

AMIGA

n · e · w · s

duben - květen

číslo 7

2•1995

29 Kč / 34 Sk

Časopis pro počítačové příznivce

AKTUALITY

Draco - nová Amiga ?

KURZ POČÍTAČOVÉ ANIMACE

RECENZE

Tituly pro CD-ROM
PU-2.0 BASIC

HUDBA

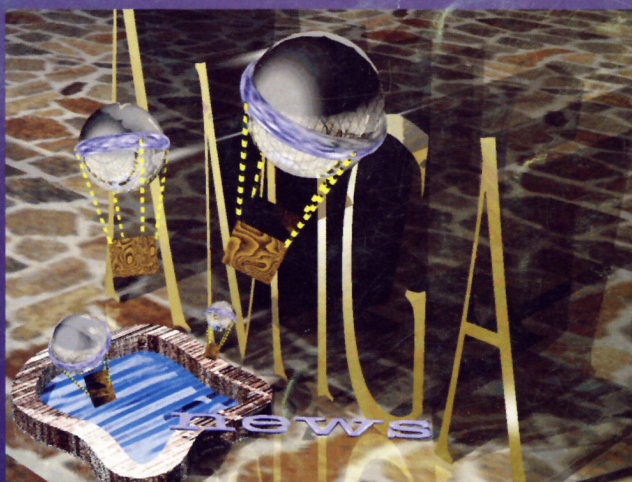
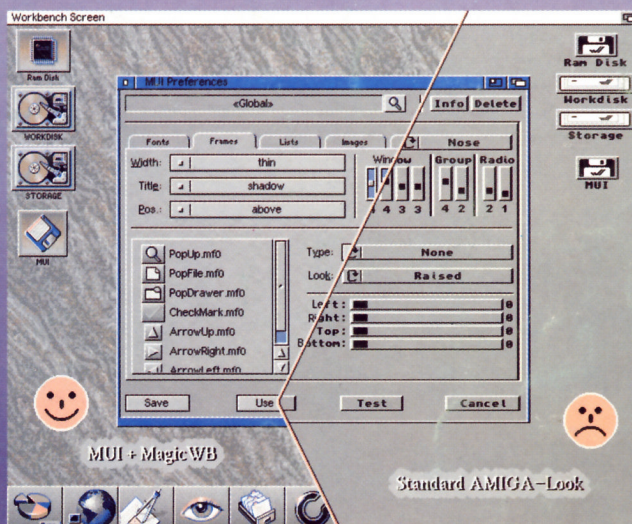
Přehled programů
MIDI

Programování

Programovací jazyk E
Amos a grafika
Kurz programování

FISH DISKY

623 - 688



HARDWARE

Fastlane Z3
AT-Bus2008
Super CD32
Peggy Plus
HD mechanika
Brick-Ette

SOFTWARE

Historie
českého prostředí
Vektorové fonty
MTool
EasyCatalog
CycleToMenu
XPk
MKick
Tuzemský software

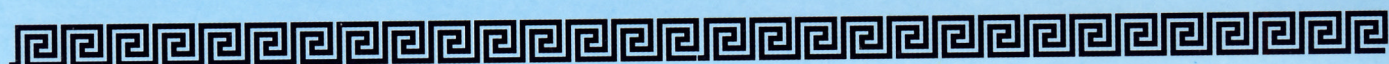
AMIGAME

Stálá herní příloha

Star Trek
Bloodnet
Dreamweb
Subwar2050
Sim City 2000
Crystal Dragon
Aladdin
The Lion King
Embryo
Flink
Power Drive
Skeleton Krew

Jednoduché účetnictví

pro počítače **AMIGA "PU-2.0"**



Nejnovější plná verze osvědčeného programu používaného již od roku 1990 obsahuje:

Peněžní deník
Knihu závazků
Knihu pohledávek
Knihu jízd
Knihu úkolů
Knihu majetku
Mzdovou evidenci
Skladové hospodářství
Adresář

a další pomůcky usnadňující vedení běžné agendy podnikatele

Cena programu (s DPH)
1950 Kč
Nároky: 1.5 MB RAM

Program umožňuje použít počítače jako pokladny v maloobchodě i velkoskladu.

zároveň verze "PU-20 B"

zkrácená verze pro 1 MB RAM obsahující:

Peněžní deník

Cena programu (s DPH)
990 Kč
Nároky: 1 MB RAM

Bližší informace, demoverze, objednávky na adrese:

AMIGA INFO, Šumavská 19, Praha 2 - 120 00

tel.: 02/25 62 01, 02/25 37 08

P.O. Box 729, 111 21 PRAHA

Vítám Vás v dalším čísle Amiga News

Mnozí z Vás se nás ptají, proč neotiskujeme žádné informace o situaci firmy Commodore. Důvod je prostý. Nemáme totiž k dispozici žádné oficiální informace (nemají je ostatně ani jiné Amiga magazíny), pouze množství neověřených zpráv a dohadů. Nechceme se proto pouštět do divokých spekulací pouze na základě těchto údajů. Nicméně poslední neoficiální zprávy hovoří o tom, že společnost Commodore konečně koupila její britská pobočka Commodore UK, která hodlá okamžitě obnovit výrobu. Pokud jsou tyto informace pravdivé, mohly by se první Amigy objevit na trhu v době, kdy budete číst tyto řádky.

Nyní zpět k našemu časopisu. Co v tomto čísle naleznete se můžete dočíst v obsahu, ale co nalezne na News Disku Vám raději sdělím hned. Připravili jsme pro Vás tyto užitečné programy:

CycleToMenu, MTool, EasyCatalog, MKick a demoverzi programu pro vedení jednoduchého účetnictví - Přítelkyně Účetní v.2.0. Basic, který funguje i s 1 MB RAM.

Nyní bych rád odpověděl všem majitelům A500 s 1 MB RAM a systémem 1.3, kteří nám píšou, že se na News Discích nalézá málo programů pro jejich miláčky. Důvod je opět prostý. Systém 1.3 je již dávno překonanou záležitostí a také 1 MB paměti je pro seriózní použití počítače málo. Proto naprostá většina užitečných programů (nemluvíme o hrách, těm většinou 1 MB RAM a kickstart 1.3 stačí) počítá se systémem 2.0 a vyšším a jako minimální konfigurace se uvažuje A500 s 1,5 MB RAM a systémem 2.0. Nám nezbyvá, zvláště pokud chceme nabízet kvalitní programy, se tomuto stavu přizpůsobit, ale abychom Vám trochu pomohli. Připravili jsme pro Vás program MKick, který Vám umožní používat softwarový kickstart libovolné verze a přecházet tak dobu, než si pořídíte nový systém (doporučuji systém 3.1).

Ačkoli jsme v minulém čísle zveřejnili adresy, na nichž je možno zakoupit starší i nová čísla našeho časopisu, stále si o ně ve svých dopisech píšete. Takže zde jsou ještě jednou: Martinská ulice v Praze 1; Amiga Info, Šumavská 19, Praha 2; Prodejna El.klávesových nástrojů, Albína Krejčího 12, Letovice; BBS s.r.o., Plzeňská 9 (obchodní dům Korál), Děčín IV; CONSUL, Pálenická 28 a Náměstí republiky 12, Plzeň; Studio Vochozka Trading, Bolzanova 42, Brno a KON TIKI, Hlavná 70 (vo dvore), Košice.

To je pro tentokrát vše. Doufám, že se Vám bude sedmé číslo Amiga News líbit a těším se nashledanou koncem května v čísle osmém.

Váš šéfredaktor

OBSAH

AKTUALITY

DraGo 9
Nástupce Amigy?

GRAFIKA

Počítačová animace 10, 11
3D Raytracing na počítačích Amiga 5. pokr

PROGRAMOVÁNÍ

AGA grafika v Amosu Pro 16
Jak zobrazit AGA obrázek v Amosu - dokončení

Programovací jazyk E 11
Éčko - jazyk pro každého

Průvodce programováním Amigy 14, 15
Něco z jazyka C a nejen jeho - 4. díl

HUDBA

Přehled hudebních programů 6, 7
Aneb pro každého něco

MIDI 8, 9
Co je to MIDI a k čemu slouží

RECENZE

Tituly pro CD-DROM 4, 5
Výběr z rozsáhlé nabídky kompaktních

Přítelkyně účetní v.2.0. BASIC 7
Jednoduché účetnictví pro 1 MB RAM

HARDWARE

Peggy Plus 13
Návod k pro přehrávání MPEGů

Stručně o hardwaru 12
Výběr z rozsáhlé nabídky hardwaru pro Amigu

Video Backup Systém 7
Plánek pro zhotovení VBS

SOFTWARE

Cycle to menu 26
Užitečná utilita pro práci s menu

EasyCatalog 25
Program pro tvorbu katalogů

Fish Disky 22, 23
Stručně o programech od č. 623 - 688

Historie Českého prostředí 20
O tom proč a jak vzniklo

MKick 28
Kickstart 3.1 pro každého

MTool 24
Výborný diskový manager

Magic User Interface 30, 31, 32
Vylepšete si svoje prostředí

Record & Replay 25
Dvě šikovné utility

Tajemná hlášení Workbenche 28
Co o Workbenchu určitě nevíte

Tuzemský software 29
Programy Translator a Excellent

Vektorové fonty 21
Jaké mají výhody a jak se používají

XPX 27
Zdvynásobte si kapacitu vašeho harddisku

RUBRIKY

Impressum 34

Inzeráty 33

Předplatitelský kupon 33, 34

HERNÍ PŘÍLOHA

Novinky I

Anglická hitparáda I

Německá hitparáda I

Čtenářská hitparáda I

Alladin VIII

Bloodnet III

Crystal Dragon IV

Dreamweb III

Embryo VIII

Flink VI

Lords of the Realm V

Lothar Mathäus Super Soccer VIII

Power Drive VII

Sensible World of Soccer VII

Skeleton Krew VI

Sim City 2000 V

Star Trek - 25th Anniversary II

Subwar 2050 IV

The Lion King VIII

CD-tituly pro Amigu

Fenomén CD-ROMu nezadržitelně proniká do světa počítačů a Amiga pochopitelně nemůže stát stranou, zvláště když Commodore se svým CDTV byl jedním z průkopníků tohoto trendu. Na následujících řádcích Vám přinášíme nabídku několika CD-titulů pro Amigu.

zřejmě při praktickém použití mnoho platné nebude. Při nabootování z disku totiž zjistíte, že beztak ve Workbenchu z CD téměř nic nespustíte (obzvláště pokud jste historický sběratel jako já a máte ještě CDTV s KICK1.3 nebo něco podobného). Cliparty jsou obsaženy ve dvou adresářích DESKTOP DELU-

jící samé pěkné ikony k souborům, adresářům, diskům atd. Na CD najdete ještě několik dalších adresářů, k nim pouze stručně. Jedná se většinou o nějaké pomocné programy jako např. AMOS PAINT, ale i programy, které s cliparty mnoho společného nemají a tutíž podle mě vybočují ze zaměření celého CD (adresáře QUADRA COMPOSER, JUKEBOX). V dosti obsažném adresáři EXTRAS najdete např. 9 disket z řady ABC-SOFT, Fish-DISK č.412 a podobné „harampádí“.

Jelikož nic jiného z disku již nepovažuji za důvod dalšího plýtvání drahoceným místem, zde bych naše stručné seznámení s obsahem ukončil. Domnívám se, že kdo si chce své ČB dokumenty vyzdobit opravdu poutavými cliparty, jistě mi dá za pravdu, že peníze vydané za GRAFIK-PERFEKT nejsou vyhozené, ačkoli bych měl mnoho výtek na adresu autorů ohledně jejich poněkud chaotického uspořádání.

Nakonec bych chtěl ještě poděkovat Pavlovi Zámstnému za laskavé zapůjčení titulu.

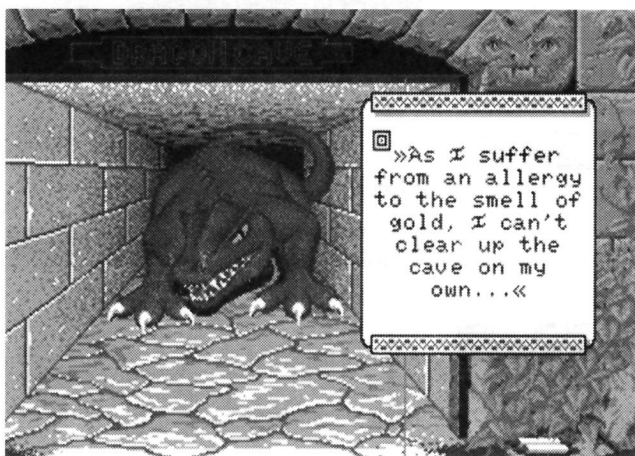
ISO-9660 a jsou určena pro CD-ROM, CDTV nebo CD32, při jehož použití se doporučuje mít k němu klávesnici, myš a disketovou jednotku. GOLDFISH je rozhodně titul, na kterém každý najde něco užitečného, a který by neměl chybět ve sbírce žádného Amigisty.

GOLDFISH VOLUME 2

Další dvojkompakt od Freda Fische. Tentokrát obsahuje výběr nejlepších programů, které se objevily v PD řadě Fish disků. Jedná se o nejnovější verze, které Fred Fish nashromáždil po vydání prvního titulu GOLDFISH. Opět se na kompaktech nalézají v kompresované a nekompresované formě.

AMIGA ANIMATION

To je titul, který by neměli milovníci grafiky a animací nechat bez povšimnutí. Autoři pro Vás připravili mnoho MBytů animací s nejrůznějšími náměty. Animace jsou ve formátech AVI, FLI, IFF a MPEG (pro kvalitní přehrávání MPEGu je ovšem potřeba hardwarová karta –



Hra Dragon Cave z Berliner SPIELEKISTE

GRAFIK-PERFEKT-AMIGA

Nikdo asi nepochybuje o tom, že dobrá reklama je jedním z hlavních předpokladů úspěchu. Letáky nalepené na všem možném (metro, autobusy, sloupky), inzerce v novinách apod. Chceme-li ale upoutat zákaznickovu pozornost již na první pohled, měl by inzerát obsahovat nějakou originální grafiku, či lépe řečeno neokoukaný obrázek. I když to možná mnozí ani nezaregistrovali, ještě v nedávné době byla situace dost bídná. Vše se totiž většinou vytvářelo na PC ve stejném programu a podle toho to také vypadalo. Na každém rohu jsme mohli vidět reklamy se stejnými obrázky, které se k DTP programu standardně dodávají, stejné fonty, stejné efekty – prostě jako takové pravé panelákové sídliště (nuda a šed). Napomoci jsou zde samozřejmě cliparty pro DTP. I napadlo jednoho dne firmu jménem Florida-Soft dáti je na CD. Případným zájemcům tedy přibližme jeho obsah.

První důležitou věcí je zpráva, že disk je bootovatelný. To Vám ale

XE a POWER DTP. Každý z nich obsahuje adresáře s takovou velikostí, aby se každý z nich vešel na jednu DD disketu. V nich jsou umístěny soubory samotných clipartů. Každý grafický soubor je zde obrázkem v rozlišení 1152x1420 bodů ve dvou barvách. Obrázek s tímto rozlišením pak obsahuje desítky samotných clipartů. Neměl jsem sílu se sice počítat, ale autoři uvádí celkový počet kolem 15000, takže jim věřme. Celkový počet adresářů je nicméně 31, čili by se vešly na 31 DD disket. Nedá mi to ale, abych se k této koncepci nevyjádřil. Pokud chcete totiž některý z clipartů použít např. v Page Streamu, musíte si jej před jeho úspěšným použitím nejprve v nějakém grafickém programu „vystříhnout“ jako brush. Navíc je zde poměrně velký problém hledání určitého clipartu podle zaměření (velice dlouho mi např. trvalo, než jsem našel obyčejné auto). Na vině je totiž absence rozdělení clipartů do kategorií, jichž se dotýkáji.

Mnohému přijde vhod adresář o velikosti nějakých 700 Kb obsahu-



Jeden z obrázků na World of GIF

GOLDFISH

Myslím, že PD-řadu Freda Fische není třeba představovat. Na tomto dvojkompaktu naleznete všech tisíc Fredem Fishem sestavených disket, a to ve dvou formátech. Komprimované – vhodné pro BBS a nekomprimované určené k přímému použití. CD jsou ve formátu

viz. článek o Peggy Plus). Zvláštní pozornost zaslouží balík perfektních animací od známého Erica Schwartze. Autoři mysleli na majitele rozličných hardwarových konfigurací, a tak jsou připraveny prostředí pro přehrávání animací jak na obyčejných ECS amigách, tak na Amigách s AGA čipy, ale i na

strojích s grafickými kartami Retina, Picasso, Merlin a EGS. Pro všechna prostředí jsou připraveny příslušné programy pro přehrávání animací a navíc je tu program Mainactor, pomocí kterého můžete animace i vytvářet. Jako poslední stojí za zmínku i rozsáhlý adresář, plný 24-bitových obrázků.

WORLD OF GIF

A je tu další titul pro ty, kteří mají co dělat s grafikou. WORLD OF

dukty bude asi zklamán, neboť je zde soustředěn výběr z volně šiřitelných programů. Je ovšem nutné konstatovat, že jejich kvalita mnohdy nedosahuje ani oficiální, tedy i patřičně drahé, produkty renomovaných výrobců. TOP 100 GAMES existuje ve verzích pro A1200 a CD32. Obě verze jsou však co do obsahu identické a liší se jen obalem. Kompakty jsou bootovací a všechny hry jsou přímo zpustitelné z úvodního menu. Při provozu na CD32 doporuču-

známka. Mnohé hry oficiální české produkce (mezi námi ani jedna), nesaají ani po kotníky některým titulům na tomto CDčku.

AMINET SET 1

Aminet je největší mezinárodní databázovou síť volně šiřitelného softwaru pro Amigu na světě. Každý den používá její archivy přes 10000 uživatelů a množství programátorů publikuje své výtvořky přímo přes Aminet. Za pouhé tři roky jeho existence se v jeho archívech nashromáždilo neuvěřitelné množství softwaru. Ne každý však má však přístup na tuto síť, a tak již delší dobu vychází na CDčkách PD řada AMINET. AMINET SET 1 je však zvláštním titulem, neboť na čtyřech kompaktech přináší přes 4 Gigabyty (ano opravdu čtete správně) softwaru v počtu 12500 archivů. Naleznete zde hry, utility, programovací jazyky, komunikační software, obrázky, animace, dema, hudební moduly a mnoho dalšího. Popisováním AMINET SETu 1 by se dalo zaplnit několik čísel Amiga News, a proto jen stručně o tom, jak je software rozdělen na jednotlivá CDčka.

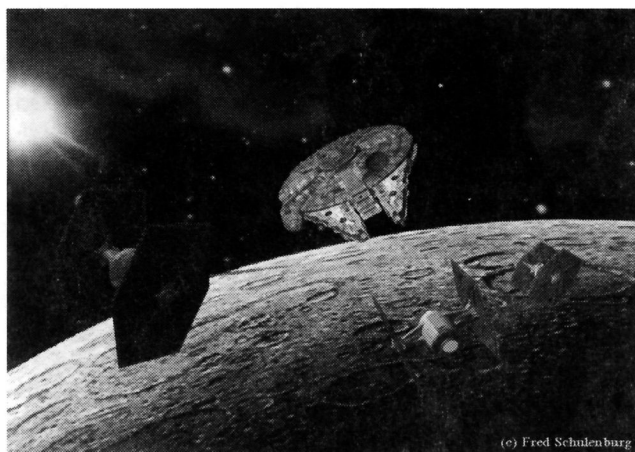
Na prvním disku naleznete mimo jiné 141 MBytů programů pro programování. Jsou zde kompilery,

Druhý disk určitě potěší všechny milovníky grafiky, neboť zde naleznou přes 134 MBytů grafického softwaru, ať už se jedná o programy kreslicí, animační nebo prohlížeče či konvertory obrázků. Rovněž je zde pro ně připraveno přes 1100 animací a obrázků v celkové délce 337 MB. Pro ostatní je zde 500 programů pro práci s textem a 400 nejružnějších dokumentů.

Po třetím disku sáhnou pravděpodobně nejraději ti, kteří si rádi hrají. Naleznou zde totiž přes 1000 nejrozmantějších her. Poté co se hráním unaví, mohou si prohlédnout některé z devítiset dem, či použít jeden z množství komunikačních programů.

2700 modulů a 200 hudebních programů uložených na čtvrtém disku snad uspokojí každého hudebního nadšence. Dále zde naleznete 200 utilit pro práci s harddiskem, disketami a daty na nich. Ukázky a update ke komerčním produktům (např. volně dostupné update pro Page Stream 3.0 až do verze 3.0d) a nakonec velký archiv nejružnějších programů, které se svým zaměřením nehodily ani do jedné z předchozích kategorií.

AMINET SET 1 je zatím nejobsáhlejší titul, jaký kdy byl pro Amigu vydán. Je to jedinečná příležitost jak za



Ukázka z AMINET SETu 1

GIF Vám přináší, jak již název napovídá, přes 600 MByte obrázků ve formátu GIF. Jedná se o „univerzální“ kompakty, který je určen nejen pro počítače Amiga, ale i Macintosh a hlavně (bohužel) PC. Proto také budete moci použít z obsažených programů jen ty, které slouží pro prohlížení obrázků na Amize.

SENTFACTOR PHOTO-CD

Do třetice titul určený pro všechny pracující z grafikou, i když je tu malý háček. Kompakt sice obsahuje obrázky nejružnějších přírodních a turistických zajímavostí, ale jedná se o tzv. PHOTO-CD. Je to formát používaný firmou Kodak pro zobrazení fotografií na CD. Uživatelé CD32 nebo Amigy se CD-ROMem, si mohou uvedené fotografie prohlédnout, pokud vlastní např. program PhotoLite a 3 MByty paměti.

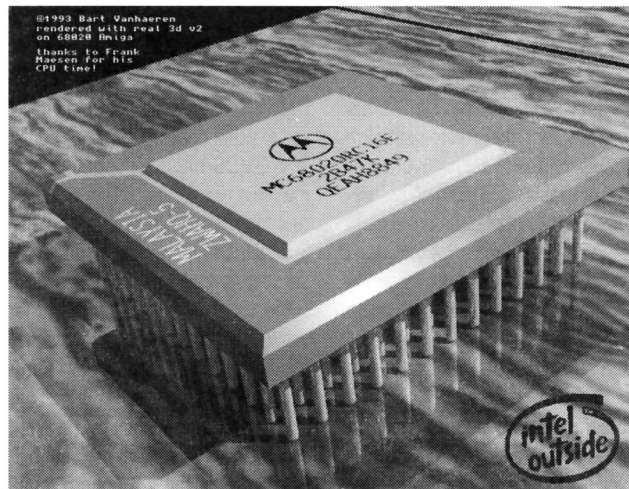
TOP 100 GAMES

Jak jste již z názvu pravděpodobně poznali, jedná se tentokrát o titul určený zejména hráčům. Na tomto kompaktu je obsaženo 100 nejružnějších her. Každý kdo by čekal, že půjde o profesionální pro-

ji přístroj dovybavit myši a klávesnicí, neboť některé hry (zejména ty starší) je vyžadují.

BERLINER SPIELEKISTE

Dlouho byl očekáván a konečně je tu – věhlasný BERLINER SPIELEKISTE jako CD pro Amigu. Co je to Berliner SPIELEKISTE? Je to jedna z největších PD sérií na světě věnující se převážně hrám. Co nám přináší? 900 her na jednom CD určené pro Amigy 500 až 4000. CDčko obsahuje prvních 500 disket uvedené série, které jsou zkomprimovány do jednotlivých souborů programem DMS (je na kompaktu pochopitelně také). Mimo nich je zde proveden výběr nejlepších z obsažených her, které jsou uloženy ve spustitelné formě. Mimo her je CDčku uloženo mnoho nejpoužívanějších volně šiřitelných programů a také několik animací. Kompakt není bootovací, takže ho nelze použít v CD32 bez dalšího hardwaru. Je to však titul, který byste si neměli v žádném případě nechat ujít, neboť za velice slušnou cenu nabízí hodiny kvalitní zábavy. Závěrem ještě malá po-



Obrazek z AMINET SETu 1

interpretu, knihovny a nejružnější utility snad pro všechna myslitelná prostředí – Céčko, Ečko, BASIC, Assembler, Prolog, Modula, Arexx, GUI, Pascal atd.. Dále je zde archiv o velikosti 103 MB a v něm přes 1800 nejružnějších utilit, mezi nimiž si každý určitě najde něco užitečného.

směšnou sumu (v Německu 59 DM, u nás něco přes 1000 Kč) přijít k obrovskému množství kvalitního softwaru. Vždyť abyste si vůbec mohli pořídit toto množství softwaru, zaplatili byste jen za prázdné diskety přes 70000 Kč (při ceně diskety kolem 15 Kč), a to je proti tisícikoruně podstatný rozdíl.

–Raduz & Oscar–



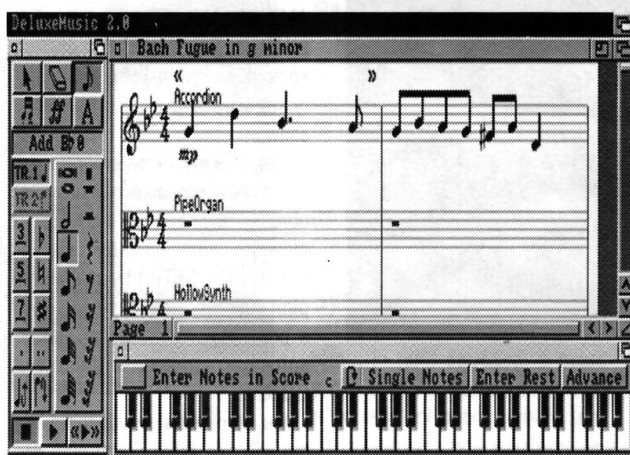
Hudební programy pro Amigu

V době, kdy se na trhu objevil počítač Amiga, byl pravděpodobně nejlepším počítačem na grafiku i hudbu. Amiga 500 byla dokonce dvakrát vyhlášena počítačem roku v kategorii domácí počítače. Díky tomuto počítači mnoho uživatelů objevilo nové obzory při komponování vlastních hudebních skladeb. Dnes pro Amigu existuje nepřehledné množství hudebních programů, které téměř každému uživateli umožňují komponovat bez jakéhokoliv dalšího nutného technického vybavení. Pokud by uživatel Amigy chtěl používat pro skládání hudby syntezátor ve spojení s Amigou, musí vlastnit MIDI interface. O MIDI je na dalších stránkách také napsáno pár řádek, takže pokud vás to zajímá, otočte stránku a začněte číst. Ale teď už něco o hudebních programech.

Nejsem si jist, ale myslím si, že první hudební program, který se na Amigu objevil byl Deluxe Music Construction Set (DMCS). Jeho velká výhoda byla ta, že používal zcela obyčejný notový záznam: tj. klasické noty (včetně triol, staccata, legata), repetice předznamenání, klíče, dynamiku a standardní určování tempa (počet not za minutu). To je tedy velké plus pro DMCS, ale tento program má i stinnou stránku, a tou je vykreslování notového záznamu. Krásné je to vidět při přehrávání skladby, neboť doba přehrávání taktu není většinou o mnoho delší než doba potřebná na jeho vykreslení. I při změně jedině noty je třeba počkat nějakou tu chvilku, než program obrazovku překreslí. Dokonce i zadávání skladby se neobejde bez problémů. Pokud vkládáte noty do notové osnovy máte celkem tři možnosti, jak to v tomto programu udělat. První možnost je ta, že si zvolíte délku noty a pak melodii prostě zadáváte pomocí myši, kterou tlučete do kláves, které se nacházejí v dolní části obrazovky a pak se vámi vytukané noty objevují v notové osnově. Další možnost je použití klávesového nástroje, který máte k Amize připojen přes MIDI. A pak samozřejmě můžete zadávat noty pomocí myši přímo do notové osno-

vy. Zadávat skladbu v reálném čase není možné. Já jsem tento program moc nepoužíval, ale Franta Fuka v jednom svých článků uvádí ještě jeden nedostatek – nelze zkopírovat najednou větší část skladby, než jednu obrazovku. Jak už jsem psal výše, DMCS používá klasický notový záznam, a proto si myslím že největší oblibu si získá u hudebníků klasického vzdělání a ty pravděpo-

pracovat s ligaturami – tj. nota nemohla být delší než jeden takt. Každého uživatele Amigy ale jistě potěšila možnost hraní na klávesnici Amigy. Sonix byl totiž první program, který umožňoval zahrát na klávesnici i akord složený ze 4 tónů. Skladbu však nebylo možné tímto způsobem zadávat do notové osnovy. To se muselo provádět opět jako v DMCS pomocí myši.



DeluxeMusic 2.0

dobně nezajímá, zda počítač používá 4 nebo více hlasů. Programátoři DMCS se s tímto problémem vypořádali velmi dobře. Takže hudebník si v DMCS napíše skladbu, která má i více než 4 hlasy a DMCS vybere 4 tóny, které považuje za nejdůležitější. DMCS pracuje pouze se samplovanými nástroji (neovládá syntézu), ovšem výsledný zvuk je velmi dobrý, neboť pro každou oktávu přísluší danému nástroji jiný sample.

Druhý program, který byl na Amize používán ve velkém měřítku, byl Sonix. Sonix byl v mnohém lepší než DMCS. Především již uměl pracovat se syntetickými zvuky a byl o mnoho rychlejší. Oproti DMCS však měl dvě nevýhody. Neumožňoval zapisovat skladbu tak, jako DMCS. Skladbu bylo nutné zapisovat po jednotlivých kanálech a každý kanál mohl v danou chvíli hrát pouze jeden tón, takže psaní akordů bylo velmi náročné. Další nevýhoda byla ta, že Sonix nedokázal

A dostáváme se ke třetí skupině hudebních programů, a tou jsou tzv. trackery. Tyto programy vznikly za účelem jednoduchého skládání hudby pro hry a demo. První tracker, který se na Amiga scéně objevil byl Soundtracker. Autorem tohoto programu byl Karsten Obarski. Tak jako všechny trackery, i Soundtracker nepoužíval pro záznam skladby notový zápis, ale vše se zaznamenávalo do sloupců písmen a číslic. Každý sloupec představoval jeden zvukový kanál Amigy. Celá skladba pak byla složena ze čtyřhlasých bloků (patternů) po 64 notách. Díky tomu, že se při práci s tímto programem používají pouze písmena a čísla, je možné vytvářet neuvěřitelné věci (různé efekty, náběhy, převrácené sample atd.). Jeho velká přednost byla ta, že bylo možné zadávat skladbu v reálném čase a ještě k tomu přímo z klávesnice Amigy. Programy, které vznikly později dokázaly totéž co Soundtracker a v mnohém ho ještě

překonaly, např. Noisetraacker už dokázal pracovat s knihovnou PowerPackeru, Startrekker umožňoval používat 8 zvukových kanálů (to bylo řešeno tak, že každý zvukový kanál Amigy byl rozdělen na dva kanály, tím se trochu zhoršil zvuk sampleů) a asi nejdokonalejší ze skupiny klasických trackerů byl Protracker, který sice nedokázal pracovat s 8 zvukovými kanály, ale měl již velmi dobře vyřešenou práci se zvukovými efekty, tempem, jednoduché nastavování konfigurace programu a zakládání tzv. PLST neboli seznamu všech sampleů, které máte na disketách a práce s nimi atd. Většina z výše jmenovaných programů už dovedla také samplovat a měla omezenou komunikaci s MIDI. Jediný Protracker však dokázal pracovat bez problémů v multitaskovém režimu. Do skupiny trackerů je možné ještě zařadit osmihlasé hudební programy Oktalyzer a Oktamed. Posledně jmenovaný program je pravděpodobně tím nejlepším, co na Amigu z trackerových programů existuje. Kromě toho, že ovládá všechno co předešlé programy, dokáže pracovat i s jednoduchou zvukovou syntézou, klasickým notovým zápisem a velmi dobře spolupracuje s MIDI. Poslední verze Oktamedu, se kterou jsem měl možnost se seznámit byla 5.00c. Poslední program, který patří do skupiny trackerů je Sonic Arranger. Noty se zapisují podobně jako u Soundtrackeru, ale není nutné starat se o patterny. Program si totiž sám zjistí, které části skladby se opakují a vytvoří příslušné patterny s odkazy na ně. Z jednoho sample je možné vytvářet několik nástrojů pomocí tzv. obálek a především je možné pracovat se syntetickými zvuky jako v Sonixu. Má však své mouchy, jako asi každý program. Nelze do něj např. nahrát moduly z Protrackeru nebo Soundtrackeru a není plně kompatibilní s ST moduly. To by snad o trackerech mohlo stačit a teď už k dalším programům.

Další program, který tak trochu patří do skupiny trackerů (ale já bych ho tam raději nazařazoval) je



program TFMX Soundeditor. Je pravda, že TFMX dokáže se zvukovým obvodem Amigy to, co žádný jiný program, ale na můj vkus je příliš složitý a práce s ním je krkolomná. Nástroje se v TFMX vytvářejí pomocí programovacího jazyka, který mimo jiné ovládá volání podprogramů a umí pracovat s cykly. Nebudu se proto raději tímto programem více zabývat, pouze snad doplním, že hudba ke hře Turrican 2 byla vytvořena v tomto programu.

Poslední skupinu hudebních programů tvoří MIDI programy. Do této skupiny patří sekvencery a notátory. Asi nejoblíbenější sekvencerový program je Bars & Pipes Professional (B&P). Pár řádek o tomto programu v našem časopise bylo už napsáno, takže teď už jenom v krátkosti. K práci s ním potřebujete MIDI interface a minimálně 1 MB paměti (u verze 2.5 alespoň 2 MB). Hudba je

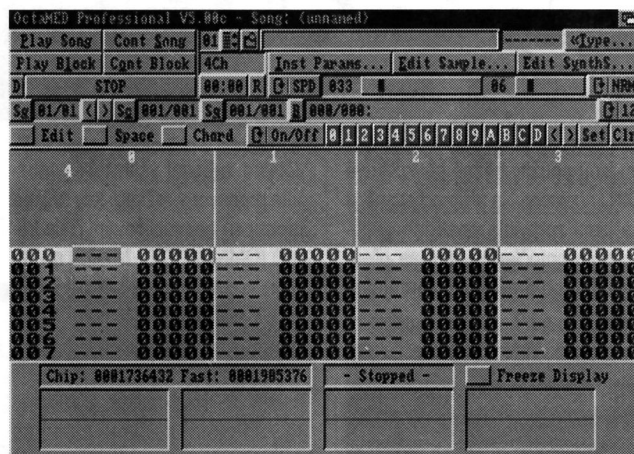
v tomto programu prezentována jako voda tekoucí potrubím, takže tím se program stává velmi přehledným

„trubku“ tool (např. kvantizace, filtrování dat, míchání kanálů atd.). K dispozici jsou také různé Accessory

možností je i programovatelný mixážní pult, který si dokáže zapamatovat všechny změny, které provádíte na jednotlivých stopách v reálném čase (změna hlasitosti, panorama). Takových vymožeností má tento skvělý program ještě mnoho, takže se mu budu věnovat ještě v některém z příštích čísel našeho časopisu. Další sekvencerový program, který se na Amize používá je Steinberg Pro 24. Tento program vznikl dříve než B&P, takže nemá tak hezký design, ale má některé funkce, které mi u B&P chybí – např. editor bicích.

Doufám, že jste si vytvořili alespoň nějakou představu o hudebních programech na Amigu. V příštích číslech se některým programům budu věnovat důkladněji, takže nezapomejte, když jste se v tomto článku něco nedozvěděli.

–vt–



OctaMED Professional V5.0c

a pracovat s ním je přímo hračka. Pokud chcete ovlivňovat tok hudby „vodním potrubím“, stačí nasadit na

(SMPTE synchronizace, přehrávač MIDI souborů, export a import SMUS a MIDI souborů aj.). Další

Co nového v účetnictví?

Přítekyňe účetní V2.0 již pro nejširší Amigistickou veřejnost!

Před nějakou dobou jsem na těchto stránkách psal recenzi na program pro vedení jednoduchého účetnictví „Přítekyňe účetní V2.0“ firmy S.A.F. Nyní se k tomuto programu vracím, abych Vás informoval co je nového.

Od posledního článku se prodalo již několik desítek licencí tohoto programu a přání mnoha nových uživatelů se odrazila na současné podobě tohoto účetnictví. Jedná se především o všeljaké maličkosti, které rozšiřují možnosti využití programu.

Velmi významné je však vytvoření nové verze programu, která funguje i s 1 MByte paměti a navíc za zhruba poloviční cenu (méně než 1000 Kč). Toho firma S.A.F. dosáhla vypuštěním všech programových bloků, které daňový zákon vždy nevyžaduje, a které většina uživatelů ani nevyužije. Jedná se zejména o mzdovou evidenci, skladové hospodářství a knihu jízdy. V programu tedy zůstal peněžní deník s výpočtem DPH a daně z příjmu, kniha pohledávek (včetně fakturace), kniha závazků (včetně tisku příkazů) a adresář. Samozřejmostí zůstává i zálohování s možností archivace a konfigurační editor. Tato upravená verze (PU V2.0B) tedy míří zejména k drobným podnikatelům. Bohatší

podnikatelé si pak mohou nadále dopřát plnou verzi za necelé 2000 Kč se všemi vymoženostmi, ale také s většími nároky na paměť.

Abych však jen nechválil, rád bych se zmínil o jednom nedostatku obou verzí. Tím je velmi obtížné opravování dříve zadaných položek zejména peněžního deníku. Zatím je možno chybnou položku opravit pouze zadáním tzv. opravné položky. Firma S.A.F. zde postupuje v souladu s daňovým zákonem, který vyžaduje, aby do již zadaných údajů nebylo možno zasahovat. Daňový zákon však také umožňuje, aby chybná položka byla označena jako neplatná (v ručně psané formě prostě přeškrtnutá). Podle mých informací se v nejbližších týdnech také chystá verze programu, která bude toto označení umožňovat. Takto označená položka se pak nebude započítávat, ani zobrazovat při běžném výpisu, avšak vytiskne se v kompletním výpisu deníku s patřičným označením.

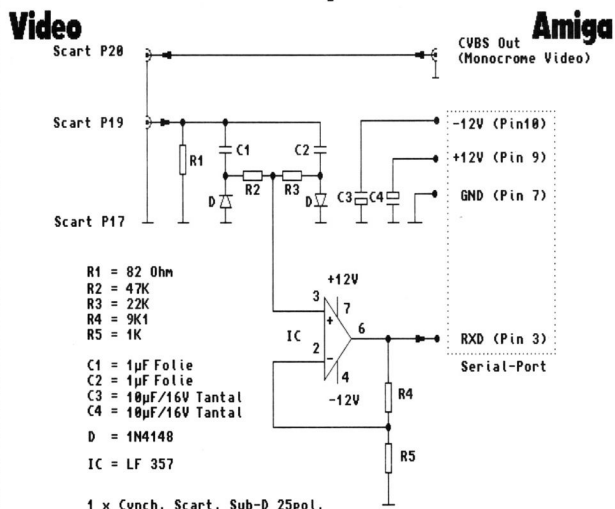
V celkovém hodnocení jde rozhodně o kvalitní program, který sice má drobné nedostatky, ale ty, vzhledem k zájmu autorů o rychlou reakci na přání uživatelů, by měly být brzy odstraněny a tato řada účetních programů je tedy na nejlepší cestě stát se standardem jednoduchého účetnictví na Amize.

Video Backup Systém

Na četná Vaše přání, jsme se rozhodli zveřejňovat plány a schémata nejrůznějších hardwarových doplňků. Prvním z nich je schéma Video Backup Systému (bližší AN-č.2/94). Máme k dispozici několika plánků na toto zařízení. Pro

Vás jsme vybrali ten nejjednodušší, jelikož uvedné schéma nepotřebuje žádný komentář. Pokud se rozhodnete VBS podle našeho návodu sestavit, budeme rádi když se s námi podělíte o své zkušenosti s jeho provozem.

Video-Backup Hardware



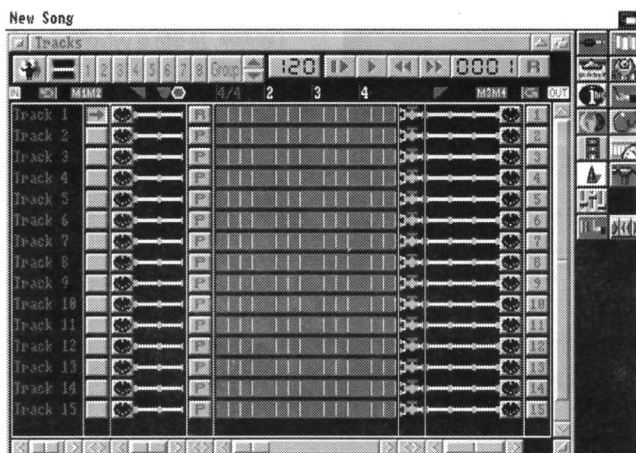
Amiga a MIDI

Vzhledem k tomu, že v obchodech s hudebními nástroji je dnes možné koupit za celkem levný peníz syntezátory, které už spolupracují s MIDI interfacem a v našem časopisu

jsou použity běžné pětikolíkové DIN konektory. Na přijímací straně je zařízení zpravidla opatřeno oddělovacím optočlenem, tím se předejde problémům se zemnicími

Většina zařízení však také umožňuje pracovat v režimu, kdy přijímá informace bez rozlišování čísla kanálů (OMNI MODE). Novější syntetizéry umožňují ještě tzv. MULTI MODE (správně multitimbral). Tento režim rozděluje váš nástroj na několik pomyslných nástrojů s vlastními zvukovými předvolbami a MIDI kanály. Pokud k tomu vlastněte sekvencer, pak můžete vytvořit skladbu, která bude mít orchestrální charakter, neboť nástroj pak může hrát několik zvuků současně (např. na 1 kanále budete mít klavír, na 2 kanále trubku atd.). Provedení většiny sekvencerů neposkytuje při komponování a editaci příliš velký komfort (tím mám zatím na mysli hardwarové sekvencery – hudební nástroje), a proto může být sekvencer vybaven MIDI vstupem pro připojení klávesnice, pomocí které je pak možné vkládat do paměti sekvenceru skladbu. Ještě dříve, než začnu popisovat, jakým způsobem jsou používány počíta-

stroje, na který hrajete (někdy se mu říká MASTER) je kabel veden na vstup MIDI IN druhého nástroje (ovládaného). Mají-li oba nástroje nastavené shodné číslo MIDI kanálu, pak vše, co budete hrát na MASTER nástroji bude hrát i druhý nástroj. To, jaké zvuky přiřadíte ke zvolenému MIDI kanálu záleží pouze na vás. Obdobně je možné ovládat i více nástrojů, neboť na výstupu MIDI THRU ovládaného nástroje je přesná kopie všech informací, které posílá MIDI výstup MASTER nástroje, takže pokud chcete ovládat více nástrojů, stačí, když výstup MIDI THRU ovládaného nástroje č.1 spojíte se vstupem MIDI IN ovládaného nástroje č.2. U některých starších typů nástrojů chybí výstup MIDI THRU, takže k rozvětvení MIDI signálu je nutné použít MIDI THRU BOX. A nyní se už budu věnovat zapojení, které bude pro mnoho uživatelů asi nejatraktivnější, neboť se jedná o propojení počítače se syntezá-



Bars & Pipes Professional

nebylo MIDI tématice věnováno mnoho prostoru, rozhodl jsem se, že čtenářům alespoň trošičku objasním tuto oblast. Pokud někde uslyšíte nebo spatříte slovo MIDI, tak si asi alespoň trochu dokážete představit, co to znamená. Ve zkratce je možné říci, že se jedná o komunikační rozhraní, které je dnes používáno snad u všech přístrojů v nahrávacích studiích. Začnu ale úplně od začátku.

V roce 1982 se několika výrobcům hudebních nástrojů podařilo vypracovat nový komunikační standard, který je dnes známý pod zkratkou MIDI (Musical Instrument Digital Interface). Hlavní kritérium, které si tvůrci kladli při vytváření tohoto systému bylo především jednoduchost propojení mezi přístroji a přenos informací různého druhu. Rozhraní MIDI je řešeno jako sériový kanál, který k jednosměrnému přenosu potřebuje pouze dvou vodičový kabel. Přenosová rychlost tohoto rozhraní činí 31.25 kilobitu za sekundu, což je rychlost, kterou i Amiga 500 zvládá bez problémů. Kdo už viděl MIDI interface, tak ví, že k výstupu a vstu-

smýčkami a jinými vlivy. Vlastní MIDI interface není složité zařízení, takže v některém z dalších čísel našeho časopisu vám otiskneme plánek a návod, jak si postavit vlastní MIDI interface.

A teď něco o propojování MIDI zařízení a MIDI kanálech. Na většinu MIDI zařízení se setkáme se třemi pětikolíkovými konektory s označením MIDI IN, MIDI OUT a MIDI THRU. Již samotné názvy těchto vývodů naznačují jejich funkci, ale pro úplnost zde uvedu jejich význam.

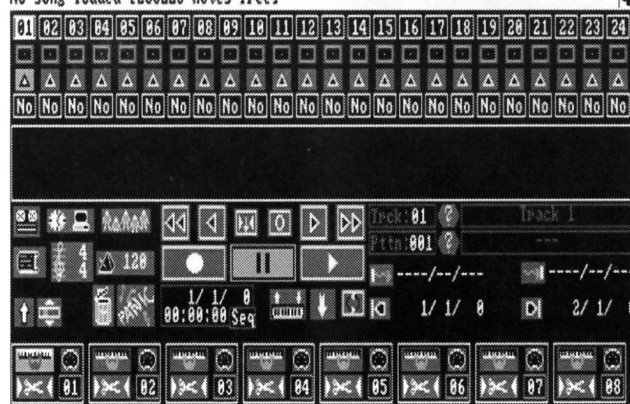
MIDI IN – vstup informací do zařízení

MIDI OUT – výstup informací ze zařízení

MIDI THRU – přesná kopie všeho co jde do MIDI IN se objeví na tomto výstupu.

Každé zařízení v MIDI systému má přiřazeno číslo kanálu (1 až 16), na kterém pak přijímá informace. To znamená, že zařízení akceptuje pouze informace se stejným číslem kanálu, jaké má nastaveno. Tak je možné po jedné zřetěžené MIDI lince nezávisle ovládat až 16 zařízení.

Pro-24A V 1.00 by STEINBERG, H.Assenmacher
No song loaded [258226 notes free]



Steinberg

če v MIDI systému, rád bych popsal alespoň některá základní MIDI propojení.

Nejjednodušší aplikací MIDI je propojení dvou syntezátorů tak, aby s hrou na klávesnici jednoho hráli totéž i druhý. Propojení je provedeno takto: z výstupu MIDI OUT ná-

torem. Jestliže už vlastníte MIDI interface ke své Amize (Pokud ne, tak právě pro Vás je tu MIDI interface od firmy Amiga Info, který nabízí příkladné dílenské zpracování se vstupy MIDI IN, MIDI THRU a třemi výstupy MIDI OUT. – pozn. Oscar) a máte k dispozici nástroj



s MIDI rozhraním, pak už nic nebrání tomu, aby jste si začali hrát. Připravte si tedy dva MIDI kabely a výstup MIDI OUT z počítače propojte s MIDI IN na nástroji. Tím máte zajištěno, že všechna data z počítače bude syntetizér přijímat. Je ale také nutné nějak zabezpečit, aby byla přijímána data i opačným směrem, tzn. syntezátor → počítač. Proto propojte MIDI OUT na nástroj s MIDI IN na počítači.

Nyní se dostávám k další důležité kapitole, a tou je MIDI software. Programové vybavení je možné rozdělit do několika skupin.

Jako první a pravděpodobně nejpopulárnější skupinou jsou sekvencerové programy. Na Amigu existuje již několik těchto programů, ale největší oblibě se podle mého názoru těší program Bars & Pipes Professional od firmy The Blue Ribbon Soundwork (dnes je k dispozici verze 2.5). Další sekvencerový program, který pronikl do řad amigistů je Steinberg – Twenty Four. Tento program spatřil

světlo světa nejdříve na počítačích Atari ST a pak byl přepsán pro Amigu. Na konci minulého roku se objevila nová verze programu Music-X, což má být také sekvencerový program, ale již při prvním testování jsem zjistil, že práce s ním nedosahuje takový komfort, jako předšlé dva produkty.

Další skupinou programů jsou programy pro zpracování notových zápisů a partitur (notátory). Program Bars & Pipes Professional obsahuje také notátor, ale tento notátor nedosahuje takových kvalit a možností, jakých se dostává specializovaným produktům. Rozdíl je i v ceně těchto programů, neboť profesionální notátor vyjde asi na 3000 DM (i s hardwarem) a cena Bars & Pipes Pro je kolem 300 DM. Jediný notátor, se kterým jsem pracoval, byl program s názvem Notator-X, který, jak jste asi pochopili podle názvu, je součástí programového balíku, v němž je i program Music-X. Možnosti tohoto notátoru jsou však omezené, i když musím

přiznat, že konečný výsledek, který vám vyjde z tiskárny, je velmi dobrý.

pár existuje, ale bohužel jsem neměl tu možnost si je otestovat. Takže snad až jindy.



Notator-X

Poslední skupinou programů, které u Amigy připadají v úvahu jsou editory samplovaných zvuků a editory parametrů zvukových předvoleb syntezátorů. Víím, že jich na Amigu

Pokud vás tento článek zaujal, jsem rád a můžete se těšit na další informace o MIDI v některém z příštích čísel našeho časopisu.

-vt-

DraCo

Neutěšený stav na trhu s Amigami nedává spát mnohým obchodníkům a výrobcům. Jedním z nich je i německá firma MacroSystem, která vyvinula „následovnicka“ Amigy pod atraktivním názvem DraCo.

Co se za tímto pojmem skrývá? DraCo není Amiga, ale lze v něm použít hardware i software vyvinutý pro Amigu. Jelikož DraCo neobsahuje Amigové zákaznické čipy, na jejichž výrobu má autorská práva Commodore, lze na něm provozovat jen čistě systémově napsaný software. Znamená to, že drtivá většina her nebude fungovat. DraCo však svými parametry, ale i cenou 6000 DM, rozhodně není určen na hraní. Je koncipován zejména jako pracovní grafická stanice.

Srdcem nového počítače je nový microprocesor Motorola 68060. Zákaznické obvody Amigy jsou nahrazeny jak pomocí software, tak hardwarovými komponenty. Například místo standardního blitteru je použit jiný mnohokrát rychlejší. Celý počítač je plánován v provedení tower, které zaručuje dostatek místa pro rozšiřující karty. Pro ty jsou připraveny dva tzv. DraCo-Direkt-Slots s přenosovou rychlostí přes 20 MByte/s. Jsou určeny pro grafickou kartu Retina (zajišťuje stabilní obraz s frekvencí 120 Hz v 24 bitové grafice), videokartu VLab Motion nebo kartu s RISCovým procesorem. Pro běžné rozšiřující karty známé z Amigy je tu pět slotů Zorro II. Dále jsou zde pozice pro 128 MBytů paměti v PS2-SIMM modulech. DraCo má standardně vestavěný třírychlostní (zatím) CD-ROM, připojený na FAST-SCSI-II řadič s procesorem NCR 53C720. Ostatní zařízení, jako harddisk, disketová jednotka, se dodávají na přání. Operačním systémem je Amiga OS, ale může jím být i UNIX, či jiný zvolený systém. DraCo se ovládá třítlačítkovou myší a vysoce kvalitní klávesnicí.

Zda se ale tento bezpochyby špičkový stroj prosadí, ukáže až čas.

-oscar-

Translator Amiga

Jedná se o modulární systém určený pro podporu překladu cizojazyčných materiálů. Potřebujete často hledat ve slovníku a jeho papírová obdoba Vám dostatečně nevyhovuje? Právě pro Vás jsme připravili komplet Amiga Translator. Tento komplet sestává z několika hlavních modulů:

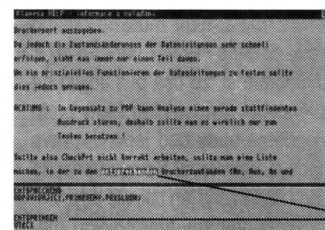
Tr – tento modul slouží k překladu jednotlivých slov.

TrShow – tento velice užitečný modul Vám umožní načíst libovolný cizojazyčný soubor. Dále se pohybuje po jednotlivých slovech, přičemž je současně zobrazován překlad slova, na němž se nachází kurzor.

TrFi – program Vám vytvoří z cizího textu rámcový český překlad (neinteligentní, výsledný překlad může sloužit k rámcové orientaci např. pro začátečníky).

TrEdit – komfortní editor sloužící k modifikaci slovní zásoby translatoru. Program používá komprese datových souborů a díky tomu můžete na libo-

volné Amize i bez instalovaného harddisku pracovat se slovníkem čítající slovní zásobu 40000 hesel. Rychlost hledání ve slovníku je závislá na době přístupu na paměťové médium. Pokud např. máte Amigu 500 bez instalovaného harddisku, můžete očekávat průměrnou prodlevu při hledání slova cca. 3 sekundy. Pokud vlastníte harddisk, hledání bude probíhat prakticky okamžitě.



Ukázka schopností programu TrShow; načeti jsme textový cizojazyčný soubor; pohybovali jsme se kurzorem po jednotlivých slovech načež program reagoval výpisem překladu slova, na němž se nacházel kurzor.

Na dobírku za 400 Kč v německé nebo anglické verzi zasílá: M.K.C.S., P.O.B.121, Praha 8,18100 02/7912742. Program je též k dostání u většině prodejců Amig.

POČÍTAČOVÁ ANIMACE

Tak jak jsem v minulém díle tohoto seriálu napověděl, budeme se zabývat vytvářením objektů pomocí rotace kolem osy. Je to velice jednoduchá záležitost. Když porozumíte následujícím řádkům, nebude pro vás již problém vytvoření šachové figurky nebo vázy.

Vytváření takovýchto objektů je jednoduché. Nakreslíte bokorys objektu který necháte otáčet podle svislé osy. Tím vznikne právě symetrický objekt. To, co necháte rotovat závisí na vás. Může to být klidně přímka, ale také složitá křivka. Nedoporučuji vytvářet objekty rotací z trojrozměrné křivky. Uvidíte, že vznikne jakýsi nerozpoznatelný objekt. Vždy uděláme dvourozměrnou křivku v editoru, kterou necháme rotovat. Myslím si, že každý pochopil, o čem je tu řeč, a proto se pustím do názorného předvádění opět na třech nejznámějších programech.

IMAGINE – v tomto programu je rotace umístěna v **DETAIL** editoru. Nejprve musíte vytvořit danou křivku. Udělejte to tak, že nejdříve vyrobte osu (**ADD AXIS** v menu **OBJECT**). Poté ji označíte (změníte barvu) a v menu **MODE** zvolíte položku **ADD POINTS**. Nyní můžete libovolně vkládat body do prostoru. My však víme, že rotace se provádí pouze kolem osy Z, tudíž musíme vkládat body do okna **FRONT** nebo **RIGHT**. Uvědomte si, že osa pólí objekt na dvě stejné (symetrické) části, proto vkládáme body buď jenom vpravo nebo jenom vlevo. Samozřejmě, že body nedáváme jen tak, ale aby nám vytvořily přibližný tvar objektu (nebo lépe řečeno jeho polovinu v bokorysu). Když nám požadovaný tvar vyhovuje, zvolíme v menu **MODE** položku **ADD EDGES**. Tímto nástrojem můžeme kdykoli spojit dva nezávislé body úsečkou. Nyní spojíme všechny body do požadovaného tvaru. Nyní zvolte v menu **MODE** položku **PICK OBJECTS**. Vámi

nakreslená křivka se změní na označenou. Právě jste vytvořili samostatný objekt, který je dvourozměrný (tudiž v okně **PERSP** jsou vidět pouze jeho okraje, čáry, které jste nakreslili). Nyní máte dvě možnosti, jak vytvořit rotovaný objekt. V menu **FUNCTIONS** je položka **MOLD**. Zvolte ji a uvidíte dotazník, který se vás ptá, zda chcete objekt protahovat (**EXTRUDE**) nebo kopírovat (**REPLICATE**) nebo rotovat kolem osy Z (**SPIN** a **SWEEP**). My se budeme zajímat o funkce **SPIN** a **SWEEP**. Tyto funkce se liší tím, že **SPIN** vytváří kompaktní objekt (celý uzavřený) rotací kolem osy Z (např. již zmíněná šachová figurka nebo váza). U této funkce je dobré dodržet, aby první a poslední bod byl ve stejné vzdálenosti od osy Z a také, aby osa objektu ležela na přímce první-poslední bod. Toho dosáhneme použitím gridů (menu **DISPLAY** položka **GRID ON/OFF** a menu **MODE** položka **PICK METHOD – LOCK**). Když tak neučiníte, vytvořený objekt sice vznikne rotací, ale nebude symetrický. To znamená, že funkce **SPIN** nerotuje první a poslední bod. Funkce **SWEEP** takového opatření nepoužívá, ale zase vytváří objekty typu pneumatika, neboli nespojuje první a poslední bod s vytvořeným objektem (rotuje je také). Můžete si tyto funkce sami vyzkoušet, jak se výsledek bude lišit, když použijete jinou funkci.

Jestliže máte vytvořený obrys objektu, který chcete vytvořit, zvolte v tomto menu funkci **SPIN**. Nyní se vám nabídne dotazník a to **SPIN ANGLE** (úhel otočení) a **# OF SECTION** (počet sekcí na úhel otočení). Dotazník u **SWEEP** je úplně stejný. Úhel otočení je úhel, na který se má objekt natočit (ve stupních) a počet sekcí znamená na kolik částí se má rotace rozfázovat. Na úhel otočení odpovíte 360 a do počtu sekcí vložte 20. Potvrďte a objekt vám vyrotuje.

Nejčastější chyba při rotaci je, že si neuvědomíte, že objekt rotuje pouze kolem osy Z.

REAL 3D – v tomto programu je práce s rotací poněkud složitější. Musíte tak, jako v **Imaginu** vytvořit obrys objektu, který potom rotujete. Zde máte na výběr z několika metod. **Real** nabízí funkci rotace a to v menu **CREATE** v podmenu **COMPOUND TOOLS** položka **LATHE**. Tato funkce přímo umožňuje vytvoření symetrického objektu pomocí rotace kolem předdefinované osy. Po zvolení této položky počítač čeká, až definujete osu otáčení. Potom určíte tzv. knoty, což jsou řídící úsečky pro b-spline křivku a potom určujete tvar, který má vzniknout. Ukončení zadávání stačí zmáčknout pravé tlačítko myši. Na tuto funkci je nutné si zvyknout, protože můžete nastavovat a větvit pomocí dalších knotů a os, takže zvládnutí této funkce vyžaduje delší praxi (musím uznat, že zvládnout celý program **Real 3Dv2** vyžaduje taktéž delší praxi).

Další metoda se nabízí také v menu **CREATE**, a to v podmenu **FREEFORM** položka **ROTATE**. Na tuto funkci musíte mít minimálně dvě křivky nebo čáry. První nám představuje osu rotace a druhá požadovaný tvar. Osa rotace je vždy tvořena úsečkou (**LINE**), kdežto požadovaný tvar může být tvořen několika druhy čar. Buď taktéž pomocí **LINE** nebo pomocí b-spline křivky.

Tvoření tvaru pomocí čar **LINE** je jednoduché. Pouze vkládáte jednotlivé koncové body úseček, které nakonec tvoří požadovaný tvar. Poté je všechny označíte (úsečka rotace musí být první) a zavoláte funkci **ROTATE**. Vytvoří se objekt z rotací úseček. Čáry, z kterých jste objekt vyráběli, zůstaly na pracovní ploše a k nim přibyl objekt (většinou pojmenován jako **MESH**). Dále se objekt chová jako jakýkoliv jiný. Tudiž je možné mu nastavit barvu a pod.

Vytvoření tvaru pomocí b-spline je poněkud složitější, ale výsledek je zato lepší. Základ zůstává stejný tj. vytvoření osy rotace (**LINE**) a potom vytvoření b-splineového tvaru. Čára typu b-spline se tvoří několika způsoby. Všechny způsoby jsou v menu **CREATE** podmenu **CONTROLS**. Jsou to **B-SPLINE CTRL**, **KNOT**, **CURVE**, **CLOSED**, **CIR**. a **HELIX**. Všechny způsoby mají stejný výsledek, ale rozdílný postup navrhování. Např. u **KNOT** je tvorba křivky složena z postupných zadávání knotů křivky, kdežto u **CURVE** je křivka přímo kreslena myší na plochu. Když vytvoříte tedy nějaký požadovaný tvar, označte tak jako v předchozím případě obě křivky a zvolíte funkci **ROTATE**. Po chvíli se vytvořená sekce orotuje a případně jí taktéž jméno **MESH**. A objekt máme hotový.

Nutno ještě podotknout, že u tohoto programu není možné rotovat předdefinovanou křivku o určitý úhel, jako u programu **Imagine**.

LIGHTWAVE – Tento program spojuje výhody obou předchozích programů. Nejenom že můžete vložit úhel natočení, ale křivka může být typu b-spline.

Tak tedy, rotaci najdete v modulu **MODEL**. Nejdříve, jako u předchozích programů, nadefinujte příslušný tvar. Máte dvě možnosti. Buď pomocí zadávání bodů, které potom spojit úsečkami (menu **POLYGON** položka **POINTS**, zadáváte jednotlivé body, když už je máte vytvořené, označte postupně dva následující body a zvolte položku **MAKE**, tím dostanete požadovaný tvar pomocí čar), nebo pomocí b-spline křivky (body taktéž vytvoříte pomocí menu **POLYGON** položky **POINTS**, ale potom označíte postupně všechny body a zvolíte v menu **TOOLS** položku u **Curves MAKE**, takto vytvořená křivka bude typu b-spline).

Když už máte vytvořený tvar, tak můžete v menu **MULTIPLY** zvolit po-



ložku LATHE. Nyní zadáváte osu, kolem které se bude těleso točit. Tato osa je kolmá k editovacímu křížku, to znamená, že se na ni díváte shora. Je lepší kontrolovat kam osu rotace dáváte i v ostatních oknech. Když už jste spokojeni s umístěním osy, můžete odklepnout klávesou enter a křivka vám automaticky narotuje o 360 stup-

ňů. Jestliže ale chcete, aby křivka rotovala pouze o vámi zadaný počet stupňů, zvolte po vytvoření osy rotace (LATHE) položku NUMERIC. V tomto dotazníku jsou tyto položky: **START ANGLE** – úhel, od kterého se začne rotovat (bývá nastaven na 0) **END ANGLE** – úhel, kam se daná křivka narotuje (nastaven na 360)

SIDES – počet sekcí mezi start a end angle, čím více sekcí, tím jemnější přechod.

OFFSET – číslo udává posunutí ve směru osy, tímto se dají vytvářet zajímavé skulptury

Axis X, Y, Z – určuje kolem které osy se křivka bude rotovat

CENTER – udává souřadnice osy rotace

RESET – nastaví všechny hodnoty na základní

Když potvrdíte OK, zatím se nic nestalo, protože musíte ještě potvrdit osu (buď pravým tlačítkem myši nebo klávesou Enter). Po chvíli uvidíte výsledek.
–Wintersoft–

Programovací jazyk E

Každý, kdo na Amigu přešel z nějakého osmibitového počítače, na kterém tvořil programy, jistě již mnohokrát dostal chuť něco takového zkusit i na tomhle pekelném stroji. První věc, která je potřeba udělat, je rozhodnout se o programovacím jazyce. Tato volba vás pak bude provázet celý život, protože změna jazyka je velmi obtížná – zvykání na novou syntaxi apod.

Nabídka programovacích jazyků na Amize je pestrá. Kromě „standardního“ Cěčka a nepřehledného assembleru je tu ještě několik jazyků dalších – jednoduchý Basic, nepraktický Pascal, Modula-2, Oberon, a jiné. Před necelými třemi roky do této rodiny přibyl nový člen – programovací jazyk E (dále éčko).

Éčko je objektově orientovaný, procedurální vyšší programovací jazyk. Tato obldná definice by vám měla říci to, že má všechno, co by se od moderního jazyka čekalo. Je založeno hlavně na myšlence C++, Ady a Lispu. Jazyk není specificky orientovaný, jeho implementace na Amize se soustřeďují na tvorbu systémových aplikací.

Nyní se pokusím o srovnání éčka s jeho asi nejsilnějším konkurentem, jazykem C. Na první pohled si všimnete, že syntaxe příkazů v éčku je mnohem přehlednější. C vypadá skutečně spíš jako změt všech typů závorek a dereferencí. Když se však éčkem začnete probrat důkladněji, řada z jeho vymožeností vám začne připadat známá.

Éčko například podporuje tvorbu dynamických proměnných podobně jako C++ direktivou NEW, navíc systém zprávy paměti je v manuálu označován jako „superrychlý“. Další C++ podoba nás napadne u možnosti vynechávání parametrů funkcí, za něž je dosazena předem nastavená hodnota. Při předávání parametrů je samozřejmostí i alokace registrů.

Podpora objektově orientovaného programování je velmi komplexní a v podstatě nabízí vše, co je obsaženo v linkovací knihovně amiga.lib pro C.

Mezi příjemné vlastnosti jazyka patří možnost kdekoli v kódu používat assemblerové instrukce. Program sice vypadá, jako by autorovi najednou ruplo v hlavě a začal chrlit instrukce, ale výsledek může být skutečně efektivní kód. Tuto schopnost má dnes však také většina dobrých kompilérů C, takže žádná novinka.

Éčko obsahuje skutečně nepřehledné množství zabudovaných funkcí. Touto vlastností se však blíží spíše jazyku Basic. Zabudované funkce například zjednodušují přístup k jednotlivým knihovnám (intuition, graphics,...). Osobně to považuji za zbytečný přepych, raději si např. funkci OpenWindowTags zavolám i s pracným vyplňováním para-

metrů, jen když vím, co přesně program udělá. Tak mě napadá, že zabudované funkce asi ocení programátoři v Amosu, kterým se znechutila jeho neochota systémové podpory.

K éčku se dají připojovat takzvané moduly, což je vzdálená obdoba include souborů v C. Jsou však jen velice těžko čitelné – to sice trochu urychlí kompilaci, avšak zabraňuje poznávání struktur přímo z jejich deklarace. Poslední verze podporuje i systém 3.0.

Tento jazyk nabízí ještě mnoho dalších zajímavých funkcí, některé z nich jsem pořádně ani nepochopil, k jiným jsem se možná ani nedostal – podpora zpracování výjimek (exceptions), vícenásobné vrácení hodnot a další.

Ať již jsou možnosti éčka jakékoliv, za celou dobu, co na Amize programuji, jsem nepocítil nějaké nutkání po něm sáhnout. Amiga byla napsána v éčku

a s ním si skutečně rozumí – na co vám bude možnost přijímat od funkce více návratových hodnot, když všechny systémové funkce vrací vždy nejvýše jednu. Nebudu vás od něj ani odrazovat, protože je dost možné, že jeho výhody člověk ocení, až když se do něj opravdu ponoří, a to já neudělal (já si jen zaplavoval na hladině). Je to rozhodně jazyk výrazně snesitelnější než třeba Pascal.

Cokoliv budete na Amize potřebovat naprogramovat zvládnete v éčku, superrychlé rutiny si napíšete přímo v assembleru. Když vám nebude stačit to, co tyto nástroje nabízejí, pak zkuste sáhnout po éčku, možná vám pomůže. Nezapomínejte však, že buď jak buď budete muset detailně poznat systém Amigy a k tomu budete první dva jmenované potřebovat určitě.

– A.C.VELLUX –

```
MODULE 'Asl', 'libraries/Asl'
```

```
PROC main()
```

```
DEF req:PTR TO filerequester
```

```
IF aslbase:=OpenLibrary('asl.library',37)
```

```
IF req:=AllocFileRequest()
```

```
IF RequestFile(req) THEN
```

```
WriteF('File: \"s\" in \"s\"\\n',req.file,req.drawer)
```

```
FreeFileRequest(req)
```

```
ENDIF
```

```
CloseLibrary(aslbase)
```

```
ENDIF
```

```
ENDPROC
```

Program na otevření file requesteru v E.

```
#include <proto/exec.h>
```

```
#include <proto/asl.h>
```

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

```
VOID main(VOID) {
```

```
struct FileRequester *req;
```

```
if (AslBase = OpenLibrary(\"asl.library\",37)) {
```

```
if (req = AllocFileRequest()) {
```

```
if (RequestFile(req))
```

```
printf(\"File: \"%s\" in \"%s\"\\n\", req->fr_File, req->fr_Drawer);
```

```
FreeFileRequest(req);
```

```
}
```

```
CloseLibrary(AslBase);
```

```
}
```

```
}
```

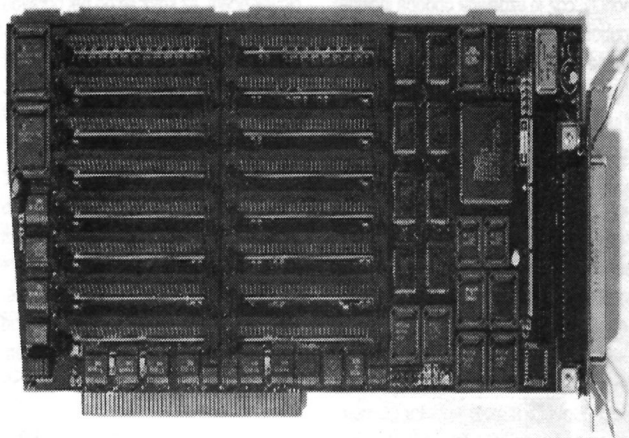
A naprosto stejný program v C.



Přestože se Amiga již nějakou dobu nevyrobí (Až bude čist tento článek, bude tomu pravděpodobně již jinak, neboť podle posledních zpráv Commodore UK koupil celou společnost a plánuje v brzké době obnovu výroby.), hardwarových doplňků k ní je mnoho a neustále vznikají další. Tento článek si klade za cíl představit Vám některé z nich, ať již z domácí či zahraniční produkce.

FASTLANE Z3

Jedná se o špičkový FAST-SCSI-II DMA řadič určený pro provoz v Zorro slotech III, tedy zejména



Fastlane Z3

v Amize 4000. Je ho možné použít i v Amize 3000, ovšem jen pokud její SuperBuster je revize -09 a vyšší. Vzhledem k tomu, že takto jsou vybaveny jen poslední modely A3000, je třeba u většiny ostatních tento čip vyměnit. Řadič podporuje harddisky, výměnné disky, magnetooptické disky, CD-ROM jednotky, TAPE Streamry apod. s rozhraním SCSI, SCSI-II a FAST-SCSI-II. Výrobce udává přenosovou rychlost max. 7 MByte/s v asynchroním a max. 10 MByte/s v synchroním módu. Při přenosu mezi sloty Zorro III má přenosová rychlost dosahovat neuvěřitelných 20 MByte/s. Pro připojení vnitřních zařízení je přiložen příslušný kabel, externí přístroje se připojují přes 50-ti pinový konektor Centronics. Na řadiči jsou pozice až pro 256 Mbytu paměti v SIMMech. Na přiložené disketě naleznete kromě instalačního programu i ovladač pro CD-ROM a program Dynamite-Cache, který je jedním z nejlepších programů vytvářejících tzv. softwarovou cache pro harddisk. Na závěr ještě rada. Pokud se rozhodnete pro

koupi tohoto špičkového řadiče, v žádném případě poté nešetřete na harddisku.

AT-Bus2008

Jedná se o další řadič harddisku ovšem nikoliv SCSI, ale naopak IDE. Pochází z produkce i u nás dobře známé firmy AlfaData. Svým určením a výkonem (i cenou) se nachází na opačném konci žebříčku než

FASTLANE Z3. Je určen pro všechny Amigy s minimálně 16-ti bitovými sloty Zorro II, tedy od Amigy 1500 po Amigu 4000. Nedovedu si představit žádný rozumný důvod, proč by si někdo chtěl namontovat tento řadič do Amigy 4000. Rozumné využití vidím v Amize 2000 nebo, jako v mém případě, v A3000 kvůli možnosti připojení IDE harddisků z A1200. Řadič umožňuje připojení dvou IDE zařízení, ať už jsou to harddisky, CD-ROMy nebo Syquesty. Mimo toho jsou zde pozice pro 8 MBytu RAM v ZIPech. Řadič se dodává s kvalitně napsaným manuálem (je společný pro všechny řadiče od AlfaData) a samozřejmě nechybí disketa s instalačním programem.

SUPER CD32

Možná jste z názvu mohli nabýt dojem, že půjde o nějaké nadupané CD32. Bohužel Vás musím zklamat. Jedná se totiž o nový joypad (to je ta věc, kterou se CD32 ovládá) určený výhradně pro CD32. Asi si řeknete, k čemu jiný joypad, když ten standardní mi docela stačí. Proč dávat těž-

ce vydělané peníze za věc, kterou již mám? Důvodů je několik. Tak zaprvé SUPER CD32 vypadá mnohem, ale mnohem lépe než dodávaný joypad, také padne lépe do ruky. Jeho provedení je kvalitnější. Obsahuje zpomalovací tlačítko a co je nejdůležitější, pro všechna funkční tlačítka lze zapnout AUTOFIRE nebo TURBOFIRE, což pro hráče neocenitelná pomůcka. Tak co, už jsou výhody SUPER CD32 zřejmé?

HD mechanika

Záviděl již někdo z Vás uživateli PC jejich HD disketové mechaniky, s mnohem vyšší kapacitou než mají Amigácké DD. Nikdo z Vás nezažil onu nesympatickou hlášku – DISK IS FULL? Pomoc je snadná! Pořiďte si HD disketovou mechaniku! Již teď slyším ty nedůvěřivé hlasy tvrdící, že bude potřeba složitý ovladač nebo drahý hardwarový interface. Nic takového! Pokud máte systém 2.0

při práci se starými DD-éčkovými disketami. HD mechanika představuje výhodnou investici, neboť výroba DD-éčkových disket pomalu končí (a když je něčeho málo, bývá to drahé, přičemž cena HD-éčkových disket klesá) a není tak daleko doba, kdy se software bude prodávat jen na HD disketách. Na to Vy však budete jistě připraveni.

Oddělovač paralelního portu

Je to malá krabička, která se umísťuje mezi paralelní port počítače a kabel k tiskárně. Jejím úkolem je zabránit poškození počítače při závadě na kabelu, tiskárně či jiném zařízení připojeném na paralelní port. Nevím jak úspěšně tuto funkci plní (odmítl jsem vyvolat situaci, jenž by ohrozila stav mého počítače), ale opatrnosti není nikdy dost. Takže pokud budeme hlasovat o koupi tohoto doplňku, jsem rozhodně pro. Mimočodem, testoval jsem výrobek v provozu s tiskárnou i s PARNETEM, aniž jsem narazil na sebemenší problémy. Jediné co s oddělovačem nefungovalo byl digitizér VIDI Amiga 12, což jsem ostatně očekával.



Super CD32 Joypad

a vyšší, stačí jen vymontovat starou mechaniku a zamontovat novou. Systém již sám pozná, že došlo k výměně a zachová se podle toho. Jak prosté, že? Ke koupi Vám (po konzultaci s technikou z Amiga Infia) doporučuji drive CHINON 357A, s kterým jsou nejlepší zkušenosti. Co Vám nová mechanika přinese? Kromě dvojnásobné kapacity i významnou možnost číst (s příslušným ovladačem, jako je třeba CrossDOS) HD-éčkové diskety z PC a Macintoshu. Příjemná je i vyšší rychlost

BRICK-ETTE

Jedná se o starší (dnes pravděpodobně špatně dostupný), ale potřebný výrobek pro všechny majitele CDTV. Umožňuje totiž připojit standardní myš a joystick, nebo dva joysticky. K jeho provozu není potřeba žádný software a hráče jistě potěší skutečnost, že BRICK-ETTE ovládá tři druhy AUTOFIRE. Osobně ho používám již přes rok a zatím funguje naprosto spolehlivě, takže ho mohu všem jen doporučit.

-oscar-

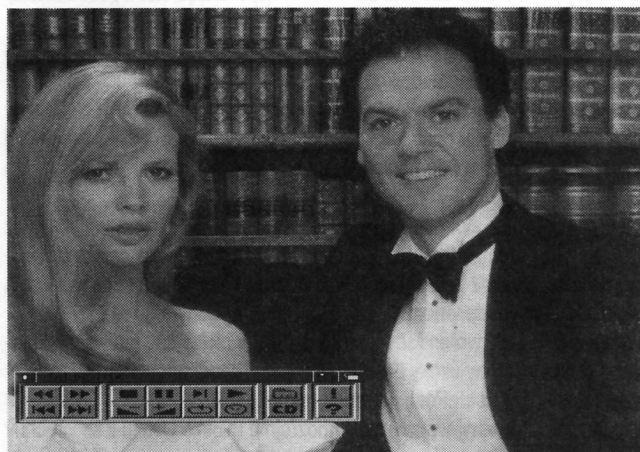


PEGGY PLUS – MPEG dekodér

Majitelé CD32 již mají nějaký čas možnost zakoupit si FMV-modul, který jim umožní přehrávat VIDEO-CD disky, animace a zvuky v MPEG formátu (v poslední době i vynikající hry). Uživatelé ostatních modelů řady Amiga (vybavených Zorro sloty) však mají tuto možnost, díky kartě Peggy Plus, také.

o tzv. CD-ROM/XA jednotky umožňující číst v jednotlivých módech různě dlouhé sektory. Výrobce jako příklad uvádí jednotky SONY CD561 a APPLE CD-300.

Peggy Plus je tedy karta, umožňující přehrávání 24-bitových animací v rozlišení 352x288 (v normě PAL) a 352x240 (v NTSC) se 16-bitovým stereo zvukem.



Ukázka CD-filmu

Dříve než-li si řekneme, co umí Peggy Plus, je dobré zmínit se o tom, co je to vlastně MPEG. MPEG je zkratka pro Motion Picture Experts Group, což je mezinárodní standart pro vysoce účinnou kompresi, dekompresi a synchronizační metodu zvukových a obrazových (AUDIO a VIDEO) dat. Na použití této metody jsou založeny i tzv. VIDEO-CD disky, jenž umožňují na jeden CD disk umístit např. až 74 minut filmu v 24-bitové grafice (necelých 16,8 milionů barev) v kvalitě S-VHS s 16-ti bitovým zvukem. V současnosti pro ně existují dva formáty. Starší GREEN BOOK, někdy nazývaný také CD-I podle přístroje firmy Philips, a novější WHITE BOOK, který vznikl v polovině roku 1994. Peggy Plus, stejně jako FMV-modul pro CD32, zvládá oba. Musíte mít však svůj počítač vybavený CD-ROM jednotkou, která umí tyto formáty přečíst. Jedná se

kem o frekvenci až 48kHz. Pro dosažení plynulé animace, což je 25 snímků za sekundu pro PAL nebo 30 pro NTSC, stačí záznamové zařízení s přenosovou rychlostí jen 150 kBytů za sekundu (jednorychlostní CD-ROM, harddisk apod.). Díky takto nízké přenosové rychlosti nejsou hardwarové nároky Peggy Plus nijak vysoké. K provozu jí stačí slot Zorro-II a video slot. U Amigy 2000 je proto nutné použít adaptér umožňující zapojení karty do videoslota. U Amigy 3000 a 4000 tato nutnost, díky umístění Zorro a video slotu v jedné řadě, odpadá.

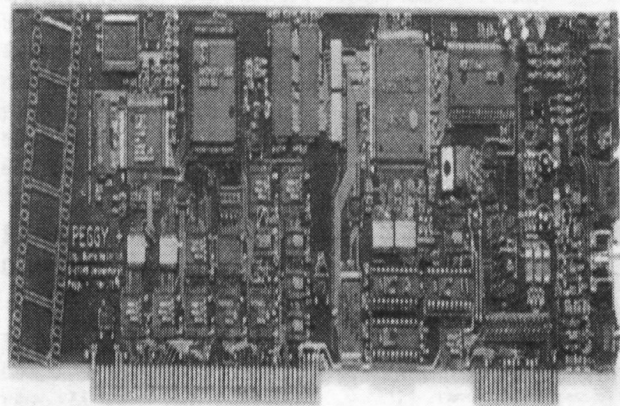
Ke kartě lze přes 15-ti pinový VGA-konektor připojit monitor s horizontální frekvencí 15,625 kHz (například běžný C1084S, ovšem s patřičnou redukcí) v případě, že je výstup v módu HSYNC, nebo v módu CSYNC speciální SCART-kabel. Volba výstupního módu se provádí přehra-

zením jumperu na kartě. Zvukový výstup je vyveden přes 3,5 mm stereo jack. Pomocí speciálního kabelu (dodává se za příplatek) lze snadno spojit zvukový výstup z Amigy s výstupem z Peggy Plus a dosáhnout tak zajímavých efektů. Komu by tyto možnosti nestačily může přidat pár peněz navíc a přikoupit si video-modul. Získá tím FBAS (přes CINCH konektor) a Y/C (S-VHS) video výstup. K dosažení kvalitního výstupního videosignálu je nutné ale mít v kartě zapojen monitor, jinak je obraz značně přestřelený, na co ostatně upozorňuje v manuálu i výrobce.

Peggy Plus však nabízí více než jen pouhé přehrávání animací. Velmi užitečný je vestavěný Genlock, umožňující směřování signálu z Amigy a z MPEGu, což je výhodné např. při titulkování pořadů. Plné využití karty však výrobce předpokládá ve spolu-

středí pro kabelové televize, uzavřené síťové aplikace nebo samostatný interaktivní systém. Můžete se s ním setkat např. v hotelích, nákupních centrech, informačních střediscích či kabelových televizních stanicích).

Pro spolupráci se systémem SCALA se ke kartě dodává příslušný ovladač, a také kompresní modul ME 100, s jehož pomocí můžete vytvářet vlastní animace v MPEG formátu. Je pochopitelné, že při kompresním faktoru MPEGu, který činí běžně 1:200, je k vytvoření MPEGové animace v rozumném čase potřebná slušná hardwarová konfigurace. Na Amize 4000 trvá komprese jednoho snímku něco pod 30 sekund. Takže vytvoření jedno-minutové animace, při frekvenci 25 snímků za sekundu v nejvyšším rozlišení, může trvat až osm hodin. Samozřejmě existuje i potřebný hardware pro kompresi,



Peggy Plus

práci s multimediálními programy systémem SCALA. Konkrétně se jedná o SCALU MM300 (což je plně multimediální programová aplikace pro profesionální videotvorbu, ideální titulkovací a presentační software, který interaktivně využívá grafické a hudební možnosti počítačů Amiga) a SCALU InfoChannel 500 (Což je integrované profesionální pro-

tože jinak by bylo nemyslitelné vytvářet např. takový 90 minutový film.

Pokud Vás daná problematika zaujala a rádi byste se dozvěděli další informace o Peggy Plus nebo o multimediálních aplikacích pro Amigu, kontaktujte na tel.čísle 040-44740 firmu INFOS, které děkují za zapůjčení Peggy Plus.

—oscar—

Průvodce programováním Amigy 4.díl

Dnes budeme pokračovat ve funkcích pro práci s pamětí.

AllocEntry <- exec.library (V33)
Alokují více oblastí paměti jediným voláním.
Syntaxe: struct MemList *AllocEntry(struct MemList *entry) (a0)
Výstup: Ukazatel na struct MemList[ML, pokud bylo alokování úspěšné (tato struktura není totožná se strukturou na níž ukazuje parametr entry, ale je nově alokovaná). V této vrácené struktuře jsou vyplněny jak ukazatele na alokované bloky (položky meu_Addr[ME_ADDR] tak i jejich velikosti (v položkách me_Length[ME_LENGTH]).
Tato struktura může být zařazena do seznamu umístěném ve struktuře Task[TC_Struct (položka tc_MemEntry[TC_MEMENTRY]), tato paměť pak bude uvolněna automaticky během provádění funkce RemTask, která je volána po ukončení programu. Jinou možností (chceme-li, aby byla paměť uvolněna automaticky po ukončení programu) je zahrnout uvolňování paměti do rutiny finalPC (viz opět struktura Task[TC_Struct).
Struktura MemList[ML je definována v souboru exec/memory.(hlj); POZOR! Funkce vrací nestandardní hodnotu v případě neúspěšného pokusu o alokování některého z bloků. Tato návratová hodnota má nastavený nejvýznamější bit (31-ni) a současně jsou nastaveny vlajky, z nichž lze poznat, jaký typ paměti se nepodařilo alokovat. Všechny úspěšně alokované bloky jsou v takovém případě uvolněny.
entry: Ukazatel na struct MemList[ML v níž jsou vyplněny požadavky na velikost (položky me_Length[ME_LENGTH]) a typ paměti pro každý alokovaný blok (položky meu_Reqs[ME_REQS]).
Počet současně alokovaných bloků je udán v položce (ml_NumEntries[ML_NUMENTRIES]) a není omezen. Struktura MemList[ML obsahuje jako první položku strukturu Node[LN, pomocí níž lze vytvořit seznam těchto struktur. Při vyvolání funkce AllocEntry se však nealokuje celý seznam, ale jen ty bloky, které jsou uvedené v předávané struktuře MemEntry[ME].
Pozn. V kódu funkce byla ve V33/V34 chyba, která zabránila uvolnění již alokované paměti v případě, že nemohly být alokovány všechny bloky. Tuto chybu odstraňuje program SetPatch, který je dodáván na disketě Workbench V1.3.
FreeEntry <- exec.library (V33)
Uvolní oblasti paměti alokované funkcí AllocEntry.
Syntaxe: VOID FreeEntry(struct MemList *entry) (a0)
entry: Ukazatel na struct MemList[ML, kterou vrátila funkce AllocEntry po úspěšné alokaci všech bloků paměti. Funkce uvolní všechny alokované bloky.

V příkladu (C/A).1 si ukážeme, jak lze pomocí funkce AllocEntry alokovat pět oblastí paměti s rozdílnými požadavky.

Příklad C.1

```
{struct {struct MemList hlavicka; struct MemEntry telo[4]} pozadavky;
struct MemList *Alok_MemList;

...
pozadavky.hlavicka.ml_NumEntries = 5;
pozadavky.hlavicka.ml_ME[0].me_Reqs = MEMF_CLEAR;
pozadavky.hlavicka.ml_ME[0].me_Length = 2;
pozadavky.telo[0].me_Reqs = MEMF_PUBLIC;
pozadavky.telo[0].me_Reqs = 4;
pozadavky.telo[1].me_Reqs = MEMF_CHIP | MEMF_CLEAR;
pozadavky.telo[1].me_Reqs = 8;
pozadavky.telo[2].me_Reqs = MEMF_CLEAR;
pozadavky.telo[3].me_Reqs = 16;
pozadavky.telo[4].me_Reqs = MEMF_PUBLIC | MEMF_CLEAR;
pozadavky.telo[4].me_Reqs = 32;
Alok_MemList = (struct MemList *) AllocEntry((struct MemList*)&pozadavky);
if ((ULONG)Alok_MemList & (1L<<31))
{ ... nepodařilo se alokovat }
else
{ ... normální pokračování
FreeEntry(Alok_MemList);
}
```

Příklad A.1

Deklarace_MemList:	
DS.B LN_SIZE	* prostor rezervovaný pro uzel pro případné
	* zařazení do seznamu
DC.W 5	* počet alokovaných bloků
DC.L MEMF_CLEAR	* atributy prvního bloku
DC.L 2	* velikost prvního bloku
DC.L MEMF_PUBLIC	* atributy druhého bloku
DC.L 4	* velikost druhého bloku
DC.L MEMF_CHIP MEMF_CLEAR	* atributy třetího bloku
DC.L 8	* velikost třetího bloku
DC.L MEMF_CLEAR	* atributy čtvrtého bloku
DC.L 16	* velikost čtvrtého bloku
DC.L MEMF_PUBLIC MEMF_CLEAR	* atributy pátého bloku
DC.L 32	* velikost pátého bloku
start:	
LEA Deklarace_MemList(PC),A0	

```
MOVE.L 4.W,A6
JSR _LVOAllocEntry(A6); A6 ukazuje na _SysBase
BCLR.L #31,D0 ; test úspěšnosti
BNE.S chyba_alokace ; nelze alokovat paměť, jejíž atributy jsou D0
* ukazatel na ML je v D0, můžeme s ní pracovat a pak ji uvolnit
MOVE.L D0,A0
MOVE.L 4.W,A6
JSR _LVOfreeEntry(A6); A6 ukazuje na _SysBase
```

Následující čtyři funkce jsou dostupné od V39 a snižují nároky na čas procesoru při velkém množství alokací malých bloků. Zároveň částečně omezují fragmentaci paměti. Při jejich popisu bude použit originální anglický název (memory pool) z toho důvodu, že všechny čtyři funkce slovo pool obsahují ve svém názvu. Snáze si tedy pak název zapamatujeme.

Tyto funkce spravují část paměti, nazývanou pool. Pool se skládá z úseků paměti s předem určenou délkou (viz CreatePool, parametr puddleSize) a v těchto úsecích se alokují bloky malé velikosti. Není-li již na další alokovaný blok v žádném úseku dostatek volného místa, vyžádá se od systému další úsek, který se začlení do poolu. Alokovaný blok pak bude v tomto novém úseku.

Je-li požadována alokace bloku o větší velikosti než daná velikost (viz CreatePool, parametr threshSize), provede se alokace úseku paměti o shodné velikosti jako má požadovaný blok. Tento úsek se také přidá k poolu a alokovaný blok bude v něm.

Každý pool je tedy tvořen řadou úseků paměti, v nichž jsou umístěny alokované bloky. Všechny úseky paměti přidělené k danému poolu musí mít stejné atributy (viz CreatePool, parametr memFlags).

Každý blok alokovaný v poolu lze samozřejmě uvolnit. Uvolní-li se všechny alokace v některém úseku, pak se tento úsek vyřadí z poolu a vrátí se systému. Funkce spravující pool nepředpokládají, že by jeden pool sdílelo více tasků. V případě, že bychom sdílení požadovali, museli bychom daný pool ochránit semaforem.

CreatePool <- exec.library (V39)
Vytvoří a inicializuje hlavičku pro nový pool. Toto je krok, kterým se do systému přidá nový pool. V systému může současně existovat libovolné množství poolů.
Syntaxe: void CreatePool(ULONG memFlags, ULONG puddleSize, ULONG threshSize) (A0/D0/D1/D2)
Výstup: Adresa hlavičky nového poolu@ nebo NULL při chybě.
memFlags: Atributy požadované paměti.
puddleSize: Velikost úseků paměti z nichž se skládá pool.
threshSize: Maximální velikost bloku, který se ještě alokuje ve standardním úseku. Musí být menší nebo rovna puddleSize, jinak CreatePool skončí neúspěšně.

DeletePool <- exec.library (V39)
Uvolní veškerou paměť alokovanou pomocí funkce AllocPooled, včetně hlavičky poolu. Není nutné individuálně uvolňovat jednotlivé bloky.
Syntaxe: void DeletePool(void *poolHeader) (A0)
poolHeader: Ukazatel na hlavičku poolu, který vrátila funkce CreatePool.

AllocPooled <- exec.library (V39)
Alokují paměť v úseku patřící danému poolu. V případě neúspěšné alokace vrací hodnotu NULL. Alokovaný blok paměti lze uvolnit funkcí FreePooled. Veškerou alokovanou paměť lze uvolnit najednou pomocí funkce DeletePool.
Syntaxe: void *AllocPooled(void *poolHeader, ULONG memSize) (A0/D0)
Výstup: Ukazatel na alokovanou paměť (zarovnanou long word) nebo NULL.
memSize: Počet alokovaných bajtů.
poolHeader: Ukazatel na hlavičku poolu (viz CreatePool).

FreePooled <- exec.library (V39)
Uvolní blok paměti alokovaný funkcí AllocPooled (ne jinou). Chceme-li uvolnit celý pool není nutno volat postupně funkci FreePooled na všechny alokované bloky, ale stačí zavolat funkci DeletePool.
Syntaxe: void FreePooled(void *poolHeader, void *memory, ULONG memSize) (A0/A1/D0)
memory: Ukazatel na paměť alokovanou funkcí AllocPooled.
poolHeader: Hlavička daného poolu.
memSize: Velikost uvolňované paměti. MUSÍ přesně odpovídat požadavku který byl předán funkci AllocPooled. Tato sada funkcí si totiž nevede záznam o velikosti alokovaných bloků, protože většinou se tyto funkce používají pro alokaci většího množství malých bloků. Zaznamenávání jejich velikosti by zabralo příliš času a paměti.



Dalšími funkcemi se zatím nebudeme podrobněji zabývat, protože mají pro aplikační programy omezené využití. Pro úplnost si je zde uvedeme. Máme-li lokální spravovanou volnou paměť a chceme-li v ní provést alokaci/uvolnění paměti můžeme využít funkce `Allocate` a `Deallocate`. Funkce `AddMemHandler` a `RemMemHandler` byly přidány ve verzi V39 a umožňují přidat (resp. odstranit) rutinu volanou v okamžiku nedostatku paměti.

Služeb dosud uvedených funkcí využívá řada dalších knihovných funkcí, jejichž součástí je alokování či uvolňování paměti (např. `AllocBitMap`, `OpenWindow`, `GetDiskObject`, `RemLibrary`, `UnLoadSeg` a spousta dalších). Protože je u nich alokování/uvolňování paměti zpravidla jen jejich vedlejší činností, setkáme se s jejich popisem až budeme probírat příslušné téma. Přesto si zde jednu dvojici těchto funkcí uvedeme. Tato dvojice je určena pouze k alokaci/uvolnění bloku paměti. Jsou to funkce knihovny `Intuition`, které nám nabízí větší komfort než výše popsané funkce jádra systému. Využijeme-li tyto funkce, nemusíme si uchovávat počet, ukazatele a velikosti alokovaných bloků paměti. Funkce `AllocRemember` si udržuje seznam všech bloků, které byly jejím prostřednictvím alokovány, a umožní tak pohodlné uvolnění veškeré alokované paměti.

Provádí se to tak, že kromě požadovaného bloku paměti se alokuje i struktura `Remember`, do které je uložen ukazatel na alokovaný blok a jeho velikost. Struktura `Remember` se pak zařadí do seznamu alokovaných bloků.

Tento postup je sice velice pohodlný pro programátora, ale z hlediska zatížení systému má dvě nevýhody. Obě plynou z toho, že pro každý alokovaný blok paměti se provedou ve skutečnosti alokace dvě - jedna pro vlastní blok a druhá pro uzel seznamu, v němž se udržují parametry alokovaných bloků. To samozřejmě nepřídává na rychlosti a navíc to zvýší fragmentaci paměti.

`AllocRemember` <- `intuition.library` (V33)

Funkce zavolá funkci `AllocMem` a zároveň zaznamená parametry alokovaného bloku do seznamu alokované paměti. Umožní tak snadné uvolnění veškeré alokované paměti (pomocí funkce `FreeRemember`).

Tato funkce má dvě typická použití:

- provádíme-li v proceduře řadu alokací a některá z nich skončí neúspěšně, je nutno proceduru ukončit, ale před tím je nutno uvolnit všechnu úspěšně alokovanou paměť; použijeme-li tuto funkci, budeme moci uvolnit alokovanou paměť jediným krokem, aniž bychom si museli zaznamenávat každou jednotlivou alokaci
- pokud veškeré alokace v programu provádíme pomocí této funkce, je možno při ukončení programu všechnu alokovanou paměť uvolnit voláním jediné funkce - `FreeRemember`

Viz příklad (C1A).2.

Syntaxe: `APTR AllocRemember(struct Remember **RememberKey, ULONG Size, ULONG Flags) (A0/D0/D1)`

Výstup: Pokud je alokace úspěšná, vrátí funkce ukazatel na alokovaný blok; také umístí strukturu `Remember` vztahující se k tomuto bloku paměti do seznamu alokovaných bloků. V případě neúspěchu vrátí funkce hodnotu `NULL` a seznam zůstane nezměněn.

RememberKey: Adresa ukazatele na strukturu `Remember`. Před prvním voláním funkce `AllocRemember` se tento ukazatel inicializuje hodnotou `NULL`.

Size: Velikost (v bytech) požadované paměti (viz `AllocMem`).

Flags: Atributy paměti (viz `AllocMem`).

Pozn. Vhodnější by bylo, kdyby tato funkce využívala vnitřní alespoň pro alokování struktur `Remember` funkci `AllocPooled`.

`FreeRemember` <- `intuition.library` (V33)

Uvolní paměť, jež byla alokována voláním funkce `AllocRemember`. Lze uvolnit buď jen paměť, která je použita pro zřetězení alokovaných bloků (seznam struktur `Remember`), nebo tento seznam včetně příslušných alokovaných bloků.

Syntaxe: `VOID FreeRemember(struct Remember **RememberKey, BOOL ReallyForget) (A0/D0)`

RememberKey: Adresa ukazatele na strukturu `Remember`. Tento ukazatel by měl mít hodnotu `NULL` nebo hodnotu, jež do něj byla vložena během volání funkce `AllocRemember`.

ReallyForget: Nabývá hodnot `FALSE` nebo `TRUE` podle toho, chceme-li, aby byly uvolněny pouze uzly tvořené strukturami `Remember`, nebo uzly i s alokovanými bloky paměti. Pokud použijeme hodnotu `FALSE`, bude zrušeno zřetězení mezi bloky paměti a již nebude možno použít tuto funkci na jejich uvolnění (lze použít např. `FreeMem`).

Příklad C.2

```
struct Remember *RememberKey;
RememberKey = NULL;
buffer = AllocRemember(&RememberKey, BUFSIZE, MEMF_CHIP);
if (buffer)
{
    /* zde využít alokovanou paměť,
    * případně lze alokovat další bloky, např.
    buffer2 = AllocRemember(&RememberKey, BUFSIZE2, MEMF_CHIP|MEMF_CLEAR);
    */
}
FreeRemember(&RememberKey, TRUE);
```

Příklad A.2

```
start:
LEA     RememberKey,A0
MOVE.L  #BUFSIZE,D0
MOVE.L  #MEMF_CHIP,D1
JSR     _LVOAllocRemember(A6)
    * A6 musí ukazovat na IntuitionBase, kterou jsme otevřeli dříve
TST.L   D0
BEQ     chyba_alokace
    * zde můžeme s blokem (adresa v D0) pracovat
JSR     _LVOfreeRemember(A6); A6 -> IntuitionBase
```

Součástí knihoven je řada funkcí pro práci s bloky paměti (kopírování, mazání apod.). V linkovacích knihovných překladačích `SAS/C` nalezneme např. funkce vyjmenované v tabulce 4.1.

<code>long chmlk(void)</code>	(SAS/C)
<code>void *memcpy(void *to, const void *from, int c, size_t n)</code>	(SAS/C)
<code>void *memchr(const void *a, int c, size_t n)</code>	(ANSI)
<code>int memcmp(const void *a, const void *b, size_t n)</code>	(ANSI)
<code>void *memcpy(void *to, const void *from, size_t n)</code>	(ANSI)
<code>void *memmove(void *dest, const void *from, size_t nbytes)</code>	(ANSI)
<code>void *memset(void *to, int c, size_t n)</code>	(ANSI)
<code>void movmem(const void *from, void *to, unsigned n)</code>	(UNIX)
<code>void repmem(void *to, const void *vt, size_t nv, size_t nt)</code>	(SAS/C)
<code>void setmem(void *to, unsigned n, int n)</code>	(UNIX)
<code>long sizmem(void)</code>	(SAS/C)
<code>void swmem(void *a, void *b, unsigned n)</code>	(UNIX)

Tabulka 4.1 Funkce pro práci s pamětí překladačů `SAS/C` a jejich přenositelnost

Sdílené knihovny samozřejmě také nabízejí podporu práce s pamětí. Náš popis o funkcích pro práci s pamětí si zakončíme právě těmito funkcemi.

`AvailMem` <- `exec.library` (V33)

Zjistí velikost dostupné paměti s danými atributy. Chceme-li zjistit velikost největšího alokovatelného bloku daného typu paměti, nastavíme současně vložku `MEMF_LARGEST`.

UPOZORNĚNÍ. Vlivem multitaskingu nemusí vrácená velikost už v daném okamžiku být aktuální.

Syntaxe: `ULONG AvailMem(attributes)(d1)`

Výstup: Celková velikost volné paměti, příp. velikost největšího bloku s danými atributy.

attributes: Atributy paměti, na jejich velikost se dotazujeme. Přidáme-li k požadovaným vložkám i vložku `MEMF_LARGEST`, vrátí se velikost největšího celistvého bloku daného typu paměti (popis možných atributů - viz minulá čísla). Chceme-li získat celkovou velikost volné paměti, použijeme vložku `MEMF_TOTAL`. Př. `AvailMem(MEMF_CHIP|MEMF_LARGEST)` vrátí velikost největšího volného bloku paměti typu `CHIP`.

Pozn. U verze V36 se provádí (při parametru `attributes=MEMF_LARGEST`) kontrola seznamu volné paměti. Není-li tento seznam konzistentní, zobrazí se výstraha `AN_MemoryInsane`.

`TypeOfMem` <- `exec.library` (V33)

Zjistí atributy paměti pro zadanou adresu (např. `MEMF_CHIP` nebo `MEMF_FAST`). Zpravidla ji použijeme, chceme-li zjistit, zda daný blok paměti je součástí paměti typu `CHIP`. Leží-li adresa mimo oblast paměti typu `RAM` nebo ukazuje adresa do struktury `MemHeader`, vrátí funkce nulu.

Syntaxe: `ULONG TypeOfMem(void *address) (A1)`

Výstup: Atributy paměti nebo nula (v případě, že adresa leží mimo známý prostor paměti `RAM`).

address: Adresa paměti.

`CopyMem` <- `exec.library` (V33)

Univerzální funkce pro kopírování paměti. Pokusí se optimalizovat postup kopírování, umožní-li to zarovnání obou bloků, urychlí se tak kopírování většího bloku paměti, ale pro kopírování většího množství malých bloků je méně vhodná.

Kopírování překrývajících se bloků není podporováno. Implementace této funkce se může lišit na různých systémech, může případně využívat i DMA přenos.

Syntaxe: `void CopyMem(APTR source,APTR dest,ULONG size) (A0/A1/D0)`

source: Ukazatel na oblast, z které chceme kopírovat.

dest: Ukazatel na oblast, do níž hodláme kopírovat.

size: Velikost (v bytech) kopírované oblasti. Při nulové velikosti se kopírování neprovede vůbec.

`CopyMemQuick` <- `exec.library` (V33)

Optimalizovaná funkce pro kopírování paměti. Oba bloky paměti zarovnány na čtveřice bytů (long word). Kopírování překrývajících se bloků není podporováno.

Syntaxe: `void CopyMemQuick(ULONG *source,ULONG *dest,ULONG size) (A0/A1/D0)`

source: Ukazatel na oblast, z které chceme kopírovat.

dest: Ukazatel na oblast, do níž hodláme kopírovat.

size: Velikost (v bytech) kopírované oblasti. Pro nulové velikosti se kopírování neprovede vůbec.

Pozn. Parametry `source`, `dest` i `size` musí být beze zbytku dělitelné čtyřmi.

AGA grafika v AMOSu Pro

Stále více uživatelů používá jednoduchý a přitom výkonný jazyk AMOS. Tento jinak vynikající systém má však i drobné nedostatky. Jedním z nich je, že přímo nepodporuje nové grafické možnosti AGA chipsetu. Firma Europress sice plánuje rozšíření pro využití nových možností, nicméně vzhledem k nejasné situaci s další výrobou Amig vyčkává. Programátoři si tedy musí vypomoci sami jak to jde. Jeden z námětů najdete v následujícím článku.

Dokončení z minulého čísla

```
Reserve As Data 1,1000
NEWSCR=Start(1)

FONTNAME$="topaz.font"+Chr$(0)
FONTSTRUCT$="ABCD"+Chr$(0)+Chr$(9)+Chr$(0)+Chr$(0)
Loke Varptr(FONTSTRUCT$),Varptr(FONTNAME$)

SCRNAME$="Moje obrazovka"+Chr$(0)

Doke NEWSCR+0,0
Doke NEWSCR+2,0
Doke NEWSCR+4,320
Doke NEWSCR+6,200
Doke NEWSCR+8,6 : Rem počet bitplanu
Poke NEWSCR+10,0 : Rem pen1
Poke NEWSCR+11,1 : Rem pen2
Doke NEWSCR+12,4+$800
Rem viewmode 8000= hires, 4=lace, 8=doublescan,
80=extrahalfbrite
Rem ??? pfba=40, ham=800, dualpf=400, 20=super-
hires

Doke NEWSCR+14,$F : Rem 80 - behind, 100 - quiet
Loke NEWSCR+16,Varptr(FONTSTRUCT$)
Loke NEWSCR+20,Varptr(SCRNAME$)
Loke NEWSCR+24,0
Loke NEWSCR+28,0

Rem OpenScreen podle struktury NewScreen=NEWSCR
Amos To Back
Areg(0)=Start(1)
SCR=Intcall(-198) : Rem OpenScreen

Wait 100
```

```
Rem parametry obrazovky ze struktury
RASTPORT=SCR+$54
```

```
BITMAPA=Leek(RASTPORT+4)
```

```
BPR=Deek(BITMAPA)
ROWS=Deek(BITMAPA+2)
FLAGS=Peek(BITMAPA+4)
DEPTH=Peek(BITMAPA+5)
PAD=Deek(BITMAPA+6)
PLANE1=Leek(BITMAPA+8)
PLANE2=Leek(BITMAPA+12)
PLANE3=Leek(BITMAPA+16)
PLANE4=Leek(BITMAPA+20)
PLANE5=Leek(BITMAPA+24)
PLANE6=Leek(BITMAPA+28)
PLANE7=Leek(BITMAPA+32)
PLANE8=Leek(BITMAPA+36)
```

```
Rem CloseScreen
Areg(0)=SCR
VOID=Intcall(-66)
Amos To Front
```

```
Print "Statistika"
Print "Hotovo: ";SCR
Print "rastport: ";RASTPORT
Print "bytes per row ";BPR
Print "rows ";ROWS
Print "flags ";FLAGS
Print "depth ";DEPTH
Print "plane1 ";PLANE1
Print "plane2 ";PLANE2
Print "plane3 ";PLANE3
Print "plane4 ";PLANE4
Print "plane5 ";PLANE5
Print "plane6 ";PLANE6
Print "plane7 ";PLANE7
Print "plane8 ";PLANE8
```



Hity měsíce

PHILIPS - vynikající stereo monitor

Cena 9890,- Kč

2MB RAM pro AMIGU 500 - rozšíření o 0.5MB CHIP RAM a 1.5MB FAST RAM, hodiny

Cena 3999,- Kč

AlfaScan800 - ruční scanner 800dpi, 256 odstínů šedi, základní software

Cena 5990,- Kč

3,5" DD Nashua - včetně plastového boxu

Cena 230,- Kč

Filtr na monitor - skleněný

Cena 490,- Kč

LITERATURA

Uživatelská příručka II

Pro všechny typy Amig od A500 a A1200 až po A4000 (popisuje systémy 1.3 až 3.0)

Základní literatura, která by neměla chybět žádnému uživateli Amigy. Kniha by měla v plné míře nahradit základní literaturu dodávanou k Amize a obsahuje množství dodatečných informací. Vhodné pro začátečníky i pokročilé.

Cena 250,- Kč

Assembler 68000

Kniha určená především čtenářům, kteří se chtějí na Amize programovat v assembleru. Všechny příklady uvedené v knize naleznete i na přiložené disketě.

Cena 165,- Kč

AMIGA PROFI 1 & 2

- nezbytná pomůcka pro všechny programátory v jazyce "C" na počítačích AMIGA. V knize najdete veliké množství příkladů na programování grafiky, hudby i uživatelského prostředí pro Vaše programy. Ke knihám je přiložena disketa s příklady.

Cena 299,- Kč

Uživatelská příručka A600

- základní seznámení s počítačem A600

Cena 110,- Kč

AMOS Basic

Jeden z nejproduktivnějších programovacích jazyků pro Amigu. Kompletní vývojové prostředí pro tvorbu graficky, hudebně a animačně zaměřených aplikací.

Cena zahrnuje disketu s programovým systémem a rozsáhlý manuál.

Cena 219,- Kč

Sada disket k AMOS Basicu

Obsahuje 5 her programovaných v Amosu a jednu disketu s utilitami.

Cena 199,- Kč

Komplet s AMOS Basicem a knihou

Cena 399,- Kč

PROTRACKER

Podrobný návod na komponování hudby v nejrozšířenějším hudebním programu pracujícím s interními zvukovými obvody Amigy.

Cena 69,- Kč

FLOPPY KURS

Hardwarová příručka pro každého, popisující programování disketových jednotek (OFS) od funkcí operačního systému až po přímé programování hardwaru

Cena 79,- Kč

GFA Basic

Amigu. Jedná se o soubor více publikací - učebnice GFA Basicu, popis interpreteru a kompilátoru, referenční příručka. Na přiložené disketě je velké množství ukázkových programů popsaných v knize.

Cena 250,- Kč

Maxiplan

- podrobný návod k nejpopulárnějšímu tabulkovému procesoru

Cena 95,- Kč

Civilization, Railroad Tycoon, Warlords

- podrobné návody k třem úspěšným hrám

Cena 79,- Kč

LITERATURA NA DISKETÁCH

Amiga Basic

Komplexní popis standardního Basicu.Cena 99,- Kč

Superbase Professional

Popis nejvýkonnější databáze pro Amigu.Cena 99,- Kč

Amiga Hardware

Podrobné popisy ovládání koprocessorů, zvukových kanálů, grafiky, vstupů a výstupů, popis systémových registrů aj.

Cena 99,- Kč

SOFTWARE

Jednoduché účetnictví pro počítače AMIGA "PU-2.0"

Nejnovější verze osvědčeného programu používaného již od roku 1990. Obsahuje - Peněžní deník, Knihu závazků, Knihu pohledávek, Knihu jízdy, Knihu úkolů, Knihu majetku, Mzdovou evidenci, Skladové hospodářství, Adresář. ! Vyžaduje 1.5 MB RAM !

Cena 1950,- Kč

Jednoduché účetnictví pro počítače AMIGA "PU-2.0" Basic

Zkrácená verze pro počítače s 1.0 MB paměti

Cena 990,- Kč

INFO PRINT

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

Cena 195,- Kč

PCQ PASCAL Compiler 1.2b

Nejrychlejší Pascal pro Amigu, vhodný pro systémové programování, 150 KB velký manuál v angličtině, desítky příkladů.

Kompatibilní se všemi verzemi operačního systému.

Cena 79,- Kč

ACE v1.02 BASIC Compiler

Pro každého, kdo chce v Basicu programovat samostatné programy, nezávislé na interpreteru, spustitelné z workbenche nebo CLI. Kompatibilní se systémem 1.3, 2.04 a výše. Pro středně velké a větší programy potřebujete počítač s alespoň 1MB paměti. Obsahuje 175KB anglické dokumentace.

Cena 79,- Kč

AGA => VGA

Nejjednodušší řešení pro připojení VGA monitoru k Amize. Ideální řešení zajišťující velmi kvalitní obraz ve většině uživatelských programů a některých hrách. Instalace probíhá naprosto automaticky prakticky bez zásahu uživatele.

Cena 79,- Kč

ANTIVIROVÝ BALÍK II

Zaměřen speciálně na Amigy se systémem 2.04 a vyšším - obsahuje nejnovější verze programů Virus Checker a VirusZ II.

Cena 99,- Kč

STAR TREK

Dvoudisketová hra na motivy slavného filmového seriálu. Diskety + český manuál. "

Cena 79,- Kč

99%

Software na této disketě Vám zaručí kompatibilitu Vašeho A1200 se softwarem na A 500 a A 500 Plus. Jsou zde programy jako SKICK, DEGRADER atd.

Cena 69,- Kč

PROTRACKER v2.3

Jeden z nejpoužívanějších hudebních programů pro AMIGU.

Cena 99,- Kč

PROTRACKER sada songů

Sada obsahuje 1 disk songů 10 disků nástrojů (cca. 500 druhů).

Cena 490,- Kč

SOUNDMASTER SET

Špičkové hudební programy Octamed, Sonic Arranger,

Cena 99,- Kč

SOUNDMASTER SET MODULY 1

Sada modulů k hudebním programům na 5ti disketách.

Cena 199,- Kč

SOUNDMASTER SET MODULY 2

Další perfektní moduly pro Amigu.

Cena 199,- Kč

SOUNDMASTER SET MODULY 3

Pokračování řady úspěšných modulů z Amigy.

Cena 199,- Kč

SOUNDMASTER SET MODULY 4

Další sada úspěšných hudebních modulů.

Cena 199,- Kč

SOUNDMASTER SET MODULY 5

Sada hudebních modulů s užitečným přehrávačem Smart play.

Cena 199,- Kč

Moduly Jogeir Liljedahl

- ukázka práce úspěšného tvůrce modulů - super

Cena 99,- Kč

DTP Cliparts pack 1

Sada více jak 4000 obrázků pro DTP na 8 disketách.

Cena 250,- Kč

DTP Cliparts pack 2

Dalších asi 4000 clipartů.

Cena 250,- Kč

ATV - výuka psaní na stroji

Program pro výuku psaní na klávesnici všemi deseti prsty. Jeden z nejlepších programů toho typu na trhu.

Cena 199,- Kč

Emulace PC- XT, ZX Spectrum

Softwarový emulátor PC - Task 2.02 demo verze a softwarový emulátor ZX Spectrum v 1.4

Cena 99,- Kč

North C

Překladač jazyka C & textový editor AZ

Cena 110,- Kč

DirWork 1.51 a SID 1.06

Dva výborné programy pro práci se soubory.

Cena 79,- Kč

SLOVNÍK

Databáze anglicko-česká a česko-anglická. Obsahuje více než 20 000 hesel včetně frazeologie (více než 40 000 slov a slovních spojení).

Cena 290,- Kč

POPS

Anglicko-český slovník s možností překladu textů. (blíže viz AN5/94)

Cena 199,- Kč

XPK -

jedinečná šance softwarového zdvojnásobení kapacity Vašeho pevného disku

Cena 99,- Kč

VEKTOROVÉ FONTY 1-10

České vektorové fonty ve formátu u Intellifont nebo PageStream DMF vhodné pro programy DPaint, PageStream, ProPage a další.

Cena 250,- Kč

ČESKÉ PROSTŘEDÍ

Soubor programů pro českou verzi Workbenche (norma KOI8) - české znaky na obrazovce, kompletně česká menu a systémová hlášení, česká a slovenská klávesnice, převodní program, tisk na mnoha typech tiskáren a česká menu pro další programy (CygnusED 3.5, Kind Words a další). Vyžaduje Amigu 500 Plus, 600, 1200, 3000 nebo 4000. (Vyžaduje Workbench 2.1 nebo vyšší.)

Cena 190,- Kč

ČESKÉ PROSTŘEDÍ disk II

lokalizace pro KindWords 3 a WordWorth, editor map klávesnice, čtyři vektorové fonty, patch pro SuperBase Pro 4, seznam PSČ ve formátu SuperBase Pro 4

Cena 190,- Kč

DISK UTILITIES I

Soubor nepostradatelných programů pro různé úlohy související s disky. Obsahuje např. backupovací program ABackup 4.03, pakovací program na diskety DMS 1.52, program na obnovu smazaných souborů ARestaure 2.01 a editor fyzického obsahu disků, případně souborů, DPU 1.2

Cena 59,- Kč

FISH katalog

Dvě katalogové diskety obsahující seznam Fish disků č. 1 až 800.

Cena 59,- Kč

HRY na AMIGU

GAME SET 1 + 2

Xmas Lemmings, Doctor Who, Croak, Family Solitaire, Pacman 87

Cena 99,- Kč

GAME SET 3 + 4

Humans, Tykkipeli, Minen, Greed, Chess, Boulder Bash, Mega Ball, Missile Command.

Cena 99,- Kč

GAME SET 5 + 6

Cybernetix, Microbes, Quick Money, Rollerpede, World!, Brain, Pick Out, Premiere - prewiew, Tetron.

Cena 99,- Kč

GAME SET 7 + 8

Amiga Maze, Bubbles, Card Games, Copper, Downhill, Go Moku, Interferon, Mine Field, Atlextris, Extreme Violence, Magic Pockets, Poing, Proker, Space invaders.

Cena 99,- Kč

GAME SET 9 + 10

Peter's Quest, Connex, Point To Point, Eternal Rome, Pacman, Mamba Move.

Cena 99,- Kč

GAME SET 11 + 12

Marbe Slide, Yatz, WBLander, Running, Flip It!, Fast LIFE, Air Ace, Triangle.

Cena 99,- Kč

GAME SET 13 + 14

Bally III, Amoeba, Backgamon, Llamatron, Fleuch, Little Boulder, Thinkmania.

Cena 99,- Kč

ARTILLERUS A MINIBLAST

Dvě hry, které mají jeden společný rys - střelbu.

Cena 79,- Kč

Scorched tanks

Velice akční taktická střílečka

Cena 79,- Kč

Firma Amiga Info na základě velké popularity po vyprodání svých zásob pro Vás připravuje další tituly zabývající se tematikou oblasti
COMMODORE AMIGA
a to především:
AMIGA DOS
DELUXE PAINT 4
Informujte se u svých prodejců

LEGEND OF LOTHIAN A DUNGEON

Dvě textové hry.Cena 79,- Kč

Krillian Incident

Vesmírná střílečka . . .Cena 79,- Kč

HOCKEY ARENA 1994

Staňte se i Vy aktéry finále hokejového turnajeCena 79,- Kč

BIG TETRIS

Dnes již klasická hra, perfektní zpracování využívající možnosti Amigy. Verze pro Amigu 1200

Cena 290,- Kč

Verze pro Amigu 500

Cena 255,- Kč

HARDWARE

VIDI 12 VIDEO DIGITIZER AGA

Realtime černobílá digitizace plus non-real barevná. Plně využívá AGA.

Cena 5590,- Kč

VIDI 12 REAL TIME

Schopen barevné digitalizace v reálném čase.

Cena 10990,- Kč

VIDI Amiga 24RT

plně 24bitová verze Vidi Amiga 12RT

Cena 17910,- Kč

VGA redukce

- redukce umožňující připojení VGA monitoru k počítačům AMIGA

Cena 390,- Kč

Picasso II 1MB

24 bitová grafická karta A2000/A3000/A4000 maximální rozlišení 800x600 při 16 milionech barev, 1024x768 při 64000 barvách a 1280x1024 při 256 barvách (vše non-interlaced)

Cena 12910,- Kč

GVP IV24/CT PAL

profesionální 24 bitová grafická karta

Cena 79110,- Kč

PAL - Genlock

externí genlock pro všechny typy Amigy. (RGB Splitter, fader, color control, contrast, iluminace)

Cena 12900,- Kč

Y-C Genlock

externí Y-C Genlock pro všechny typy Amigy. (RGB Splitter, fader, color control, contrast, iluminace)

Cena 17500,- Kč

SCART kabel

Kabel pro připojení Amigy k TV s RGB vstupem.

Cena 390,- Kč

A 501

Rozšíření paměti pro A 500 s hodinami o 0,5MB.Cena 1490,- Kč

A 502

Rozšíření paměti pro A 500 Plus o 1 MB.Cena 1990,- Kč



Team 17

Trochu nečekaně přichází Team 17 s hrou, která má být lepší než legendární DOOM. Hra má být hotova začátkem května. Zatím máme k dispozici prvotní demo s výbornou grafikou a naprosto plynulou animací. Hra má obsahovat asi dvacet různorodých levelů, velké množství zbraní, předmětů, odporných bestií, široké a úzké chodby, zakřivené stěny, vodní kanály a mnoho jiného. Ve hře se budete plížit, běhat, skákat, plavat, chodit po schodech a samozřejmě zabíjet, zabíjet a Svým názvem hra navazuje na úspěšnou sérii her z dílny Teamu 17 a jmenuje se tedy ALIEN BREED 3D. Pro Stardust-fanoušky chystá Team 17 dvě novinky. Pro A500 je to STARDUST 95 a pro A1200 SUPER STARDUST UPDATE. Posledním chystaným titulem je pokračování hry TOTAL CARNAGE s názvem TOTAL WORMAGE.

Renegade

Renegade chystají pokračování jedné z nejlepších akčních her všech dob, jakou CHAOS ENGINE byl a je. Následovník se jmenuje opravdu nápaditě, a to CHAOS ENGINE 2. Od svého předchůdce se liší zejména mnohem dokonalejší grafikou a možností hry dvou hráčů na rozdělené obrazovce.

U.S.Gold

Po velkém úspěchu, který slavil na konzolích, přichází SUPER STREET FIGHTER 2 i ve verzi pro Amigu. Dále je zde nová golfová simulace vytvořená na počítačích Silicon Graphics s názvem WORLD CUP GOLF.

Software 2000

Známý německý výrobce přichází s mamutí lodní strategií jménem REEDER. Ve hře bude hráč řídit jednu současných rejdářských firem, která svými obrovskými loděmi zajišťuje dopravu všeho možného po celém světě. Hra bude

AMIGAME

stálá herní příloha

Anglická hitparáda

1. SENSIBLE WORLD OF SOCCER Sensible Software
2. MORTAL KOMBAT II Acclaim
3. CANNON FODDER 2 Sensible Software
4. ALADDIN Disney Software
5. ALL NEW WOLD OF LEMMINGS Psygnosis
6. FOOTBAL GLORY Black Legend
7. ALIEN BREED TOWER ASSAULT Team 17
8. PREMIER MANAGER 3 Gremlin Interactive
9. ROADKILL Acid
10. FLINK Psygnosis

Německá hitparáda

1. DER CLOU + DATADISK NEO
2. BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK Software 2000
3. FRONTIER (ELITE II) Gametek
4. OLDTIMER Max Design
5. BIING Reline Software
6. AMBERMOON Thalion
7. SIM CITY 2000 Maxis
8. RINGS OF MEDUSA GOLD Star Byte
9. THEME PARK Bullfrog
10. DIE SIEDLER Blue Byte

Čtenářská hitparáda

1. BENEFACOR Psygnosis
2. FRONTIER (ELITE II) Gametek
3. THEME PARK Bullfrog
4. MORTAL KOMBAT II Acclaim
5. ALIEN BREED TOWER ASSAULT Team 17
6. RUFF,nTUMBLE Renegade
7. K240 Gremlin Graphics
8. SHADOW FIGHTER Gremlin Interactive
9. BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK Software 2000
10. AMBERMOON Thalion

dokončena v dubnu ve verzích ECS i AGA a umožní hru až 32 hráčů. Pro tisíce fanoušků BM HATTRICK vychází kniha BMH-Profi Pack, v které na 100 stranách najdete tisíce nejrůznějších tipů a triků o taktikách a hře samotné, stejně jako množství fotografií a fotbalových dokumentů.

Core Design

Ve spolupráci s italskou firmou Dynabyte chystají Core pokračování úspěšné adventure NIPPON SAFES s názvem BIG RED ONE. Znovu se setkáváme s trojicí zlodějů Doug Nuts, Dino Fagoli a Donna Fatale, kteří tentokrát operují ve starém dobrém SSSR. Hra oplývá skvělou komiksovou grafikou a množstvím humoru.

Thalion

Více než po roce se Thalion vrací s pokračováním nejlepší RPG-ságy AMBER. Pracovní název nové hry je FIRE TEAM ALPHA. Hra používá stejného systému jako fenomenální AMBERMOON, ale grafika má být ještě mnohem lepší.

Acid Software

Firma Acid pokračuje ve výrobě úspěšných „autičkových“ her, jakými byly SKIDMARKS a ROADKILL, a jejich nejnovější dílko nese název SKIDMARKS 2. Oproti minulému dílu bude hlavní změnou zvýšení počtu vozů i tratí, možnost hry čtyř hráčů na jedné obrazovce nebo přes modem.

Black Legend

TACTICAL MANAGER 2 - to je název nové fotbalové strategie, která by měla být tím nejlepším, co zatím v této oblasti vzniklo.

Binary Asylum

Připravuje se druhý díl vektorové simulace vrtulníku s názvem ZEEWOLF 2.

Hry do tohoto čísla zapůjčily:



archiv redakce

STAR TREK-25th ANNIVERSARY

Jelikož jsem díky hitparádám přišel o úvodník pro herní rubriku, musím jej tak trochu začlenit do úvodu recenze čísla. V zásadě se jedná o dvě věci.

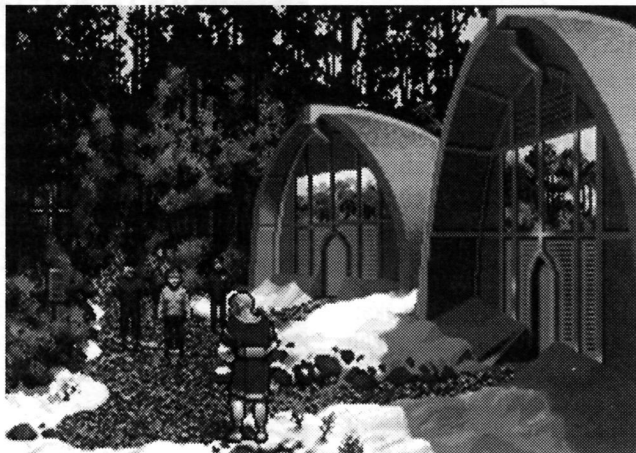
Vůbec se mi nelíbí, jak se především specializované herní časopisy (a zvláště u nás) vyjadřují v současné době o AMIZE. I když zatím COMMODORE nové počítače nevyrábí, neznamená to, že se také nebudou vyrábět žádné nové hry. AMIGA má jen v Evropě zastoupení čítající několik milionů kusů a to je myslím velmi slušný trh. Ani argument o silné vlně pirátství není opodstatněný, protože vychází většinou od majitelů PC, kde je hladina pirátství mnohonásobně vyšší a nyní se v doslova gigantických rozměrech rozmáhá takzvané CD pirátství. Jako důkaz pro má tvrzení může posloužit obrovské množství kvalitních her pro AMIGU, jenž nyní doslova zaplavilo naší redakci. Mohli by jsme tak ihned naplnit recenzemi ne dvě celé herní rubriky, ale dvě, možná i tři celá čísla a to není jen dozvuk konce roku, to jsou hry úplně nové. Jako pozvánku pro číslo příští mohu slíbit opravdové bomby, revoluční hry, ale více již neprozradím, kupte si příští číslo!!!

Druhým bodem je již ukončená anketa, kde se většina odpovědí vyslovila kladně k našemu hodnocení her, což samozřejmě vítáme, ale 2, slovy dva, pisatelé tento názor nezdílejí. Procenta jejich úsudku jsou celková procenta příliš vysoká a i když vím, že hodnocení jen by uspokojilo všechny neexistuje, přesto se

pokusím za redakci odpovědět. Když je hra skvělá, dostane vysoké hodnocení, když je skvělých 5 či 10 her, též dostanou vysoké hodnocení a když jsou skvělé všechny hry v čísle, opět všechny dostanou vysoké hodnocení. Nejsme herní časopis, ale jen rubrika a proto se snažíme vybírat jen to nejlepší, co se vždy za dva měsíce dostane na trh. Jsme optimisti a fanoušci Amigy a vysoká procenta jen odrážejí ono celkové nadšení a proto jestliže chcete, či toužíte po hodnocení okolo 40-50%, jen nám velmi líto, ale obraťte se na jiný časopis.

STAR TREK-25th ANNIVERSARY, možná někoho překvapí, že hrou čísla se stal projekt, jenž dobu svého vzniku datuje hluboko do loňského roku. Můžete nám věřit, že jsme dlouho rozvažovali a pro STAR TREK se rozhodli pro mnohé kladné důvody. Jednak chceme potěšit majitele AGA strojů, jelikož STAR TREK je „only AGA“, dále je tu fakt, že se jedná o skvělou hru a to hru, jenž u nás nikdy představena nebyla a málo se o ní ví.

Představovat STAR TREK jako takový asi není třeba, ale raději to udělám. Je to již čtvrt století, co na americké televizní obrazovky poprvé vplula hvězdná loď ENTERPRISE, pod vedením skvělého kapitána Jamese T. Kirka, jehož fantasticky ztvárnil herec William Shatner (důvěrně zvaný Wilda). Tento seriál běžel dlouhá léta, dosáhl počtu skoro 80 dílů a byl natolik úspěšný, že v 80. letech vzniklo šest vynikajících filmů a další seriál, NEXT GENERA-



TION, a v 90. letech další seriál, DEEP SPACE NINE a jako v poslední v letošním roce sedmý film podle druhé série, tedy NEXT GENERATION. Ale to již je něco jiného, protože hra byla stvořena podle seriálu, což je poznat podle úvodní skvělé melodie.

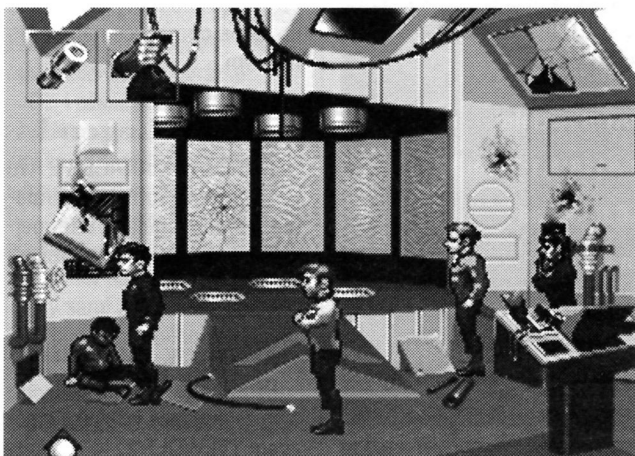
STAR TREK-25th ANNIVERSARY, je rozdělen do sedmi kapitol a je to jakýsi mix mezi adventure a simulátorem. Každá kapitola vždy začíná ve vesmíru a to většinou tvrdým soubojem, jenž je vytvořen ve stylu ala WING COMMANDER, což v praxi znamená bitmapové lodě. Tato akční část je vedena pohledem přes velitelský můstek na velkou čelní obrazovku a proto se zde setkáte se všemi známými postavami. Uhura, Sulu, Spock, Chekov, Scott a samozřejmě kapitán Kirk. Celkově je akční část dobře hratelná a slušně rychlá, tedy O.K.

Jedno jméno zde však chybí a to jméno doktora McCoye, ale žádný strach, v žádném případě o jeho přítomnost nebudete ochuzeni. Jakmile skončí akční část, přenesete se paprskem (na cizí loď, planetu, orbitální stanici, atd.) do adventure vložky, kde vidíte samotné postavičky (jako třeba v SIMON THE SORCERER či UNIVERSE), jenž jsou vždy čtyři. Kapitán Kirk, Spock, právě doktor McCoy a jeden člen posádky. Grafika je v této části opravdu velmi pěkná, což můžete posoudit především z barevného obrázku na titulní straně tohoto čísla. Zvuková stránka je též opravdu dobrá a hudební ještě lepší. Zvláště skvělé jsou animace všech po-

stav, či krátké extra dějové animované úseky.

Za hlavní klad ovšem musím vydvihnout skvělý humor, zvláště při hádkách mezi Spockem a doktorem McCoyem, různé dějové zvraty a různé dějové linie, a především skvělé převedení filmové předlohy. Ale jsou zde i zápory a ty mají jednoduchý původ. Výrobce, firma INTERPLAY, je plně zaměřena na PC trh a proto je STAR TREK konverzí právě s tohoto systému. Toť kámen úrazu, je třeba mít rychlý harddisk a pokud možno turbokartu, či AMIGU 4000, jelikož pro každou jednotlivou animaci program roztáčí harddisk a rychlostí také právě neoplyvá. Dále je zde myš a její kurzor, jenž je řízen softwarově jako na PC a podle toho také jeho trhavý pohyb vypadá. Ale i přes tyto zápory spíše technického zaměření zůstává STAR TREK natolik skvělým, že v tomto čísle zastává takové místo, jaké si zaslouží.

-key & oscar-



Star Trek
Interplay 1994

Grafika 90%	Idea 92%
Zvuk 82%	Atmosféra HIT

Minimum
Amiga 1200 s hardiskem
Doporučeno
Amiga 4000 s 6 MB RAM
Jazyková náročnost: Vysoká
Počet disket/MB HDD: 8/10
Typ: Adventure

AMIGA
HIT



BLOODNET

V současné době se hry většinou dělí na projekty reálné, SCI-FI a fantasy. A nová hra firmy MICROPROSE není výjimkou jen s tím rozdílem, že zde se SCI-FI příběh třídí do ještě další kategorie, kterou je čistý a nefalšovaný horor, což mi tak připomíná, že právě tento žánr je na počítačích vcelku vzácně viditelným jevem.

MICROPROSE připravili BLOODNET v AGA i ECS verzi, jenž se sice navzájem nemají příliš lišit, ale ECS verzi jsme zatím neviděli, a proto je tato recenze „ONLY AGA“. Jinak již víte, že BLOODNET je SCI-FI horor, ale nevíte, že se odehrává v 21. století a to na území obrovského NEW YORKU, jenž není místem právě idylickým. Město terorizují nejrůznější ozbrojené bandy, všude je jen samé zlo a násilí, vraždy jsou na denním pořádku a to nemluvě o upírech, kteří jako naprostá novinka zaplavili ulice. BLOODNET je zrcadlem utrpení a bolesti, zrcadlem technicky vyspělé a přesto rychle upadající společnosti.

Vy, jakožto hráč zde vystupujete v roli virtuálního piráta a z počátku sám, později s několika přáteli, musíte čelit okolnímu zlu. BLOODNET je hra, jaká zde ještě nebyla. Nejen že se budete potloukat ulicemi NEW YORKU, a to jak mezi spodinou, tak absolutní společenskou smetánkou, ale též vstoupíte (a to velmi často) do virtuálních sítí, kde je život ještě tvrdší, než ve světě reálném.

BLOODNET je mix mezi RPG a adventure, takže jako v RPG si můžete vytvořit vlastní postavu, programovat si boje a najímat lidi, a jako v adventure se pohybujete po nádherně vykreslených scénách jako malá postavička, sbíráte a používáte nejrůznější věci, a také hovoříte s lidmi.

Konverzace je zde vlastně pilířem hry, stále se zde mluví, a to ve velmi americkém slangu, takže pokud nevládnete dobře angličtinou, raději BLOODNET ani nespouštějte, což by ale byla chyba. BLOODNET je naprosto originální s fantastickou grafikou a stejně dobrou hudbou. BLOODNET je prostě správný horor jak má být, ale sami se musíte rozhodnout, jestli je lepší, než konkurenční DREAMWEB. Já jsem se již rozhodl...

-key-



DREAMWEB

Jak jsem již na konci BLOODNET řekl, osobně jsem si již vybral. BLOODNET od MICROPROSE, či DREAMWEB od EMPIRE? Obě ty hry se objevily zhruba ve stejnou dobu, obě jsou SCI-FI a to opět zhruba ze stejné doby a prostředí, obě představují krvavé a brutální horory, obě jsou ECS i AGA, obě mají skvělou hudbu a vzájemně zajímavou grafiku, u obou je intro vytvořené ve stejném stylu jako hra a přímo na ní navazuje, obě jsou velmi originální, velmi dobře hratelné a plné skvělé atmosféry. Obě se liší obsahem a též faktem, že BLOODNET má v sobě silné prvky RPG, zatím co DREAMWEB je čistá adventure. Tedy která je lepší? Nemyslím, že jedna je lepší než druhá, obě jsou stejně dobré, jen mě se osobně více líbí DREAMWEB (nemám rád virtuální sítě a upíry...).

Dlouhá staletí v jiné dimenzi opatrovala DREAMWEB, Sít Snů, skupina mnichů a nikdy nedošlo k žádnému narušení. Až nyní. Lidstvo již natolik vyspělo, že vyprodukovalo sedm jedinců, jenž se rozhodli ovládnout DREAMWEB a tím i vše živé na tomto světě. Aby tomu strážci Sítě Snů zabránili, vybrali si zdánlivě obyčejného člověka jménem RYAN, jehož duši za jedné bouřlivé noci zavolali do své dimenze a vysvětlili mu jeho životní úkol. Je třeba najít všech 7 nebezpečných lidí a jednou pro vždy je zlikvidovat dříve, než se zmocní DREAMWEB.

-key-



SUBWAR 2050

„...po překročení kritické hranice motory ve smrtelné agonii naposledy zahřměly a katapultovaly můj již tak poškozený stroj vtříc nejisté budoucnosti. Možná to po nálezů tohoto záznamu bude znít směšně, ale při pohledu na slabě blikající radar bych nejraději přejmenoval palubní deník na palubní závěť. Ztracený komunikátor! Kdybych tak mohl přivolat posilu!“

Major James Blur se již tak trochu odevzdaně zadíval na radarový odraz dvou rychle se blíživých střel a v rychlosti zauvažoval. Motory již splnily svůj cíl a odebraly se na věčnost a on měl nyní ideální rychlost a kurz na svojí základnu, ale kdyby tento kurz porušil... ani nechtěl domyslet.

„Možná to bude jako ve filmu, ale jsem já vůbec kladný hrdina?“, kladný hrdina byl, ale život není film. První střela s dokonalou přesností utrhla ocasní křídlo a druhá jej roztrhala na kusy. Tedy štěstí v neštěstí, což již ale James nemohl ocenit. Jeho ponorka se prudce naklonila a jako obrovský balvan se propadla do hlubin oceánu.

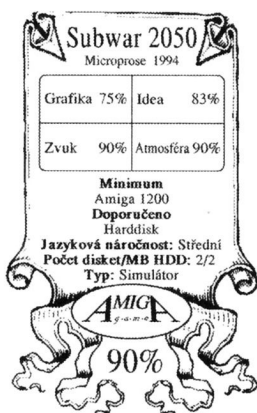
„Ve vesmíru jsou vidět hvězdy, ale tady...“ nedopověděl. Nejtemnější temnotu věky věků ozářila silná záře, jenž však ve zlomku sekundy opět pohasla a s ní i další oběť této studené války...

Toto nebyl ani úryvek s knihy, ani kus napínavého filmu, jsou to jen mé zážitky z nové hry

firmy MICROPROSE, SUBWAR 2050, jenž představuje ponorkový simulátor z nedaleké budoucnosti, kde o podmořská bohatství bojují obrovské korporace a pro tento boj používají armády malých ponorek a šílených pilotů.

Po vytvoření sama sebe a zvládnutí souhrnného tréninkového campu, vás čekají rozmanité mise po celé planetě. Budete se spouštět jak do ledových moří u Antarktidy, tak do moří teplých u Číny či Japonska. Budete bojovat, chránit a zachraňovat, k čemuž vám pomůže několik dobře vyzbrojených, i když nerealných ponorek. Samotné ovládání ponorky je velmi přátelské, vektorová grafika detailní a rychlá, zvuky jsou skvělé a hudba fantastická a proto vlastně není nic, co bych SUBWAR 2050 vytknul. Je super a skvěle se hraje!!!

-key-



CRYSTAL DRAGON

Když řeknu CRYSTAL DRAGON, jakou mi asi budete věnovat pozornost? S velkou pravděpodobností nulovou, ale když řeknu BLACK CRYPT? Začíná vám stoupat adrenalin v krvi a prudce bušit srdce? A co když řeknu BLACK CRYPT II? Již mám plně vaší pozornost? Fajn, a proto si nyní můžeme říci, že CRYSTAL DRAGON je BLACK CRYPT II, i když je tu jeden drobný háček, ale nejdříve se podívejme na legendu.

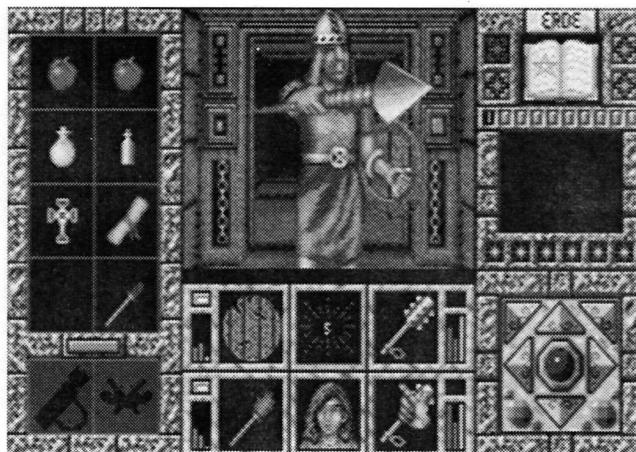
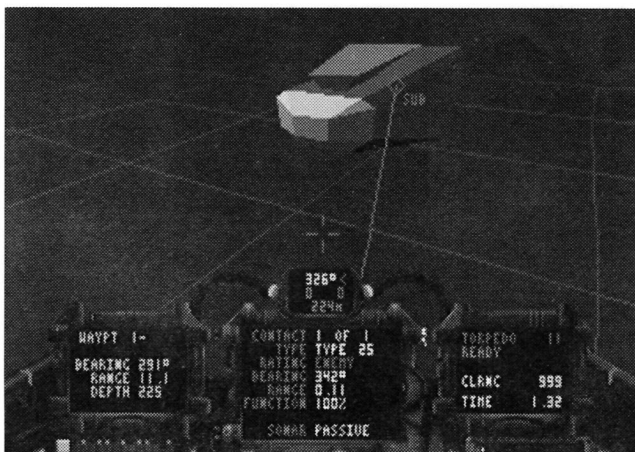
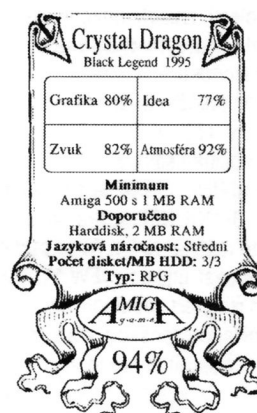
Legenda říká, že kdysi všeobecně uznávaný cech magiků vyškolil učně, jenž měl před sebou díky svým obrovským schopnostem velkou budoucnost, ale jeho zlá povaha mu dovolila postavit se proti magickému mravnímu kodexu a přejít na stranu zla a věčného chaosu. Jeho jméno bylo ARIATH. Ale i když měl moc, nepodnikl vůbec nic a brzy na to zmizel neznámo kam. V okolních krajinách se nějaký čas tradovalo, že při experimentu s černou magií byl unesen do jiné dimenze, ale jak dny a měsíce běžely, brzy se na vzpurného mladíka zapomnělo úplně. Ale on nezapomněl.

Dlouhá léta se připravoval a shromažďoval legie bestíí, aby nakonec podstoupil souboj s gigantickým drakem, po jehož smrti získal magický krystal, který mu umožnil návrat a ovládnutí světa. Za sídlo zla si vybral strmý kopec v temných horách a vlastnoručně postavený hrad. A jen vy se můžete ARIATHOVI rovnocenně postavit...

Ale nyní již k onomu háčku, jenž se krátce nazývá výrobce. Firma RAVEN SOFTWARE plně přešla na PC, a proto jí v roli distributora nahradil BLACK LEGEND a v roli výrobce opravdu překvapivě MAGNETIC FIELDS. Po technické stránce se udržela grafika na velmi dobré úrovni, přibýlo pěkné intro, vylepšené zvuky, stejná zůstala magie a systém magických knih, stejně jako ony 3 vrstvy při oblékání postav. Naopak velkou změnou je počet lidí ve skupině, jenž se zmenšila na naprosto originální počet a to přesně na 2 členy. Tím se stává cesta mnohem zajímavější a také mnohem těžší, což mi připomíná široké spektrum protivníků a mnoho rozsáhlých pater.

Závěr je jednoduchý. Dobrá zpráva pro všechny vyznavače DM, je tu BLACK CRYPT II!!!

-key-





LORDS OF THE REALM

DEFENDER OF THE CROWN, druhá polovina 80. let a americká firma CINEMAWARE, jenž se touto legendární strategií nesmrtelně zapsala do historie počítačových her. DEFENDER představoval strategii ze staré Anglie, přesněji řečeno boj o trůn ve 13. století našeho letopočtu a i na dnešní dobu to byla ukázka velmi pěkné grafiky, výborné hudby a skvělé hratelnosti. Proto ani nikoho nepřekvapilo, když se sám velký COMMODORE postaral o pokračování jednoduše nazvané DEFENDER OF THE CROWN II a to pro svůj skvělý model CDTV. A dopadlo to výtečně, je to jedna z nejlepších CD her všech dob (pokud jste v jedné z našich takzvaně herních časopisů před časem četli recenzi právě na tuto hru, ale v AGA verzi, tak vězte, že se jedná o absolutní nesmysl. DEFENDER II byl vytvořen pouze pro CDTV) a je stále velkým zážitkem jí vidět i dnes.

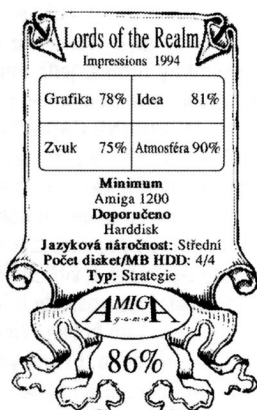
Ale proč vlastně věnuji tolik místa hrám, o kterých tato recenze vůbec není? Je to vcelku jednoduché, LORDS OF THE REALM, nová to strategie od všeobecně uznávané firmy právě v této oblasti IMPRESSIONS, je vlastně neoficiálním DEFENDER OF THE CROWN III. Autoři se dokonce veřejně přiznali, že to byl právě DEFENDER, jenž je inspiroval a inspiroval je k vytvoření opravdu velmi kvalitní strategie.

Ta se stejně jako DEFENDER odehrává ve 13. století v Anglii

a cílem je získat trůn, o který usiluje 6 rodů (tolik je možno nasadit i hráčů). Potomkem jednoho rodu jste i vy, máte své území, své poddané a mnoho povinností. Jednak si musíte vybudovat vlastní hrad, a to ve velmi pěkně udělaném editoru (CASTLES I či II od INTERPLAY se můžou hluboce stydět...), dále je zde potřeba obstarat zaměstnání a potravu pro obyvatelstvo, takže musíte osít a zúrodnit pole, starat se o dobytek, nakupovat a prodávat různé zboží, pečovat o dobrou morálku, diplomaticky se chránit před zákeřnými sousedy a když diplomacie selže, být připraven na obranu.

Celkově je LORDS OF THE REALM strategií velmi reálnou, velmi propracovanou a velmi hratelnou, to vše obaleno velmi rozmanitou grafikou a hudbou.

-key-



SIMCITY 2000

A i když tomu mnoho lidí nevěřilo, máme tu nyní SIMCITY 2000 v plném lesku a parádě, a stejně dobré jako na PC! Ale začneme od začátku. Předchůdce, staré dobré SIMCITY, zná snad skoro úplně každý, kdo se byl jen jednou přiblížil k magickému mediu jménem počítač. Stovky, tisíce, statisíce a možná i milióny nadšenců dlouhé hodiny vytvářely dokonalé město k obrazu svému a vůbec jim nevadila nepřilíh kvalita technická stránka hry. SIMCITY mělo dokonalý nápad, jedinečnou hratelnost a hlavně perfektně vyváženou obtížnost pro všechny.

Ale jak již jsem řekl, je to minulost, teprve současná technika a vědomosti daly tvůrcům ta pravá křídla, umožňující přenést na obrazovky vašich monitorů opravdové město. Co tento pojem ve skutečnosti znamená je velmi snadné vysvětlit. SIMCITY 2000 představuje město ve špičkové 3D izometrické grafice, hires-intelance rozlišení a maximální detaily. V parku si hrají děti, po ulicích jezdí auta, vzduchem křižují letadla a vrtulníky, na stránkách rostou stromy a keře, každá jednotlivá budova je neuvěřitelně propracovaná, což mě přivádí k obsáhlosti programu.

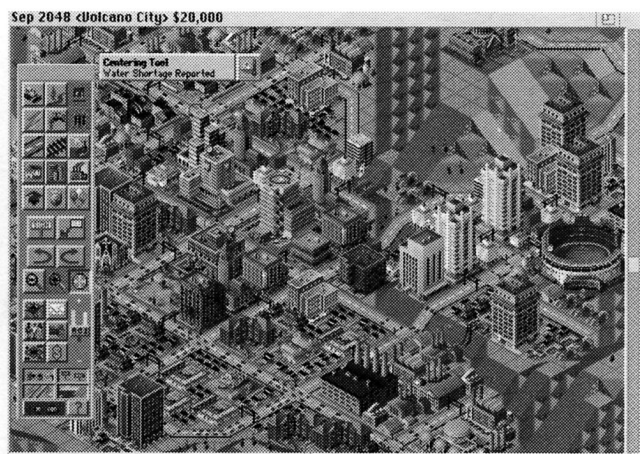
Když chcete úspěšně potlačit kriminalitu, nestačí již jen postavit policejní stanici, ale je také nutné vězení, stejně, jako pro zvýšení inteligence svého obyvatelstva jsou nutné školy. Nemluvě

o možnosti přepnout si na pohled pod město, kde musíte zbudovat složité vodovodní a elektrické sítě, či naplánovat a postavit linky metra. Přetváření povrchu, ražení tunelů, ekologické katastrofy, nasazení Národní Gardy a sledování konkurenčních měst, toť jen malý výčet (spíše zlomek) vašich možností. Také nedoporučuji opomíjet místní noviny, často budou velmi užitečné!

SIMCITY 2000 je bomba, je to strategická lahůdka opravdu na celý život a přitom vás ani na okamžik nebude nudit, ale i kdyby k tomu náhodou došlo, máte možnost si právě nyní pořídit SIMCITY 2000-SCENARIO DISK VOLUME 1, což jsou datové disky s desítkami nových měst a scénářů.

Mé recenzi nemusíte věřit, jen si sami SIMCITY 2000 vyzkoušejte...

-key-



THE MISADVENTURES OF FLINK

O nejlepší arkádu roku 1994 se zdánlivě popraly dva oslnivé projekty firmy DYSNEY SOFTWARE, ALLADIN a THE LION KING, ale znáte to přísloví, když se dva perou... Možná ne všeobecně, ale na AMIZE je určitě nejlepší arkádou uplynulého roku FLINK, THE MISADVENTURES OF FLINK, s dílny tvůrců legendárního THE LION HEART, firmy THALION.

THALION však nyní zapůjčili pouze své odborníky a proto se pod FLINKa musel podepsat někdo jiný a tím jiným jsou též legendární PSYGNOSIS. Pod jejich vedením vznikla fantasy arcáda o malém chlapci, jehož největším snem je stát se kouzelníkem, což však není ani trochu snadné. Cesta dlouhá, oblaka zla nad krajinou a nikde žádná pomoc...

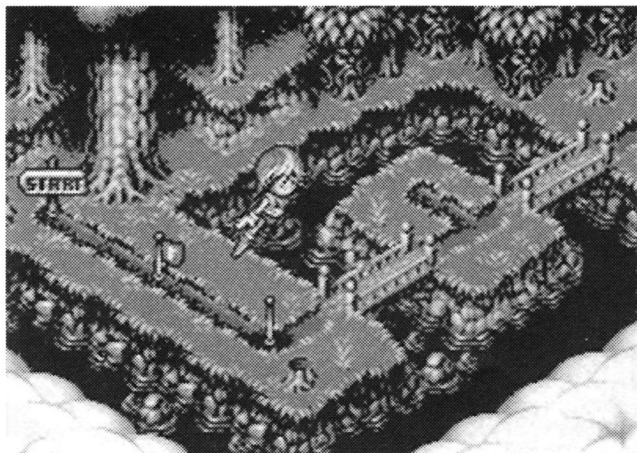
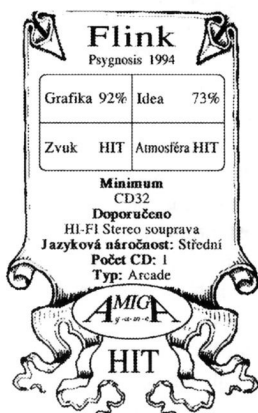
Po úvodním OPTION, s možnou volbou velkého množství životů, se ocitáte ve hře samotné, jenž vás nejdříve ohromí dokonalou grafikou a následně fantastickou hudbou, jenž představuje skladby o celkové délce téměř 45 minut v CD kvalitě, což mě přivádí ke zdělení existence FLINKa zatím jen na CD32. Hudba je natolik dokonalá, že je vhodná i jako normální AUDIO CD. Grafika je velmi podobná THE LION HEART a zvláště úvodní filmový záběr na vaši cestu nemá chybu.

Hra sama je rozdělena na jednotlivé úseky a to ve velmi pestrém sledu. Někdy jste postaveni

před logické problémy ala BEAST, jindy zase do tvrdé akce, či časové tísně, kdy sebemenší zdržení znamená jistou smrt. Velmi zajímavá je též likvidace nepřátel, kdy je možné omráčeného soupeře uchopit do rukou a dříve než se probere jím mrštit na cíl, který chcete zlikvidovat. Mezi další vaše činnosti patří například plavání, šplhání, jízda na padajících listech a především kouzlení, jenž se skládá z míchání lektvarů pomocí speciálních přísad. Stejně jako celá hra je i tato fáze dokonale animována, což je vidět především když FLINK namixuje špatné kouzlo a s kotle vyskočí skupina Lemmingsů, jenž se vrhnou na svého tvůrce...

FLINK exceluje grafikou, hudbou, animací, hratelností a originalitou. FLINK je dokonalý. FLINK je tou nejlepší investicí pro vaše peníze!

-key-



SKELETON KREW

Logo CORE DESIGN platí na AMIZE za známku té nejvyšší kvality a její poslední tři projekty, BANSHEE, SKELETON KREW a DRAGONSTONE, to jen potvrzují. Střílečku BANSHEE jsme si představili v minulém čísle, a proto nyní logicky přichází druhá hra v pořadí, a to SKELETON KREW.

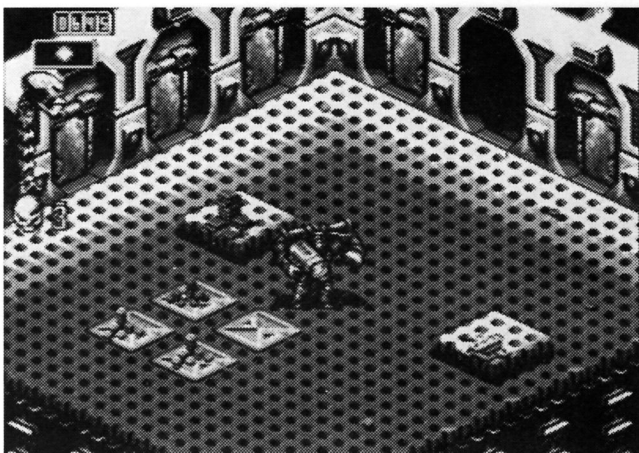
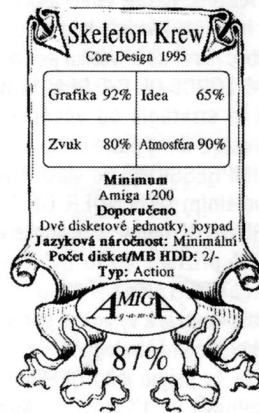
Většinou začínám recenzi zápletkou a i když v tomto případě není příliš originální, učiním tak znovu. Kdesi, v daleké budoucnosti a vesmíru, žije krutý diktátor jménem MORIBUND CADAVER a jeho životním snem je ovládnout a podrobit si celou galaxii. Pro tento cíl však potřebuje super zbraň, kterou před mnoha a mnoha lety sestrojila jistá velmi moudrá rasa, jenž si byla ale velmi dobře vědoma síly této zbraně a proto se jí musela zbavit. Rozdělila jí na šest částí a každou část ukryla na jedné planetě. A kdo jí znovu složí, bude vládnout vesmíru, což se ale nesmí nikdy stát. Proto jste tu vy, vesmírný hrdina, jenž musíte nalézt jednotlivé části dříve, než zákeřný MORIBUND CADAVER.

SKELETON KREW představuje opravdu tvrdou akci ve skvělé 3D izometrické grafice a mnoho velmi pestrých posláních. Jak již jste jistě pochopili, k vítězství je nutné projít šest obsáhlých levelů a k tomu vám poslouží jedna ze tří těžce ozbrojených postav, jejíž zbraně využijete minimálně na 130%! Jestliže je

mnoho her tvrdých, tak SKELETON KREW je nejtvrdší. Nepřátele se doslova „valí“ v obrovských zástupech, houfně podporováni stále fungujícími bezpečnostními systémy a než si zvyknete na vlastní velmi originální ovládání, jenž vám umožní „pálit“ a chodit až do osmi směrů, budete prožívat pravé peklo ve vesmíru.

Dále bych vyzdvihl kvalitní zvuky (ještě že při hře nehraje jen hudba...), dobrou titulní melodii, možnost vstupovat do detailně vykreslených vnitřků budov (ještě že to není jako v SYNDICATE, kde jste se pohybovali jen čistě intuitivně...) a různá zpestření, jako třeba jízdu v tanku, či létání na JET- vznášedle. A proto jednoduše řečeno, hrajte SKELETON KREW a hrajte jej tvrdě, záchra- na vesmíru leží jen a jen ve vašich rukou!!!

-key-





POWER DRIVE

POWER DRIVE, produkovaný firmou U.S.GOLD a vytvořený skupinou jménem RAGE SOFTWARE, představuje simulaci rally, což je samo o sobě velmi originální počin, jenž byl navíc dovezen k výbornému výsledku a je proto radost jej nyní detailně rozebrat.

Na úvodních volbách je nejzajímavější počet hráčů, jenž může dosáhnout až čísla 8 a v POWER DRIVE platí přímá úměra, čím více hráčů, tím větší zábava. Pak již jen zvolit start (je dobré využít i volbu trénink, jenž se vám hlavně ve Švédsku bude opravdu hodit) a zakoupit první vůz. Startovní kapitál 28000 US vám předhodí buď Mini Cooper S nebo Fiat Cinquecento Turbo (pokud vyděláte peníze, což se vám v jedné sezoně určitě nepodaří, jsou k dispozici Vauxhall Astra 16V, Renault Clio Williams, Ford Escort Cosworth a Toyota Celica). Potom již čeká start první rally.

Rally je zde dostatek a každá vždy obsahuje určitý počet etap, jenž se ještě dělí na rychlostí zkoušky, okruhy a testy dovednosti (ty jsou zvláště skvělé - zacouvat přesně do mezery, slalom z kuželů, spirála, atd.). I povrchy a počasí jsou velmi pestré, od krásného počasí a asfaltových silnic, přes písečné bouře a duny, až po led a sněhové závaly. To vše za účelem zisku dalších financí, jenž vám mimo jiné pomohou s opravou vozu.

V samotném závodě ovládáte samotné 3D autíčko, jenž se chová opravdu reálně. Zatáčí pomocí natočení předních kol, což ze začátku působí značné potíže, ale jinak to nemá chybu. Dále můžete využívat výhody smyku, můžete dostat hodiny, stejně jako je možné couvat, navíc jsou zde tak šité detaily, že auto zanechává stopy, slunce se odráží při skoku v předním skle, v noci vám cestu osvětlují jen kužely světla vašich reflektorů a pokud je poškodíte, světlo začne blikat a slábnout, při poškození motoru se vůz začne nebezpečně otřásat, či přestane řadit na vyšší rychlost a mnoho, mnoho jiného.

Za grafickou stránku dostává POWER DRIVE jedničku, za zvuky a hudbu dvojku a za originalitu, zábavu a hratelnost opět jedničku a nyní dvakrát podrženou.

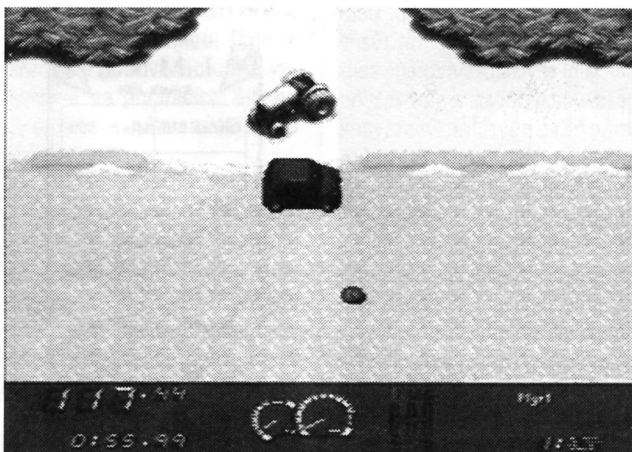
-key-

Power Drive
U.S.Gold 1994

Grafika 85%	Idea 85%
Zvuk 60%	Atmosféra HIT

Minimum
Amiga 500 s 1 MB RAM
Doporučeno
Dvě disketové jednotky, joypad
Jazyková náročnost: Nizká
Počet disket/MB HDD: 2/-
Typ: Simulátor

AMIGA
93%



SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Když v roce 1988 tehdy ještě amatérská skupina programátorů jménem SENSIBLE SOFTWARE vytvořila druhý díl sotva ucházející střílečky SPACE ATTACK, asi jen málokdo tušil, jak hvězdná je čeká kariéra. Nyní patří SENSIBLE SOFTWARE mezi nejlepší a každá jejich nová hra je více než netrpělivě očekávána, což mě přivedlo k otázce proč?

Rok 1991 a jedna z nejlepších strategií všech dob, slavná MEGALOMANIA, kde poprvé vtrhla na obrazovky monitorů armáda malých človičků, kteří SENSIBLE SOFTWARE přinesli slávu a hráčům později takové tituly, jako CANNON FODDER I či II, celou sérii SENSIBLE SOCCER a v poslední řadě právě dokončovaný SENSIBLE GOLF.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER je již čtvrtým pokračováním (předchůdci jsou SENSIBLE SOCCER, 92/93 EDITION a INTERNATIONAL EDITION) a to pokračováním jasně nejlepším. Jedná se o fotbalovou simulaci, kde hra je viděna s ptáčí perspektivou a miniaturní postavičky přesouvají míč odzhora dolů. Samotnou hru dovedli SENSIBLE k dokonalosti (FOOTBALL GLORY od BLACK LEGEND však dokazuje, že to zase není tak úplně pravda, ale o tom až přistě...), takže ve SWOS zůstala prakticky stejná (snad až na mohutné tribuny s fanoušky okolo trávníku).

Co ze SWOS dělá nejlepší fotbal všech dob však již jako v mi-

nulých dílech není hra, ale ony všechny možné volby okolo. Jako první je na řadě počet týmů, jenž jsou jak klubové, tak mezinárodní, tak i vymyšlené a jejich počet se blíží k číslu 1500!!! Když se navíc uvědomíme, že pouhé dvě diskety obsahují přes 22000 hráčů se skutečnými jmény a že každý hráč má své osobní údaje, můžeme již jen tiše žasnout...

To ovšem není vše, SWOS nabízí možnost hrát VŠECHNY možné klubové a mezinárodní soutěže a poháry. Můžete hrát liguovou soutěž prakticky každé země světa (a ne jen ligu první, například v ANGLII jsou 4) a tedy i naši ligu. Navíc SWOS obsahuje velmi kvalitního fotbalového manažera, takže poprvé můžete koučovat například legendární derby pražských S, či souboj o poslední místo v tabulce kdesi daleko v INDII...

-key-

S.W.O.S.
Sensible Software 1994

Grafika 85%	Idea 77%
Zvuk 80%	Atmosféra HIT

Minimum
Amiga 500 s 1 MB RAM
Doporučeno
Dvě disketové jednotky
Jazyková náročnost: Nizká
Počet disket/MB HDD: 2/-
Typ: Sport

AMIGA
HIT



THE LION KING

Po zákeřné vraždě vlastního otce a uchopení královské moci zlým strýcem, se musí malé, bezbranné lviče Simba vzbudit, dorůst do plné síly a získat zpátky trůn. Toť hrubá náplň fantastického kresleného filmu s dílny WALT DISNEYE, jenž ještě nedávno kraloval v našich kinech. Filmové předlohy se často stávají „obětí“ herního průmyslu a ne vždy právě úspěšně, což ale v případě THE LION KING v žádném případě neplatí. Možná také proto, že jej vytvořila mateřská firma DYSNEY SOFTWARE, a to bezchybně!

THE LION KING je klasická 2D arkáda, ve které musíte v roli malého lvičete a později velkého lva Simby překonat sedm rozsáhlých levelů a plnit stejné úkoly a dosáhnout stejného cíle, jako ve filmu. 2D arkáda ovšem není absolutně nic nového a proto rychle ke kladům. Mimo vý-

borné hratelnosti, skvělé grafiky a scrollingu a fantastické hudby, je hlavním magnetem dokonalá animace. Simba se chová jako živý a je tak neskonale roztomilý, že nemůže být lepší reklamy pro film, než THE LION KING.

-key-



ALADDIN

Zlý vezír JAFAR a do jeho moci unesená krásná princezna JASMÍNA. Zachránit jí a porazit zlo může jen jeden jediný člověk a jeho jméno je ALADDIN. Toť zápletky i název kouzelného filmu znovu z dílny WALT DISNEYE a též jednovaječné dvojče hry THE LION KING. Za ALADDINEM opět stojí firma DYSNEY SOFTWARE, a proto lze jen velmi těžko očekávat jiné hodnocení, než u jeho sourozence.

Klasická 2D arkáda s úžasnou hudbou (zvláště úvodní zpívaný song stojí za to), plná ohromující grafiky, skvělého scrollingu (o scrollingu se stejně jako u THE LION KING zmiňuji tak trochu ze škodolibého důvodu, jelikož jsem měl možnost vidět PC verze a zvláště scrolling u THE LION KING mě přinutil ke hlasitému smíchu...) a neuvěřitelné animace. Ale i když jsou obě arkády firmy DYSNEY SOFT-

WARE opravdu bombastické, přesto v naší redakci na celé čáře zvítězil FLINK od PSYGNOSIS, protože mimo stejných kladů přináší i určitou myšlenku a originalitu. To ovšem nic nemění na faktu, že ALADDINA prostě musíte vidět!

-key-



EMBRYO

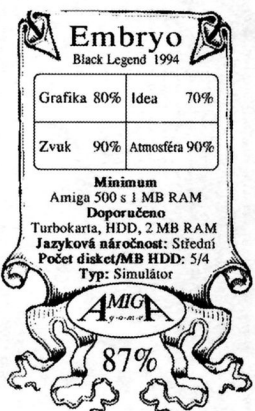
Musím se přiznat, že i když je nyní CD-doba, osobně mám nejraději vektorové hry a to pokud možno na jednu disketu. EMBRYO sice tuto podmínku nespĺňuje, ale vektorovou hrou je, a to vektorovou s velkým V, navíc od mé oblíbené firmy BLACK LEGEND. Jen mi je líto, že díky obrovskému přívalu nových her zbyla i na tak skvělou hru, jakou EMBRYO bez pochyby je, jen malá recenze bez obrázků.

Děj i pěkné intro EMBRYA nás zavádí na Zem v budoucím čase, kdy se 90% civilizace proměnilo v prach a jen v několika, sice dobře opevněných, ale malých základnách, se udržel dostatek lidí a techniky na boj s vetřelci.

Vy sami jste do hry zasazeni jako pilot obranného vznášedla, jehož úkolem je splnit velké množství různorodých misí a přispět tak k celkovému vítěství.

EMBRYO představuje akční simulátor SCI-FI vznášedla v plně vektorové, velmi detailní a detailně rychlé krajině i na staré dobré A500. Zajímavostí jsou klasická přístupová hesla, velmi kvalitní zvuk a přímo geniální ovládání vytvořené pro myš.

-key-

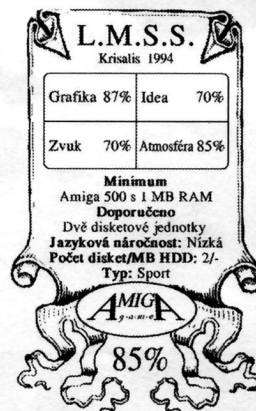
LOTHAR MATTHÄUS
SUPER SOCCER

Znáte špičkový fotbal MANCHESTER UNITED P.L.C.H. od KRISALIS? Já ano, a proto když jsem poprvé spatřil LMSS, začal jsem firmu KRISALIS vážně podezívat s podobného žertíku, jaký předvedl TITUS a jeho CRAZY CARS III pod novým názvem LAMBORGHINI A.CH.

Až na úvodní obrázky je zdánlivě vše úplně stejné. Pěkně udělané ikony, možnost hrát různé oficiální či vlastní vytvořené soustěže, volba počasí a obrovského množství povrchů, vestavěná manager část, skoro 200 klubových týmů a v každém téměř 25 reálných fotbalistů s detailní kartou a obsáhlým „balíkem“ stále se měnících vlastností, volba dresu před zápasem, dokonalý editor na taktiku, možnost nastavení speciálních střelců na různé standardní situace, dobré zvuky při zápase, maximální realita a skvělá hratelnost.

Tedy kde je změna? Anglické týmy nahradily týmy německé a především samotný pohled na trávník se změnil na plně 3D izometrický, takže v praxi vypadá LMSS jako zmenšená FIFA I.S. od EOA a je také stejně tak dobrý.

-key-



Memory master 1200

Rozšíření paměti pro A 1200 o 1...9MB. 1MB je už v ceně.Cena 4890,- Kč

AlfaRAM

externí rozšíření FAST RAM pro A500 a A500+, 0-8MB, průchozí sběrniceCena 1990,- Kč
2MB RAM pro AMIGU 500 - rozšíření o 0.5MB CHIP RAM a 1.5MB FAST RAM, hodiny
Cena 3999,- Kč

A 601

rozšíření paměti pro A600 o 1MB CHIPRAM a zálohované hodiny
Cena 2890,- Kč

Hodiny pro A1200

Cena 790,- Kč

AlfaPower IDE

- externí řadič harddisku pro Amigu 500/500+ s rozhraním IDE a možností rozšíření paměti o 0 - 8MB FAST RAM
Cena 3990,- Kč

Interní IDE řadič pro Amigu 500/500+Cena 3490,- Kč
Interní HD mechanika 1.76 MB pro Amigu A600, A1200, A3000, A4000Cena 3990,- Kč

Scanery

AlfaScan800 - ruční scanner 800dpi, 256 odstínů šedi, základní software
Cena 5990,- Kč

AlfaScan - Color - barevná verze AlfaScanu - Plus, 18 bitů, 256K barev, 200 - 400dpi
Cena 14990,- Kč

Turbokarty pro A1200

Blizzard A1220 - 28 MHz 4MB RAMCena 9900,- Kč
Blizzard A 1220/4 - expanzní modul 4MB pro Blizzard 1220
.....Cena 7490,- Kč
Blizzard 1230-II - MC68EC30/40MHz, 0MB RAM
.....Cena 9990,- Kč
Blizzard 1230-II - MC68030/50MHz, 0MB RAM
.....Cena 13190,- Kč
Blizzard 4030 MC68030/50MHz, 0MB RAMCena 11910,- Kč
Blizzard 4030 MC68030/50MHz, MC68882/50MHz, 0 MB FAST RAMCena 16910,- Kč

4MB - rozšíření paměti pro Blizzard1230, ...Cena 5990,- Kč
8MB - rozšíření paměti pro Blizzard1230, ...Cena 12990,- Kč

Turbokarty pro A500

na telefonický dotaz

Matematické koprocessory Motorola

MC 68882/16MHz Cena 2980,- Kč
MC 68882/20MHz + oscilátor 20MHzCena 3469,- Kč
MC 68882/25MHz + oscilátor 25MHzCena 3739,- Kč
MC 68882/33MHz + oscilátor 33MHzCena 4079,- Kč
MC 68882/50MHz + oscilátor 50MHzCena 5490,- Kč

Amiga I/O rozšíření

MultiFaceCard3
- karta pro A2000, A3000 a A4000, 2x Ser. + 1x Par.
Cena 2860,- Kč

SerialMaster500
- rozšíření A500 a A500+ 2x Serial port
Cena 5650,- Kč

ISDN
- karta pro A2000, A3000 a A4000 pro digitální přenos dat
Cena 15990,- Kč

Přepínače myš/joystick

Auto mouse/joystick switch
Cena 669,- Kč

Myši a trackbally

Mega Mouse 400dpi
- nejlepší myš pro Amigu
Cena 599,- Kč

Optical mouse 300dpi
Cena 1490,- Kč

Optomechanic mouse infra
Cena 2190,- Kč

TrackBall 162dpi Key-Lock
Cena 1190,- Kč

TrackBall 162dpi

Key-Lock, svítící koule
Cena 1290,- Kč

Optical pen 200dpi
Cena 1690,- Kč

MIDI Interface
1 x IN, 1 x THRU, 3 x OUT
Cena 990,- Kč

Profesional control PAD
pro Amigu CD 32
Cena 890,- Kč

Oddělovač paralelního portu
Cena 295,- Kč

HARDDISKY

Pro Amigu 1200, 600 (montáž 800,- Kč).

Hardisky nejružnějších velikostí od 20 MB až po 540 MB.

Aktuální ceny žádejte telefonicky.
Pro připojení harddisku k A 500 a A 500 Plus nabízíme Alfa Power se zabudovanými pozicemi pro osazení až 8MB RAM
Cena 3950,- Kč
+ cena harddisku pro A1200

DD floppy

Externí DD mechanika k Amize.
Cena 2950,- Kč

Diskety
3,5" DD NoName149,- Kč
3,5" DD Precision199,- Kč
3,5" DD Nashua v plastovém boxu230,- Kč
3,5" HD NoName199,- Kč

CD-ROM

Mitsumi FX001D
300 KB/sec4989,- Kč

Další hardware

Podložka pod myš ..Cena 99,- Kč
Filtr na monitor - skleněnýCena 490,- Kč
Filtr na monitor - umělohmotný
Cena390,- Kč
Filtr na monitor - nylonový (mono)Cena 290,- Kč

Počítače Commodore AMIGA
Amiga CD326600,- Kč
Amiga 1200telefon
Amiga CDTV14900,- Kč

Amiga 4000telefon

EPSON LQ 100

24 - jehličková tiskárna s českým ovladačem pro Amigu.
Cena 6990,- Kč

MONITORY PRO AMIGU

PHILIPS, stereo9890,-Kč

Multisync MicroVitek s bedničkami15300,- Kč

EXTERNÍ MODEM

Fax Modem vhodný pro všechny typy počítačů Amiga
5950,- Kč

Různé

Kabel pro připojení harddisku do A600/A1200

2.5"500,- Kč
2.5" - 3.5"600,- Kč

NAŠE NOVINKY

GAMESET 15+16

Vynikající hry: Imperial, SSW, MiniGames, Rebouldix
Cena 99,- Kč

GAMESET 17+18

Další vynikající hry: DlxGalaga, MineRunner, DynamiteWar, Orm, Megasquad, Galactoid, VChess
Cena 99,-Kč

GAMESET 19+20

Tankhunter, Circlesup, Joey
Cena 99,- Kč

GAMESET 21+22

DOMINOS, EGYPT, LANDMINE, Roach Motel, Drivewars, ShuffleRun
Cena 99,- Kč

Amiga a pevné disky

Příručka pro všechny uživatele pevného disku. Mimo jiné obsahuje popis instalačních programů a zkušenosti s instalováním her.
Cena 79,- Kč

Výukové programy Zeměpis, Dějepis, Přírodopis

Jednotlivé obory pro 5, 6, 7 nebo 8 třídu199,- Kč
Sada oborů pro jednu třídu499,- Kč
Jeden obor pro všechny třídy499,- Kč



Historie Českého prostředí

České prostředí je jeden z nejvíce prodávaných titulů z nabídky Amiga Infra. I na stránkách našeho časopisu jsme mu již věnovali množství pozornosti. Ovšem jen málo lidí ví, jak tento užitečný a úspěšný produkt vznikl. Proto jsem požádal jeho autora Tomáše Lebra, aby se s Vámi podělil o historii vzniku a vývoje Českého prostředí. Pohodlně se tedy usadte a začněte se do jeho vyprávění.

Nikdo, ani já, nemá tušení kdy začalo vznikat to, čemu dnes říkáme České prostředí III.

Ovladače jsem kdysi začal vytvářet víceméně pro vlastní potřebu, až do doby Českého prostředí v Čechách nikdo ovladače pro češtinu veřejně nešířil (a když, tak pro normu PBX, brrr), v Amiga klubu se kopírovaly různě upravené „počestěné“ Textomaty s (z dnešního pohledu dosti ubohou) podporou tisku češtiny. Musely se ručně posílat prapodivné downloady pro ještě prapodivnější kódování češtiny, tisková hlava se různě vracela a dokreslovala háčky a podobně.

Někdy v roce 1990 napsal Tom Schell program InfoPrint, který na Epson kompatibilních tiskárnách umožňoval tisk dvěma průchody tiskové hlavy. Nevýhodou byla nutnost text nejprve vytisknout do souboru, což, jak se později ukázalo, byl pro nezanedbatelnou část uživatelů (jinak řečeno, většinu gamesníků s Amigou 500 + 0.5 MB Fast RAM) nepřekonatelný problém se naučit. Druhou, podle mě mnohem podstatnější vadou, byla nemožnost použít různé styly písma a řídit tiskárnu přímo z uživatelského programu. Tím je míněn nejen textový editor, ale hlavně databáze a spreadsheets. Nějakou dobu se zkoušelo různé přeměňování do PIPE:, případně vytváření vlastní obdoby zařízení PRT: nebo PAR:, ale cesta se ukázala jako obtížně schůdná.

Mnohem později mi Pavel Čížek ukazoval svoje vlastní řešení, patch systémových funkcí BeginIO a SendIO v printer.device. Řešení originální a v podstatě funkční, nicméně zdaleka ne stoprocentně (něco podobného se používá při výrobě virů).

Jediné co se jevílo jako poměrně snadno realizovatelné bylo napsání vlastního ovladače pro tiskárnu. Úpravy původních ovladačů binárním editorem prakticky nepřipadla v úvahu, dekompile program napsaného v C je poměrně obtížná, takže nám vlastně ani nic jiného nezbývalo. Největším problémem se ze začátku zdálo získání dokumentace (nezapomeňme, že se psal konec roku 1991), ale ROM Kernel Manual a Amiga Intern neklamaly a jakés takés informace se nám podařilo oxerodoxovat.

Pes byl zakopán jinde. Když se vytvářely původní ovladače, nikdo zřejmě nepředpokládal, že se bude při inicializaci do tiskárny posílat větší objem dat. Jinak řečeno, původní způsob předávání způsob parametrů přes zásobník je omezen na 256 znaků, což pro běžně rozsáhlý download zdaleka nestačí, u laserové tiskárny je potřeba poslat téměř 300 kB. Museli jsme řešit i funkčnost, respektive nefunkčnost kompilátoru C a jeho hlavičkových souborů a tisíc a jeden další problém.

Konečně byl někdy na jaře 1992 první ovladač pro Star LC-10, včetně možnosti downloadu, hotov. Oslavilo se to, jak jinak, prací. Další na řadě byla stejná tiskárna, vybavená ovšem českou ROM podle bratří Kamenických, na které potřeboval tisknout Mirek Palička. Fa SATCA = kabelová televize + informační kanál a reklamy, Amigy se ovšem používají nejenom na vysílání.

Mezitím se silně uchytila norma KOI8, takže ačkoli ten úplně první ovladač používal ještě můj starý download pro kódování „moje3“, všechny ostatní už byly určeny pouze pro náš nynější národní standard KOI8.

Postupem času přicházejí další lidé pro ovladače pro své tiskárny – pro Honzu Kocka a jeho LC24-10 s přepálenou Kamenickou ROM, Šimona Raka a HP DeskJet s českou cartridge, a později různé kombinace pro další typy Epson, Star a IBM s českou ROM i bez ní.

Tohle celé se dělo ještě v době slávy Workbenchu 1.3, Amig s novým Kickstartem bylo tehdy málo a o možnosti lokalizace systému se nám ani nesnilo.

Pro vznik Českého prostředí jsou podstatné vánoce 1992, kdy brácha dovezl z Německa (z výstavy, pochopitelně) jednu z prvních A1200. V té době už sice zřejmě existovala česká lokalizace systému verze 2.1 Standy Brabce, ale masovému rozšíření bránila značná cena, distribuce firmou AB Comp a v neposlední řadě i naprosto nové kódování češtiny, nazývané E2. Původně se mělo stát normou pro západoslovanské jazyky, leč nestalo. Ani u nás, tím méně na Slovensku či dokonce v Polsku se nikdy příliš nerozšířilo a zřejmě v dohledné době ani nerozšíří.

Naše katalogy vznikly postupně někdy na jaře a protože naše Amiga neměla hodiny, opět nevíme ani přesně kdy. Začátkem května 92 už byla lokalizace určitě hotová, protože jsme ji začali nahrávat přátelům a známým. V té době pochopitelně neměla stálou podobu, dá se říct že celý systém se kopíroval v podstatě oxerodoxováním našeho systémového partitionu. U disket byl trochu problém s místem, 880 kbyť bylo málo i pro WB1.3, natožpak pro nový systém.

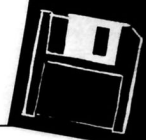
Mnoho nescházelo, a celá v podstatě hotová lokalizace skon-

čila po prázdninách v šuplíku. V té době jsem o jakémkoli komerčním využití vůbec neuvažoval, spíše jsem se opět věnoval práci na PC (tehdy novotou svítící 386DX/40, 4 MB RAM, harddisk vyndaný z Amigy).

Teprve na četné urgencye z Amiga Infra i dalších lidí, kteří chěli systém lokalizovaný do KOI8, katalog k CEDu 3.5, převodní filtry pro CrossDOS a spoustu jiných věcí, vznikla někdy v listopadu 93 první pokusná verze určená k prodeji. Můj poněkud pesimistický odhad prodeje („... maximálně dvacet za rok, víc se toho určitě neprodá ...“) se naštěstí nepotvrdil, což mimo jiné vedlo k nárůstu počtu podporovaných programů a tiskáren. (Jestli vám netiskne tiskárna česky, dejte vědět, třeba ji rozchodíme. A nebo taky ne. Pokud mě paměť neklame, nechtěl nikdo ovladač pro HP LaserJet, který mám kdesi hotový, což je zvláštní.) A pochopitelně inovaci nazývanou České prostředí III, která existuje asi od poloviny loňského prosince.

Zbývá otázka co dál. Určitě bych chtěl dotáhnout lokalizaci programu Directory Opus. Dosaďadní katalog je pouze pro hlavní program, zbývá dodělat konfigurační editor a externí moduly. Na lokalizování ještě čeká spousta programů, ať už PD nebo komerčních. Na čem se pracuje stále, jsou tiskárny. Určitě bych rád vyrobil download pro Star LC24-100 a celou řadu dalších, možná i univerzální ovladač pro EpsonX/Q s downloadem v souboru. Cesta do pekla je dlážděna dobrými předsevzetími. Podpora slovenštiny. Další fonty. Atp. Atp. Howg! Domluvil jsem.

—tom—



Vektorové fonty

Tento článek má za cíl poněkud osvětlit problematiku efektivního využití vektorových fontů. Ačkoliv se jedná o věc, která by měla zajímat každého, kdo se setká s počítačovou grafikou, jen malé procento uživatelů dosud nepopíratelných výhod této progresivní technologie využívá.

Požadavky na počítač

Minimální nutná konfigurace je poměrně skromná – fonty se dají rozchodit na libovolné Amize s pamětí alespoň 1 MByte a Kickstartem 2.0 a vyšším. Na takto vybaveném počítači bude fungovat jen několik řezů najednou, kapacita diskety ani paměti není neomezená. Jiná situace nastane, vlastně-li harddisk a větší paměť. Potom není problém i na obyčejné Amize 600 pracovat s desítkami nebo dokonce stovkami řezů.

Konfigurace, kterou bych pro rozumnou práci doporučil sám, se skládá z Amigy 1200, kde vestavěný 32-bitový procesor 68020 citelně urychluje výpočet bitmap fontu, standardně osazené 2 MB Chip RAM je vhodné, i když ne nezbytně nutné, doplnit alespoň o 1 MByte Fast RAM, a harddisku minimálně 40 MBytů. Kompletní instalace našich vektorových fontů se spočítá asi se 12 MByty diskového prostoru, musí ovšem zůstat prostor i pro další aplikace, Workbench, cliparty, textury...

Poznámka: V požadavku je jako nutná podmínka uveden Kickstart 2.0 a vyšší. To není tak docela pravda, protože principiálně je provozování vektorových fontů možné už od verze 1.2. Aplikace ovšem v sobě musí mít přímou podporu pro Intellifonty. V praxi je to především případ DTP programů PageStream a ProPage.

Požadavky na operační systém

V předchozích odstavcích bylo řečeno, že pro fungování vektorových fontů potřebujete Workbench 2.0 a vyšší. To je ovšem velmi široký pojem, opravdu nezbytné jsou tyto soubory:

Workbench 2.0:

```
adresář „fonts:_bullet“ hq3.fnt
hq3updt.tyq
if.fnt
if.ss
plugin.types
adresář „libs:“
diskfont.library (velikost musí být cca
50 kbyte, „malá“ verze knihovny ne-
stačí)
Workbench 2.1, 3.0 a 3.1:
adresář „fonts:_bullet“ hq3.fnt
```

```
hq3updt.tyq
if.fnt
if.uc
plugin.types
adresář „libs:“
diskfont.library
bullet.library
```

při instalaci se řezy přepokopírují do adresáře „fonts:_bullet_outlines“, vygeneruje se soubor .otag s parametry pro generování bitmap fontu a soubor .font s popisem umístění fyzicky existujících bitmap.

Pokud by chyběly soubory hq3.fnt, hq3updt.tyq a plugin.types, není možné nainstalovat nové fonty, stávající nainstalované fungují. Tímto způsobem (tj. po instalaci řezů nepotřebné soubory z diskety smazat) je možné ušetřit více jak 300 kBytů prostoru na disketě.

Součástí diskety Fonts2.0 jsou i nainstalované Intellifonty LetterGothic, CGTriumvirate a CGTimes. Na novějších verzích bohužel nejsou.

Princip funkce vektorových fontů

Základní myšlenka vektorového fontu je velice jednoduchá. Každé písmeno se dá vyjádřit jako soustava ploch ohraničených křivkami a úsečkami. V praxi se nepoužívají křivky zcela obecné, popsané například parametricky, ale obvykle kubické paraboly. Problém se objevuje v různých typech vektorových fontů – při konverzi může být fontem nepodporovaný typ křivky nahrazen přibližnou aproximací pomocí mnoha úseček.

Nedílnou součástí fontu je dále tzv. metrika, což se dá do češtiny poměrně výstižně přeložit jako tabulka šířek a definice tzv. kerningu. Metrika může, ale nemusí, být součástí fontu, mnohé formáty připouštějí oboje nebo dokonce existuje několik různých formátů metrik podle implementace v tom kterém operačním systému. Výhoda samostatných metrik byla zřejmá na pomalejších počítačích – pokud se nevyžaduje zobrazení WYSIWYG, ušetří se mnoho času, u jednoduchých textů dokonce není ani nutné mít font v počítači, stačí, když je v tiskárně a známe jeho rozměry.

Do češtiny obtížně přeložitelný termín kerning vyjadřuje informaci o tom, jakým způsobem je nutné upravit šířku a pozici znaku ve vztahu ke znakům sousedícím. Příkladem může být:

A V ANTGARDA! (bez kerningu)
AVANTGARDA! (s kerningem)

Nejjednodušší a nejběžnější způsob, jak informaci o kerningu uložit jsou kerningové

páry. Zjednodušeně řečeno, vytvoří se jakási tabulka výjimek z normálních pozic pro dvojice znaků. Nevýhodou tohoto přístupu může být velký počet kerningových párů, až tisíce, což komplikuje editaci a snižuje rychlost. Jiný způsob kerningu definuje pro každý znak kerningové segmenty. Jejich skládáním se dosahuje optimální pozice obecně jakékoli dvojice znaků, neroste tedy počet dvojic a je možné „uhádnout“ kerning i pro kombinace znaků, například znaků s akcenty.

Implementace v operačním systému Amigy

Při implementování vektorových fontů do operačního systému Amigy byla snaha zachovat kompatibilitu s většinou stávajících aplikací. Dosaženo toho bylo emulováním původních bitmapových fontů, při instalaci je možné vytvořit bitmapy virtuální nebo skutečné. Pomocí speciálního programu, v případě novějších Amig funkcí v bullet.library, se podle definice písma vytvoří bitmapa požadované velikosti. Vlivem zaokrouhlovacích chyb se bohužel nedá písmo zmenšovat zcela libovolně, přibližně od velikosti 30 pixelů a menší se tvar písmen silně zkruskuje až k nepoužitelnosti. Zvláště trpí patky v patkovém fontu a tenké linky, které mohou zmizet úplně. Řešení nabízí kvalitnější fonty pomocí dodatečné definice úprav pro menší velikosti, tzv. hintingu. Tak je možné v programu Adobe Type Manager na PC používat na obrazovce písma i o velikosti 10 pixelů a menší. Bohužel norma Intellifont na Amize takové možnosti nemá, i písmo s definicí hintingu vypadá dobře až od velikosti 25 až 30 bodů.

Zcela jiná, mnohem lepší, je situace při tisku na tiskárně. Vzhledem k mnohem větší rozlišovací schopnosti tiskárny se vektorové fonty v DTP programech používají i na Amize k naprosté spokojenosti uživatelů už několik let. Programy jako PageStream, ProPage a Final Writer tisknou pomocí vektorových fontů (formát Intellifont a Adobe Type 1) ve velmi přijatelné rychlosti i na Amize 500 s 1.5 MB operační pamětí.

Formáty vektorových fontů

V předchozím textu se objevilo několik zmínek o tom, že vektorové fonty používají pro zakódování informací několik různých formátů. Jeden z nejstarších komerčně úspěšných zavedla firma Adobe Systems někdy v roce 1984 a byl součástí komplexního řešení tisku nezávislého na zařízení – jazyka pro popis stránek PostScript.

Kromě prostředků pro vytváření černobílé grafiky obsahovala první verze i dvě dodnes používané definice formátů vektorových fontů.

První z nich používá nejjednodušší možnou definici fontů – definici tvoří obyčejný textový soubor, kde je každému znaku přiřazena jednoznačná množina uzavřených a neprotínajících se křivek. Nazývá se Adobe Type 3 a existují tisíce fontů, které můžete bez problému používat. Nevýhodou je větší objem přenášovaných dat a také poměrně jednoduchá definice znaků, obvykle bez hintingu. Fonty v tomto formátu se nedají zobrazovat na obrazovce (musí se používat bitmapové fonty .abf).

Druhý dnes používaný formát Adobe Type 1 se liší především zakódováním, do definice fontu není možné zasáhnout bez speciálního editoru fontů. Také výsledky tisku jsou díky kvalitnějšímu naprogramování mnohem lepší než u předchozího formátu. Třetí výhodou je bezproblémové zobrazení fontu na obrazovce (v případě PC a Macintoshe programem Adobe Type Manager).

Výše uvedené formáty firmy Adobe nejsou zdaleka jediným způsobem, jak se dá vytvořit vektorový font. Licenční politika způsobila, že různých dobách existovaly vždy různé jiné typy fontů. Právě sbírka různých dalších podporovaných formátů je v DOSové verzi programu WordPerfect 6.0.

Z hlediska uživatelů Amigy je zajímavý formát Intellifont, který díky své jednoduchosti funguje prakticky na všech Amigách bez problémů s rychlostí. Podpora pro tento typ fontu je od verze 2.04 standardní součástí operačního systému. Některé další programy, jmenujeme například PageStream, ProPage, Scala IC500 a WordWorth, v kombinaci s fonty v tomto formátu umožňují pravá kouzla. Díky vlastnímu řešení tisku na obrazovce a na tiskárně se produktivita práce přibližuje profesionálním programům známým z PC.

Autoři některých programů kromě formátů vektorových fontů obecně rozšířených používají i formáty vlastní. Příkladem může být opět PageStream, kde bylo původně možné používat pouze fonty ve firemním formátu (měli koncovku .dmf, metriku a kerning v externím souboru .fm), od verze 2.0 rozšířená o Intellifonty, verze 3.0 dovoluje konečně použít i fonty ve formátu Adobe.

—tom—

pokračování příště

Fish-Disk

Fish Disk 623

PPLib:

SDílená knihovna, která umožňuje programům pracovat s daty komprimovanými PowerPackerem. Verze 1.4, která je update verze z diskety Fish #575, včetně zdrojového kódu.

Fish Disk 624

Csh:

Shell pro Amigu, který vznikl z verze 2.07 Shellu Matta Dillona. Slouží jako náhrada Workbenchového Shellu, obsahuje mnoho vestavěných příkazů a funkcí. Verze 5.19, update verze 5.15 z diskety Fish #512. Včetně zdrojového kódu.

MachIV:

Program zrychlující pohyb myši, který navíc umožňuje volně definovat funkční klávesy. Zpohodlňuje a zrychluje práci s Workbenchem. Verze 4.0, update verze 3.1 z diskety Fish #471, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 625

SysInfo:

Podává informace o konfiguraci Vašeho počítače, testuje jeho rychlost a zároveň jej porovnává s ostatními, určuje verzi operačního systému, rychlost harddisků, zařízení apod. Ideální pro testování rychlosti tubokaret apod. Verze 2.62, update verze 2.60 z diskety Fish #619, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 626

MMU:

Textový soubor popisující MMU v Amize3000, obsahuje rovněž jednoduchý program psaný v assembleru k čtení registrů MMU.

Fish Disk 628

Set040:

Program, který přehraje Kickstart V2.04 nebo vyšší z paměti ROM do 32-bitové RAM na Amigách vybavených procesory 68040 a MMU především za účelem vyšší kompatibility mezi různými deskami s 68040. Rovněž je možno nahrát jiný Kickstart

než který se nachází v paměti ROM, manipulovat s oběma paměťmi cache či zobrazit informace sledující nějaké registry a módy procesoru 68040. Verze 1.14, update verze 1.12 z diskety Fish #619. Včetně zdrojového kódu v assembleru.

Fish Disk 633

SoftLock:

Při použití tohoto programu zneможníte přístup nežádoucím osobám k Vaším datům na bootovatelném harddisku. Pokaždé, když bude re-bootováno, je vyžadováno přístupové heslo. Program byl testován pod AmigaDOSem 1.3 a 2.04. Verze 1.0.1, shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 634

NonClick:

Vypne „tukaní“ disketového disku, které se z něj ozývá při vyjmutí disket. Vestavěný interface Vám umožní vypnout tento neblahý efekt u každého disku individuálně. Požaduje AmigaDOS2.0. Verze 1.06, publii domain, včetně zdrojového kódu.

Fish Disk 635

PowerLOGO:

Programovací jazyk vytvořený kombinací jazyků LOGO a Lisp. Nabízí všestannost Lispu a jednoduchost jazyka LOGO. Až na několik výjimek je kompatibilní se standardem jazyka LOGO. Verze 1.1, update verze 1.00 z diskety Fish #377. Bez zdrojového kódu.

Fish Disk 637

LAZI:

Grafický interface pro archivační utility Lharc, Arc, Zoo. Vyžaduje minimálně 1MB paměti RAM. Verze 1.1, update verze 1.0 z diskety Fish #592. Bez zdrojového kódu.

LhA:

Velmi rychlý a oblíbený program pro archivaci souborů kompatibilní s MS-DOSovým LhArc V1.13 a LhA V2.13, stejně jako s Amiga-DOSovým LhArc. Oproti jiným archiverům

má mnoho výhod, které z něj udělaly nejrozšířenější archivační program. Verze 1.22, update verze 1.11 z diskety Fish #593. Shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 641

BootX:

Oblíbený antivirový program, rozpoznává bootblockové a souborové viry. Verze 4.45, update verze 4.02 z diskety Fish #560, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 642

AutoCLI:

Náhrada utility PopCLI, která pracuje i pod Workbenchem 2.0 a je velmi rychlá. Verze 2.19, update verze 2.17 z diskety Fish #617. Bez zdrojového kódu.

EditKeys:

Keypmap editor s mnoha užitečnými možnostmi (pro českého člověka je to zejména možnost definice mrtvé klávesy-užitečné v případě psaní čárek a háčků nad velkými písmeny v souladu se standardní českou klá-

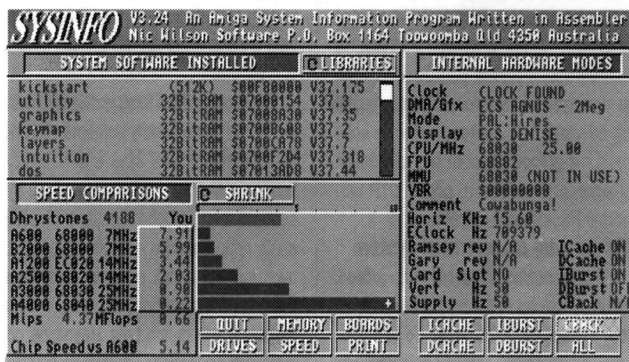
větem dosažení co největší rychlosti a nejmenší délky. Verze 1.7, update verze 1.6 z diskety Fish #619. Bez zdrojového kódu.

Set040:

Program, který přehraje Kickstart V2.04 nebo vyšší z paměti ROM do 32-bitové RAM na Amigách vybavených procesory 68040 a MMU především za účelem vyšší kompatibility mezi různými deskami s 68040. Rovněž je možno nahrát jiný Kickstart než který se nachází v paměti ROM, manipulovat s oběma paměťmi cache či zobrazit informace sledující nějaké registry a módy procesoru 68040. Verze 1.15, update verze 1.14 z diskety Fish #628. Včetně zdrojového kódu v assembleru.

SysInfo:

Podává informace o konfiguraci Vašeho počítače, testuje jeho rychlost a zároveň jej porovnává s ostatními, určuje verzi operačního systému, rychlost harddisků, zařízení apod. Ideální pro testování rychlosti tubokaret apod. Verze 2.69, update verze 2.62 z diskety Fish #625, bez zdrojového kódu.



SysInfo v3.24

vesnicí). Spustitelné rovněž z AmigaDOSu 1.3, v tomto případě však vyžaduje přítomnost „arp.library“. Verze 1.2, včetně zdrojového kódu v assembleru.

IFF:

Zobrazovač IFF souborů z Workbenche nebo CLI. Kompletně naprogramován v assembleru za

Fish Disk 643

DSDemo:

Demoverze astronomického programu Distant Suns, jehož recenzi si můžete přečíst v Amiga News 1/94. Obsaženy jsou dvě verze, jedna pro AmigaDOS 1.3 bez matematického koprocessoru a druhá pro AmigaDOS 2.0 s a koprocessor. Demoverze obsa-

huje databázi čítající zhruba 3700 hvězd, omezené obrázky a Halleyovu kometu. Požaduje 1Mb paměti. Verze 4.1, bez zdrojového kódu.

PCTask:

Demoverze softwarového emulátoru počítače IBM-PC. Umožní Vám spustit software napsaný výhradně pro IBM-PC bez použití dalšího přídatného hardware (což je ovšem také znát na jeho rychlosti). Program běží jako normální aplikace, tudíž můžete využívat multitasking-u-tedy mít spuštěnu Amigu i PC zároveň. Emuluje grafické karty MDA (2 barvy), CGA (4 barvy), sériový a paralelní port, myš, 2 floppy drivy a 2 harddisky. Verze 1.04, plnohodnotná verze je k dostání u autora. Bez zdrojového kódu.

Fish Disk 647

PowerPlayer:

Schopný program pro přehrávání hudebních modulů z programů jako jsou NoiseTracker, MED, Oktalyzer a další. Přehrává rovněž moduly kompresované různými programy. Verze 2.1, freeware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 648

Vertex:

3D editor objektů, který se mnohým liší od jiných 3D editorů. Můžete zvolit jakýkoliv pohled včetně perspektivy, rotovat s ním, pohybovat a zvětšovat můžete jak pomocí zadání hodnoty, tak za pomoci myši apod. Verze 1.36.3, update verze 1.28 z diskety Fish #608. Shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 649

Browserll:

Vylepšená verze programu Browser z diskety Fish #540. Umožní Vám lépe přesouvat, kopírovat, přejmenovávat a mazat soubory a adresáře za pomoci myši-možnost spolupráce s programem ParM. Rovněž nabízí další zjednodušení práce při spouštění programů. Verze 2.04, bez zdrojového kódu.

ParM:

Alternativa utility MyMenu - umožňuje spouštět programy z vámi konfigurovaných menu. Menu mohou být instalována do menu Workbenche

nebo do vlastního okna. Verze 3.6, update verze 3.00 z diskety Fish #540, včetně zdrojového kódu v jazyce C.

Fish Disk 650

EraseDisk:

Malý, rychlý program sloužící ke smazání celého disku nastavením všech bitů na disku na nulu. Verze 0.92, update verze 0.69 z diskety Fish #544. Včetně zdrojového kódu v assembleru.

Fish Disk 651

SID:

Oblíbený manažer souborů bez vysokých paměťových nároků. Verze 2.0, update verze 1.06 z diskety Fish #338. Bez zdrojového kódu.

Fish Disk 652

ARTM:

Amiga Real Time Monitor zobrazuje a řídí systémové aktivity jako tasky, okna, knihovny, zařízení apod. Velmi užitečné. Verze 1.6, update verze 1.3c z diskety Fish #551. Shareware, bez zdrojového kódu.

bBasell:

Jednoduchý databázový program. Limitován devíti poli v jednom záznamu, umožňuje rychlé třídění, vyhledávání podle různých položek, velmi jednoduchý pro pochopení. Verze 5.32, update verze 5.3 z diskety Fish #609, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 654

DSound:

Přehrávač smpů formátu 8SVX. Umožňuje přehrávat i samplly větší než je Vaše operační paměť přímo z disku, který by však měl mít požadovanou rychlost (tedy hlavně harddisk, CD-ROMy apod.). Verze 1.00, update verze 0.91a z diskety Fish #546.

Fish Disk 665

Arg:

Náhrada standartních systémových requesterů roztomilými animovanými requestery, kterým lze navíc přiřadit různé zvukové efekty. Pracuje pod AmigaDOSem 1.3 i 2.0. Po

drobnější popis v AmigaNews 2/1992. Verze 1.66, update verze 1.61 z diskety Fish #527. Bez zdrojového kódu.

DiskSpeed:

Program pro testování rychlosti diskových a disketových mechanik, automaticky archivuje výsledky testů. Verze 4.2, update verze 4.1 z diskety Fish #574, včetně zdrojového kódu v jazyce C.

Fish Disk 667

PopUpMenu:

Mění normální menu Intuitions na „pop-up-menu“ (otevírají se na pozici ukazatele myši). Verze 4.3, update verze 3.5 z diskety Fish #422. Včetně zdrojového kódu.

Fish Disk 669

Post:

Vynikající interpret PostScriptu pro Amigu, který podporuje úplný standard Adobe. Pracuje s fonty typu 1 a 3, umožňuje výstup na obrazovku, do souboru a na tiskárnu. Vyžaduje knihovnu „arp.library“ verze V39+ a ConMan V1.3+. Verze 1.7, update verze 1.6 z diskety Fish #518. Včetně zdrojového kódu v jazyce C.

Virus Checker:

Antivirový program určený ke kontrole paměti, bootblocků a souborů. Rovněž oznamuje přítomnost nestandardního bootblocku. Obsahuje AREXXový port, verze 6.05, update verze 5.30 z diskety Fish #556. Bez zdrojového kódu.

Fish Disk 670

DirWork:

Rychlý, malý, výkonný file-manažer. Konfigurovatelné funkce a tlačítka, u veřejnosti poměrně oblíben. Verze 1.51, update verze 1.43 z diskety Fish #570. Shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 678

PPLib:

Sdílená knihovna, která umožňuje programům pracovat s daty komprimovanými PowerPackerem. Verze 1.5, update verze 1.4 z diskety Fish #623, včetně zdrojového kódu.

ReOrg:

Rychlý optimalizátor disků pod AmigaDOSem. Dodává se ve dvou ver-

zích-anglické a německé. Podrobněji se o něm dočtete v Amiga News 1/95. Verze 1.1 a 2.1, shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 680

Virus Checker:

Antivirový program určený ke kontrole paměti, bootblocků a souborů. Rovněž oznamuje přítomnost nestandardního bootblocku. Obsahuje AREXXový port, verze 6.06, update verze 6.05 z diskety Fish #669. Bez zdrojového kódu.

Fish Disk 682

RexxHostLib:

Sdílená knihovna, která usnadňuje práci s AREXXem. Podporuje i zpracování zpráv AREXXu, což umožňuje řídit AREXX i z takových programů, jako je Amiga-Basic. Verze 37.1, update verze 36.14 z diskety Fish #403.

Zoom:

Rychlý program pro komprimaci disket, který používá algoritmus knihovny „lh.library“. Má interface pro Shell i pro Intuition, rozpoznává 66 bootblockových virů. Podrobnější popis v Amiga News 2/94. Verze 5.4, update verze 4.1 z diskety Fish #459, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 687

PowerPlayer:

Schopný program pro přehrávání hudebních modulů z programů jako jsou NoiseTracker, MED, Oktalyzer a další. Přehrává rovněž moduly kompresované různými programy. Verze 2.7, update verze 2.1 z diskety Fish #647. Freeware, bez zdrojového kódu.

SFCoder:

Umožňuje zakódovat Vaše soubory s použitím přístupového hesla. Používá složité rutiny k zabezpečení Vašich dat. Verze 3.0, freeware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 688

OctaMEDPlayer:

Přehrávač hudebních modulů vytvořených v programu OctaMED. Verze 3.00, bez zdrojového kódu.

-Raduz-



MultiTool

Directory Opus, DiskMaster, MultiTool, DirWork, FileMaster a další – všechno jsou to tzv. diskové managery. Proč si vybrat právě MTool, na to se podíváme v tomto článku.

MTool je sharewarový program a na svou „sharewarovost“ vás upozorní hned na začátku. Je třeba podotknout, že dost nepříjemně: z harddisku se program nahraje přibližně za 2 vteřiny, ale pak musíte přibližně dalších 15 čekat na to, než se odpláží „sharewarový“ šnek. Poprvé to bylo docela zábavné, ale mít ho tam pořád? Po šneku se nahraje do obou sloupečků obsah aktuálního adresáře. Právě v rychlosti nahrávání adresářů je vidět jedna z hlavních výhod MToolu. Když budete mít na harddisku adresář s přibližně 400 soubory pod FFS-DC, vypíše se vám jeho obsah (a seřadí podle abecedy) za 4 vteřiny. Spotřeba paměti na uložení těchto dat bude kolem 16 KB. Pro srovnání uvedu alespoň 2 příklady jiných: jeden z nejoblíbenějších managerů Directory Opus načte stejné soubory za 24 vteřin (zkuste si čekat s harddiskem na něco půl minuty) a spotřebuje kolem 60 KB paměti. Náš český BD Manažer je o polovinu rychlejší, spotřebuje ale za to přes 100 KB paměti!

Když už jsme u výhod, zdůrazněme ještě jednu: MTool dokáže pracovat s archivy stejně jako by to byly adresáře. Stačí nakliknout dvakrát dotyčný archiv a můžete pracovat s jeho soubory, jako by byly v normálním adresáři, tzn. nejen je přidávat, ale také vybírat! Tuto výhodu oceníte zvláště při potřebě určitých souborů z obrovského archivu – normálně totiž archiv rozpakujete celý a nechtěné soubory smažete. Jediné, co MTool (možná zatím) nezvládá, je kopírování souboru z jednoho archivu do druhého – musel by tedy z prvního archivu soubor extrahovat a pak ho zapakovat do druhého – takže až přístě.

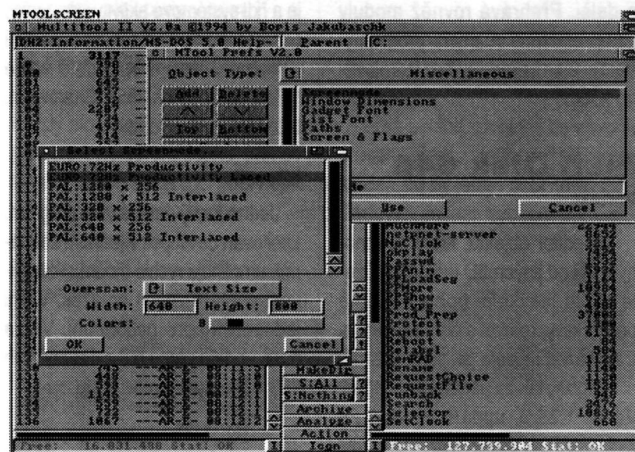
Další výhodou je to, že se MTool chová jako komodita (jde tedy ovládat programem Exchange a splňují se spousta dalších požadavků) – za báječné považují například to, že po Hide Interface (z Exchange) se MTool opravdu schová (konkurent Directory Opus přejde do Iconify módu) – zpět se vyvolá klávesnicovou kombinací „CTRL+ALT+<“. Nelíbí-li se vám tato kombinace, můžete ji ve Workbenchu změnit na ikoně pomocí položky menu Icons/Information. V Tool Types najdete CX_POPKEY=<klávesnicová kombinace> a změňte ji na jakoukoliv vaši. Při novém startu MToolu již bude program používat na aktivizaci vaši novou klávesnicovou zkratku. Dále můžete využít předností programu napsaného jako komodita tím, že v Tool Types napíšete CX_POPUP=no a okno MToolu se po odstartování vůbec neobjeví (bude hned od začátku schované). Tuto přednost můžete využít např. tak, že program zapišete do Startup-sequence (zabírá velmi málo paměti) a budete ho mít připravený k instantnímu použití. Stisknete-li pak zmiňovanou kombinaci, program se probudí.

Pokračujeme ve výhodách: MTool se dokáže otevřít ve vlastním okně jakéhokoliv typu (používá k tomu systémové funkce, proto to platí i o typech, o kterých neměl programátor v době psaní programu ani zdání), ale také ho můžete nechat otevřít např. ve Workbenchu, nebo dokonce i v úplně cizím okně, které je typu Public (paradoxně jím může být např. Directory Opus). Pokud okno, ve kterém se má MTool otevřít, neexistuje, otevře se program na svém vlastním (neprodukuje tedy žádný error).

Ještě se zmíníme o chytrém načítání direktorií. Změní-li nějaký program obsah zobrazovaných adresářů, načtou se do příslušného okna znovu. MTool to přitom dělá automaticky, ale zároveň pouze tehdy, když je to opravdu třeba!

Nyní pár slov k ovládání: MTool je uspořádán jako klasický diskový manager. Tzn., že má 2 okna, ve kterých jsou zobrazeny obsahy dvou adresářů. První položka je zobrazena tučně, je tak ukazována poloha kurzoru. Pomocí kurzorových šipek nahoru a dolů můžete měnit zvolený soubor. Chcete-li raději používat myš (je to ve většině případů rychlejší), stačí jednou kliknout na položku (tj. soubor nebo adresář), aby byl zvolený (zmodrá). Potřebujete-li se dostat do nějakého adresáře, stisknete jeho název 2x. O jednu úroveň zpět se dostanete pomocí gadgetu Parent nebo

Když již máte nějaké položky zvolené, je na čase říci si něco o tom, co s nimi lze udělat: kromě „základních“ Copy (zkopírovat), Move (přesunout), Delete (smazat), Rename (přejmenovat) a Makedir (nový adresář) si můžete za pomoci Preferencí vyvolat jakýkoliv externí program a předat mu pomocí MToolu jména souborů. Kombinují se tím lehkost ovládání Workbenchu a komplexnost DOSu. Stačí pouze nadefinovat vámi požadovanou akci, což se dělá následovně: V Preferences editoru stisknete gadget Object Type, takže se změní z Miscellaneous na Program. Všim-

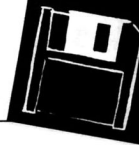


stisknutím tlačítka myši na samém kraji zvoleného okna. Jiná možnost, jak se dostat do určitého adresáře, je napsat jeho název do string-requesteru nahoře. Do všech hlavních adresářů disků, zařízení a do všech assignů se dostanete zvolením příslušné položky v prostředním (horním) malém okně. Stisknete-li na klávesnici klávesu „obrácený apostrof“ (je pod „Esc“), přepne se obsah okna na jiný – ten můžete konfigurovat pomocí Preferencí. Potřebujete-li změnit aktuální okno z levého na pravé (nebo obráceně), máte 2 možnosti: buď zvolit jakoukoliv položku, která je v tom druhém okně, nebo prostě stisknout mezerník (space).

něte si, že gadgety nalevo již nejsou zešedlé (můžete je nyní používat). Dále stisknete myší gadget New a napíšete jméno nové akce. Pak zvolte Edit a zadejte jméno programu a jeho parametry (označují se %s, nebo „%s“). Na gadget s parametrem klikněte myší tak dlouho, než se objeví ten, který potřebujete.

Stejným způsobem si můžete nadefinovat i svá menu i ostatní položky. Jediné, na co nesmíte zapomenout, je odjištění diskety proti zápisu nebo u harddisku použití příkazu Lock off. Nebude-li moci MTool zapsat stav preferencí, vůbec vám to neoznámí a vaše práce bude zbytečná.

-ju-



EasyCatalog

Už jste někdy přemýšleli nad tím, jak se vlastně vytváří čeština na Amize? Kromě fontů, ovladačů tiskáren a dalších „drobností“ jsou velmi důležité i tzv. lokalizace, které umožňují, aby na vás daný program mluvil česky, i když autor o existenci takového jazyka nemá třeba nejmenší ponětí. Lokalizace totiž znamená, že se vytvoří pouze katalog pro daný jazyk – ten si program natáhne do paměti a místo vestavěných (většinou anglických) hlášek na vás mluví německy, španělsky, francouzsky nebo třeba česky. K tomu, aby bylo vytvoření takového katalogu jednoduché i pro překladaatele, slouží právě EasyCatalog.

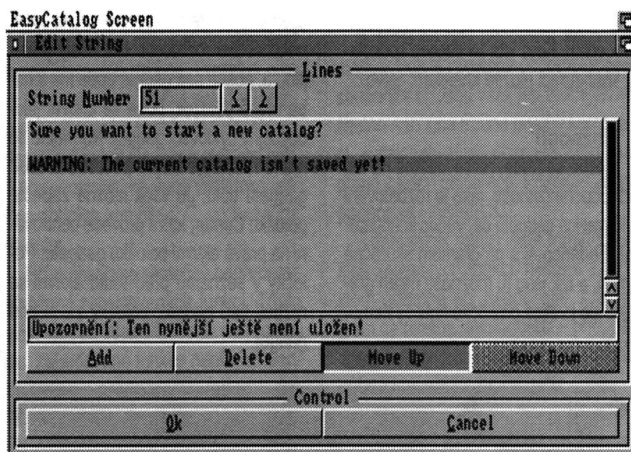
Standardní katalogy jsou soubory IFF CTGL. IFF znamená Interchange File Format a CTGL je zkratka z Catalog (v angličtině je oblíbená tvorba zkratk vynecháním samohlásek). Jednotlivé katalogy se nacházejí v adresáři Locale: Catalogs/<jméno jazyku>/<jméno programu>. České systémové katalogy se např. nacházejí v Locale: Catalogs/čeština/sys apod. Každý katalog se skládá ze vzájemně zřetěžených textových hlášek, většinou ukončených nulovým bytem. Abyste se nemuseli o toto zřetězení starat, nahraďte si libovolný katalog do EasyCatalogu a začněte měnit.

Po nahrání zvolte gadgetem Select Language jazyk, pod kterým nový katalog uložíte. Pak nastavte verzi svého katalogu položkou Catalogs/Set Version. Možná, že jste si v tuto chvíli všimli malinké angličtinářské chybičky: místo Revision má být samozřejmě Revision. Jinak

moc velký smysl, takže zaměříme pozornost na změnu hl na co nejpíš narazíte: spojení %s %d apod. znamená proměnnou (většinou znakovou), která se doplňuje až po tom, co bude hláška potřebná. Může se tedy použít na více způsobů. Tři tečky za slovem nejspíše nazna-

znak „ (tj. „nebo“), bude nejspíš oddělovat dvě položky v jednom řádku od sebe – nesmíte ho proto měnit.

Až s překládáním skončíte, uložte svou práci na disk a pak pošlete autorovi programu – měl by ho mít jako první, aby mohl vaši práci šířit spolu s tou svou.



snad EasyCatalog i přes to, že se jedná o betaverzi (tedy o verzi zkušební), chyby nemá.

Teď začnete přepisovat jednotlivé hlášky. Vyberte si myší tu, kterou chcete změnit, a stiskněte gadget Edit. Hodnota String Number slouží k identifikaci dané hlášky. Můžete ji měnit šipkami nebo přepsat klávesnicí. Nemá to ale

čují, že se jedná o položku menu. Neměli byste přehánět její délku (vlastně to platí obecně), aby menu vypadalo alespoň trochu k světu. Jednoznakové údaje značí většinou klávesnicovou zkratku (keyboard short-cut) menu – jestliže tedy změníte název položky Quit na Konec, měli byste logicky změnit i Q na K. Potkáte-li někde

Shrňme tedy nakonec výhody EasyCatalogu:

- umožňuje lehkou změnu Katalogů, má příjemné uživatelské prostředí, podporuje plně Kickstart 2.0 a vyšší
- zabírá pouze kolem 50 KB paměti
- jedná se o public domain program – není tedy nutné za něj nikomu platit, můžete ho užívat jakýmkoliv způsobem
- může se otevřít na jakémkoliv obrazovce – tj. jednak na Workbenchové nebo na své vlastní, ale také na jakémkoliv jiné, která je v současné době převážná většina obrazovek programů napsaných podle základních systémových pravidel)
- dovede sám vyvolat Locale Preferences (položkou v menu) a pracovat v pořádku i po jejich změně

–ju–

RECORD a REPLAY jsou dvě krátké utility, které k sobě však neodmyslitelně patří. S jejich pomocí si můžete „nahrát“ do datového souboru všechny akce, které provádíte s myší a klávesnicí. Řečeno jinými slovy, můžete si vytvořit makra i do programů, které jejich tvorbu neumožňují. Ve skutečnosti Vám ale tyto utility budou k užítku i v mnoha dalších případech.

Jak z názvů samotných souborů vyplývá, utility RECORD slouží k zaznamenání všech akcí a jejich následného uložení do souboru. Program je nejvhodnější spouštět z příkazové řádky, kde umožňuje ještě nastavit několik parametrů, jejichž funkce nepovažuji za nutné

RECORD – REPLAY

objasňovat (každému průměrně zkušenému uživateli bude jejich účel jasný). Spolu s možnými parametry určíme rovněž cestu a název souboru, kam se budou ukládat informace o jednotlivých akcích. Po spuštění programu vyčkává na stisknutí kombinace kláves ALT+P. Tím aktivujete „nahrávání“ všech následujících akcí prováděných s myší a klávesnicí. Poznáte to podle toho, že Vám kurzor myši „skočí“ do levého horního rohu obrazovky, tedy na souřadnice 0,0. Nyní proveďte všechny operace, které potřebujete uložit jako

makro. Po stisknutí ALT+F ukončíte nahrávání. Nyní by se měl v zadaném adresáři nacházet několik kilobytů dlouhý datový soubor (samozřejmě úměrně tomu, o jak rozsáhlou operaci se jedná).

Ten v případě potřeby přehraje druhou utility REPLAY. Podobně jako u RECORDu zadejte za jeho název ještě název s cestou k datovému souboru (případně některé požadované parametry). Při stisknutí ALT+P bude počítač přehrávat dokola celé makro, dokud jej nezastavíte stiskem ALT+F.

RECORD/REPLAY můžete použít ve všech systémových programech (můžete rovněž určit práci v několika programech – přepínání obrazovek v systému). Osobně jsem zatím nejvíce používal tyto utility při spuštění Deluxe Paintu, kde jsem potřeboval na sérii obrázků na disku aplikovat soubor operací. Bez těchto programů by mi vše trvalo několik dní úmorné stereotypní práce. Takto jsem nechal počítat pár hodin běžet a mezitím si užíval volného času jinde.

Zmíněné utility s kompletní dokumentací najdete ve verzi 2.0 na Fish-Disku#105.

–Raduz–



Úvod

CYCLE TO MENU je velmi užitečná komoda, sloužící pro zjednodušení práce s cyklovacími gadgety – to jsou ty knoflíky, které mají v levé části šipku a při stisknutí se jim dokola mění různé stavy. Jistě se vám již stalo, že takový gadget měl třeba i osm položek a najít mezi nimi tu správnou vám zabralo zbytečně mnoho času. Program CYCLE TO MENU tento problém řeší – při každém stisknutí cyklovacího gadgetu ho „rozbalí“ do roletového menu podobného tomu ve Workbenchu. Tam již vidíte všechny možnosti před sebou a můžete si bez problémů vybrat tu požadovanou. To je jednak snazší, ale i rychlejší – a na rychlost a efektivitu bychom se při práci s počítačem měli orientovat hlavně.

Stisknete-li však šipku v levé části cyklovacího gadgetu, bude se tento gadget chovat normálně, tedy přecykluje na následující možnost ve svém seznamu možností. To je výhodné pokud chcete jít právě na následující možnost, ale i při situacích s výrazným nedostatkem paměti, kdy již není v paměti místo na rozbalení roletového menu.

Výhodou programu je jeho konfigurační okno, kde si uživatel může zvolit různá nastavení programu. Toto okno navíc nezabírá trvale paměť v počítači, nahraje se jen pokud je to potřeba.

Program požaduje minimálně Kickstart 2.0, pro lokalizaci národních prostředí pak alespoň Kickstart 2.1. Vzhledem k velikosti se spokojí i s minimálním množstvím paměti.

Instalace

Instalace je jednoduchá pomocí dodávaného instalačního scriptu, který se spouští ikonou a programem IconX. Nejedná se tedy sice o standardní Installer firmy Commodore, ale v takovém případě je to nedostatek zcela jistě omluvitelný, protože instalace je velmi krátká. Program CYCLE TO MENU se společně s ikonou instalují do adresáře WBSStartup, aby byly spuštěny při každém bootování počítače. Pokud používáte i národní lokalizaci, jsou instalovány i příslušné katalogy (angličtina je samozřejmě zabudovaná). Máte možnost vybrat si instalaci hezčí ikony pro MagicWB – tak si myslím, že tahle verze osmibarevného Workbenchu se pomalu stala na Amize standardem.

Program může samozřejmě patchovat jen gadgety, které byly vytvořeny po jeho spuštění. Proto se ho snažte spustit co možná nejdříve – jeho priorita ve WBSStartup je také již přednastavena na 100.

Cycle To Menu 2.1

Konfigurace

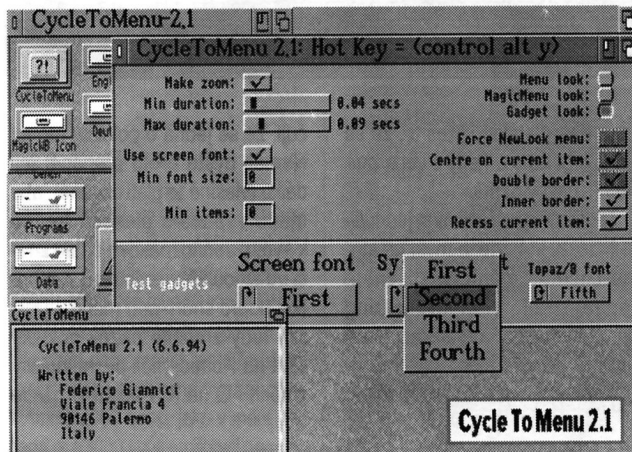
Program se dá nakonfigurovat pomocí konfiguračního okna, pokud je již nahrán v paměti. Okno vyvoláte buď stiskem horké klávesy (nastaveno je Ctrl-Alt-y, dá se změnit), programem Exchange – jedná se o komodu, nebo jeho opětovným spuštěním. Pomocí gadgetů cfg okna lze měnit chování cyklovacích gadgetů – výsledek si můžete ihned vyzkoušet na třech testovacích gadgetech. Když jste se stavem spokojeni, konfiguraci uložíte knoflíkem Save.

Možnosti

Možná se ptáte, co se vlastně na tak jednoduché činnosti, jako je rozbalování cyklovacích gadgetů dá, vůbec konfigurovat. Federico si s programem skutečně vyhrál, a tak jsou tu možnosti nejen grafické ale i velice praktické fenty systémové.

ta má ještě svá další nastavení, takže vzhled si můžete skutečně upravit, jak se vám zachce.

Praktické jsou však hlavně systémová nastavení. Můžete si pro cyklovací gadgety vybrat jiný font, a to buď pro všechny, nebo jen pro gadgety s příliš malým fontem. To je praktické hlavně pro uživatele velkých monitorů s vysokým rozlišením, kde jsou fonty jako Topaz/8 zcela nečitelné. Dále lze nastavit minimální počet položek pro rozbalení. Rozumný počet jsou 3, pokud pak gadget bude mít 3 nebo méně položek, bude se chovat jako obyčejný cyklovací gadget. Normálně se menu rozbaluje stejně jako roleta – od gadgetu dolů. Je však možné zapnout položku Center, která provede centrování na právě aktivní položku gadgetu. Položky v seznamu před touto aktivní se rozbalí nad gadget, položky za ní pod gadget.



Dá se nastavit rychlost rozbalování menu, aby jste si roletové menu stáhli úplně jako roletu doma. To však je možné i vypnout, roleta se pak rozbalí okamžitě a neztrácíte tím čas. Já osobně používám tu hezčí variantu, ale interval na rozbalení jsem nastavil velice krátký, aby mě to při práci příliš nezdržovalo. K dispozici jsou tři různé pohledy programu, což je oproti předcházejícím verzím výrazné zlepšení. Menu look – rozbalené menu vypadá stejně jako roletové menu Intuitionu (tedy Workbenchu). MagicMenu look – dává vzhled podobný roletovým menu na počítačích Silicon Graphics. Konečně gadget look – vypadá jako obyčejný knoflík, na němž si vyberete tu správnou možnost. Každá tato varian-

Jak vidíte možností je skutečně mnoho. Z vlastní zkušenosti doporučím orientovat se na efektivitu a ne efektivitu. Po chvíli vás totiž pomale, i když hezké, rozbalování trochu nepřehledného, i když graficky perfektního, seznamu omrzí a stejně se vrátíte k variantám jednodušším a praktičtějším.

V menu okna jsou mimo jiné i dvě položky – hide, která způsobí, že se konfigurační okno zavře a program zůstane aktivní; quit ukončí celý program, cyklovací gadgety se od tohoto okamžiku budou chovat normálně.

Parametry a Tooltypy

Program lze spustit jak z Workbenchu, tak i z CLI. V obou případech lze použít Tooltypy, resp. parametry. Ty používají

stejná jména. Více méně odpovídají možnostem z menu, jsou rozšířeny ještě o parametry pro ovládání komodit (hotkey apod.), a proto se jim nebudeme věnovat.

Omezení

Program dokáže napatchovat pouze gadgety vytvářené pomocí funkcí gadtools.library. Některé programy hlavně pro systém 1.3 mohou tak „prokousnout“ bez povšimnutí (např. DOpus nebo SAS/C, které používají vlastní systém).

Další problém je, že některé programy při přijetí zprávy nečtou správně IntuiMessage->Code, aby zjistili pořadí nové aktivní položky, ale natvrdo (skutečně hodně natvrdo) zvýší číslo aktivní položky o jedna, tedy natvrdo odcyklují o jednu položku. Výsledek je pak velmi zmatený. Např. změnili jste první položku pomocí CYCLE TO MENU rovnou na pátou. Intuition provede změnu na obrazovce a vyše zprávu programu o stisku gadgetu. Špatně napsaný program pouze natvrdo zvýší číslo položky z 1 na 2. Vy si myslíte, že je vše správně – na obrazovce je skutečně pátá možnost, ale program má jako aktivní položku stále 2.

Na tento problém dáváte při psaní programů pozor! Nezapomeňte, že to není jen problém CYCLE TO MENU, vždyť když držíte SHIFT a stisknete cyklovací gadget, tak cykluje pozpátku. I to by váš špatný program nepoznal. Proto u cyklovacích gadgetů vždy novou aktivní položku čtete ze struktury IntuiMessage, položky Code.

Závěr

CYCLE TO MENU patřilo vždy k mým oblíbeným utilitám, protože velmi zrychluje hledání „zapadlých“ položek v cyklovacích gadgetech a tím zefektivňuje práci na počítači celkově. Verze 2.1 s sebou přináší velké množství nových funkcí, které dobře vyznění programu ještě umocní.

Program napsal Federico Giannici z Palermo. Jedná se o CARDWARE, to znamená, že pokud program používáte, máte zaslat na adresu autora pohlednici vašeho města. Hej, piráti, to už snad není tolik, ne ??! Doufám, že po uveřejnění našeho článku bude Palermo zavaleno pohlednicemi z Čech a Federico se nám odvděčí ještě novější verzí, nebo něčím zcela novým.

– A.C.VELLUX –

Název: Cycle To Menu
Autor: Federico Giannici
Verze: 2.1 (6.6.1994)
Copyright: 1994, Federico Giannici
Požadavky: Kickstart 2.0 (2.1)



Compress disk XPk

Již před delší dobou se pro PC objevil program pro zdvojnásobení kapacity harddisku – Stacker od firmy Stac Electronics. V těsném závěsu následovali SuperStore od Digital Research a DoubleSpace od Microsoftu. Dá se říci, že se jedná o jeden z revolučních kroků při vývoji PC. Zřejmě ve stejné době, ne-li dříve bylo vytvořeno i něco podobného pro Apple Macintosh. Nyní, s drobným zpožděním, máme doufejme že stejně užitečný software k dispozici pro Amigu.

Jak funguje systém XPk

Princip činnosti XPk není příliš podobný Stackeru (vytvoření obrovského souboru a přímý přístup do něj). Jedná se spíše o jakousi nadstavbu nad existujícími zařízeními AmigaDOSu, se značnými možnostmi co se týče řízení typu a účinnosti komprese. Ke každému souborovému zařízení existuje jeho kompresovaná verze, která se liší většínou písmenem x před jménem (DH1:→XDH1:). Na XDH1: vidíte všechny soubory nekomprimované, při zápisu na něj se automaticky zkomprimují. Na DH1: vidíte, jak soubory vypadají doopravdy, je možné soubor ručně rozba-

lit a použít jiný typ komprese. Více informací včetně porovnání kompresorů je v souboru OVERVIEW.

Instalace

Instalace je poměrně jednoduchá. Ikonou Install se spustí tento instalační skript:
echo „Installing XPk compression libraries to your boot disk“
echo
copy libs libs: ALL
echo „All done.“
wait 3
který přepokopíruje kompresovací knihovny a xpkmaster.library na bootovací disketu.

Nyní je potřeba rozšířit váš soubor devs:Mountlist o následující definici nadstavby zařízení (v tomto případě DH1:):
/* XFH handler entry

```
** This mountlist entry enables XFH
on the partition with the same name
* without the leading 'X'. For example, if
this entry is named XDH1 it uses
* DH1. To enable XFH on other volumes,
duplicate this entry and rename
* it appropriately.
*/
```

XDH1:

```
Handler = L:XFH-handler
Startup = „!XPKPRIORITY&0
!FAILONEXNEXT&OFF
!KILLSTARTUP&ON“
```

Stacksize = 4000

Priority = 4

GlobVec = -1

Mount = 1

(najdete ji v souboru XFH/devs/mountlist.xdh1, popis parametrů je v originálním souboru XFH.doc) a doplnit startup-sequenci o příkaz mount xdh1:

Vlastníte-li Workbench 2.0 a vyšší, je možné i přepokopírování ikony XDH1 do adresáře devs:DOSDrivers. Zařízení se přihlásí automaticky.

Dále je nutné do adresáře I: přepokopírovat soubor XFH//XFH-handler a po spuštění nastavit v komoditě XFH požadovaný typ komprese (doporučujeme NUKE, je rychlý a poměrně účinný).

Poznámka: Pro uživatele systému 1.3 je místo XFH-handleru vhodnější Xpk-handler, který najdete v adresáři FileSystem/Xpk. Postup instalace je analogický, odpadá pouze nastavení typu komprese v komoditě.

Další informace

Oproti Power Packeru a podobným programům nabízí XPk/XFH jednodušší a „čistší“ způsob komprese jak datových, tak programových souborů. Autoři pochopitelně neručí za správnou funkci programu, ale podle mé vlastní zkušenosti by zřejmě mohli. Během používání na mé Amize 1200/HD Seagate 40 MB se neobjevily žádné závažnější problémy, zpomalení je téměř nepozorovatelné. U Amig s 1 MB pamětí se zřejmě objeví problémy s volnou pamětí jako u PPatcheru, soubor musí být rozbalen celý do paměti (řešení: nebalte příliš velké soubory přes XFH ale třeba Imploderem). NIKDY nebalte nic, co má v názvu xpk nebo xfh – spolehlivě to zhroutí co se zhroutit dá a celý systém se musí přestavět.

Podrobný popis XFH je v souboru XFH/XFH.doc a XFH/advanced_usage.doc, jednotlivých kompresovacích knihoven jsou v souborech NUKE.doc, SHRI.doc atp. (Uvedené soubory jsou na instalační disketě tohoto výborného programu, který si můžete za pouhých 99 Kč zakoupit v prodejní firmě Amiga Info. – pozn. Oscar)

–tom–

ATLANTIDA

NEWS

Časopis pro uživatele počítačů Commodore

- * Recenze hardwaru, softwaru, periférií a doplňků
- * Rubriky o komunikacích, grafice a hudbě, programování
- * Rozsáhlá inzerce - kompletní přehled o nabídce zboží na našem trhu
- * Soukromá inzerce zdarma
- * Samostatné public-domain disky APD (počínaje číslem 4)

Vydavatel: ATLANTIDA Publishing
Slezská 48, 120 00 PRAHA 2
Tel./Fax: (02) 25 10 93

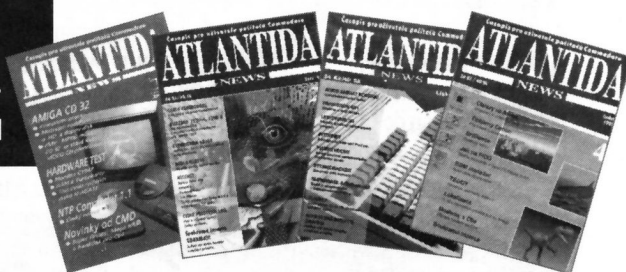
ATLANTIDA News - dvouměsíčník, 48 stran - křída

Cena 34,- Kč APD 50,- Kč

Předplatné 31,- Kč resp. 28,- Kč APD 40,- Kč

Předplatné na Slovensku

KON TIKI, Hlavná 68-70, 040 01 KOŠICE, Informace: 095/6228455



Recenze Amiga CD32, FMV, Communicator, Rap Box 32, Monitor C1942, Test HD Seagate, Grafika a animace na Amize, NTP Commander, Porovnání grafických editorů, FFS na Amize 500, Aktuality, Výrobky od firmy CMD...

Recenze Paravision SX1, PCMCIA, Amiga zevnitř, Síla tiskáren, Modemy, Lightwave 3D, Internet, Hudba na Amize, Doom, Začínáme s Motorolou, Prolog, Stonecracker, Podnikatel na C64, Programování v logice...

Turbokarty Blizzard, Modemy a komunikace, Deluxe Paint AGA, Image FX 1.5, Imagine, Scenery Animator, Wordworth, SuperBase, Lokalizace, Instalace HD, Grafika na C64, Monitory...

Scannery a digitizery, Tiskárny firmy Cannon, Brilliance, Personal Animation Recorder, Jak na Fido, Babylon jazyků, Hudebníci a kódeři, BD Manažer, Teddy, Modemy na C64, Lokalizace Amigy...

Hledáme další prodejce časopisu - výhodné rabaty! Informujte se u nás.

Čtenáři, napište si o časopis - jedno číslo Vám zašleme ZDARMA!



MKick 1.5

Je to už téměř pět let, co se objevila první verze Kickstartu 2.04 implementovaná do Amigy 3000. Od té doby se mnohé změnilo a vznikly i nové verze Kickstartů – 2.05 pro Amigu 600, 3.0 pro 1200 a 4000 a dosud nepříliš rozšířená verze 3.1

Hardwarová odlišnost Amig s novým a starým Kickstartem je ovšem poměrně malá, což záhy po uvedení na trh vedlo ke vzniku několika různých programů, které uměli nahrát novou ROM namísto staré do Amigy 500/2000. Po vcelku zdařilých programech KickIt, ZKick a LKick se ovšem objevily dva výborné programy, mimochodem oba původem z Čech, a sice MKick od Martina Mareše a SKick od SinSoftu.

Pro majitele Amigy 500 je mnohem zajímavější MKick, SKick je naopak určený především pro Amigy s novým Kickstartem k natažení Kickstartu starého, verze 1.3. Požadavky programu jsou opravdu skromné – funguje na jakékoli Amize s Kickstartem 1.2 i 1.3 a alespoň 1 MB RAM. V adresáři libs: je nutné mít knihovnu arp.library.

MKick je schopen relokovat podporovaný Kickstart do CHIP i FAST RAM, včetně neautokonfigurova-

tné paměti. Podporuje všechny formáty ROM (KickIt i ROM Image), dovoluje provést v ROM drobné úpravy před startem (nenapadá vás lepší popis pro patch?), dá se ovládat ze Shellu i Workbenche a v neposlední řadě umí udělat samostartovací disketu s Kickstartem.

Tento krátký článek pochopitelně není míněn jako překlad originální dokumentace ze souborů MKick.doc, MakeKick.doc, MakeKickDisk.doc, SumKick.doc a SwitchScript.doc, v následujících odstavcích proto najdete jen nejpodstatnější parametry, které se zadávají vesměs pomocí příkazové řádky a popis, jak vyrobit samostartovací disketu pro použití s Amigou 500.

Nejjednodušší můžete spustit program ze Shellu:

```
MKick [<kickstart>] [<nastavení paměti>] [<další nastavení>] [<nastavení pro ladění>]
nebo (přeloženo do syntaxe MS DOSu)
MKick [<kickstart>ROMGUI] [[ADR <adresa>] [EXPCHIPFASTNAC]]
[[AUTO] [NOTAGS] [NOPATCH] [KICKDIR <adresář>] [CACHE]]
[[WAIT] [DEBUG] [NOTEST] [FORCE]]
```

<kickstart> je jméno ROMky, kterou chcete nainstalovat. Pokud není zadán, nestane se nic, a pokud přitom podržíte levé myši tlačítko, objeví se okno, ve kterém si vyberete, který kickstart chcete nahrát. Vzhledem k autorským právům nemůžeme ROM sami dodávat, a proto je zde program ROMImage, který soubor s ROMkou vytvoří. Potřebujete k tomu jen některou Amigu – 500+, 600, 1200, 3000 nebo 4000. Druhá možnost je opatřit si některou programem podporovanou betaverzi ROM. Další soubory pro relokaci a patchování je možné získat z programu SKick (mají příponu .RTB a .PAT) a převést je na .kshd programem MakeKick.

Pokud zadáte místo jména Kickstartu pouze ROM, aktivuje se opět původní ROM v počítači.

Parametr GUI otevře okno, ve kterém si můžete vybrat ROM podle vlastní úvahy. Většinou se ukládá do adresáře devs:Kickstarts, pomocí parametru KICKDIR <adresář> je možné zvolit i jiné umístění.

Parametr ADR <adresa> nastavuje nejvyšší byte adresy, od které se kickstart uloží. Normálně není potřeba, SKick si najde nejvhodnější místo sám. Mohlo by se ovšem hodit

majitelům A1000. Volbou FORCE uložíte kickstart do paměti bez kontroly, je-li tam vůbec nějaká RAM. Hodí se pro paměťové karty, které nejsou autokonfigurovatelné a pro A1000. Parametry CHIP, FAST, EXP a NAD určují, do kterého typu paměti se kickstart uloží. EXP je zkratka pro paměť na expanzních kartách, Fast označuje tzv. Pseudo Fast RAM od adresy \$C00000. Volba AUTO se používá především při startu ze startup-sequence, ukončí totiž MKick v případě, že je již v paměti nějaký kickstart nahraný. První řádek Startup-sequence pak vypadá obvykle takto: MKick
DEVS:Kickstarts/Kick39106.A1200
AUTO

Při prvním „přechodu“ se nahraje do paměti nový Kickstart a systémem se restartuje. Při druhém přechodu se tato řádka v podstatě přeskočí a je možné provést zbytek startup-sequence.

Volbou NOPATCH vypnete upravení ROMky podle souboru .PAT. Někdy to nevadí, někdy ano, verze 1.3 s 1 MByte Chip RAM měla například problémy s resetem.

–tom–

Tajemná hlášení Workbenche

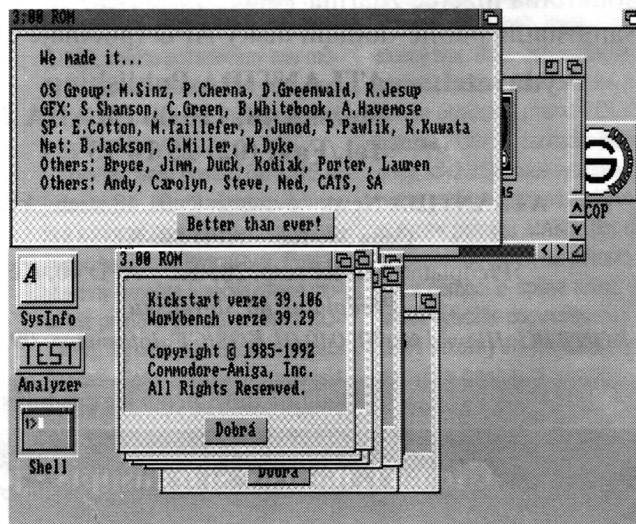
Pamětníci Workbenche 1.2 a 1.3 si jistě vzpomenu na skrytá hlášení, která se aktivovala naprosto šilenou kombinací kláves levý Alt + pravý Alt + levý Shift + pravý Shift + Ctrl + některá funkční klávesa. Pozornému čtenáři jistě neuniklo, že na tuto kombinaci potřebujete tři ruce (a nebo těžký předmět, kterým klávesy zatížíte).

Něco podobného se dá vyvolat i u Amigy 1200. Stisknete kombinaci levý Alt + pravý Alt + levý Shift + pravý Shift + Ctrl. Nyní zvolte položku Verze systému z menu Workbench (původně se jmenovala About...). Objeví se ok-

no s verzí systému. Klikněte někde na plochu, ne na ikonu, a zvolte tuto položku znovu. Šestnásobně. Po šestnácté se objeví hlášení, jaké jste asi ještě neviděli.

Totéž se dá provést i u Workbenche 2.0. Podržte již známou kombinaci levý Alt + pravý Alt + levý Shift + pravý Shift + Ctrl. Zvolte libovolnou položku z menu a poté položku Poslední hlášení (Last Message) z menu Workbench. Podle toho, která položka menu byla předtím zvolena se objevují různá hlášení.

–tom–

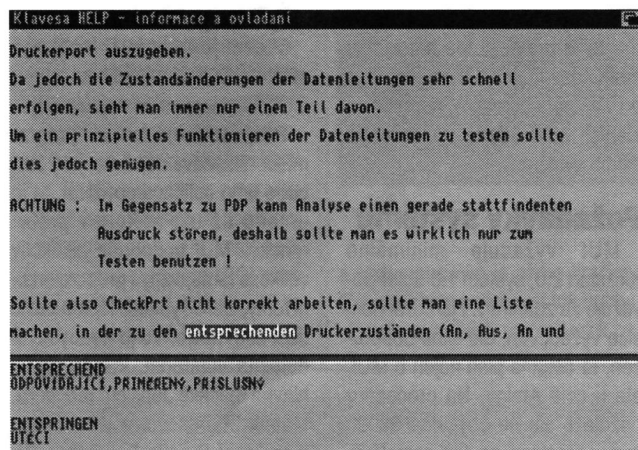




Tuzemský software

Pro Amigu existuje velké množství kvalitního softwaru, který má většinou jen jednu vadu. Tou je jeho zahraniční původ a z něj vyplývající nepříjemnosti, jakými jsou např. nutnost ovládat (alespoň částečně

To co výrobek prodává jsou nejen jeho vlastnosti, ale i cena a obal. Translator je zabalen v plastickém obalu, který Vás spolehlivě upoutá a pro produkt tohoto typu je plně postačující. Na obalu se dočtete



Translator – německá verze

danný jazyk) či specifické vlastnosti produktu (nemožnost třídění podle české abecedy, jiné formáty datumů atd.). Některé z těchto nedostatků lze odstranit lokalizací, ale stále to není ono. Této skutečnosti jsou si naštěstí vědomi i domácí programátoři, a tak se již můžeme setkat na našem trhu i s kvalitním českým softwarem. Autoři se naštěstí zaměřili na jednodušší, ale užitečné a potřebné projekty, místo snahy o vytvoření české obdoby Deluxe Paintu či Imagine. Podívejme se tedy společně na krátkou ukázkou domácí produkce.

TRANSLATOR

Rád bych se zde zaměřil spíše na praktické zkušenosti s programem Translator, neboť inzerát firmy M.K.C.S. v tomto čísle obsahuje dostatek informací. Proto jen stručně o co se jedná.

Translator je soubor krátkých programů, z nichž každý má určitou funkci, které slouží k překladu textu z angličtiny nebo němčiny (dle zakoupené verze) do češtiny a opačně. Programy lze ovládat pomocí programu Trmain nebo je používat samostatně.

např. o slovní zásobě 40000 slovíček (lze jí i snadno doplnit), velké rychlosti a neinteligentním překladací celého textu. To vše se nabízí za cenu 400 Kč, která je sice o něco vyšší, než u ostatních slovníků recenzovaných v minulých číslech Amiga News (slovník ale nabízí více funkcí), ale je jen zlomkem ceny, kterou byste zaplatili za obdobný produkt pro PC.

Po otevření obalu doporučuji nejprve pečlivě prostudovat dobře napsaný a vyčerpávající manuál. Zvlášť důležité je to pro všechny, kteří hodlají provozovat slovník z harddisku. Zde se dostáváme k jediné věci, kterou považuji za poněkud nešťastnou, a tou je ovládání slovníku. K dispozici nejsou žádné ikony. Všechny podprogramy (včetně programu Trmain) je nutno spouštět z příkazové řádky (člověk si připadá jak na PC) a také instalace bude asi působit méně zkušeným uživateli, přesto že je v manuálu detailně popsána, určité problémy.

Přes tento drobný nedostatek (pro uživatele často pracujícího v SHELLU, naopak výhodou) je Translator výborný software, který splní vše co od něho očekáváte, a proto se jeho koupě určitě vyplácí.

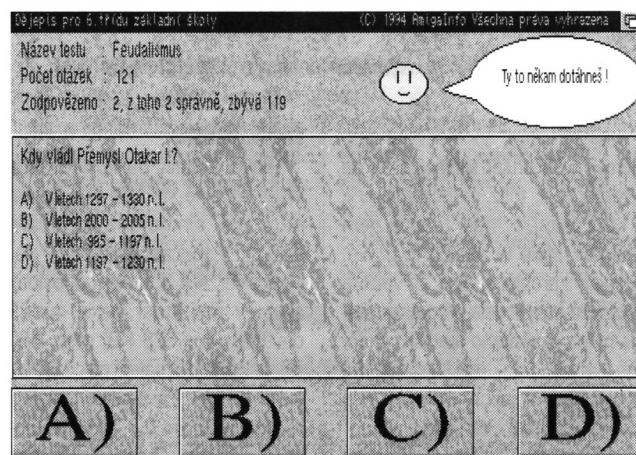
Zeměpis, dějepis a přírodopis

Tyto tři programy jsou první z řady výukových programů EXCELLENT. Jsou určeny pro žáky 5.–8.tříd, kterým usnadní výuku a pomohou zábavnou formou lépe zvládnout uvedené předměty. Zde mi dovolu malou poznámku o tom, v jakých verzích jsou programy nabízeny. Programy se prodávají zvlášť pro každý předmět, přičemž je možno zvolit jen verzi pro jeden ročník (např. Zeměpis 6.třída) za 199 Kč nebo sadu pro 5.–8.tříd za 499 Kč (cenově mnohem výhodnější). Programy obsahují kompletní učivo dle platných osnov pro daný ročník a předmět, rozdělené do jednotlivých kapitol, které odpovídají kapitolám ve školních učebnicích.

Použití programu je jednoduché. Stačí vložit disketu do disketové jednotky a zapnout počítač. Po nahrání obrazovky Wokbenche obvyklým způsobem naklapnete ikonu diskety a po-

poznámkami veselým „obličejíčkem“ v pravém horním rohu obrazovky, přičemž Vám program v levém rohu ukazuje Vaše průběžné hodnocení. Je tu též možnost náhodného opakování špatně zodpovězených otázek v dalším průběhu testu. Pro ty, kterým by nestačily předdefinované otázky a odpovědi, program obsahuje kompletní lehce ovladatelný editor dat. V praxi to znamená, že všechna již vytvořená data, můžete libovolně upravovat a doplňovat, nehledě na možnost vytvoření zcela nového souboru.

Z technických parametrů programu stojí za zmínku ještě dokonalá česká interpunkce a pěkné grafické prostředí (jako Magic Workbench). Co se týká obalu, v kterém je program nabízen, i zde je třeba firmu Amiga Info pochválit, neboť nová obálka vypadá o mnoho lépe než původní.

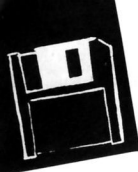


EXCELLENT – dějepis pro 6. třídu

té ikonu s názvem Test (v případě, že chcete program nainstalovat na harddisk, zvolte ikonu HDInstalace). Po chvíli nahrávání se vám zjeví titulní obrazovka. Nyní stiskněte levé tlačítko na myši a přenesete se do vlastního programu. Zvolte z menu příslušnou kapitolu a můžete začít odpovídat na první z více než dvěstěpadesáti otázek. Při odpovědi máte na výběr z více možností, jejíž počet se liší od dvou do čtyř dle zvoleného stupně obtížnosti. Všechny vaše odpovědi jsou komentovány vtipnými

Závěrem snad jen tolik. Výukové programy řady EXCELLENT jsou kvalitním softwarem, který Vás rozhodně nezklame. Dětem přináší možnost si atraktivní formou rozšířit a prohloubit svoje znalosti právě probírané látky. Rodičům se zde nabízí pro jejich ratolesti vhodný dárek, který je přesvědčí, že počítač není jen na hraní her. Konečně pro školy (výukové programy existují i ve verzi pro PC) je to vhodná učební pomůcka, která se jistě u žáků setká s příznivým ohlasem.

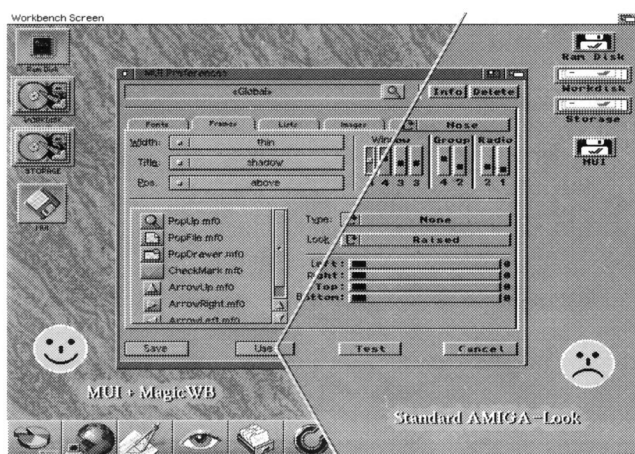
—oscar—



Magic User Interface

V minulém čísle jste si mohli přečíst o tom, jak se dělá grafické uživatelské rozhraní. Slíbil jsem vám, že o jednom z nejlepších nástrojů, Magic User Interface (dále MUI), si povíme dnes.

hraní programů pro MUI jsou navíc graficky na ještě vyšší úrovni než – podle mého posouzení – Workbench 2.0 (viz obrázek na obálce).



Rozdíl mezi MUI (vlevo) a standardním Workbenchem (vpravo)

Jak již víme, společně se systémem 2.0 přišel silný nástroj na tvorbu GUI, totiž gadtools.library. I když psaní rozhraní značně zjednodušil, stále to nebylo to pravé. Hlavní problémy bylo, že většina builderů generovala programy, které byly z grafického hlediska značně neflexibilní – používaly pevně dané fonty a jejich velikosti, velikosti i umístění oken atp.

Hlavní myšlenkou MUI je, že grafické rozhraní tvoří programátor, ale sám uživatel. To neznamená, že by se každý uživatel musel probírat tisícovkami stránek technické dokumentace Amigy a učil se programovat, ale pouze to, že si v preferenčním programu určí vzhled aplikace a ta se pak sama přizpůsobí. V programu neexistují absolutní pozice, programátor definuje pouze typy objektů, jejich skupiny a gadgety, ale ne jejich grafické vlastnosti, ty se počítají v reálném čase při běhu programu podle preferencí uživatele – což však na slabších počítačích vede k citelnému zpomalení. Roz-

Instalace

Hlavní archivy balíku MUI jsou volně šiřitelné, můžete si je nahrát např. na aminetu z adresáře dev/gui. V současné době je k dispozici verze 2.3, které odpovídají archivu mui23usr.lha a mui23 dev.lha. Jsou 678 KB, resp. 460 KB velké, po rozbalení pak 1,3 MB, resp. 1,6 MB. Před plnou instalací musíte tedy mít 2,9 MB rozbalených archivů někde v pracovním adresáři. Plná instalace zabere právě výše zmíněných 2,9 MB, autor uvádí, že MUI se dá provozovat i při instalaci pouhých 300 KB nejnужnějších součástí.

Instalace se provádí s pomocí dodaného scriptu pro Installer od Commodora. Program sám pozná, pokud byl již instalován dříve, v tom případě je možné starou verzi pouze upgradovat na novou. Installer při tom maže celé adresáře starých objektů, dejte si přitom pozor, aby nesmazal i něco, co není součástí MUI a bylo přidáno později. Kromě nutného minima lze instalovat ještě dodatečné BOOPSI ima-

ge, anglickou a německou dokumentaci jak hypertextovou (AmigaGuide), tak i obyčejnou (.dvi), podporu ARexx, demonstrační programy a potřeby pro vývojáře (na to je právě nutné mít archiv muiXXdev.lha). MUI se instaluje do vlastního adresáře, narozdíl od starých verzí, kdy se „rozutekl“ po celém systému.

Požadavky systému

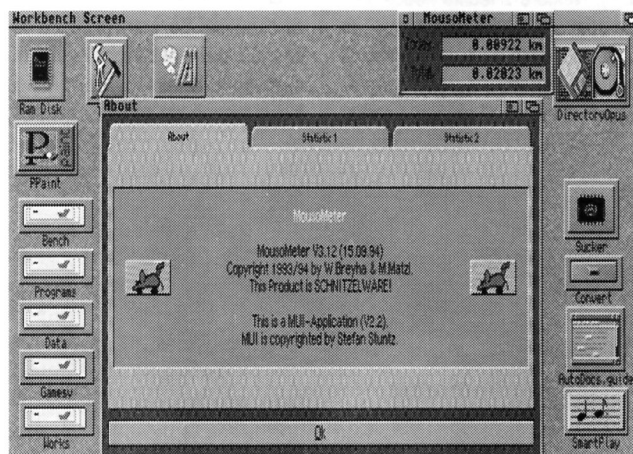
MUI vyžaduje minimálně Kickstart 2.0, systém 1.3 autor považuje za zastaralý. Harddisk není sice vyžadován, ale silně doporučen, to ostatně platí nejen u MUI, ale u celé Amigy. Na procesoru nezáleží, ale na obvyklé 68000 budou programy zoufale pomalé, já osobně myslím, že 68030 je již poměrně slušná základna. Programu přý stačí i 512 KB paměti, doporučen je 1 MB, opět z vlastní zkušenosti mohu potvrdit, že i 2 MB ne-

vaný systémový prostředek pro tvorbu grafického uživatelského rozhraní.

Výhody MUI

V čem je tedy MUI lepší než ostatní BOOPSI nástroje na tvorbu GUI? Uvedeme si to nejdůležitější.

Přizpůsobivost fontu – programátor nezadáva napevno, jaký font bude jeho aplikace používat, to je určeno až uživatelem v preferencích. MUI podporuje jakékoliv velikosti fontu, vždy i proporcionální fonty, které vypadají lépe a navíc dost šetří místo. To je neobyčejně důležitá vlastnost, kterou ocení hlavně majitelé „lepší“ monitorů. Máte-li 21. monitor a Workbench v rozlišení Double Pal Super-Hires Interlace (1280x1024), pak je pro vás font Topaz/8 zcela nečitelný, kvůli tomu, že je moc malý. Natvrdo napsané programy se systémovému fontu, který má

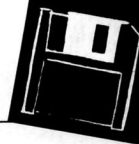


Mousometer – jedna z prvních aplikací pro MUI

jsou nic moc. Zde bych doporučil tak 4 MB nebo více. Zatím se pro MUI totiž neobjevili žádné „velké“ aplikace. Až se tak stane, nároky na paměť jistě drasticky stoupnou.

Samozřejmě, že aplikace musí být již pro MUI psána, MUI nijak neovlivňuje programy psané pro gadtools a podobně. Nejedná se tedy o žádné „hackování“ v systému, MUI je plně objektově oriento-

v preferencích nastaven, nemohou přizpůsobit a pro vás to pak znamená ničení očí při luštění mikroskopických symbolů na obrazovce. Smutné je, že řada takových programů pochází od samotného Commodora a je dokonce dodávána se systémem (např. zmíněné preference – z toho pak také vyplývá problém s obtížnou lokalizací, ale o tom jindy).



Flexibilita oken – všechna okna jsou opatřena size gadgetem pro změnu velikosti. Tak si můžete vybrat malé okno šetřící místo na obrazovce, nebo okno velké, ve kterém vše přehledně uvidíte. Objekty v okně – gadgety, obrázky atd. – se změně velikosti také přizpůsobí. Seznamy budou obsahovat více položek, gadgety budou větší, textové gadgety zobrazí více znaků atd. Program si změnu pamatuje, dokud je v paměti, chcete-li ji uložit pro další vyvolání, musíte do preferenčního programu a zvolit Save.

sou Esc. Zde uvedené klávesy platí pro předem nastavené hodnoty, klávesy se dají jednoduše změnit pomocí preferenčního programu.

Cyklovací gadgety – MUI podporuje i rozbalování cyklovacích gadgetů do roletových menu (podobně jako Cycle To Menu od Federica Giannicchiho). Přístup k takto „rozbalenému“ menu je pak mnohem rychlejší a snadnější.

Integrace v systému – MUI velice efektivně využívá také funkcí, které nabízí systém. Nefunguje tedy odděleně od systému. Každý

ně vzhledu aplikace slouží společný preferenční program dodávaný v balíku MUI.

Hlavní okno programu se dělí na tři části. V horní části se nachází roletový gadget (novinka MUI) k výběru aplikace, pro kterou budeme měnit preference. MUI si sám udržuje přehled o všech MUI-aplikacích, které již byly spuštěny. Můžete si také vybrat položku GLOBAL, což znamená změnu globálních nastavení – to bude asi častější než konfigurace vzhledu pro jednotlivé aplikace.

Gadgety „Save“, „Use“, a „Cancel“, již asi znáte z Workbenchových preferencí, nově přibyl gadget „Test“. Pomocí něj si můžete výsledky svého snažení ihned prohlédnout na obrazovce. Gadgetem „Save“, lze případné změny uložit na disk. Pokud jste si však MUI nezaregistrovali, nechá vás preferenční program uložit pouze systémovou část nastavení.

Uprostřed okna se nachází několik přepínatelných stránek, v nichž se nastavují jednotlivé vlastnosti programů.

Fonty

V MUI si můžete nastavit tyto druhy fontů: normální – používá

MUI použije nastavené fonty systému (ze systémových preferencí).

Rámečky

Rámečky jsou důležitá součást zpráhledňující okno – například oddělením různých skupin gadgetů a pod. Většina normálních programů má tloušťku svislých čar 2x větší než vodorovných. To bylo dáno poměrem 2:1 v rozlišení 640x256. Dnes však Amiga nabízí celou řadu dalších rozlišení, kde se poměr blíží 1:1. MUI vám proto nabízí k výběru obě možnosti (cyklovací gadget „Thickness“).

Názvy skupin mohou být vyvedeny třemi druhy písma: normální, vysvěcené nebo stínované. Lze je umístit buď do horní čáry (jako ve Windows), nebo nad ní.

Každý objekt má určitý typ rámečku, který neurčuje programátor, ale uživatel. Vzhled však neurčuje pro každý gadget zvlášť, ale souhrnně pro jednotlivé typy rámečků. MUI rozlišuje tyto typy rámečků: knoflík – pro obvyklé zamačkávací gadgety; image – pro gadgety obsahující pouze obrázek (např. šipka u seznamů); texty – používá se u needitovatelných textových gadgetů; string – u textových



Preference – strana Rámečky

Každá aplikace se dá pomocí gadgetu v pravém horním rohu (MUI tam má tři narozdíl od Workbenche) ikonifikovat. Celé okno – někdy i celá obrazovka – se zavře do jedné appikony, dvojitým kliknutím této appikony pak program znovu ožije.

Klávesnice – stejně jako na PC lze všechno ovládat z klávesnice a jen něco myší, na Amize lze všechno myší, ale jen něco z klávesnice. MUI vám dává plnou podporu obojího. Budete-li chtít, můžete myš úplně odložit, protože ke všemu již stačí i klávesnice. Přístup k objektům okna je proveden pomocí klávesových zkratk označených podržením daného písmene na gadgetu. Umožnění ovládání i seznamů se pak dosahuje pomocí tabulátoru. Zatímco ve standardních programech se tabulátorem pohybuje pouze po textových gadgetech, v MUI lze takto aktivovat libovolný gadget. Navíc kombinací Alt-TAB se dá přeskakovat mezi okny u tzv. multi-window aplikací. Každé okno lze zavřít kláve-

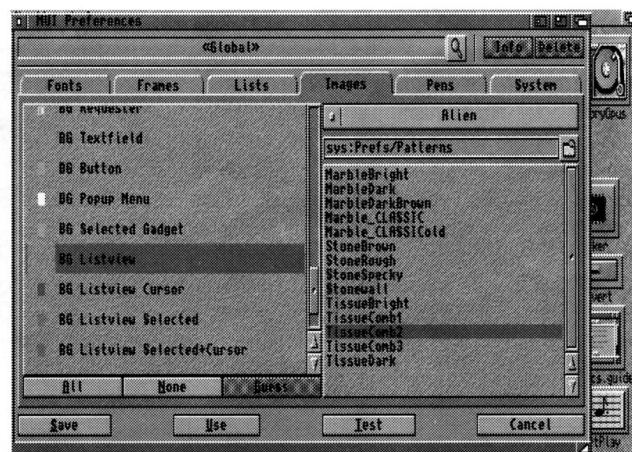
program má vlastní ARexx port s určitou minimální sadou ARexx příkazů – na ukončení programu na dálku nebo zjištění všech dalších podporovaných příkazů. Tyto programy mají navíc i standardizované chybové kódy. Každý program se chová jako komodita, dá se tedy ovládat pomocí programu Exchange a vyvolat příslušnou kombinaci kláves.

Přitom ale nezáleží na vlastnostech systému – MUI se dá provozovat na libovolném počítači (tedy Amize), v kterémkoliv grafickém módu s libovolným počtem barev.

Nastavení vzhledu se dají uložit buď globálně pro všechny programy společně, nebo i pro každou aplikaci samostatně.

Preference

Jak jsem se již zmínil, každá aplikace v MUI má modifikovatelný vzhled, narozdíl od standardních Workbenchových programů. Programátor určuje pouze jaké objekty se budou v okně nacházet, ale ne jejich vzhled a umístění. Ke změ-



Patterns Workbenche použité jako Alien image

se tam, kde není vyžadován žádný specifický font; seznamový – používá se v položkách seznamů (listview gadgets); malý – pro popisky nedůležitých objektů; fixní – pokud program z libovolného důvodu potřebuje font s pevnou šířkou (což v MUI není příliš pravidlem); nadpis – tento font se používá pro nadpisy skupin objektů. Pokud si font zde nenastavíte,

gadgetů, jejichž obsah může být měněn; seznamy – opět různé pro seznamy read-only a editovatelné; prop – pro všechny proporcionální gadgety (např. šoupátka u seznamů – skutečně mě nenapadlo příhodnější slovo); skupiny – pro orámování skupin objektů; virtuální skupiny – orámování virtuálních skupin; rolety – orámování rozbaleného cyklovacího gadgetu. Pro



každý z těchto typů rámečku si můžete vybrat různý vzhled od standardních WB až po rámečky XEN designované autorem Magic WB, vždy vám je nabídnuto i, zda bude rámeček vystouplý nebo zatlačený. Dá se nastavit i vzdálenost mezi rámečkem a objektem v něm.

V pravé horní části stránky rámečků si ještě pomocí několika šoupátek (možná se tohle označení uchytí...) nastavíte vnitřní okraje okna a skupin, vzdálenosti knoflíků u radio gadgetů atd.

čet stran. Při jeho nedodržení je kartotéka zobrazena jako obyčejný cyklovací gadget.

Image

V grafickém uživatelském rozhraní se často setkáváme s různými malými obrázky (např. šipky u seznamů). Programátor neurčuje při tvorbě aplikace vzhled daného image, pouze označí, že se bude jednat o šipku dolů. Podle nastavených preferencí se vlastní obrázek pro šipku dolů doplní až při běhu programu.

vou pera buď systémového (12) nebo vlastní namíchané RGB (kolik si namícháte, tolik máte), dále BOOPSI image (těch je dodáváno asi 30, může jich být vytvořeno nekonečně mnoho), standardní ILBM brushe (dodáváno jich je asi 150, můžete si nakreslit svoje) a tzv. alien image (pomocí datatypů – pro Kickstart 3.0 – můžete použít libovolný grafický symbol, např. GIF, BMP, JPEG, a těch je nepřeberné množství).

Gadget "Guess" vám pomůže najít vhodný image pro zvolenou plochu automaticky, což tvorbu rozhraní zjednoduší.

Pera

MUI nepoužívá standardní sadu systémových per, ale vaši vlastní sadu, kterou si můžete v této stránce nadefinovat. Podporovány jsou tato pera: vysvěcené, polovysvěcené, pozadí, stínované, polostínované, textové, vybarvovací a pero pro orámování aktivních objektů.

Systém

MUI nepracuje odděleně od systému, je jeho součástí, a proto s ním také spolupracuje. Na této stránce se volí public screens (neznám český termín), typ překreslo-

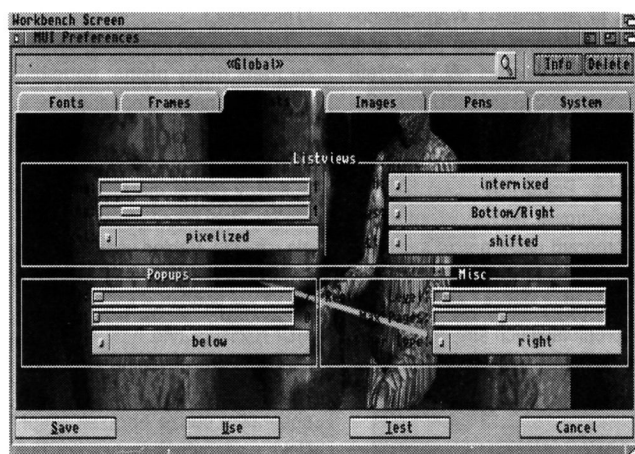
Shareware

Doufám, že se mi podařilo vás přesvědčit, že Magic User Interface je skutečně prostředí, které na Amize nemá obdoby. Jeho možnosti dalece přesahují možnosti všech BOOPSI systémů dohromady. Vyvíjí se již od první verze rozšířené roku 1992, autor přislíbil další podporu a vývoj. Bylo by však naivní předpokládat, že svému slibu dojde, pokud z toho bude mít pouze zábavu. Program je shareware, registrace stojí směšných 30 DM. Myslím, že za kvalitu, kterou MUI nabízí je to skutečně pakatel.

Uvědomte si prosím, že programování není žádná laciná zábava. Kromě perfektního hardware je potřeba i dokumentace a software v ceně alepoň 15 tisíc Korun (pokud má program k něčemu vypadat). Nebudeme-li podporovat sharewarové autory, znamená to pro nás uživatele nejen žádné nové verze, ale ani kvalitní aplikace stávající

Závěr

MUI si můžete objednat za 30 DM na adrese SASG (Standardized Amiga Shareware Group), jeho demoverzi lze získat z libovolného veřejného zdroje (BBS, Internet, atd.). Získáte tím propracované grafické



Jako pozadí skupiny lze použít i obrázky ve formátu GIF

Seznamy

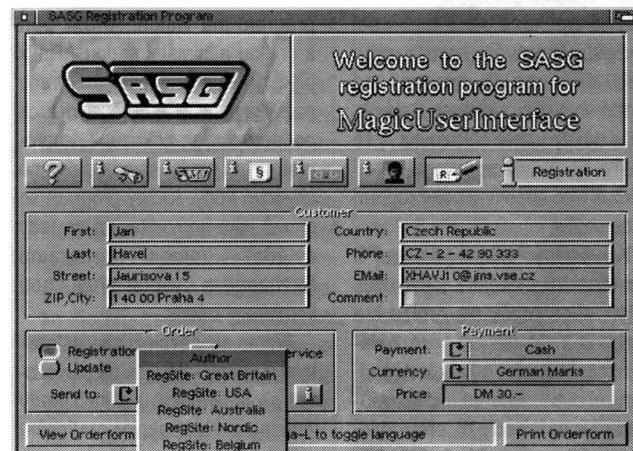
I u seznamů lze nastavit velké množství údajů. Můžete si určit mezery mezi položkami seznamu, plynulost scrollování seznamu. V seznamech s možností výběru více položek si můžete vybírat buď s podrženým Shiftem (jako ve WB) nebo i bez Shiftu, podle nastavení. Existují i dvě metody obnovování obsahu gadgetu – lineární a prokládaná. Prokládaná je prý hezčí i na pomalejších počítačích. Dá se nastavit i pozice šipek pro posouvání seznamu.

Cyklovací gadgety se při stisknutí rozbíjí do roletového menu. Je možné určit minimální počet položek gadgetu způsobující jeho rozbalení. Lze též zapnout funkci centrování na aktivní položku (stejně jako u Cycle To Menu).

MUI nabízí novou třídu kartotéky. Ta slouží k rychlému výběru jednotlivých stran (skupin) okna. Můžete ji vidět na obrázku MUI_Preview na News Disku. I zde se dá nastavit minimální a maximální po-

Jaké image můžeme tedy v MUI nastavovat: šipky všemi směry, standardní gadgety (zaškrťovací, radio knoflíky, cyklovací), roletové gadgety, image pro requestery na výběr souborů – adresář, harddisk, čip, síť, volume nebo zařízení, knoflíky pro šoupátka. Kromě těchto možností lze také určit styl vybarvování ploch (podobně jako v preferencích WBPattern). Toto nastavení může ovlivnit vzhled vaší aplikace asi nejvíce. Lze např. nastavit, aby seznam byl vždy na mramorové desce, když pak budete scrollovat jednotlivými položkami seznamu, bude se posouvat – plynule – i mramor pod položkami. Zde jsou rozlišované plochy: pozadí okna, skupiny, requesteru, textových polí, gadgetů, zvolených gadgetů, seznamů a kurzoru v seznamu, pozadí šoupátkových gadgetů.

Ke každému image můžeme zvolit z několika možností. Lze použít jednoduché vzory vybarvování (je jich asi 17), vestavěné image (25), plně vybarvování danou bar-



Registrační program SASG

vání okna (rychlé nebo hezké), různá nastavení pro ikonifikaci programů a pro komodity.

ARexx

Preferenční program samozřejmě podporuje i ARexx. Kromě standardních MUI příkazů má i příkazy shodné s gadgety hlavního okna.

prostředí, s ohromnou flexibilitou, které s vašeho systému udělá něco víc než systém. S potěšením můžeme konstatovat, že jsme se tímto krokem opět dalece vzdálili konkurenčním Windows, které nám se svými novými verzemi začínaly dychat na záda.

– A.C.VELLUX –



INZERCE

- nabídka - poptávka - výměna - apod. -

> HARDWARE-NABÍDKA

* CD32 + disk za 4500 Kč, Blizzard 1200 4MB + hodiny za 5000 Kč, 3,5" DD externí drive za 1900 Kč. Asi 200 kusů 3,5"DD disket noname po 12 Kč, ostatní za 17 Kč.
PAVEL KRUIŽÍK, NOVÁKOVA 12, RUMBURK, 408 01

* PRODÁM monochromatický monitor s videovýstupem (1200 Kč); barevnou tiskárnu Star LC200, nepoužívaná, ČB+barevná páska (7500 Kč).
LUBOMÍR TIKOVSKÝ, MERHAUTOVA 73, BRNO, 613 00, tel: 05/43215524 i.119

* PRODÁM turbokartu pro A1200 s procesorem 68EC030 plus koprocesor. Vše za 5600 Kč.
VLADIMÍR HERNA, RUMUNSKÁ 7, KARLOVY VARY, 360 09, tel: 017/279716

* AMIGA 500 s příslušenstvím, rozšíření 1 MB, TV modulátor, joystick, myš, manuály, výběr programů a tiskárnu Robotron

K6304, cena 10000 Kč.
VLADIMÍR BÁRTA, LKÁŇ, Klapý, 411 16

* AMIGA 600 HD 20 MB za 11000 Kč, desku RAM 1 MB za 2500 Kč, software, literatura, joystick a myš. **PETR PAVLŮ, PŘÍŠOVICE 49, 463 46**

> HARDWARE-POPTÁVKA

* KOUPIM A1200 (popř. i s monitorem). Nízká cena má přednost.
PETR BENDL, KOSÁ 8, DĚČÍN VII, 405 02, tel: 0412/28311 i.41

* KDO připojí k A500 Robotron 6314 nebo graf.jednotku XY 4150? **KAMIL ADAMEC, NÁDRAŽNÍ 496, BYSTRICE pod HOST, 768061, tel: 0635/912583**

* KOUPIM rozšíření paměti pro A500+, popř. i přídavnou disketovou jednotku (co nejlevněji).
TOMÁŠ MACEK, ADRŠPACH I/70, 549 51, tel: 0447/93846 (paralelní s prodejnu Večerka)

> SOFTWARE-NABÍDKA

* NA AMIGU prodám orig. Demomaker-Pack Professional (580 Kč), Assembler DEV/PAC 2 včetně manuálu v češtině (580 Kč), CD Ami-net Amiga (1300 Kč), CD Saar/Amok 2 PD série (1400 Kč), Maxon C++ 3 (3800 Kč), Erotik Dreams II (380 Kč).
VÁCLAV ČEJKA, RYBÁLKOVA 14, PRAHA 2, 120 00

* Na A1200 - AGA hry na značkových disketách á 25 Kč nad 30 disků 23 Kč - zásoba 3568 disků. Např. Litil Divil, FIFA, Rise of the Robots, Bloodnet, Rogger atd.
DAVID ZACHARA, KUPECKÉHO 759, PRAHA 4 - Háje, 149 00, tel: 79115343

* NOVÉ hry na A500+. Seznam zašlu.
VLADIMÍR FIBIGER, ALBÁNSKÁ 278, JAROMĚŘ II, 551 02

* VELKÉ množství sharewarových her a programů najdete v naší nabídce. Za jedinečnou cenu. Katalog zdarma.
JAN KAMENÝ, GENERÁLA HRUŠKY 1214, OSTRAVA 9, 709 00, tel: 069/52489

* NABÍZÍM volně šířitelné programy. FD seznam (á 40 Sk/Kč) + dobírka. **LUBOŠ MOTÚZ, GES-SAYOVA 33, BRATISLAVA, 851 03, tel: 07/850**

> SOFTWARE-POPTÁVKA

* SHÁNÍM kvalitní hudební a grafické demo pro A500 s 1 MB RAM a dále hru Sensible Soccer Internatioal Edition.
ZBIGNIEW BOCEK, PÍSEK 124, okr. FRÝDEK-MÍSTEK, 739 84

> SOFTWARE-VÝMĚNA

* VYMĚNÍM uživatelské programy za kreslicí program vyšší třídy (nejlépe AGA).
MICHAL SLAVÍK, LOMENÁ 1109, Mn.HRADISTĚ, 295 01

* VYMĚNÍM hry na A1200 (pokud možno AGA). Seznam zašlu poštou, nebo se domluvíme telefonicky. Mám např. Litil Divil, Rise of the Robots, Aladdin atd.
PETR ZUBEK, VSETÍN-LUH 1806, 755 01, tel: 0657/7570

Amiga News NEWS DISK KUPON

Tento kupon slouží k jednorázové objednávce News Disku č. 7, který Vám zašleme za 39,- Kč. V ceně není zahrnuto poštovné (dobírka).

Jméno: _____

Příjmení: _____

Adresa a PSČ: _____

Amiga News INZERTNÍ KUPON

Pro jeden bezplatný soukromý inzerát

Text: _____

Hardware-nabídka ☐ Hardware-poptávka ☐ Software-nabídka ☐
Software-poptávka ☐ Výměna ☐ Jiné ☐

Amiga News PŘEDPLATNÉ

Tento kupon slouží k objednání šesti čísel AmigaNews za předplatitelskou cenu 174,- Kč. Tedy 29,- Kč za jeden výtisk. Poštovné zdarma. AmigaNews do SR se zasílá za 34,- SK, tj. celkem za 198,- SK.

Jméno: _____

Příjmení: _____

Adresa a PSČ: _____

Telefon: _____

Předplatné od čísla: **8**

Přejete-li si, aby Vám spolu s časopisem byl pravidelně zasílán i News Disk, proškrtněte prosím, tento rámeček: ☐
6 x News Disk = 234,- Kč SR: 258,- Sk

Příslušnou částku zaplatte pomocí složenky typu C a kontrolní ústřížek spolu s tímto kupónem zašlete na adresu:

Amiga Info
P.O.Box 729
111 21 Praha 1
Česká republika

KON TIKI
Hlavná 70 (vo dvore)
040 01 Košice
Slovenská republika

KUPÓN PRO PŘEDPLATITELE

Amiga News 7

Šéfredaktor

Ing. Karel Kašpárek (oscar)

Redaktoři

Radek Dušek (raduz), Jan Urbánek (ju), Petr Michalík (pm),
 Martin Kašpárek (key), Tomáš Lebr (tom), Milan Broum
 (brm), Aleš a Ondra Zimovi (Wintersoft),
 Jan Havel (A.C.Vellux), Vendelín Tůma (vt)
 Z archivu redakce (red) popř. neoznačeno

Za obsah článků odpovídá autor.

Počítačová sazba/osvit

QT s.r.o., Na výhledu II č.p. 8, 140 00 Praha 4
 tel.: (02) 643 07 66, 471 08 16

Náklad

5800 výtisků, doporučená prodejní cena 29 Kč

Tisk

Pragopress s.p.

Distribuci zajišťuje:

První novinová společnost a.s.,
 Transpress a.s. a jiní soukromí distributoři

Vydavatel

(c)1994 Amiga Info

Registrační značka

MK ČR 6822

Podávání novinových zásilek povoleno ředitelstvem
 pošt Praha číslo jednací NP 589/94 ze dne 24.3.1994

Adresa redakce

Amiga News, Box 729, 111 21 Praha 1,
 tel.: 02/256201, 253708

„Obchodní“ adresa (objednávky a předplat-
 né Amiga News/Amiga Info pro ČR)

Amiga Info, Box 729, 111 21 Praha 1,
 tel.: 02/256201, 253708

„Obchodní“ adresa (objednávky a předplat-
 né Amiga News/Amiga Info pro SR)

KON TIKI, HLAVNÁ 70 (vo dvore), KOŠICE,
 PSČ 040 01, tel.: +42 095 6228435,

fax-zaz.: +42 095 6228455

Číslo neprošlo jazykovou korekturou.

ČASOPIS

AMIGA

n.e.w.s

i pro Vás

PŘEHLED CENY INZERCE V ČASOPISU AmigaNews DLE OBSAZENÍ STRÁNEK

1/4 strany 1.700,-		
		Celá vnitřní strana 5.000,-
1/2 strany 2.600,-		

Prostřední dvoustrana časopisu

9.000,-

Barevná zadní strana obálky
10.000,-

Barevná vnitřní strana obálky
7.000,-

Objednávky zasílejte na adresu
vydavatele:

**Amiga Info, P.O.Box 729
111 21 Praha 1**

nebo telefonicky na číslech:
02/256 201, 253 708
fax: 02/254 227

5% sleva při platbě před vytištěním časopisu.

Ceny jsou uvedeny bez DPH ve smluvních hodnotách.

Amiga News

PŘEDPLATNÉ

INFORMACE PRO PŘEDPLATITELE

Pomocí tohoto kupónu si můžete objednat dalších
šest čísel AmigaNews za cenu 174,- Kč včetně pošt-
ovného.

Pokud máte zájem, s časopisem si můžete objednat i
NewsDisk s nejnovějšími utilitami, hudebními moduly,
obrázky, fonty a programy popsány v časopisu za
cenu 234,- Kč za šest disků, tj. 39,- Kč za kus.

Stačí, když na adresu redakce odešlete kupón s Vaší
adresou a kontrolní ústřížek složenky typu C.

Prosíme v zájmu bezproblémového vyřízení Vaší
objednávky, pište čitelně TISKACÍM PÍSMEM.

Máte-li zájem o větší, či menší předplacení čísel
časopisu AmigaNews popř. i diskety NewsDisk, spočíte-
jte si Váš požadavek s uvedenými cenami.

Vypočtenou částku zaplňte složenkou typu C. Na zadní
stranu složenky uveďte Vaši požadovanou objednávku.

Důležité upozornění:

U předplatného zasláného do SR je nutno ke každému
časopisu AmigaNews, či NewsDisku přičíst 5,- Sk (z
důvodu vyšších nákladů).

Amiga News **NEWS DISK KUPON**

Na tomto News Disku č. 7 jsme pro Vás
připravili formou maximální komprese a
jednoduchosti ovládání tyto produkty:

MTOOL

EASYCATALOG

MKICK

CYCLETOMENU

PŘÍTELKYNĚ ÚČETNÍ V. 2.0. BASIC - DEMO

Amiga News **INZERTNÍ KUPON**

Pro jeden bezplatný soukromý inzerát

Jméno: _____

Příjmení: _____

Adresa a PSČ: _____

Telefon: _____

Prosíme, pište čitelně, TISKACÍM PÍSMEM
 (ve vlastním zájmu) - nečitelné inzeráty nebudou otisknuty.

České vektorové fonty

pro Amigy s Workbenchem 2.0 a vyšším

- | | | | |
|----|--|----|--|
| 1 | <i>Calligraphic</i> Cherbourg
ELBE <i>Globe</i> Ontario | 2 | <i>Barcelona</i> Monoplane DUBLIN
<i>Glagow</i> Old Style Omaha |
| 3 | <i>Colonia</i> <i>Gersner</i> <i>HERMAN</i>
<i>Joe Smith</i> <i>Herald</i> <i>Monarch</i> | 4 | <i>Arena</i> BRUNNEN <i>Brandenburg</i> <i>Dresden</i>
<i>Freiburg</i> HAMBURG <i>Hammer</i> <i>Holstein</i> <i>Hubert</i>
<i>Dakota</i> <i>L.C.D.</i> <i>Leipzig</i> <i>Linz</i> <i>WOLFF</i> |
| 5 | Bakersfield <i>Balzac</i> Darmstadt
<i>Albigen</i> <i>Oran</i> <i>Schiller</i> STOCKHOLM | 6 | <i>CADCASSONNE</i> <i>Godesberg</i> HESSEN
<i>Candia</i> KIEL <i>Pagoda</i> <i>Spondau</i> <i>Wartburg</i> |
| 7 | <i>RIKOR</i> <i>Amerling</i> <i>Barbarossa</i> <i>Bendish</i> BRUNNEN MONCITY
<i>Reichenberg</i> Outline STRALSUND TITANIC | 8 | BADEN <i>Erfurt</i> Fide FLEIN <i>Friedrich</i> Gedser
MAGDEBURG Potsdam Usedom UTAH |
| 9 | <i>Altenburg</i> BAYREUTH <i>Boston</i> Bremen <i>Hannover</i>
Mannheim <i>PFORZHEIM</i> <i>Sachsen</i> <i>Sassnitz</i> | 10 | <i>Bamberg</i> <i>EMDEN</i> <i>Flensburg</i> <i>Hallstadt</i> <i>Heilbronn</i> <i>Worms</i>
Ingolstadt LANDSHUT <i>Mizar</i> PASAU <i>Speyer</i> |
| 11 | ARKADIA <i>Hammeln</i> <i>Kalvin</i>
<i>Kalvin</i> <i>Kalvin</i> Kalvin Kalvin | 12 | <i>Champagne</i> LIVERPOOL MERKUR <i>Osnabrück</i> <i>Portland</i>
<i>Quirinal</i> <i>Siegfried</i> VERONICA <i>Watling</i> |
| 13 | Capitol <i>Mirabeau</i> <i>Oslia</i> <i>Prostor</i> Rostock
<i>Schleswig</i> <i>WOLFF</i> STEEN <i>Stuttgart</i> | 14 | <i>Colorado</i> <i>Denver</i> Hector Servadac
<i>Kassel</i> <i>Vermont</i> <i>Vermont</i> |
| 15 | ARNHEIM <i>Braunschweig</i> <i>Coburg</i> Flagstaff ULM
<i>Koserow</i> <i>Oldenburg</i> <i>Oregon</i> Suhl WILED | 16 | CHEMNITZ <i>Globus</i> <i>Luther</i> <i>Trier</i>
NEVADA SIGNAL <i>Weimar</i> <i>ελσ</i>   |

Všechny fonty jsou ve formátu Compugraphic Intellifont a je možné je používat v aplikacích, které pracují se standardními systémovými fonty Amigy (DPaint, Scala, KindWords, ProWrite, Excellence, PPaint a mnohé další).

Některé programy dovolují využít technologii vektorových fontů přímo (Scala IC500, ProPage, PageStream, WordWorth a jiné), nahrazením bitmapových fontů vektorovými užitečná hodnota aplikace řádově vzroste.

Pro kódování je použit československý standard - **norma KOI8** - a je tedy možné používat velké množství již vytvořených dokumentů, případně PŘÍMO importovat text z textového editoru T602.

Distribuce:

AMIGA
info  **AL**  **STAR**

P. O. Box 729, 111 21 Praha 1
tel.: (02) 25 37 08, (02) 25 62 01

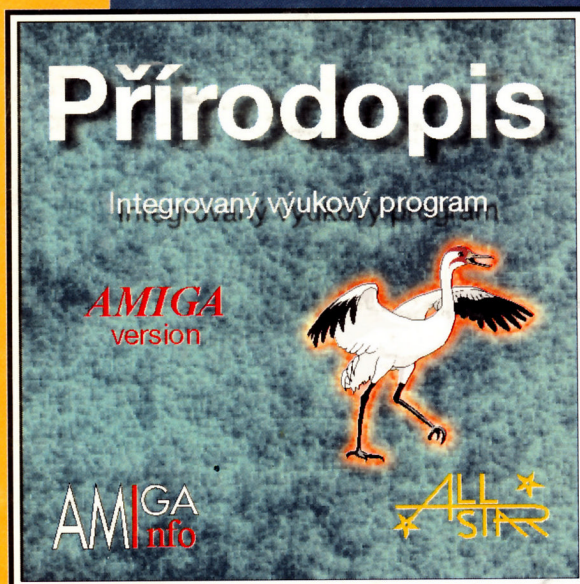
Cena jednotlivé diskety: 250 Kč
Cena kompletu (16+1 disketa): 3000 Kč

Poznámka: v ceně kompletu je česká mapa klávesnice,
lokalizace Workbenchu do češtiny (pouze pro
verzi 2.1 a vyšší) a vzorník fontů

EXCELLENT



- volitelná obtížnost
- volitelný způsob zkoušení
- školní hodnocení chyb, známkování
- průběžné hodnocení
- ukládání souborů špatně vyhodnocených otázek pro pozdější opakování



U všech typů programu je umožněna instalace na harddisk.

Programy jsou distribuovány ve verzích pro systémy počítačů Amiga i PC

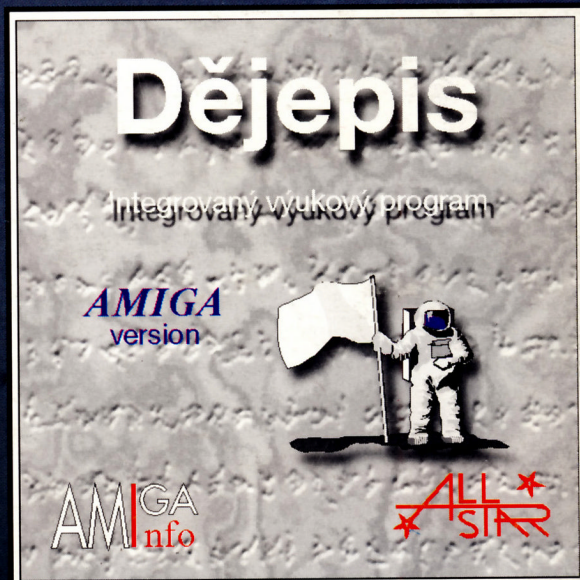
Originální výukový program

Výuka přírodopisu, dějepisu a zeměpisu pro 5. až 8. třídu ZŠ

- programy obsahují více než 250 otázek napsaných podle platných učebnic
- každý program má vlastní editor s možností doplnění dalších otázek dle vlastních požadavků



- u programů pro počítače řady Amiga je navíc originální zvukové hodnocení, mluvení, plná kompatibilita se všemi verzemi Kickstartu, podpora systému, multitasking



AMIGA
info

Prodejna: Šumavská 19, Praha 2, 120 00
tel.: 02/256201, 02/253708, fax: 02/254227
P.O. BOX 729, 111 21 Praha