty, kteří používají tiskárnu nebo jiné zařízení (např. modem) připojené na sériový port počítače. Dostanete se s ním do další části programu.

Text 60 nebo 80 písmen na řádek. Větší písmo je lépe vidět když používáte televizi místo monitoru.

Nastavení barev. Všechny barvy, které existují, se skládají ze tří základních barev - modré, zelené a červené. Anglicky - blue, green, red. Amiga může nastavit kteroukoliv z těchto barev v 16ti odstínech. Celkem je to 4096 barev.

Reset Colors - Návrat na původní barvy před začátkem úprav.

Key Repeat Delay - Doba, po které se začne při stisknutí tlačítka jeho funkce opakovat.

Short - Krátký

Long - Dlouhý

Key Repeat Speed - Rychlost opakování.

Slow - Pomalu

Fast - Rychle

Nastavení umístění obrazu na stínítku monitoru nebo televize. Posunováním trojúhelníčku si umístíte obraz do středu.

Workbench Interlace - Zapíná a vypíná prokládání řádkování. Projeví se, když nastavení nahrajete na disketu a počítač znovu spustíte.

Sloupec s čísly 1, 2, 4 volí poměr mezi dráhou myši po stole a ukazovatelem (pointrem) na obrazovce.

Druhý sloupec nastavuje dobu, po kterou počítač čeká na druhé stlačení levého tlačítka myši, aby to byl dvojstisk.

Change Printer určuje detailní nastavení pro tiskárnu. Dostanete se s ním do další části programu.

Edit Pointer slouží ke změně ukazovátka myši. Dostanete se s ním do další části programu.

Save - Nahrát nastavení preferencí na disk a opuštění programu.

Use - Použije nastavení při další práci s počítačem, ale bez jeho uchování. Po vypnutí stroje přestane existovat.

Cancel - Zrušit veškeré změny a ukončit program s původním nastavením z diskety.

Okno pro nastavování sériového portu:

(Sériový port počítače se obvykle používá k připojení telefonního modemu, souřadnicového zapisovače - plotteru, některých tiskáren, dalšího počítače, atd. Nastavení musí být na obou zařízeních stejné.)

Baud Rate - Rychlost přenosu.

Read Bits - Počet čtených bitů Amigou

Stop Bits - Počet stopbitů.

Handshaking - Doslova "potřásání rukou". Nastavuje se

- způsob, jakým si spojené stroje navzájem hlásí průběh přenosu dat. To je nutné například k tomu, aby pomalá tiskárna stihla vše vytisknout.
- Bufer Size** - Velikost paměti dat. Velký buffer zvyšuje rychlost přenosu, ale zabírá místo.
- Write Bits** - Počet vysílaných bitů.
- Parity** - Zapnutí a vypnutí vysílání paritního bitu pro kontrolu přenosu.
- OK** - Zapamatování nastavených údajů a návrat na předchozí okno.
- Cancel** - Návrat bez uskutečněných změn.

Tabule pro nastavení tiskárny:

Parallel - tiskový výstup je směřován na paralelní konektor.
Serial - tiskový výstup je směřován na sériový konektor.

Na tabuli vpravo nahoře vyberte ovladač podle vaší tiskárny. Na disketě Extras jsou soubory pro jednotlivé typy tiskáren. Ten, který budete potřebovat si přepokopírujte a v preferencích vyberte. Pokud máte atypickou tiskárnu je možno ovladač vyrobit programem PrtDrvGen. Jestliže si vytvoříte nebo získáte ovladač jiným způsobem, tak zvolte tiskárnu Custom a do okénka Custom Printer Name napište název tohoto ovladače.

- Paper Size** - Nastavení délky papíru. Při položce Custom platí počet řádek na stránku, který si napíšete do položky Length (délka).
- Left Margin** - Levý okraj. Při vyšším čísle než jedna se na kraji řádků vytiskne nejprve odpovídající počet mezer.
- Right Margin** - Pravý okraj. Počet znaků na řádce než se přejde na novou.
- Paper Type** - Druh papíru.
- Fanfold** - skládaný nebo role.
- Single** - jednotlivé listy.
- Pitch** - Rozteč písma. 10, 12, 15 znaků na palec
- Quality** - Typ písma.
- Draft** - obyčejné, rychlý tisk
- Letter** - pěkné, pomalý tisk
- Spacing** - Řádkování. Šest nebo osm řádek na palec.
- Graphic** - Další okno pro nastavení tisku obrázků.
- Graphic 2** - Další možnosti nastavení grafiky tisku.
- OK** - Zapamatování nastavených údajů a návrat na předchozí okno.
- Cancel** - Návrat bez uskutečněných změn.

Okno grafického tisku:

- Threshold** - Nastavení která barva bude při černobílém tisku považována ještě za bílou a která již za černou.
- Light** - Světlý,
- Dark** - Tmavý.
- Aspect Horizontal** - tisk vodorovně na papír
- Vertical** - tisk na výšku.
- Shade Blac and White** - Černobílý tisk

- Gray Scale** - Převod barev na obrazovce do šedé stupnice
- Gray Scale2** - Totéž s jiným poměrem převodu barev
- Color** - Barevný tisk na barevné tiskárně.
- Image Positive** - Obrázek bude stejný jako na obrazovce
- Negative** - Obrázek bude negativní, tedy bílá na obrazovce bude černá na tiskárně a naopak.
- OK** - Zapamatování nastavených údajů a návrat na předchozí okno.
- Cancel** - Návrat bez uskutečněných změn.

Nastavovací tabule Graphic 2 se zabývá podrobným převodem barev, rozměry a umístěním obrázku, které pro začátečníka nejsou podstatné.

Okno ukazovátka myši - Pointer:

Zde můžete nastavit jiné tři barvy než jsou použité ve workbench, ze kterých se může pointer skládat. Čtvrtá barva je podkladová.

- Restore** - Obnovení původního tvaru pointeru.
- Clear** - smazání kreslicí plochy.
- ReserColor** - Návrat na počáteční nastavení barev.
- Set Point** - Označení aktivního místa, které bude ve tvaru ukazovátka
- OK** - Zapamatování nastavených údajů a návrat na předchozí okno.
- Cancel** - Návrat bez uskutečněných změn.

Popis Preferencí verze 2.0 byl zveřejněn v našem časopise na jiném místě.

Tímto způsobem si nastavte barvy Workbenche podle vašeho vkusu a ostatní parametry podle připojeného zařízení. Dokud nemáte tiskárnu, není nutno v tiskové části preferencí nic měnit. Při nákupu tiskárny uvažte možnost tisku s českými písmeny (háčky a čárky). Tiskárna by měla umožňovat tzv. Download, neboli nahrání tvarů českých znaků do tiskárny před vlastním tiskem. Avšak pozor. Velmi levné tiskárny např. Epson LX400 sice download mají, ale jen na šest písmen, což je na češtinu naprosto nedostačující. Proto je lepší si trochu připlatit a koupit tiskárnu se kterou nebudou problémy. Máte-li však již takovou tiskárnu, nepropadejte panice, ještě je možnost si nechat vyměnit paměť ROM ve které jsou tvary písmen uloženy.

Další přídatné zařízení k počítači je rozšíření paměti na 1MB s hodinami zálohovanými baterií. Větší paměť je dobrá k tomu, že počítač může zpracovávat větší datové soubory najednou, není třeba tak často číst a zapisovat na disk - tím se práce zrychluje, a dokonce u některých programů jsou jejich části možné použít právě jen po připojení tohoto paměťového rozšíření. Instalace je velmi jednoduchá. Na dně Amigy jsou dvířka a do nich se paměť umístí. Pak Amigu zapnete a na horní liště již uvidíte o kolik se zvětšila volná paměť počítače. Amigy vyrobené v poslední době mají již celých 1MB na základní desce a není tedy tak nutné kupovat další paměť. Rozšíření paměti 0.5 MB ke starším typům se do nových počítačů nehodí a naopak.

Ještě v nedávných dobách jsme psali o tom, že naučit Amigu češtině je záležitost pro odborně zdatnějšího uživatele a pokud jím nejste, tak musíte někoho požádat o laskavost. Proto také existuje na Amize velké množství kódování národních znaků, neboť každý šel svou vlastní cestou. To má za následek, že texty napsané jedním uživatelem nemusí být čitelné u jiného. Dnes se již objevily diskety s programem Národní prostředí pro Amigu. Zatím jsme do redakce dostali dvě a s oběma vás podrobně seznámíme na jiném místě tohoto čísla. Instalace by pak měla být jednoduchá i pro laika. □

Plan/IT v.4.0

Jiří Anelý

- nový spreadsheetový program pro Amigu?

Ano, to jsem si myslel, když jsem spustil tento program a ukázala se mi známé tabulkové okno. Jakmile jsem si však prohlédl jednotlivá menu, bylo mi jasné, že jde o novou verzi známého spreadsheetového programu MAXIPLAN PLUS! Není mi jasné, co vedlo firmu Intuition Technologies ke změně názvu již dobře známého a zavedeného programu, faktem je, že nové verze Maxiplanu již musíme čekat pod novým názvem Plan/IT.

Co nám programátoři v nové verzi připravili? Myslím, že to opravdu stojí zato! Zcela určitě potěším všechny uživatele tohoto skvělého programu hlavně tím, že Plan/IT V4.0 se již "nezasekává"! Nyní můžete klidně pracovat bez obavy, že přijdete o svá data, která jste do programu pracně vložili. Pokud jste u Maxiplanu spustili program napsaný v makrojazyku pomocí ikony z Workbenche, potom jste se mohli seznámit s překrásným GURU. I to je již opraveno.

Po spuštění programu se hned objeví se requester, kde máte možnost natáhnout již uložený soubor. V případě, že si zde nevyberete a kliknete Cancel, bude automaticky otevřen prázdný worksheet. Takto si ušetříte několik operací s menu. Pokud se však potřebujete dostat k menu Printer Control, musíte otevřený worksheet zavřít. Potom můžete definovat parametry pro tiskárnu.

Ke změně došlo také u implicitně nastavených barev. Vše je nyní v podstatě nastaveno inverzně, tedy světlé písmo na tmavém podkladu. Tak šetříme nejen monitor ale hlavně naše oči!

Po otevření worksheetu již není na horním řádku počet obsazené paměti ani systémové datum a čas, který byl každou minutu aktualizován. Zůstal zde jen název programu. Napadá mne, zda právě tato funkce nebyla příčinou padání systému, který se při aktualizaci času střetl s právě zvolenou funkcí. Ale to je jen úvaha.

Na třetím řádku otevřeného okna již nejsou gadgety pro zadávání čísel. Popravdě řečeno, rád bych viděl člověka, který by při práci na spreadsheetech zadával čísla klikáním myši na gadgetech. Ty byly u Maxiplanu naprosto zbytečné. Na tomto řádku se navíc objevila adresa poslední použité buňky a počet bytů volné paměti.

A nyní o nových funkcích programu Plan/IT. V menu Project se objevila položka Open 1-2-3 Worksheet a Save 1-2-3 Worksheet. Program již tedy může natahovat a ukládat soubory ve formátu Lotus 1-2-3. Tento formát se stal standardem u spreadsheetových programů a každý slušný tabulkový program má tuto možnost. To usnadňuje export a import souborů mezi různými programy a to i z počítačů řady PC. V tomto případě stačí soubor převést v některém z konverzních programů např. Dos-2-Dos.

V menu Project se také u položky Print objevila nová subpoložka Preview. Jde o skvělou funkci, která vám usnadní definování parametrů v menu Printer Control. Po její volbě se objeví nové okno, na kterém je zobrazena stránka přesně tak, jak bude vypadat při tisku na tiskárně. Je zde respektováno nastavení v menu Printer Control. Jestliže stisknete klávesu Return, bude zobrazena druhá stránka tisku, Esc vás vrátí zpět do worksheetu. Na disketě však musíte mít v adresáři Fonts speciální fonty Intuitive.font, které umožňují v této funkci zobrazení až 142 znaků na řádek!

V menu Edit jsou dvě nové položky, Ext.Copy a Ext.Paste. Tyto pracují stejně jako známé Copy a Paste s tím rozdílem, že vybrané části tabulky nejsou ukládány do interního zásobníku programu, ale pracují se zařízením Clipboard, které je vytvořeno v Ram-disku. Tak můžete přenášet data i z jiných programů, které mohou být spouštěny společně s programem Plan/IT. Clipboard můžete také s výhodou používat pro přenos dat pomocí Save Data as Text nebo Load Data as Text. Nové možnosti těchto funkcí budou ještě v tomto článku popsány.

Pokud si v menu Charts otevřeme nějaký graf objevíme v menu Chart Control nové položky pro zavedení textu do grafu. V položce Text Style určíte zda text bude Normal, Bold, Underline nebo Italic. Položkou Text Color vybereme barvu nápisu. Když nyní klikneme na Add Text, objeví se requester, kde jsou vypsány všechny druhy fontů, které máme na disketě včetně jejich velikostí. Kliknutím si vybereme, který

chceme použít. Objeví se další requester do kterého zadáme text. Po stisknutí klávesy Return určíme kurzorem myši místo na grafu a stiskneme levé tlačítko. Text se objeví na grafu ve fontech a parametrech, které jsme zadali. Avšak pozor, text je určen pouze pro momentální tisk grafu na tiskárně. Jestliže graf uzavřete a znovu otevřete, bude opět bez textu! U grafů je ještě jedna nová funkce. V menu Options je pod položkou Scale nová funkce Logarithmic. Pokud ji zvolíte, bude horizontální osa grafu vykreslena v logaritmické stupnici. To je výhodné zejména při grafech z oboru elektroniky, kde se s logaritmy často počítá.

Maxiplan Plus ukládal data při volbě Save Data as Text tak, že jednotlivé buňky ve sloupcích odděloval tabulátorem. Plan/IT má již více možností a tak máte v menu Data u této položky možnost výběru Tab Separated (opět oddělení tabulátorem), Comma Separated (oddělení čárkou) a Blank Separated (oddělení mezerou). Stejně volby máte u funkce Load Data as Text.

Toto umožňuje mnohem více možností importu a exportu souborů z jiných programů. Nemusí to být samozřejmě jen jiné spreadsheetové programy. Je možno použít i textové editory nebo databáze. Jak již bylo řečeno, při spuštění více programů v multitaskingu lze pro přenášení souborů s výhodou používat zařízení Clipboard v Ram.

A nakonec jsem si nechal to nejlepší, co nám Plan/IT oproti Maxiplanu přinesl. V menu Data je položka Data View Mode. Jestliže máte na svém worksheetu definovány nějaké databáze, potom se po zvolení této funkce otevře requester, kde si podle jména vyberete databázi a kritéria. Nyní se vám otevře nová obrazovka se speciálním databázovým formulářem. Každá věta databáze je vypsána přes celý displej a to tak, že sloupce prvního řádku (návěští) jsou zobrazeny na levé straně obrazovky pod sebou a vedle nich jsou příslušná data jedné databázové věty. Program sám seřadí jednotlivé položky věty tak, aby pokrývaly celou obrazovku. Je to opravdu velmi přehledné. Kurzorovými tlačítky se ve větě databáze můžete pohybovat nahoru a dolů a máte možnost jednotlivé položky pohodlně editovat. Pokud stisknete klávesu Shift, listujete pomocí kurzorových tlačítek jednotlivými větami databáze podle zvolených kritérií. Věty se zobrazují na displeji jedna za druhou a na spodním řádku jste informováni, kolik vět databáze obsahuje a kolikátá věta je na displeji právě zobrazována. V horní liště máte k dispozici menu Project, Macro a nové menu Data View. To obsahuje položky známé již z worksheetu: Find, Delete Record, Select Database a Select Criteria. Dále jsou zde nové možnosti: First Record zobrazí první větu vyhodnocené databáze, Last Record vyhledá poslední větu. Funkce Next a Prev přesune na další nebo minulou větu (zde je pohodlnější používat Shift + kurzorové klávesy). Funkce Add New Record umožňuje zadávat do databáze další věty. Po návratu do worksheetu jsou tyto věty připojeny k databázi a nic není přepsáno. Celá tabulka je posunuta o jeden řádek dolů a definice databáze je automaticky o tento řádek rozšířena. Poslední položkou je Leave DataView, která vás přenesne zpět do worksheetu. Při takto zpracované databázi vám program Plan/IT může plně nahradit i samotné databázové programy.

Samozřejmě, že všechny nové funkce mají své příkazy v makrojazyku. Worksheet ukládaný na disketu však nemá stejný formát jako Maxiplan. Soubory jsou o něco delší. Pokud budete natahovat z diskety soubor, který byl dříve uložen Maxiplanem, budete na to upozorněni a Plan/IT soubor překonvertuje a otevře. Když jej znovu uložíte na disketu, bude již uložen ve formátu Plan/IT a nebude Maxiplanem čitelný!

Toto jsou tedy nové možnosti Maxiplanu, promiňte, teď už vlastně programu Plan/IT. Jak je vidět, programátoři firmy Intuitive Technologies nezahálí a tak se jistě brzo dočkáme další, zdokonalené verze. Ta snad již bude obsahovat i ARexxový port, který by již u žádného slušného programu neměl chybět.

Rád bych se ještě zmínil o vyřešení jednoho problému, který mne trápil. Pokud budete definovat oblast kritérií a některé buňky necháte volné pro pozdější zadávání parametrů, bude vše správně pracovat. Jestliže však worksheet uložíte na disketu a opět natáhnete, bude po volbě Select Criteria při zvolení jména této oblasti stále hlášena chyba. Nepomůže ani nové definování této oblasti. Program bude neustále hlásit špatně zadané parametry kritérií. Kde je tedy chyba? Program si při ukládání worksheetu "obalí" všechny buňky kolem zadaných dat prázdnou textovou buňkou.

Po otevření worksheetu vypadá vše tak jako před uložením a buňky se zdají prázdné. Kolem tabulek jsou však definovány buňky, které obsahují apostrof. Ty jsou také uloženy v prázdných buňkách oblasti kritérií. Proto není možno databázi vyhodnotit a je neustále hlášena chyba.

Pokračování na straně 29.

LATTICE C

Development System v. 5

Martin Helmich

Část 12.

Znak ? přitom zastupuje některý ze znaků a,b,c,d,f,i,l,p,s,w,z, některé typy příkazů dump navíc vyžadují formát zobrazení. Význam jednotlivých příkazů je uspořádán do tabulky:

dump	výpis ve formě
da[scii]	ASCII
bb[byte]	bajtů
dc[har]	písmen
dd[ouble]	čísel typu double
df[loat]	čísel typu float
di[nTEGER]	čísel typu integer
dl[ong]	čísel typu long
dp[ointer]	hexadecimální adresy
ds[hort]	čísel typu short
dw[ord]	2-bajtových slov v hexadecimální formě
dz[ero]	řetězce ukončeného nulovým bajtem

Zkuste si ve svém programu definovat proměnné následujících typů:

```
char chr;
char *stringptr;
int i;
int *intptr;
short sht;
short *shortptr;
long lng;
long *longptr;
float flt;
float *floatptr;
double dbl;
double *doubleptr;
```

Nyní si vyzkoušejte funkci jednotlivých příkazů:

```
di intptr
di *intptr
di &intptr
di i
di &i
dd a7 l 20 (je ekvivalentní následujícímu
příkazu, protože double má
8 bajtů)
dd a7 l 16
da stringptr l 128
db stringptr l 128
dc intptr
dd a7 l 32
ds i
dw i
ds i %x
di 0xC80300 l 32 %x
df 0xC80300 l 32
dp stringptr l 32
dz string
```

Vzhledem k přehlednému a jedno-

duchému výpisu informací jednotlivé příkazy nekomentuji.

```
Register
r[egister]
r[egister] registr = (proměnná | číslo |
adresa)
```

Příkaz register, který není následován žádnou volbou vypíše obsah všech registrů a stavových bitů (jako v okně Register) do dialogového okna. Druhý způsob dovoluje nastavení registrů.

Zkuste například:

```
r
r d75
r a2 0x241a4a
r a6 x
r
```

Jednotlivé řádky vkládaly do registrů nové hodnoty.

```
Rf
rf [nastavení_bitu]
```

Pomocí příkazu rf můžete libovolně nastavovat stavové bity podle následující tabulky:

Jméno bitu	Nastavení	Smazání
Overflow (yes/no)	OV	NV
Interrupt (enab/disab.)	EI	DI
Sign(negative/positive)	NG	PI
Zero (yes/no)	ZR	NZ
Auxiliary Carry(yes/no)	AC	NA
Carry (yes/no)	CY	NC
Trace (enable/disable)	TR	NT
State (user/supervisor)	US	SS

například:

```
rf
rf ov zr cy
rf
```

```
Whatis
wha[tis] proměnná
wha[tis] (jméno_typu)
```

Příkaz whatis vypisuje základní informace o proměnné (jejím typu a místě definice).

Změna dat a kdu

```
Enter
e[nter] proměnná [=] (proměnná
| číslo | adresa)
e[nter] adresa (jméno_typu) [=]
seznam_hodnot
e[nter] adresa [=] řetězec
```

Příkaz enter se používá ke změně obsahu paměti. Má tři základní tvary.

První tvar dovoluje změnit obsah proměnné.

Například:

```
d im (im je typu integer)
e im 1234
d im
e in = im (in je typu integer)
e w.x 4 (změna obsahu položky
struktury)
e w.x[0].a w.x[1].a
```

Druhý tvar dovoluje změnit prvky pole.

```
d q (q je pole typu int s pěti prvky)
e q (int) 1 2 3 4 5
d q
```

V závorce je možno zadat typ ukládání. Je možné i:

```
e q (double) 10
da q
```

Třetí tvar dovoluje ukládat řetězce do paměti:

```
da 0xc80300
e 0xc80300
da 0xc80300
```

Fill

```
f[ill] rozsah (jméno_typu) seznam_hodnot
f[ill] rozsah řetězec
```

Příkaz fill je velmi podobný příkazu enter, jako parametr však přijímá "sek" paměti, na kterém má provést změny.

```
f b L 20 (int) 1
```

(nechť b je pole typu int) vyplní prvních pět prvků pole b hodnotou 1 (int je

```
4-bajtový)
d b
d b L 20
```

Druhý tvar příkazu zkopíruje řetězec do paměti:

```
f b L 20 "ab"
da b L 20
f b l 10 "příliš dlouhý řetězec"
da b l 20
```

Memcpy

```
mem[cpy] adresa1 adresa2 číslo
```

Zkopíruje blok paměti adresa2 až adresa2 + číslo - 1 do bloku adresa1 až adresa1 + číslo - 1, například:

```
mem a b 20 (pro pole typu int a,b - přenesení
prvních pět prvků pole b do pole a).
```

Strecpy

str[cpy] adresa1 (adresa2 | řetězec)
Kopíruje řetězec i s koncovým nulovým bajtem.

Například :

```
str b "řetězec"
da b
```

Go

g[o] [lokace [číslo] [when (podmínka)]]

Příkaz go spouští běh programu pod kontrolou debuggeru. Obecně se řídí "větou": pracuj, jakmile bude "lokace" provedena alespoň "číslo"-krát a zároveň bude splněna podmínka, tak skončí. Lokace může být definována jedním ze čtyř způsobů :

```
řádek
funkce
funkce řádek
modul ! funkce řádek
```

kde řádek je číslo řádku, modul je jméno modulu a funkce je jméno funkce.

Namísto řádku je možno uvést znak dolar \$ (označuje číslo aktuálního řádku), slovo e[ntry] (označuje první instrukci funkce) nebo slovo r[eturn] (označuje poslední instrukci funkce). Parametr podmínka má následující tvar :

(proměnná | číslo) operátor (proměnná | číslo),

kde operátor je jeden z :
<, >, <=, >=, ==, !=.

Příklady :

```
go main (skočí na začátek funkce main)
go return (skok na konec aktuální funkce)
go 0xc8c6ab (skok na adresu 0xc8c6ab)
go swap 23 when (i = 5) (běží tak dlouho,
                    dokud na řádku 23 není
                    hodnota i rovna 23)
go swap 23 5 when (i > 10) (po pěti průcho-
    dech řádkem 23 funkce swap kontroluje, zda
    i > 10, pokud ano, skončí)
```

Restart

res[tart] [volby]

Příkaz restart způsobí návrat do chvíle po vyvolání debuggeru příkazem z CLI, například :

```
res
res main
```

Pro ilustraci následujících příkazů jsou na disku číslo 4 uvedeny tři soubory:

smain.c, sort.c a swap.c.

Zkompilujte je a spusťte debugger :

```
lc -d3 -L sort smain swap
cpr sort
```

Existují dva typy příkazů, kterými můžete trasovat program : proceed a trace.

Příkaz proceed nevstupuje do funkcí,

t.j. funkční volání provádí jako jeden řádek, příkaz trace naopak trasuje i vnitřky všech funkcí.

Trace

t[race] [číslo]
ts [číslo]

Pomocí příkazu trace můžete trasovat váš program. Je-li aktivován mód mixed nebo asm, příkaz t trasuje po instrukcích a příkaz ts po řádcích.

Hodnota číslo udává, kolik kroků (řádků resp. instrukcí) má být provedeno.

Vyzkoušejte :

```
res
t
t
t
set source mixed
t
t
ts
ts
ts 5
t 5
go
res
```

apod.

Proceed

p[roceed] číslo
ps [číslo]

Příkaz proceed má stejnou funkci jako příkaz trace, netrasuje však vnitřky funkcí. Vyzkoušejte si několikrát odeslat příkaz p, ps, t a ts (popřípadě res).

Break

Jednou z nejdůležitějších funkcí debuggeru je přerušení běhu programu v případě, že nastanou určité specifikované podmínky.

Bl (Breakpoint List)

Příkaz bl slouží k výpisu všech bodů (podmínek) k přerušení běhu programu. Na disketě číslo 4 je soubor examples/debugger/setbreaks, který nastavuje některé break-body. Odešlete v dialogovém okně příkazy :

```
ex Lattice_C_5.0.4:examples/debugger/
    setbreaks
```

bl

První příkaz spustil povelový soubor debuggeru (obdoba příkazu execute Amiga-DOSu), který nastavil break-body, příkaz bl je pak vypsán ve formátu :

```
n b adresa lokace (číslo) when (podmínka)
[seznam_příkazů]
```

kde n je pořadové číslo, písmeno b specifikuje příkaz break, "adresa" je adresa přerušení,

lokace, číslo a when (podmínka) jsou stejného formátu jako odpovídající parametry příkazu go, v závorkách je pak uveden seznam příkazů, které se mají vykonat po aktivaci příslušného přerušení.

b (Break)

jednotlivé break-body je možné nastavit i z dialogového okna příkazem break :

```
b[reak] lokace [číslo] [when (podmínka)]
[{seznam_příkazů}]
```

Všechny parametry již byly vysvětleny, zbývá pouze dodat, že jednotlivé příkazy ze seznamu příkazů jsou odděleny středníkem.

Po nastavení break-bodů je možno funkcí některých z nich dočasně přerušit příkazem bd[isable] nebo znovu obnovit příkazem be[nable], popřípadě je zcela vymazat příkazem bc[lear]. V případě, že některý break-bod není dočasně aktivován, ve výpisu příkazem bl je označen hvězdičkou.

Nyní si zkuste funkci jednotlivých příkazů (bl, b, bd, be, bc, go atd.).

Příklady :

a) Chcete, aby se program zastavil na řádku 25 v případě, že p[i] je rovno 8.

Odešlete následující příkazy :

```
bc * (hvězdička je šablonou pro "všechno",
vymaže všechny break-body)
b sort 25 when (p[i] = 8)
go
d p[i]
```

b) Chcete, aby se program zastavil na řádku 25 v případě, že p[i] je rovno i, zároveň si tuto rovnost chcete ověřit :

```
bd * (deaktivace případných break-bodů)
res
b sort 25 when (p[i] = i) {d p[i];d i}
go
go (+ opakování příkazu go až do konce programu)
```

c) Přehledněji můžete dosáhnout výpisu použitím příkazu d :

```
bd *
res
b sort 25 when (p[i] = i) {d "p[i]=",p[i];d
    "i=",i}
go
```

d) Následující sekvenci příkazů můžete sledovat část průběhu přerovnávání :

```
bc *
res
b sort 26 when (i < 5) {d p l 40;go}
b sort 25 when (i > 5)
bl
go
```

Return

ret[urn] [proměnná | adresa | číslo]

Pomocí příkazu return můžete vyskočit z

právě trasované funkce, je-li vyžadována návratová hodnota, musíte ji zadat jako parametr.

Například :

```
ret
return 100
ret p->txt
ret stringptr
```

Where

whe[re]

Příkaz where nemá žádné parametry. Vypisuje místo, kde se právě nachází přerušný program. Odešlete následující příkazy :

```
res
bd *
b swap 6
go
where
```

čímž získáte informace o volání a parametrech funkce swap, funkce sort a funkce main.

Používání okna a příkazů Watch

Jak už bylo uvedeno v úvodu, je možno sledovat obsah různých struktur v okně Watch. Je také možno nastavovat přerušení pro případ změny obsahu některé z nich.

Wl (Watch List)
wl[list]

Příkazem wl docílíte zobrazení stejných informací obsažených v okně Watch do dialogového okna. Jednotlivé informace jsou zobrazeny na řádku v pořadí : identifikační

číslo, znak ! (pokud je symbol nastaven jako break-bod), znak * (pokud je symbol dočasně deaktivován příkazem wd), jméno proměnné, adresu nebo rozsah nastavení a hodnotu (nebo rozsah).

W a Wb
w[atch] (proměnná | adresa | rozsah)
wb[reak] (proměnná | adresa | rozsah)

Příkaz watch zahrnuje symbol do okna Watch, příkaz wb nastavuje přerušení při změně obsahu objektu.

Wc, Wd, We
wc[lear] seznam
wd[isable] seznam
we[nable] seznam

Podobně jako u příkazu break i příkaz watch dovoluje dočasně deaktivovat i vymazat objekty ze sledování. Příkaz wc maže objekty z okna Watch, příkaz wd dočasně deaktivuje watch-break objektů a příkaz we je znovu aktivuje.

Jako seznam je možno použít znak * (nahrazuje "všechno"), číslo (čísla oddělená mezerou) nebo l[ast] (má funkci posledního čísla).

Například :

```
wl
wd 3
we 2
wc last
```

Ostatní příkazy cpr

List
l[list] seznam

Příkaz list se používá především v line-módu (po startu cpr -l soubor).

Zobrazuje specifikované řádky zdrojového textu :

seznam význam

* aktuální řádek
číslo řádek číslo
č1 L č2 řádky č1 až č2
č1 L + č2 řádku č1 a dalších č2 řádek
+ č aktuální řádku a dalších č řádek
+ č1 L + č2 řádky (aktuální + č1) až (aktuální + č2)
- č předešlých č řádek a aktuální
- č1 L - č2 řádky (aktuální - č1) až (aktuální - č2)
- č1 L + č2 řádky (aktuální - č1) až (aktuální + č2)

Unassemble

u[nassemble] [lokace [lokace]]

Příkaz u zobrazuje obsah specifikované paměti jako instrukce procesoru Motorola 68000. Lokace může být specifikována jako číslo řádku, jméno funkce nebo absolutní adresa.

Například :

```
res
u
u
u main
```

Execute

ex[ecute] soubor

Příkaz ex má stejnou funkci jako příkaz execute AmigaDOSu, t.j. spouští povelové soubory. Setkali jsme se s ním při příležitosti nastavení break-bodů ex setbreaks. □

Záchrana myši

Není neobvyklé, že myš Amigy trpí opotřebováním. Často pak musíme myš víckrát zmáčknout, než zareaguje. Přesto však můžeme nechat peníze v peněžence a místo koupě nové myši nebo cesty do opravny si pomoci malým trikem.

Nejprve vytáhneme zástrčku myši z portu. Odstraníme oba šrouby, které se nacházejí na spodu myši, a opatrně sejme kryt myši.

Nyní zcela zřetelně vidíme, že obě tlačítka se zužují do dvou špiček. Při manipulaci s myší je to právě tato špička, která zatlačí na spínač. Častým používáním se tyto špičky opotřebují. Problém se dá vyřešit jednoduše dvousložkovým lepidlem. Abychom zesílili profil špičky, stačí jedna kapka dvousložkového lepidla, přímo na tuto špičku. Lepidlo nyní potřebuje dost času, aby zatvrdlo (8-12 hodin). Myš potom můžeme opět smontovat.

Prompt

Každý zná Prompt, zadávací výzvu. V "Shell-Startup" v adresáři S zní první řádka: prompt "%N> ". Tímto příkazem vytvoříme zadávací výzvu. Přičemž "%N" udává číslo aktuálního procesu. Je však lehce možné, vytvořit si tuto zadávací výzvu individuálně. Příkazovou řádkou: prompt "%N%S> " je dodatečně k číslu procesu udávána aktuální cesta.

Jako zadávací výzva může být vhodný i krátký text: "systém je připraven:". Jsou možné i kombinace.

Resident?

Často je v RAM-disku zřízen adresář C, do nějž jsou vkopírovány nejdůležitější C-příkazy. To je potřebné zvláště tehdy, pokud systém disponuje pouze jednou disketovou jednotkou.

Ovšem od Workbenche 1.3 máme ještě další způsob, který nám umožní, že často používané povely jsou hned k dispozici a práce s počítačem se tak stává ještě komfortnější.

Mnoho příkazů CLI a také jiné programy mohou být do paměti uloženy rezidentně. Zde je formát: RESIDENT <soubor> <jméno rezidentního souboru> . Bohužel věc má ještě háček, neboť ne všechny programy jsou rezidentně způsobilé.

Chceme-li stanovit, které programy v adresáři C jsou schopné rezidence, stačí zvolit adresář C a zadat příkaz "LIST". U každého takového programu je dosazen P-Bit (Protect-Bit).

Hlasatel

Naše Amiga může všechno! Také mluvit. Pokud si chceme nechat obsah naší "Startup-Sequence" předčítat, stačí, když v CLI zadáme: "copy S:startup-sequence to speak:". Samozřejmě musíme mít předtím nainstalován "SPEAK-Handler", což ovšem originální Workbench 1.3 udělá při bootu automaticky.

Se "SPEAK - "Handlerem" se dá skvěle experimentovat, je možné nechat si předčítat námi zadaný text, např. během bootu se nechat přivítat veselým "How are you today, Master?". □

WORKBENCH v.2.0

Ing. Bruno Breyf

Část 5.

- Příkaz "assign" zahrnuje dodatečné přiřazení logických zařízení (logických disků). Dodatečné přiřazení je platné teprve tehdy, když systém logické zařízení zavolá. "assign" pak již nevyžaduje zadávat paměťové médium, na kterém se nachází přiřazený seznam. Toto je obzvláště praktické při více "assign" ve startup-sequenci (podobně, jako u systémového příkazu "resident", který instaluje do paměti rezidentní program teprve při zavolání). Jestliže pomocí "assign" je některému seznamu na některé disketě přiřazeno logické zařízení, hledá systém při volání souboru z tohoto seznamu na všech připojených discích a pamatuje si název paměťového média. Při dočasném přiřazení je důležitý jen název disku (df0:, df1: atd.). Systém pak hledá přiřazený seznam na tomto datovém médiu. Příklad: logický disk "c:" byl přiřazen při startu počítače seznamu "c" z Workbench v disku "df0:". Zadejte příkaz:

assign c: df0:c path

Nyní si uložte (překopírujte) důležité systémové příkazy na vaši pracovní disketu (na které máte např. uživatelské programy) do seznamu "c". Vložte tuto disketu do vnitřního disku. Operační systém bude nyní hledat systémové příkazy na této disketě. Tím si ušetříte čas, protože není třeba stále vyměňovat diskety (vaši pracovní a disketu s WB).

- Nový systémový příkaz "makelink" spojí navzájem dva soubory a to tak, že při příštím přístupu na některý z těchto souborů obdrží program data z druhého souboru.

- Příkaz "search" dovoluje zadat do hledaného pojmu i tzv. wildcards (záskoky), stejně jako tomu je u názvů souborů. Příklad:

search adresy me?er pattern

Tímto příkazem naleznete meier i meyer.

Nakonec ještě jednu poznámku k seznamům. Někdy se můžete setkat s názvem adresář a podadresář, direktory a direktorát. V podstatě jde o to, uvést si, že se jedná o stromovou strukturu zápisu souborů na datové médium. Kořenový seznam (angl. root directory) označuje hierarchicky nejvyšší (základní) seznam na disketě.

V dalším výkladu nového operačního systému WB2.0 se zaměříme na zásuvku s názvem "Tools" (tzn. nástroje), kde se nalézá velmi zajímavý software:

IconEd	- editor ikon
GraphicDump	- hardcopy obrázků
PrintFiles	- tisk souborů

KeyShow - zobrazení klávesnice

Kdo pracoval s verzí WB1.3, ten některé programy zná. Abychom uspokojili i začátečníky, popíšeme všechny čtyři programy.

IconEd

Editor ikon u verze WB1.2 to byla katastrofa. Jen opravdoví fandové s ním vytvářeli obrázky svých zásuvek, disket a programů. IconEd ve WB2.0 je teprve správný nástroj. Na velké pracovní ploše programu se zobrazuje zvětšený obrázek ikony. K vytváření ikon jsou k dispozici následující nástroje: kreslení čáry (volně podle ruky), přímků, elipsy (vyplněné - kliknout na terčíku vpravo) a nevyplněné (kliknout vlevo), obdélník vyplněný (vpravo) a nevyplněný (vlevo). Nástroje jsou aktivovány kliknutím na příslušném symbolu, nebo z klávesnice pomocí zkrácené volby (tzv. Shortcuts), např. <Amiga> + <q> = Quit (ukončení práce s programem). Jestliže při kreslení nevyplněných kružnic, obdélníků nebo přímek stisknete klávesu <Ctrl>, kreslí editor čáru dvakrát silnější.

Za pozornost stojí jedna zvláštnost WB2.0, která imituje 3-D efekt u zobrazených ikon. Je-li ikona zapnuta (kliknutím myši), jeví se na obrazovce plasticky, jakoby stisknutá. Tento efekt vzniká tak, že se změní barvy okraje ikony. Světlé hrany vlevo a nahoře budou tmavší, obě zbývající (pravá a spodní) budou naopak světlé. Editorem IconEd nemusíte tyto okraje pracně sestavovat ze čtyř přímek, ale stačí aktivovat kreslicí nástroj "obdélník nevyplněný", nakreslit rámeček ikony a před uvolněním tlačítka myši stisknout <Alt vlevo> nebo <Alt vpravo> podle toho, chcete-li vytvořit rámeček pro aktivovanou (zapnutou) nebo neaktivovanou ikonu. "Clear" smaže celou pracovní oblast a "Undo" zruší poslední prováděnou operaci.

Barevná paleta obsahuje všechny barvy Workbench. Kliknutím myši na některé barvě zvolíte tuto barvu jako aktuální pro následující kreslení. Zavoláním "Clear" se nastavené barvy změni na barvu pozadí.

Stisknete-li při volbě barvy současně klávesu hift (funguje jako přepínač), kreslí program šachovnicový vzorek se dvěma naposledy kliknutými barvami. <Alt> při volbě barvy nastaví vzorek s kolmých čar téže barvy.

Operační systém Amigy reaguje na kliknutí myši na ikoně následovně:

- komplementuje všechny barvy (Complement)
- komplementuje všechny barvy až na pozadí (Backfill)
- zobrazí druhý obrázek ikony (Image)

IconEd také ukazuje obrázky ikon v originální velikosti pro stav ikon "zapnuto" i "vypnuto" (v případě, že existují). Kliknutím na přepínači "Normal" a "Select" se přenesou vybra-

ný objekt na pracovní plochu k dalšímu zpracování.

Pomocí čtyř šipek můžete posouvat s obrázkem uvnitř pracovní plochy a tím i uvnitř rámečku ikony. 3-D efekt se vytváří ve WB2.0 automaticky. Nemusíte ho tedy kreslit, ale také se ho nemůžete zbavit. Editor před uložením testuje na ikoně nejvyšší bod vpravo dole pro nezapnutou i zapnutou ikonu a přenesení grafiku v této velikosti na paměťové médium. Operační systém dodá pro tento obrázek na WB rámeček 3-D s odstupem dvou bodů (pixel).

Můžete natahovat (funkce Load) ikony, které jsou větší než pracovní plocha IconEd a tyto pod jiným názvem také ukládat (funkce Save). Jakmile však viditelný výřez posunete kurzorovými klávesami, smaže program zbytek obrázku. Snad se tímto opatřením má zabránit vytváření obzvláště velkých ikon.

V menu IconEd jsou následující funkce: v menu "Projekt" uložení a natažení ikon spolu s informacemi jako "Default Tool" nebo "Tool Types". Jestliže uložíte ikonu pomocí "Save As Default Icon", použije systém piktogram (ikonu) podle nastaveného typu - při zobrazení zásuvek nebo programů, bez Info-souboru.

Pomocí funkcí v menu "Edit" lze kopírovat ("Copy") oblast pracovní plochy do mezipaměti (Clipboard - střížna), nebo vytvořený obrázek smazat ("Cut") a nebo jej nahradit obrázkem uloženým v mezipaměti ("Paste"). "Open Clip" vyžaduje název souboru ILBM-grafiky, kterou natáhne do mezipaměti. "Save Clip" provádí opačný postup. "Show Clip" hledá program "Display" ve Workbench, natáhne jej a zobrazí s ním obsah mezipaměti.

V menu "Type" ukáže editor typ nastaveného piktogramu. Můžete jej změnit. Typ ikon určuje, jaké operace s ní lze ve Workbench provádět. Ikonu typu "odpadkový koš" (angl. Trashcan) například nelze ve Workbench smazat. Jedním z typů, který může projekt mít je "Default Tool" a to znamená, že se jedná o program, který je spuštěn při kliknutí myši na jeho ikoně.

V menu "Highlight" stanovíte, jak má systém ohlásit, že zaregistroval kliknutí na odpovídající ikoně. Funkce "Exchange" v menu "Images" vzájemně vymění obrázek pro zvolenou (kliknutou) a nezvolenou ikonu. Po funkci "Copy" jsou oba obrázky ikony stejné. "Use Template" použijete v případě, že chcete sestavit standardní ikonu. Funkce vyznačí oblast odpovídající velikosti na pracovní (kreslicí) ploše obrázků.

S funkcí "Load" natáhnete jen obrazovou informaci (normální, zvolená nebo obě) daného souboru. Tento soubor poznáte podle přípony ".info". Dále můžete natáhnout ILBM-grafiku ve známém obrázkovém formátu typu IFF. Tímto způsobem lze jednoduše a bez dalších pomocných prostředků převést obrázky (výřezy) nakreslené oblíbeným kreslicím programem Deluxe Paint. Pomocí "Save IFF Brush" lze uložit obrázek ikony sestavený na pracovní ploše jako ILBM-grafiku. Funkce "Restore" nastaví obsah pracovní plochy do stavu, jaký byl po poslední volbě "New" nebo "Open" (otevřít).

V menu "Extras" jsou obsaženy následující funkce: "Recolor" prohodí druhou a třetí barvu palety (normálně černá a bílá). Auto

TopLeft" umístí šipkami posunutou grafiku do levého horního rohu kreslicího rozsahu. "Color Palette" mění barvy Workbench. Tato funkce spouští Palette-Editor v zásuvce Preferences.

"Use Grid" v posledním menu "Settings" zapíná a vypíná mřížku. Mřížka vytváří na kreslicí ploše rastr s tenkými čarami. Je-li aktivní přepínač "Save Icons", ukládá editor grafiku typu IFF s ikonou. Jestliže požadujete, aby editor při příštím startu rovnou obsahoval vaše oblíbené nastavení, se kterým rádi pracujete, zavolejte funkci "Save Settings".

Z mnoha Tools Type, které IconEd podporuje, jsou některé více, jiné méně užitečné. V následujícím výpisu je stanovena cesta do standardních seznamů, ve kterých program hledá Palette-Editor, program Display, ikony, obrázky pro Clipboard (Open Clip) nebo informace k obrázkům ikon (Images/Load):

PALETTE	= < cesta >
SHOWCLIP	= < cesta >
ICONDRAWER	= < cesta >
ILBMDRAWER	= < cesta >
CLIPDRAWER	= < cesta >
ALTDRAWER	= < cesta >

Jestliže je zadán Tool Type SRC, doplní program při startu funkci menu "Projekt/Save As C". Tímto si můžete ukládat data ikon jako C-quellcode.

GraphicDumps

Pomocí "GraphicDumps" můžete vytisknout na tiskárně, která umí tisknout grafiku, obsah aktuální obrazovky včetně menu. Kliknutím na této ikoně máte deset sekund čas na to, abyste přepnuli požadovanou obrazovku (Screen) do popředí (tzn. tu, kterou chcete vytisknout) včetně eventuálních dalších oken nebo menu. Za deset sekund po kliknutí bude zahájen tisk obrázku, který vidíte na obrazovce vašeho monitoru.

GraphicDumps používá nastavení, která byla zpracována editorem preferencí PrinterGFX.

Pomocí Tool Type

"SIZE = < velikost >

stanovíte šířku tisku. Jsou možná tato zadání:

"tiny"	- 1/4 šířky tisku
"small"	- 1/2 šířky tisku
"medium"	- 3/4 šířky tisku
"large"	- celá šířka tisku

Výška je automaticky přizpůsobena tak, aby zůstal zachován poměr stran, jako u originálního obrázku. Program však přihlíží k tomuto nastavení jen tehdy, když si v pracovním okně PrinterGFX vyznačíte pod "Limits" údaj "ignore".

PrintFiles

Tento program odesílá textové soubory k tiskárně. DOS-povel "copy" a "type" to umí také, ale musíte se vyznat v Shell. Kromě toho může PrintFiles tisknout více souborů na jeden

povel, což s copy a type není tak komfortně možné.

Klikněte na všech souborech, které chcete tisknout (samozřejmě na druhém a dalších souborech se stisknutou klávesou Shift) a potom na ikoně PrintFiles - rovněž se stisknutou klávesou Shift.

Při Tool Type "FLAGS = formfeed" se program postará o formfeed (vysunutí stránky z tiskárny) po každém vytištěném souboru.

KeyShow

Chcete vědět, kde se na klávesnici nachází znak anglické libry nebo symbol pro stupně. Odstartujte program "KeyShow" a nic nemusíte hledat. Na obrazovce uvidíte klávesnici vašeho počítače se všemi znaky v základním postavení (tzn. bez stisknutí přepínacích kláves). Stisknutím některé (nebo více) přepínací klávesy (< Shift >, < Alt > nebo < Ctrl >) se pak zobrazí znaky, které jsou s těmito přepínači svázány. Barvy kláves, resp. nápisů, mají následující význam:

- Šedá vyznačuje přepínací klávesy, které se nepodílejí na aktuálním zobrazení klávesnice.
- Klávesy vyznačené modrou barvou jsou tzv. mrtvé klávesy (dead keys). Tyto neprodukují žádný znak, nýbrž nějakým způsobem modifikují následně stisknutou klávesu (např. pro akcent).
- Tučně popsané klávesy ukazují, že příslušný znak odpovídající klávesy může být modifikován některou mrtvou klávesou.

Příklad: < Alt > + < g > a potom < e > dává "é".

V následujícím výkladu se budeme zabývat členěním pevného disku (Partition) a pořizováním záložních kopií (Backup). Vysvětlíme si funkci programů "HDDToolbox" a "HDBackup". Zjistíte, že operační systém 2.0 pomocí těchto programů udržuje pořádek na pevném disku a snižuje riziko ztráty dat.

HDDToolbox

Při práci s pevným diskem se nejdříve stane, že některý soubor, text nebo obrázek zdánlivě zmizí ve spoustě seznamů a podseznamů a nemůžete si vzpomenout, kam jste hledaný soubor uložili. Pak se třeba rozhodnete udělat na disku pořádek. Ve srovnání s disketou však má pevný disk podstatně větší kapacitu (většinou 20 až 200 MByte). Lepší přehled a rychlejší přístup k datům dosáhnete pomocí Partition.

Partition znamená rozdělení pevného disku na několik logických zařízení, logických disků, kdy každý tento disk (stejně, jako to známe u disket) má vlastní ikonu a lze jej samostatně zavolat. Podle komfortu použitého software lze provést Partition buďto jednoduše pomocí myši a nebo manuálně z klávesnice. Protože existuje velké množství programů pro tento účel, budeme se v dalším výkladu držet programu "HDDToolbox", který patří do programového balíku k Amize 3000, a který pracuje s Commodore-controller.

Kolik logických disků můžete zřídit? Většina programů k pevným diskům nabízí označení disků DH0: nebo DH1:. Název závisí na dodávaném software, protože většina umí volat jen určitá označení (názvy). V nejistých případech podá vysvětlení manuál (návod k používání) ke controlleru pevného disku.

Vedle pojmenování musíte také věnovat pozornost velikosti nového rozdělení. Účelné je rozdělit pevný disk na minimálně dva logické disky: jeden pro systémový software, ze kterého bude systém také bootován (tzn. nathován po zapnutí počítače) a druhého pro uživatelské programy. Pro systémové programy stačí rozsah asi 5 až 6 MByte. Zbytek zůstává pro uživatelské programy. Na první pohled se zdá, že rozsah pro systémový software je zbytečně velký, ale dejte na naše zkušenosti. Časem se vám tato oblast zcela jistě zaplní při hardwarovém rozšíření nebo různými pomocnými programy.

Amiga 3000 má v této oblasti dvě zvláštnosti. Dodávaný pevný disk je již ve výrobním závodě zformátován, je provedeno rozdělení (Partition) a je opatřen systémovým software. Za druhé je řídicí program pro pevný disk integrován přímo, do operačního systému formou "scsi.device". Řízení automaticky rozezná všechna Partition připojených pevných disků (bez "Mountlist") a ohlásí je. Tím jsou relevantní data logických disků ukládána do speciální oblasti pevného disku a odtud jsou při každém novém startu (boot) také čtena.

Můžeme tedy začít s novým Partition. Dejte pozor, budou smazána všechna data na pevném disku. Proto je třeba nejprve pořídit záložní kopie (backup) od všech důležitých programů. Commodore k backup dodává potřebný software, ale o tom později.

HDDToolbox se nachází v seznamu Tools logického disku "WB_2.x". Dvojitém stisknutím se program odstartuje. Nejprve jsou přezkoušeny adresy SCSI (0 až 6) připojených zařízení. Controller SCSI může spravovat maximálně 7 zařízení, přičemž Controller sám se do tohoto počítá (adresa 7). Po odzkoušení se nalézájí data paměťového média v pracovním okně programu "HDDToolbox" (obrázek "Výběr funkce"). Máme následující možnosti volby:

- změna připojeného typu disku (XT nebo SCSI), přitom mód XT platí jen pro pevný disk A590
- modifikovat soupis nepoužitých sektorů na pevném disku
- Low-Level formátování pevného disku
- provést Partition pevného disku
- verifikovat data na pevném disku
- uložit změněná data.

Stisknutím na terčíku "Help" uprostřed komunikačního okna se objeví text, který stručně popisuje postup přípravy nového pevného disku. Vzhledem k tomu, že máme pevný disk již připraven a naformátován, můžeme rovnou přistoupit k Partition. Stiskněte na terčíku s označením "Partition Drive". Nyní se v okně ve vrchní třetině objeví sloupcový symbol, jehož délka reprezentuje celkovou kapacitu pevného disku. Kromě toho jsou zde pole s dalšími funkcemi:

- Delete Partition: smazat rozdělení (Partition) pevného disku

- **New Partation:** vytvořit nové rozdělení pevného disku
- **Default Setup:** aktivovat základní nastavení u pevných disků s kapacitou 20 MByte, u větších disků se vytvoří dva logické disky se stejnou kapacitou paměti
- **Help:** Stručný popis průběhu Partation

Ve sloupcovém symbolu dole se nachází šipka, která ukazuje hranice rozdělení disku. Např. zmenšení stávajícího rozdělení lze jednoduše provést myší. Klikněte myší na šipce a se stisknutým tlačítkem myši přesuňte šipku do jiné pozice, kde rozdělení disku odpovídá vašemu požadavku. Velikost Partation můžete také měnit pomocí "Advancet Options", ale tuto metodu doporučujeme jen pokročilejším uživatelům, kteří se vyznají v zacházení s pevným diskem.

Nyní si ukážeme jak provést nové rozdělení disku. V okně zvolte pole "New Partation" a pak klikněte někde ve volném prostoru sloupcového symbolu, který reprezentuje kapacitu pevného disku. Tím je stanoveno nové rozdělení (Partation) disku. Pod malou šipkou na konci symbolu nového logického disku je uvedena jeho velikost v MByte (popřípadě v kByte). Nyní zbývá jen změnit přednastavený název "Change_Me" podle vlastního uvážení. Kromě toho ještě můžete volit, zda z nově provedeného Partation má být prováděn boot a nebo nikoliv.

HDBackup

Jistě jste se ve své praxi setkali s nepříjemným hlášením operačního systému "Disk ... has a read/write error". Pokud si pravidelně pořizujete záložní kopie, nemůže se vám stát, že nenávratně ztratíte důležitá data. Před OS 2.0 byl na trhu různý software pro backup. Nyní Commodore současně dodává program "HDBackup", kterým si můžete pohodlně zálohovat data na diskety. Vlastně se jedná o dva programy: BRU je program pro backup orientovaný na CLI postavený na UNIX. Tím je i provedený backup datové kompatibilní k systému UNIX. Dlouhý soupis parametrů, který znesnadňoval výběr souborů a snižoval komfort při práci s programem, vedl k vývoji graficky orientovaného uživatelského prostředí v programu HDBackup. Tento program naleznete na disketě "Extras" v seznamu "Tools". K tomu patří soubor s parametry "BRUtab", odkud BRU přebírá parametry použitých médií (disketový disk, streamer atd.). Soubor je již od výrobce opatřen daty o používaných backup-médiích, která je někdy třeba jen lehce pozměnit. Přesnější informace naleznete v dokumentaci k Workbench 2.0.

Stejně jako BRU obsahuje HDBackup konfigurační soubor, který se nachází v seznamu "s" ve Workbench. Vedle všeobecných nastavení (např. barvy a velikost) obrazovky je zde možné mimo jiné nastavit cestu pro BRU.

Dále vysvětlíme pracovní postup při backup pevného disku na diskety. V menu "Project" se nabízí následující možnosti volby:

- Backup - provádí zálohování dat z pevného disku na diskety

- Inspect - přezkouší zálohovaná data
- Differences - zjišťuje rozdíl mezi záloho-
vanými daty a soubory téhož
názvu
- Restore - zkopíruje data ze záložních
disket zpět na pevný disk

Začínáme tedy tím, že chceme data zkopírovat na záložní diskety. Volíme tedy bod menu "Backup". Objeví se komunikační okno pro volbu Partation, které chceme zálohovat, HDBackup přečte datovou strukturu u ukáže ji v okně výběru souborů. Nyní jsou k dispozici různé metody výběru souborů:

- Můžete zálohovat kompletní Partation. Program vám sdělí potřebnou kapacitu.
- Podle uvážení můžete libovolný soubor vyloučit ze zálohování. To můžete provést buď přímo vyznačením pomocí myši - změni se barva znázornění souboru, nebo volbou atributu (archivační bit, název souboru, jeho datum uložení nebo velikost). Každý atribut lze kliknutím myši zapnout nebo vypnout a nebo kombinovat.

Po zvolení souboru si v menu "Devices" vyberte médium, na které se má zálohování uložit. Ve většině případů se zde bude jednat o disketový disk. Vícenásobná volba je přípustná, HDBackup pak přepíná mezi různými paměťovými médii.

Kliknutím na terčíku "Start" bude zahájen průběh zálohování. Podle potřeby si HDBackup vyžádá výměnu datového nosiče. Při tom vytváří program protokol (log file), jehož cesta je uvedena v souboru "HDBackup.config". Protokol obsahuje informace k dané části zpracovávaného Partation, tzn. kdy a jak byla tato část zálohována. Cesta pro protokol by měla být vedena na disk DF0, protože co je platný sice bezvadný protokol, ale na defektní oblasti pevného disku. Data můžete restaurovat i při ztrátě logfile (No-log Restore).

Pro zálohování velkého objemu dat nabízí HDBackup také komprimování dat. V menu "Option/Compression" můžete volit kompresi všech dat, nebo kompresi na nastavitelnou velikost souboru. Mějte však na paměti, že komprimování dat vyžaduje nějaký čas. Zálohování dat s programem HDBackup je pak až třikrát pomalejší.

Zpětný zápis komprimovaných dat se potom provede analogickým způsobem k ukládání dat. V menu zvolíte funkci "Restore". Také zde si můžete vybrat, které soubory mají být opět zapsány na pevný disk, ovšem když existuje příslušný logfile.

Tímto jsme ukončili naši sérii o novém operačním systému OS 2.0. Nakonec ještě informaci o ceně. V dubnu 1992 se prodávala v Německu systémová disketa s OS 2.0, včetně dokumentace, za 250 až 300 DM. Samotná paměť ROM byla nabízena za 90,- DM. Na naše poměry je to sice slušná částka, ale doporučujeme vám ji investovat. Vyplatí se vám to.

Alias

Vlastním AT kartu a často se mi stává, že když pracuji na PC-stránce a vrátím se zpět na Amiga-stránku, zadám příkaz, kterému Amiga nerozumí, neboť to byl příkaz MS-DOSu.

Přesto si mohu pomoci, jelikož naše Amiga je učenlivá a nechá se příkazy MS-DOSU naučit. Pomůže nám příkaz "ALIAS":

ALIAS md makedir
ALIAS del delete

atd., zbavíme se tak nepříjemného přemýšlení.

Pestrost a Prompt

Pro každého, kdo často pracuje s Amiga-Shellem, může být příjemné, když se Prompt, zadávací výzva, zbarví pomocí běžného textu.

Dosáhneme toho podle následujícího návodu: PROMPT "*"E[33m%N%S> *E[0m". Nyní bude Prompt zobrazen oranžově, následující text bude opět v normální barvě.

Pokud jsme s tímto barevným Prompt spokojeni a chceme s ním takto pracovat, stačí výše uvedený návod zapsat do "Shell-Startup", jenž se nachází v adresáři S.

Backslash

Uživatelé PC nebo AT emulujících karet, pracujících s MS-DOS verzí nižší než 4.1, mají často problém najít "Backslash", tedy zpětné lomítko.

Držte tedy pevně tlačítko <Alt> a k tomu stiskněte postupně tlačítka <9> a <2> na číslcovém bloku. Když tlačítko <Alt> pustíme, objeví se nám požadovaný "Backslash".

Od verze MS-DOS 4.1 pracuje "\" na klávesnici Amigy bez problémů.

Zcela přesně

K výpočtu druhé odmocniny slouží funkce SQR(). Přesnost je omezena šesti místy za desetinnou čárkou.

Matematici však často potřebují přesnější hodnoty. Ty dostaneme tím, že následující funkce odmocniny bude přiřazena proměnné s dvojnásobnou přesností:

n# = SQR(2): PRINT n#

Nyní bude druhá odmocnina počítána přesně na 16 desetinných míst.

PROGRAMOVÁNÍ HARDWARE AMIGY

Zdeněk Daniček

Část 3.

Závěrečná část tabulky uvedené v minulých číslech našeho časopisu.

Název	Reg adresa	Čip	R/W	p/d	Funkce
AUD3DAT	ODA	P	w	d	kanál 3, audiodata (k D/A převodníku)
-	ODC	-	-	-	nepoužit
-	ODE	-	-	-	nepoužit
BPL1PTH	0E0	A	w	p	adresa Bit-plane1, bity 16 - 18
BPL1PTL	0E2	A	w	p	adresa Bit-plane1, bity 1 - 15
BPL2PTH	0E4	A	w	p	adresa Bit-plane2, bity 16 - 18
BPL2PTL	0E6	A	w	p	adresa Bit-plane2, bity 1 - 15
BPL3PTH	0E8	A	w	p	adresa Bit-plane3, bity 16 - 18
BPL3PTL	0EA	A	w	p	adresa Bit-plane3, bity 1 - 15
BPL4PTH	0EC	A	w	p	adresa Bit-plane4, bity 16 - 18
BPL4PTL	0EE	A	w	p	adresa Bit-plane4, bity 1 - 15
BPL5PTH	0F0	A	w	p	adresa Bit-plane5, bity 16 - 18
BPL5PTL	0F2	A	w	p	adresa Bit-plane5, bity 1 - 15
BPL6PTH	0F4	A	w	p	adresa Bit-plane6, bity 16 - 18
BPL6PTL	0F6	A	w	p	adresa Bit-plane6, bity 1 - 15
-	0F8	-	-	-	nepoužit
-	0FA	-	-	-	nepoužit
-	0FC	-	-	-	nepoužit
-	0FE	-	-	-	nepoužit
BPLCON0	100	AD	w	p	Bit-Plane kontrolregistř0
BPLCON1	102	D	w	p	kontrolregistř1 (Scroll-hodnota)
BPLCON2	104	D	w	p	kontrolregistř2 (řízení priority)
-	106	-	-	-	nepoužit
BPL1MOD	108	A	w	p	Bit-Plane pro liché Plane
BPL2MOD	10A	A	w	p	Bit-Plane pro sudé Plane
-	10C	-	-	-	nepoužit
-	10E	-	-	-	nepoužit
BPL1DAT	110	D	w	d	Bit-Plane1 Data (k RGB výstupu)
BPL2DAT	110	D	w	d	Bit-Plane2 Data (k RGB výstupu)
BPL3DAT	110	D	w	d	Bit-Plane3 Data (k RGB výstupu)
BPL4DAT	110	D	w	d	Bit-Plane4 Data (k RGB výstupu)
BPL5DAT	110	D	w	d	Bit-Plane5 Data (k RGB výstupu)
BPL6DAT	110	D	w	d	Bit-Plane6 Data (k RGB výstupu)
-	11C	-	-	-	nepoužit
-	11E	-	-	-	nepoužit
SPR0PTH	120	A	w	p	Sprite-data Sprite0, Bity 16 - 18

Název	Reg adresa	Čip	R/W	p/d	Funkce
SPR0PTL	122	A	w	p	Sprite-data Sprite0, Bity 1 - 15
SPR1PTH	124	A	w	p	Sprite-data Sprite1, Bity 16 - 18
SPR1PTL	126	A	w	p	Sprite-data Sprite1, Bity 1 - 15
SPR2PTH	128	A	w	p	Sprite-data Sprite2, Bity 16 - 18
SPR2PTL	12A	A	w	p	Sprite-data Sprite2, Bity 1 - 15
SPR3PTH	12C	A	w	p	Sprite-data Sprite3, Bity 16 - 18
SPR3PTL	12E	A	w	p	Sprite-data Sprite3, Bity 1 - 15
SPR4PTH	130	A	w	p	Sprite-data Sprite4, Bity 16 - 18
SPR4PTL	132	A	w	p	Sprite-data Sprite4, Bity 1 - 15
SPR5PTH	134	A	w	p	Sprite-data Sprite5, Bity 16 - 18
SPR5PTL	136	A	w	p	Sprite-data Sprite5, Bity 1 - 15
SPR6PTH	138	A	w	p	Sprite-data Sprite6, Bity 16 - 18
SPR6PTL	13A	A	w	p	Sprite-data Sprite6, Bity 1 - 15
SPR7PTH	13C	A	w	p	Sprite-data Sprite7, Bity 16 - 18
SPR7PTL	13E	A	w	p	Sprite-data Sprite7, Bity 1 - 15
SPR0POS	140	AD	w	dp	Sprite0,Start-posice (vertik. + horizont.)
SPR0CTL	142	AD	w	dp	Sprite0, kontrolregistř a vertial. Stop
SPR0DATA	144	D	w	dp	Sprite0, Dataregistř A (pro RGB Výstup)
SPR0DATB	146	D	w	dp	Sprite0, Dataregistř B (pro RGB Výstup)
SPR1POS	148	AD	w	dp	Sprite1,Start-posice (vertik. + horizont.)
SPR1CTL	14A	AD	w	dp	Sprite1, kontrolregistř a vertial. Stop
SPR1DATA	14C	D	w	dp	Sprite1, Dataregistř A (pro RGB Výstup)
SPR1DATB	14E	D	w	dp	Sprite1, Dataregistř B (pro RGB Výstup)
SPR2POS	150	AD	w	dp	Sprite2,Start-posice (vertik. + horizont.)
SPR2CTL	152	AD	w	dp	Sprite2, kontrolregistř a vertial. Stop
SPR2DATA	154	D	w	dp	Sprite2, Dataregistř A (pro RGB Výstup)
SPR2DATB	156	D	w	dp	Sprite2, Dataregistř B (pro RGB Výstup)
SPR3POS	158	AD	w	dp	Sprite3,Start-posice (vertik. + horizont.)
SPR3CTL	15A	AD	w	dp	Sprite3, kontrolregistř a vertial. Stop
SPR3DATA	15C	D	w	dp	Sprite3, Dataregistř A (pro RGB Výstup)
SPR3DATB	15E	D	w	dp	Sprite3, Dataregistř B (pro RGB Výstup)
SPR4POS	160	AD	w	dp	Sprite4,Start-posice (vertik. + horizont.)
SPR4CTL	162	AD	w	dp	Sprite4, kontrolregistř a vertial. Stop
SPR4DATA	164	D	w	dp	Sprite4, Dataregistř A (pro RGB Výstup)
SPR4DATB	166	D	w	dp	Sprite4, Dataregistř B (pro RGB Výstup)
SPR5POS	168	AD	w	dp	Sprite5,Start-posice (vertik. + horizont.)
SPR5CTL	16A	AD	w	dp	Sprite5, kontrolregistř a vertial. Stop
SPR5DATA	16C	D	w	dp	Sprite5, Dataregistř A (pro RGB Výstup)
SPR5DATB	16E	D	w	dp	Sprite5, Dataregistř B (pro RGB Výstup)

Název	Reg adresa	Čip	R/W	p/d	Funkce
SPR6POS	170	AD	w	dp	Sprite6, Start-posice (vertik. + horizont.)
SPR6CTL	172	AD	w	dp	Sprite6, kontrolregistr a vertial. Stop
SPR6DATA	174	D	w	dp	Sprite6, Dataregistr A (pro RGB Výstup)
SPR6DATB	176	D	w	dp	Sprite6, Dataregistr B (pro RGB Výstup)
SPR7POS	178	AD	w	dp	Sprite7, Start-posice (vertik. + horizont.)
SPR7CTL	17A	AD	w	dp	Sprite7, kontrolregistr a vertial. Stop
SPR7DATA	17C	D	w	dp	Sprite7, Dataregistr A (pro RGB Výstup)
SPR7DATB	17E	D	w	dp	Sprite7, Dataregistr B (pro RGB Výstup)
COLOR00	180	D	w	p	registr0 barevné palety (Color table)
COLOR01	182	D	w	p	registr1 barevné palety (Color table)
COLOR02	184	D	w	p	registr2 barevné palety (Color table)
COLOR03	186	D	w	p	registr3 barevné palety (Color table)
COLOR04	188	D	w	p	registr4 barevné palety (Color table)
COLOR05	18A	D	w	p	registr5 barevné palety (Color table)
COLOR06	18C	D	w	p	registr6 barevné palety (Color table)
COLOR07	18E	D	w	p	registr7 barevné palety (Color table)
COLOR08	190	D	w	p	registr8 barevné palety (Color table)
COLOR09	192	D	w	p	registr9 barevné palety (Color table)
COLOR10	194	D	w	p	registr10 barevné palety (Color table)
COLOR11	196	D	w	p	registr11 barevné palety (Color table)
COLOR12	198	D	w	p	registr12 barevné palety (Color table)

COLOR13	19A	D	w	p	registr13 barevné palety (Color table)
COLOR14	19C	D	w	p	registr14 barevné palety (Color table)
COLOR15	19E	D	w	p	registr15 barevné palety (Color table)
COLOR16	1A0	D	w	p	registr16 barevné palety (Color table)
COLOR17	1A2	D	w	p	registr17 barevné palety (Color table)
COLOR18	1A4	D	w	p	registr18 barevné palety (Color table)
COLOR19	1A6	D	w	p	registr19 barevné palety (Color table)
COLOR20	1A8	D	w	p	registr20 barevné palety (Color table)
COLOR21	1AA	D	w	p	registr21 barevné palety (Color table)
COLOR22	1AC	D	w	p	registr22 barevné palety (Color table)
COLOR23	1AE	D	w	p	registr23 barevné palety (Color table)
COLOR24	1B0	D	w	p	registr24 barevné palety (Color table)
COLOR25	1B2	D	w	p	registr25 barevné palety (Color table)
COLOR26	1B4	D	w	p	registr26 barevné palety (Color table)
COLOR27	1B6	D	w	p	registr27 barevné palety (Color table)
COLOR28	1B8	D	w	p	registr28 barevné palety (Color table)
COLOR29	1BA	D	w	p	registr29 barevné palety (Color table)
COLOR30	1BC	D	w	p	registr30 barevné palety (Color table)
COLOR31	1BE	D	w	p	registr31 barevné palety (Color table)
-	1C0	-	-	-	nepoužit
až	1FC	-	-	-	nepoužit

Přístup na registr adresy 1FE nemá žádnou funkci ani žádné následky.

Plan/IT v.4.0

Pokračování ze strany 17.

Pokud tedy budete ukládat oblast kritérií s prázdnými buňkami, musíte po opětovném otevření worksheetu nejprve tyto zdánlivě prázdné buňky buď zaplnit podmínkami kritérií nebo "vyčistit" pomocí klávesy Delete nebo funkce Clear. Potom již bude tato oblast kritérií pracovat bez chyby.

Spreadsheetové programy jsou na naší přítelkyni dosti podceňované. I když je Amiga označena za královnu her, je na ní k dispozici velké množství velmi kvalitních uživatelských programů. Program Plan/IT je právě jedním z nich. V dnešní době se objevuje stále více menších či větších podnikatelů a také vzniká množství softwareových firem. Tyto nabízejí různé účetnické programy a to většinou pro počítače typu PC. Tyto programy nejsou nejlevnější a ne vždy vyhovují vašim požadavkům. Jejich hlavní nevýhodou je jejich nepružnost. Po jakékoliv změně předpisů nebo norem je můžete klidně vyhodit.

Přitom tohle všechno zvládne vaše Amiga zcela bez problémů! Pokud se naučíte dobře používat program Plane/IT a navíc zvládnete jeho makrojazyk, můžete si sami vytvářet potřebný software, který je navíc možno kdykoliv jednoduše modifikovat. Právě k těmto účelům jsou spreadsheetové programy určeny.

Ve svém minulém článku o databázích Maxiplanu jsem se zmínil, že v dalším článku se budu věnovat makrojazyku. Protože však v současné době nabízí firma Amiga Info na dobírku příručku Vlastimila Krále "Maxiplan 1.9", odkazují všechny uživatele tohoto programu na tuto literaturu. ☐

Instalace preferencí

na operačním systému OS 2.0

Pokračování ze strany 7.

K instalování jiných druhů monitorů do systému slouží program Addmonitor, který je umístěn na disketě Workbenche v adresáři System. Tento program umožňuje u OS 2.0 i softwareové přepínání mezi módy PAL a NTSC. Addmonitor si přepínáme na naši disketu do adresáře c. Do naší definované startup-sequence zadáme před řádek IPrefs:

Addmonitor num=3 name=multiscan.monitor

Na disketě s programem OPUS zadejte tento řádek na kterékoliv místo startup-sequence. OPUS pak bude vaši volbu ve svém konfiguračním souboru akceptovat. Pokud spustíte SCREENMODE, objeví se mezi názvy módů nápis Productivity. Nyní můžete tento mód používat na svých multiscan monitorech. Pokud někdo z vás vlastní monochromatický monitor A2024, určený pro DTP a CAD programy nebo potřebuje přepínat mezi PAL a NTSC, zadejte do startup-sequence programu Addmonitor některý z těchto parametrů:

Addmonitor num=2 name=pal.monitor
Addmonitor num=1 name=ntsc.monitor
Addmonitor num=4 name=A2024.monitor

Doufám, že vám můj článek pomůže plně využívat všech nových preferenčních možností nového operačního systému OS 2.0. ☐



KARFI, DOCTOR

F-19 STEALTH FLIG.

■ Microprose 1991

TEST 12/92		
Grafika	72 %	Celkem 73 %
Zvuk	68 %	
Idea	65 %	
Přitažlivost	89 %	

O tomto simulátoru bylo ve své podstatě napsáno již mnoho, ale přece to není zdaleka vše co skýtá skutečný manuál tohoto skvělého letadla. Proto jsem se rozhodl o jeho překlad a přiblížit vám to nejdůležitější na stránkách tohoto časopisu.

První zmínky jsou datovány na den 17.června roku 1981, kdy se v největší tajnosti objevil poprvé na Kalifornském nebi. Byl to prototyp F-19, který dostal drsnou přezdívku Stealth.

Od roku 1983 byl použit asi tak přesně 4450-krát, operační letkou USAF, která se nacházela hluboko v Nevadské poušti v Tonopah Test Airfieldu. Zanedlouho byl tento letoun přejmenován na typ F-117A. Až o několik let později a sice 10.listopadu 1988, USAF zveřejnily první, fotografii záměrně opředenou tajemstvím.

Proč byl vlastně Stealth vyroben ? Hlavním úkolem konstruktérů Lockheed bylo navrhnout takové letadlo, které bude odrážet co nejmenší množství paprsků vyslaných z nepřátelských radarů. Toto se konstruktérům skutečně podařilo pomocí speciální izolace a tvaru trupu, který rozprašoval neabsorbované radarové záření do okolí. Toto

má následný efekt. Na anténu radaru se vrátí jen minimální část vyslaného záření. Letoun má díky svému malému profilu velmi nízkou hodnotu RCS (Radar Cross Section), což mu zaručuje, že bude odhalen až v bezprostřední blízkosti cíle. Proto je i výzbroj uzavřena v trupu letadla, kvůli radaru, a proto ji před každým použitím musíte nejprve otevřít, neboli vysunout weapon bay. Toto vysunutí se také promítá do rychlosti.

Teď trochu přeskočíme a vrhneme se na výběr pilota. Chcete-li si vybrat pilota, musíte nejprve identifikovat zadané letadlo. Pokud se zmýlíte, počítač vás nechá pouze si zatrénovat. V opačném případě si můžete vybrat pilota.

Pakliže chcete zavést nové jméno do tabulky, umístěte ukazatel na jméno pilota, který zahynul v akci (KIA), stiskněte ESC a napište nové jméno a poté již jenom Enter.

Nyní se před vámi objevilo první menu, kde si můžete zvolit místo svého působení:

Libye
Perský záliv
Severní Evropa
Střední Evropa

Na prvních třech se můžete střetnout s vašimi letadlovými loděmi. Letadlové lodě jsou v podstatě vaše základny.

Další menu se vás zeptá na typ studené války.

Studená
Omezená
Klasická

Teď následuje další menu.

Zaměření na pozemní cíle
Zaměření na vzdušné cíle
Trénink, útočení na pozemní cíle
Trénink, útočení na vzdušné cíle

Další menu.

Zelenáči
Mírně zkušení
Veteráni
Elitní letci

Menu pro přistávání.

Bez nebezpečí poškození
Velmi jednoduché
Reálné

Nyní se před vámi objeví mapa území, které jste si již vybrali jako místo, kde chcete plnit zvolené úkoly. Po pravé straně mapy si můžete přečíst jednotlivé instrukce. Současně se na mapě zobrazí i místo, kde se nachází vaše základna, primární i sekundární cíle a letiště, na které musíte přistát po splnění úkolu. Na této straně se nachází také menu, které vám umožňuje podrobně se seznámit s cíli vašeho útoku a dosahy nepřátelských radarů a raket. Dále se můžete seznámit se zprávami, např. kde je velká koncentrace nepřátelských sil atd. V případě, že nejste s něčím spokojeni v akci vybranou počítačem, můžete zadat jiné zadání.

Teď si ještě vyberete letadlo (F-19 nebo F117A), počítač vám doporučí výzbroj, kterou můžete dle libosti obměňovat. Zde bych se trochu chtěl pozastavit, neboť správná volba raket je základním kamenem k ukončení celé mise (zdárné).

U každého druhu výbroje máte hlavní údaje o schopnostech a určení. Všechny tyto zbraně se již používají v USAF, nebo se právě zavádějí do výbroje těchto jednotek a údaje o nich jsou skutečně velice přesné.

Popis nejdůležitějších raket:

HARM

(High Speed Anti Radar Missile). Tato raketa je naváděna na rada-

rem vysílané záření, přirozeně nepřátelského radaru.

ASM (Anti Ship Missile)

Jedná se o raketu opticky naváděnou, určenou pro ničení plovoucích objektů.

DURANDAL

Jsou bomby, které se vypouštějí nízkou nad zemí, na přistávací dráhy. Jsou vybaveny padákem, tak aby měli dostatek času na nasměrování špičky na dráhu. Poté se padák odpojí a zapnou raketové motory, raketa se z velkou rychlostí zářívá do země (betonu), kde díky zpomalovací rozbušce exploduje přibližně půl metru pod zemí. Tím vznikají obrovské krátery, které jsou schopny srovnat celé letiště se zemí.

CLUSTER

Bomby obsahují velký počet tříštivých bomb malého kalibru. Vypouštějí se v malé výšce a jsou určeny k ničení živé síly. Každá tato bomba má svoji rozbušku (někdy i časovanou). Její špatná zaměřitelnost je nahrazena plochou, kterou jeden cluster pokryje při svém působení. Jen tak naokraj, používání této bomby je zakázáno mezinárodním válečným právem, neboť většinou lidem způsobuje strašná zranění, která jsou většinou smrtelná.

Na některých strategických, výzvědných letech budete potřebovat i kameru, která umožňuje focení jak klasických fotografií, tak i infračervených, což umožňuje např. zjištění paliva tanku.

Do Weapon bay můžete také umístit náhradní palivo (1500 lb).

Tak hurá na start, aby vás dobrá nálada neminula !!!

Start z letiště je velice jednoduchý. Stikněte shift + a až rychlost překročí hranici 200 mil/hod, přitáhněte joystick k sobě. Jakmile se dostanete do vzduchu bylo by asi na místě zatáhnout podvozek. Klávesa 6. Teď chybí k pohodě jen autopilot. Nevadí, co takhle zkusit 7. Teď si klidně můžete oddáchnout, neboť

autopilot vás spolehlivě navede až na cíl.

Pokud jste se ještě nenabažili pocitu z letu vypněte autopilota a můžete letět vy. Při letu se snažte držet takový kurs, aby červený indikátor umístěný nad ukazatelem stupňů byl přesně uprostřed této stupnice.

Pokud startujete z letadlové lodi, nesmíte zapomenout na odbrždění pomocí 0. Doporučuji vám letět ve výšce pod 1000 stop, neboť na té jste nejméně vystaveni záření nepřátelských radarů. Když letíte k cíli, zapněte si IRJ a ne ECM! ECM aktivuje se aktivuje pouze v případě, že na vás útočí nepřátelská raketa, neboť ECM vysílá rušivé signály na raketu a radar na zemi vás může odhalit odkud tyto signály přicházejí.

A aby jste si nemysleli, že to je fuk, tak pozor programátoři mysleli i tímto směrem.

Pokud na vás bude vystřelena raketa, zapněte ECM a až bude raketa dostatečně blízko, aktivujte CHAFF nebo FLARES (palubní počítač vám označí o jaký typ rakety jde). Jestliže se ji však nadále nemůžete zbavit, nezbyvá než aktivovat DECOY (ten vám situaci usnadní asi tak v 99 případech). Ale pozor neboť DECOYem musíte velice šetřit.

Strategie ničení:

Jakmile se přiblížíte k cíli, musíte se rozhodnout, zda ho zničíte z dálky, nebo při jeho přeletu. Pro útok z dálky doporučuji rakety Maverick, které můžete vypustit již 32 mil před cílem. Druhý způsob, bombardování je o něco složitější než ten předcházející. Pro tuto akci bych si dovolil skromně doporučit bomby PANEWAY (1030lb), které jsou teoreticky na výšce nezávislé a které jsou naváděny laserem. Tyto bomby byli používány američany v operaci Stora Desert v Iráku.

Způsob použití raket MAWERICK je natolik primitivní, že jsem popis aktivace vynechal. Zato u bomb to není žádná procházka. Nasměřujte se přímo na cíl a lokalizujte jej pomocí klávesy (tracking ahead). Většinou ale počítač vybere najednou větší množství cílů, a proto se mezi nimi pohybuje pomocí klávesy B. Jakmile

jste si jej zvolili, mějte chvíli strpení až se k cíli dostatečně přiblížíte. Teď přichází chvíle na zvolení bomby. V těsné blízkosti od cíle pomocí klávesy 8 otevřete Weapon bay. V horní části HUDu se objeví červený indikátor, jehož okraje se k sobě neustále přibližují. Ve chvíli kdy se spojí, stiskněte Enter. Na obrazovce určené k vyhledávání cílů, se ve stejnou dobu objeví nápis LOCK. Pokud se chcete pokochat zmizením cíle, stikněte současně SHIFT a F4, nebo sledujte cíl na obrazovce v letadle.

Dost často budete mít za úkol fotografovat různé objekty na nepřátelském území.

Princip fotografování je založen v podstatě na stejném principu. Rozdíl je pouze v tom, že si zvolíte kameru, otevřete Weapon bay a na obrazovce umístěné na přístrojové desce sledujete cíl. Ve chvíli, kdy si budete myslet, že je příhodná chvíle pro pořízení fotografií, stiskněte Enter. Orientaci vám usnadní křížek, který se objeví po otevření Weapon bay na HUDu. Ten stačí nasměrovat na cíl a vyčkat. Pokud je palubní počítač s fotografiemi spokojen, objeví se na HUDu "Target photographed!".

Tak, teď jste již celou akci zdárně ukončili a chtělo by to se podělit o výsledky se svými kolegy a chleboďárci. Jak však na to, když jste ve vzduchu. Ano, ti bystřejší hravě odhadnou, na co je právě čas. Ano, je to čas na přistání na runway. Ale protože je runway docela krátká, tak to nebude žádná legrace. V těchto horkých chvílích vám asi nejvíce pomůže ILS, což je Instrumental Landing System. Ve chvíli, kdy se z pohyblivých indikátorů stane dokonalý kříž, můžete zahájit přistávací manévry. Je to asi jedna část, kdy musíte reagovat velice rychle a bez chyby.

Pokud se vám vše zdaří dostanete medailu, nebo budete povýšeni. Po ukončení mise se objevuje mapa, na které můžete analyzovat jednotlivé prvky svého počínání na obloze. Jsou zde zakresleny místa a čas plnění určitých úkolů. Nechybí zde ani body udělené vám vašimi nadřízenými. Jakmile opustíte mapu, objeví se opět výchozí menu s piloty.

Přehled ovládacích prvků:

- F1 - Klasický pohled z kabiny (dopředu)
- F2 - Typ objektu pro zaměření (air-air, air-ground, NAV)
- F3 - Klasická mapa/TAC (elektronická mapa)
- F4 - Informace o zaměřeném objektu
- F5 - Přehled výbroje
- F6 - Informace o poškození
- F7 - Koordináty cíle pro palubní počítač (výběr pomoci +, -)
- F8 - Změna koordinátu (pomocí 8,2 a 4,6)
- F9 - ILS
- F10 - Popis mise

- 1 - Flares (světlice proti IR raketám)
- 2 - Chaff (alobal rad.rakety)
- 3 - IRJ
- 4 - ECM
- 5 - Decoy (klamný radarový signál)
- 6 - Podvozek
- 7 - Autopilot
- 8 - Weapon bay (otevření střílen)
- 9 - Flaps (klapky)
- 0 - Brzdy
- +, - - Tah motoru

- C - Celkový pohled z kabiny přes HUD
- X - Zoom -
- Y - Zoom +
- B - Změna cíle, určeno k zaměření
- M - Zaměřování cíle v levo (tracking left)
- (;) - Zaměřování cíle vpravo (tracking right)
- (.) - Zaměřování cíle vzadu (tracking rear)
- (-) - Zaměřování cíle dopředu (tracking ahead)

Enter - Vypouštění raket, bomb, fotografování, atd.

Backspace (Fire)
- střelba z kanonu

Space - Změna výbroje
O - Control Density

Funkce kláves ve spojení s ALT:

- P - Pause
- D - Detaily (na TAC)
- V - Zvuk
- T - Trénink
- N - Noc/Den
- R - Zvýšení počtu výbroje na 9
- Q - Quit
- I - Přemístění na sever
- J - Přemístění na západ
- K - Přemístění na jih
- L - Přemístění na východ

Funkce kláves ve spojení se SHIFT:

- 3 - Motory na minimum
- (-) - Pohled dopředu
- (;) - Pohled doprava
- (') - Motory na maximum
- (.) - Pohled dozadu
- M - Pohled doleva
- F1 - Pohled na letadlo zezadu
- F2 - Pohled z druhého letadla
- F3 - Pohled na letadlo ze strany
- F4 - Pohled na cíl z letící rakety
- F5 - Pohled od cíle
- F6 - Pohled na cíl (lze použít zoom)
- F10 - Eject/Katapult

Co říci závěrem. Snad jen to, že tento návod by měl být dostačující většině z vás a umožnit bez větších problémů jednotlivé mise.

Clusteru zdar !!!

INZERCE

Prodám:

Velmi levně kompletní sestavu

počítače Amiga 500

(1 Mb RAM, hodiny, joysticky, diskety, monitor 1084Sp1 a mnoho kvalitní literatury).

Spojení: tel.: 311 13 27 /večer/

THE FOX

■ Titus

1992

TEST 12/92

Grafika	62 %	Celkem 65 %
Zvuk	75 %	
Idea	54 %	
Přitažlivost	69 %	

Liška, jak již název napovídá, je gamesou, kde prim hrají lišky. Ale pozor, není to liška ledajaká, je to totiž lišák.

Jak je známo, je liška symbolem mazanosti. Ale toto tvrzení se ve skutečnosti vůbec nezakládá na pravdě. Řekl bych spíše, že mají veliký význam v oboru medicíny, coby vhodný přenašeč vztekliny nebo v kožešnictví.

Ale pozor, tento malý, mladý myšák fešák je opravdový lyščí idol. Je silný, elegantní, aerodynamický a je větší.

Tyto své přednosti dokazuje lehkým zdvihem svalovců, kteří se mu postaví do cesty.

Jak již úvod napověděl, jedná se o hru typu arcade, to znamená, že lamači joysticků získaly nový exponát do své sbírky.

Jakmile se hra nahraje, máte možnost výběru ze dvou menu.

První je start. O tom snad nemusím nic povídat. Druhým je Password. Pakliže jste skončily v nějakém vyšší levelu a chcete začít tam, kde jste přestali, zvolte číslo dvě a napište kód. Kódy získáváte během hry tím, že seberete příslušný předmět (divná hvězdička).

Co se týče hry samotné, tak ta je velice hezky zpracovaná. Co se týče pojetí, hodí se spíše pro ty mladší amigisty, kterým komická liška bude jistě dobrým kamarádem.

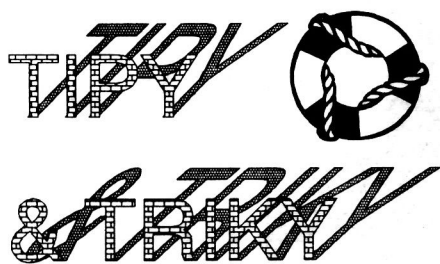
Ne, že bych byl nějaký velký gamesník, ale podílo se mi získat kódy pro první dva levely.

1 level 2365

2 level 8455

Doufám, že budete podstatně lepší, než jsem byl já.

Hodně štěstí tam, kde lišky dávají dobrou noc.

**AQUANAUT:**

Fire na joysticku a zároveň stiskněte Help. Tím se dostanete do další úrovně.

ARCHIPELAGOS:

Kód je 8421 a dvakrát stikněte klávesu Enter. Poté si můžete vybrat jakýkoli ostrov (1-9999)

AWE SOME

Běžte do levého horního rohu a stikněte FIRE a "+" na numerickém bloku kláves. Obrazovka blikne a vy máte nekonečný počet životů.

SKATE OF THE ART

Stikněte klávesy v tomto pořadí.

- F1 - 1 krát
- F2 - 2 krát
- F3 - 3 krát

a máte 100 skateboardů.

SIMPSONS

Při obrázku, kdy sedí celá rodinka u televizního přístroje napište COWABUNGA a získáte tak nekonečný počet životů.

MANIX

MANIX ZONE SPACE
MOON TIME MOTIVATE
TOM MAJOR
MIKE SARAH DOUG
NEIL
IXION KINETIC TRAPO-
LIMAX CLIMAX
MENACE

napiš "XR31 TURBO NUTTER BASTARD", potom stiskni 1-6 trať a Return vám dá extra zbraň.

MIDNIGHT RESISTANCE

Napiš do highscore

"ITSEASZWHENZDOKNOWH OW"

WINGS OF FURY

ALT + M - více raket.
ALT + C - změna zbraní

F-29 RETALIATOR

Místo jména pilota napiš "Ciaran".

FINAL FIGHT

Během úvodu stiskni Help a držte tuto klávesu tak dlouho, dokud se neobjeví tvář programátora.

CLOWN-O-MANIA

Po úvodním obrázku stlače obě tlačítka u myši, Fire na joysticku a klávesu G.

TITAN

Kódy:

- 10 H67JR1
- 20 1R7DCG
- 30 BG6W6
- 40 2943BH
- 50 D8ONGD
- 60 9LQHVV

THE SENTINEL

- 7-84257688
- 8-16257004
- 15-6404664
- 16-66974534
- 20-13509661
- 43-84199553
- 44-9688866
- 58-46574972
- 62-26060764
- 82-45949644
- 95-48883305

Před započítím samotné hry musíte nejprve použít klávesu Help.

TEST DRIVE II

Dochází-li vám benzín ? Napište slovo "GAS" a objevíte se u nejbližší pumpy.

TREX WARRIOR

Během nahrávání držte levé tlačítko na myši a Fire. Jakmile počítač přestane program nahrávat, napište rychle "KILL THE DROIDS".

Získáte tak 9000 kreditů a výběr levelů.

- F1 - zapíná WEAPONCOOLER
- F2 - aktivuje SHIELDRELOADER
- * - volba střel
- W,U,G,R,O,H,J,L,B...umožňuje výběr nepřitele.

Popísmenu je ještě také třeba zadat počet.

Another World**Závěr**

Měsíc uběhl jako voda a já vás vítám u našeho závěrečného sezení nad neuvěřitelným dobrodružstvím v jiném světě.

Minule jsme se s naším hrdinným fyzikem rozloučili u kraje malého podzemního bazénku. Dnes začneme pěkně z ostra - skokem do chladné vody a rychlým plováním ke dnu (dolu). Vlevo stěně až úplně u dna je díra (který dareba ji asi udělal, že?) proplavte ji a snažte se dostat do podzemní laguny. Cestou se však neopomeňte nadýchnout v jednom z komínů. V podzemní laguně přerušte přívod elektrického proudu (jak jinak než svou vodotěsnou pistolí). Potom se vraťte zpět na hladinu. Ti z vás, kteří se na toto podvodní dobrodružství dvakrát necítí, mohou jej snadno přeskočit kódem FIEI.

Od bazénu se vydejte doprava. Ouha! Tak tento strážný vás hned tak nepustí. Nevadí, však vy se ho zbavíte jinak - ten bude koukat.

Přeběhněte zpátky do části C a vydejte se směrem k východu D1. Zde narazíte na dalšího strážného. Souboj na pistole bych s ním zrovna dvakrát nedoporučoval, protože proti němu je i onen známý holohlavý švihák v černém, jak zpomalený film. Váš nový protivník, přestože je velmi rychlý, je však již mnohem méně bystrý. Způsob jeho odstranění je následující:

1. přistupte ke dveřím tak blízko, jak to jen jde, aby se neotevřely.

2. utvořte si před sebou ochranný štít

3. udělejte ještě jeden krok ke dveřím - otevrou se

4. strážný má tolik IQ, že pochopí, že za ochranným štítem jste chráněni proti jeho střelám - začne tedy vypouštět speciální energetické bouchací kuličky, které projdou štítem bez problémů

5. takové staré triky na vás ale neplatí. Stačí vám udělat jen jeden, jediný krok zpět a dveře se zase zavřou

6. s tím však už strážný nepočítal (Ha, Ha, Ha) a to znamená jeho konec - další vítězství ducha (samozřejmě, že mého) nad hrubou silou

Nyní přišel na řadu onen strážný za bazénem. V první místnosti části D si nabijte a v další (polokruhová se zavěšenými zelenými ocelovými disky) si kličněte. Čekejte. Pokud se pozorně zadíváte na zelené kotouče, spatříte, jak se po nich pohybuje jakýsi šedý flek - obraz strážného v místnosti pod vámi.

Ti z vás, kteří nyní uhodli, že jejich úkol je sestřelit disk tak, aby při svém pádu srazil ostražitého hlídače k zemi, ať si připsí malé významné plus a provedou to. U ostatních si sice píší velké bezvýznamné mínus, ale to neznamená, že by byli tohoto úkolu sprostěni. Až se vám to podaří, utíkejte zpátky k bazénu.

Odtud se vydejte doprava (chudák - ani si na vás nevystřelil a už to má za sebou). V další místnosti odhodlaně skočte do zejícího otvoru.

Nyní začíná závod o život (LALD).

Skupinka hlídačů jen velice těžce nese to, že byla vyrušena ze své celodenní siesty a začne vás zuřivě honit. Naštěstí pro vás se jakousi "shodou okolností" nějak zaseklo otvírání dveří, takže máte čas prostřelit si laserem cestu k útěku směrem do E.

Na konci chodby však jistě mnozí z vás potkají svůj osud - přežijí jen ti, kteří se vydrží bránit pod otvorem blízko dveří tak dlouho, dokud jim jejich přítel nepodá pomocnou nohu. Tito šťastlivci pak směle nasednou do BVP a plnou parou to rozjedou dál.

V aréně se snažte postiskat tlačítka na palubní desce v tom pořadí, v jakém jsou očíslovány na obrázku (kolečko = zelená barva, vyplněný čtvereček = červená). Během této akce zlikvidujete mnoho protivníků (a i nejednoho diváka), ovšem vědomi si toho, že nejlepší obrana je ústup nakonec stejně skončíte na místě pro vyvolené - to jest ve státních lázních, kde dosti negentlmansky vyrušíte koupající se dámy (i vy nemravo). Z lázní (LFEK) vede jen jedna cesta a čím dříve ji využijete, tím lépe pro vás (ale já vás k tomu nenutím).

Na ní vás však čeká ještě závěrečná přestřelka, za kterou by se nemusel stydět ani dnes již veterán John J. Rambo. Pokud ji přežijete, pospíchejte dále a neohlížejte se nalevo ani napravo (natož pak dozadu).

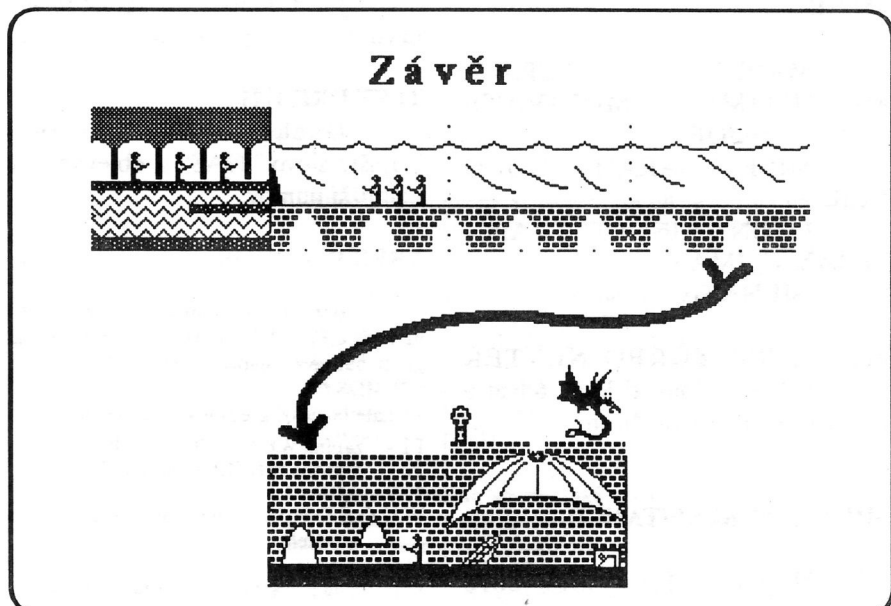
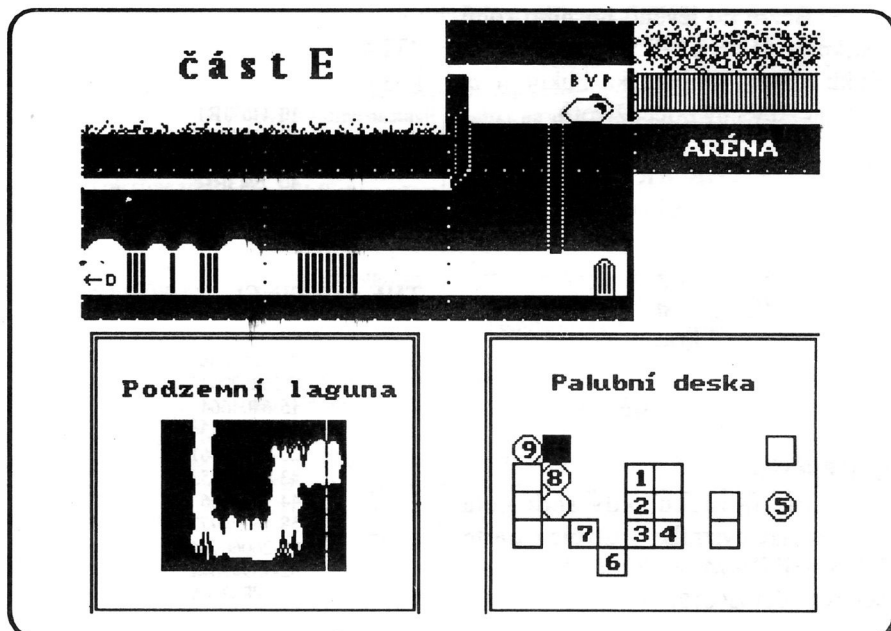
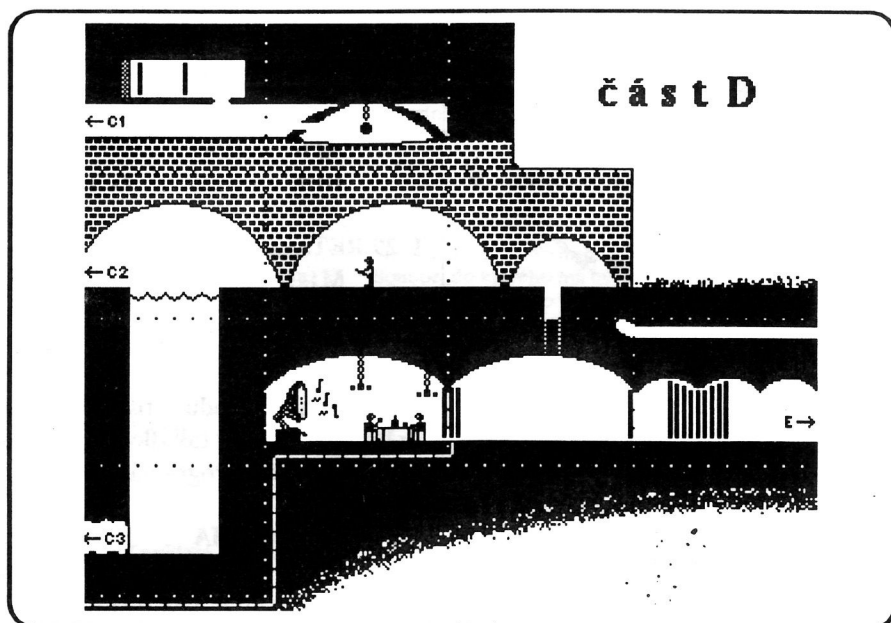
Kdo ví, jak by to vše dopadlo, kdyby zrádná střela průzkumnice neodštípla zrovna pod vašimi nohama kus podlahy a vy padáte a padáte přesto vás však nějaký dobrák zachrání od excuse dolu. Bohužel jen proto, že si s vámi hodlá promluvit důvěrně - nožmo. V poslední chvíli vám však na pomoc přiskakuje váš anděl strážný.

Během urputného souboje dobra se zlem se musíte dostat k ovládacímu pultíku a po jeho skončení stisknout páku v okamžiku, kdy jeho vítěz bude právě ve středu místnosti.

Tak a je po něm. V záplavě střel se pak ještě musíte odplazit zpátky do středu místnosti a ... položit joystick na stůl.

Another World was over.

Loom had just begun.



DVA POČÍTAČE V JEDNOM

AMIGA + PC AT/386SX

AT/386SX-emulátorová karta pro Amigu 2000/3000.

A 2386SX může udělat z Amigy plnohodnotný AT/386SX počítač - a to při využití multitaskingu a současném provozu MS-DOSu a Amiga stránky.

Bude dobré to, na co se čekalo tak dlouho? Emulátorová karta A 2386SX od firmy Commodore byla ohlášena již delší dobu a odborné obchody se o ni pilně ucházely přes půl roku. Koupit si ji můžete teprve teď!

A 2386SX existuje ve dvou variantách (s kmitočtem impulsů 16 a 20 MHz).

Jako CPU slouží Intel 80386 SX, koprocessor 80387 SX lze dodatečně připojit.

Na desce je 1MByte paměti (DRAMy v ZIP-pouzdrě), který se dá rozšířit až na 8 MByte. Toho dosáhneme jednoduchým zastrčením paměťových čipů do připravených 16 soklů - zbytek je software pro změnu CMOS-Setup. Při plném obsazení nám 1 MByte paměťových čipů zbyde, neboť Commodore používá osm 1-MBitových čipů (odpovídá 256 KB x 4), které pokud chceme dohromady 8 MByte paměti, musíme nahradit osmi 4-MBitovými čipy (odpovídá 1 MB x 4). Máme tedy dvě možnosti plného obsazení 16-ti soklů: buď ponecháme dodávané čipy (1 MByte z osmi 1MBitových čipů) a ty doplníme 4 MByte z osmi 4 MBitových čipů, souhrnem tedy 5 MByte, nebo všech 16 soklů osadíme 4 MBitovými čipy, souhrnem tedy 8 MByte. Ani při 5 MByte, ani při 8 MByte se nevyskytl žádný problém.

Pokud se A 2386SX nachází v Amize, můžete nainstalovat pouze 6 MByte auto-konfigurovatelné paměti na Zorro-2-RAM kartu na Amiga stránce.

Na A 2386SX se nechají připojit buď dvě PC-disketové jednotky přímo, nebo se používá jedna Amiga-disketová jednotka v tzv. Multiplex-provozu. Při tom si dělí MS-DOS a Amiga-stránka hardware. Přepínání provádíme pomocí speciálního programu nazývaného "Flipper". V automodu rozezná Flipper sám, zda je v disketové jednotce disketa MS-DOSu nebo Amiga-DOSu a přepne se. V manuálním módu provádíme přepnutí pomocí myši. Vše funguje plynule, i když Flipper občas reaguje líně.

Pomocí 23-pólové zásuvky lze k této kartě připojit externí Amiga-disketová jednotka.

Na desku A 2386SX je továrně montován PC-pípač. Kdo je u her zvyklý na příslušnou zvukovou kulisu, bude zklamán. U klasických PC to bez zvukové karty není jiné. Zvukový výstup A 2386SX nemá na emulaci grafiky vliv, což je případ ATonce plus a GVP/PC286.

Výstup grafiky (MGA nebo CGA) bude pomocí software emulován v Amiga-okně nebo na vlastní obrazovce. Výhoda tohoto řešení: nepotřebujete žádný další přídatný monitor, protože výstup obrazu je proveden přes 23-pólový video-port nebo přes Anti-Flicker-kartu. K vyššímu výkonu počítače opro-

ti starším emulátorovým kartám od Commodore přibyla ještě větší video-rychlost. Proti skutečnému počítači 386SX je sice ještě pomalejší, ale nechá se s tím pracovat a kompatibilita je dobrá.

V případě přepínání mezi různými CGA-módy (grafika, text), např. v případě startu Windows, zmenší se velikost obrazovky automaticky na nastavení "Small-Size Window". Okno pak musíme přepnout nepohodlně pomocí "Full-Size Window" na správné zobrazení. Emulován je také PC-harddisk: soubory Amiga-DOSu jsou interpretovány ve formě PC-harddisku. Přednost je zřejmá, nepotřebujeme žádný drahý přídatný PC-harddisk s řadičem. Nevýhoda: nízká rychlost nás vynervuje a není pro počítač 386SX akceptovatelná. Že by to šlo vylepšit ukazuje srovnání s konkurencí firmy Vortex (ATonce Plus) a KCS (Power-PC-Board). Zde se nechá na Amiga-harddisku zformátovat jedna partitie pod MS-DOSem. Takto dosažená rychlost je prakticky srovnatelná se skutečným AT.

Komu se zdá grafický výstup příliš váhavý, grafické rozlišení příliš nízké a harddisková emulace na soubor Amiga-DOSu příliš pomalá, může sáhnout po PC-hardware. Rozšíření se zastrčí u Amig 2000/3000 do PC-slotu. A 2386SX využívá PC-hardware na MS-DOSové stránce a datovém okruhu a na Amigové stránce současně. Jako karta s plnou stavební délkou se zastrčí na přední straně do Zorro-2-slotu a na zadní straně do PC-zásuvky. Funguje tak jako most mezi PC a Amigou. Trik se společným hardwareovým využitím se nechá též otočit. Na PC-harddisku zřídíme partitii pro Amiga-stránku. Tato varianta však také není rychlá a není možný autoboot.

S VGA kartou potřebujete přídatný VGA-monitor nebo musíte Amiga-obrazovku obložit. To je však možné pouze s Multiscan-monitorem. Pokud máte Anti-Flicker-kartu, vystačíte pro obě stránky s VGA-monitorem.

Prováděli jsme testy s grafickými kartami a řadiči harddisků.

Grafické karty:

- 8-Bit-MGA-karta "Tandon MGC-5143"; pracuje bez problémů
- 8-Bit-MGA-karta (vymontovaná z počítače XT); pracovala napoprvé
- 8-Bit-VGA-karta (WD90C90-Chip); chodí
- 16-Bit-VGA-karta (Optima s ET-3000-Chip-sadou); pracovala hladce
- 16-Bit-VGA-karta (Optima Mega s ET-4000-Chip-sadou); pracovala bez problémů

Harddiskové řadiče:

- 8-Bit-Omti-řadič (MFM s deskou Fujitsu-M227D2) chodí, rychlost přenosu dat cca 170 KByte/s.
- 16-Bit-MFM-řadič (vymontovaný z počítače XT); bez šance
- 16-Bit-Kombi-karta (IF-Pack 4; AT/Floppy-řadič s Game-portem, dvě sériová a jedno paralelní rozhraní; harddisk Quantum LPS

120AT) funguje bez závad, pokud na A 2386SX vypneme disketové funkce.

Tento krátký výčet ukazuje na první pohled pozitivní obraz o PC-hardware-kompatibilitě a instalaci. Konfigurace systému může vést skutečně k chaosu a zhroutení nervů. U kombikaret je např. na desce osazen Floppy-controller, jenž je dokonce i při deaktivovaném stavu A 2386SX ochromen. Chybové hlášení (Hard disk controller failure) ukazuje vlastně na kombikartu. Pomoci si můžeme jenom vypnutím disketových funkcí na emulátorové kartě. Ovšem pak nám připojené disketové jednotky nepracují.

Oba manuály k A 2386SX se dotýkají tématu "PC-zásuvných karet" pouze okrajově. Alespoň zde najdeme údaje o možných konfliktech adres. Zda ovšem uživateli stačí mít v nejlepším případě nainstalovanou auto-konfigurovatelnou Amiga-kartu je sporné. Vcelku jsou však oba manuály kuriózní. Díl 1 je vícejazyčný. Díl 2 je kompletně v angličtině a je, co se týče standardní instalace použitelný. Vše co následuje (PC zásuvné karty, dostatečný výčet možných chyb a jejich odstranění atd.) je nedostatečné nebo úplně chybí. Jak by měl takový manuál vypadat ukazuje příložená německá dokumentace k MS-DOSu 5.0.

Také instalační software této verze nás nemůže překvapit: program vyvolá Shell-Script, který má provést potřebná opatření (kopírování a nastavení software na Amiga-stránce). Že je přitom změněna Startup-sequence proti směrnicím, je ještě tolerovatelné.

Pomocným programem (cpu, setcpu nebo Enforcer) musíme zabránit, aby případná turbokarta vyrovnala paměťová místa paměti Dual-Port-RAM. Instalační software je zde komfortní a nabízí konfigurovat klikáním myši. Ve skutečnosti se ale nic neděje, potřebné zápisy do User-startup respektive Startup-sequence chybí. Odpovídající zápisy musíme provést sami. Provedli jsme všechny testy s Enforcerem a zjistili jsme, že celkové vypnutí datové podpůrné paměti snižuje výkon turbokarty.

Janus-software (Janus Library Version 36.83, Janus Handler Version 36.85) se stará o připojení emulátorové karty k Amiga-systému. Janus-Library v Expansion-Ordner je nastartován příkazem Bind drivers. Pokud se to povede, můžeme pracovat s myší konfigurovatelným "PCPrefs" emulátorové karty (typ disketové jednotky, videomód, PC-pípač, detaily k Janus-software).

Potěšitelné je, že nový Janus software (též způsobilé pro A 2088, A 2286) pracuje též pod Kickstartem a Workbenchem 2.0 bez závad. Také s MS-DOSem 5.0 nejsou žádné problémy. To platí také pro příkazy sloužící pro přenos souborů z a na Amigu (Aread a Awrite).

Pokud se povznese nad nedostatky základní instalace a sestavíme fungující systém, nestojí nerušenému provozu nic v cestě. Windows 3.0/3.1, Geoworks a užitkové programy chodí bezvadně. Samozřejmě pro Amiga-myš pracuje tak, jak od něj očekáváme, i když někdy pouze s triky.

Kompatibilita software je vysoká, všechny testované programy běhaly bez problémů. Pokud investujeme ještě peníze do HD-disketové jednotky, nerušenému provozu nestojí nic v cestě. □



Redakce našeho časopisu nabízí
výrobky
firmy COMMODORE

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

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

AMIGA 600-HD 20990.- Kčs
7 MHz, 1 MB RAM, 20MB Hard disk

Color monitor 1084 S 11670.- Kčs
Color monitor 1084 S Black 12310.- Kčs
Color monitor 1085 S 11180.- Kčs

Rozšíření paměti A 501, 512 kB 2080.- Kčs
Pouze pro A 500, včetně hodin
Rozšíření paměti A 501 +, 1 MB 4000.- Kčs
Pouze pro A 500+

HF modulátor 1050.- Kčs

CD ROM DRIVE A 570 19020.- Kčs
Rozšíření paměti až o 2 MB
Rozšíření paměti do A 590-1Mb 2550.- Kčs

Hard disk GVP 120 MB pro A 500 27200.- Kčs
Rozšíření paměti o 2, 4 a 8 MB
Hard disk GVP 200 MB pro A 500 38100.- Kčs
Rozšíření paměti o 2, 4 a 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" 5110.- Kčs
Monochrom monitor A 2024 15" 8150.- Kčs

DSS-stereo dig. sound sampler 3540.- 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 3250.- Kčs

Trackball controler 4630.- Kčs

Amiga 2000 26900.- Kčs
8 MHz, 1 Mb RAM

Hard disk GVP 120 MB pro A 2000 22290.- Kčs
Rozšíření paměti o 2, 4 a 8 MB

Hard disk GVP 213 MB pro A 2000 33740.- Kčs
Rozšíření paměti o 2, 4 a 8 MB

Hard disk GVP 420 MB pro A 2000 55540.- Kčs
Rozšíření paměti o 2, 4 a 8 MB

A 2620 68020/2MB/68881 30650.- Kčs

A 2630 68030/2MB/68882 34070.- Kčs

AS 214 Kickstart 2.0/A 2000 5440.- 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 1960 Color monitor 22210.- Kčs
A 3000 G-FORCE 040 84420.- Kčs
68040 28 MHz, 40ns RAM
VD 2001 Dig. real. čase 65900.- Kčs
16 mil barev

Joystick SJ 119 190.- Kčs
SJ 122 250.- Kčs
SJ 124 339.- Kčs
SJ 126 540.- Kčs
SJ 127 720.- Kčs

Tiskárna Star LC 20 7890.- Kčs
Star LC 24-200 19150.- Kčs
Star LC 24-15 A3 18310.- Kčs
Páska do tiskárny LC 10, LC 20 109.- Kčs

Diskety: Commodore 5,25" DD 169.- Kčs
NoName 3,5" DD 207.- Kčs
Diskbox 3,5"-80ks 340.- Kčs

Commodore C 64 II 4850.- Kčs
VC 1530 magnetofon 1030.- Kčs
VC 1541 II floppy disk 5150.- Kčs
Final Cartridge pro C 64 1400.- Kčs
Paralelní kabel AMIGA 210.- Kčs

KNIHY:
Assembler 165.- Kčs

DOPRODEJ

Amiga Basic 3. díly (v češtině) 100.- Kčs
Počítačové hry I a II á 40.- Kčs
Doproděj jednotlivých čísel časopisu "amiga"
1/92 - 12/92 mimo čísla 6/92 á 15.- Kčs

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.