

AMIGA

n · e · w · s

červen - červenec

číslo 8

3 • 1995

29 Kč / 34 Sk

Časopis pro počítačové příznivce

GRAFIKA

Photogenic
Imagine 3.x

KURZ POČÍTAČOVÉ ANIMACE

RECENZE

Aminet 3
PU-2.0 - novinky

HUDBA

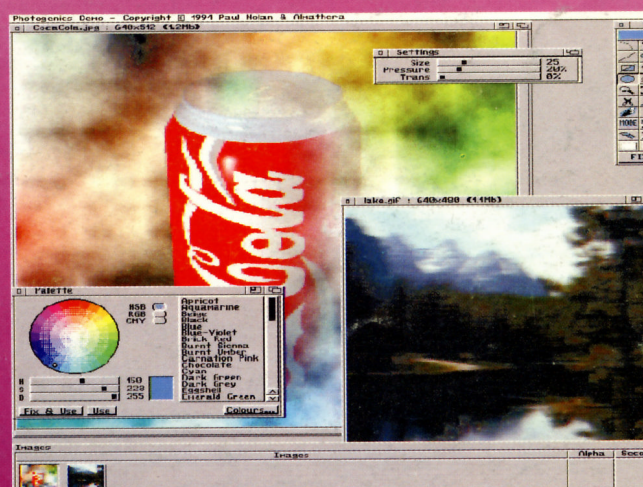
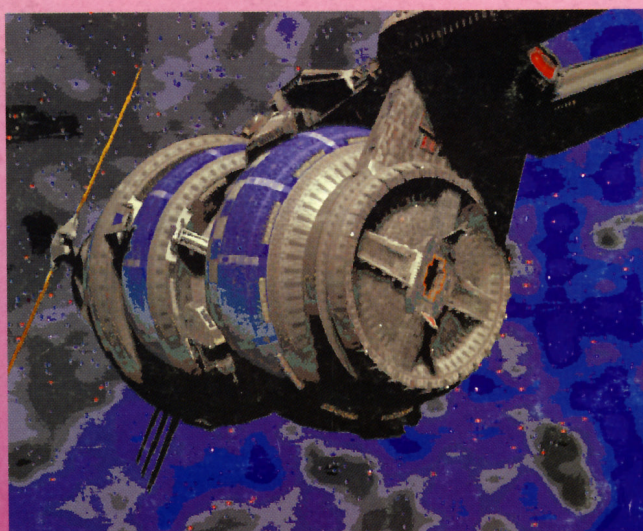
Eagle Player
MIDI Interface - test
SoundMachine

Programování

Arexx
Kurz programování

FISH DISKY

689 - 781



HARDWARE

Ruční scannery
Digitizér - plánek
Analogový joystick
Adaptér pro čtyři
joysticky
Rychlostní testy

SOFTWARE

Vektorové fonty
SuperDuper
PC-Task 3.0
KCommodity
DiskSalv 3
Amiga Plot 2D
DirWork
ANSI Esc

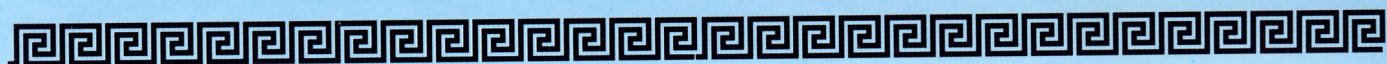
AMIGAME

Stálá herní příloha

ATR
Base Jumpers
Biing!
Death Mask
Kingpin
Lemmings 3
Valhalla 2
Shadow Fighter
Oldtimer
Roadkill
Zeewolf
Overlord
X-it
Pinball Illusions
Rally Championship

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

V minulém čísle jsme na tomto místě přinesli informace o situaci firmy Commodore. Hovořily o tom, že s největší pravděpodobností koupila společnost Commodore její britská pobočka Commodore UK. Tyto informace však nepocházely, jak jsem upozornil, z oficiálních zdrojů a ukázaly se jako nepravdivé. Německá televizní stanice ZDF přinesla jako první zprávu (a po ní i další stanice např. SKY ONE, SAT 1) o tom, že firmu Commodore po roční agónii získala na aukci, která se konala 20.4., i u nás dobře známá, německá společnost Escom, která se zabývá zejména výrobou a prodejem počítačů PC. Podle dostupných informací se hodlá Escom s technologií Amigy dostat na špičku v oblasti multimedií a nadále pod původní značkou pokračovat ve výrobě levných počítačů pro domácnost, jako je Amiga 1200 (některé zprávy hovoří i o znovuoživení výroby A600 a C64). Další známá německá společnost Quelle (patří jí síť obchodních domů), která vlastní 25% akcií Escomu, hodlá ještě do konce tohoto roku otevřít na 150 obchodů s názvem Escom Shop, které by se měly zabývat výhradně prodejem počítačů pro domácnost (tedy hlavně Amig). Jelikož Escom má rozsáhlou síť zastoupení i u nás, nezbývá nám než čekat, kdy se první Amigy objeví znovu na našem trhu.

Nyní ještě několik informací, které se týkají našeho časopisu. Jako vždy jsme pro Vás připravili News Disk, na kterém najdete následující programy: diskový manager DirWork, kopírák SuperDuper, program na konverzi samplů z PC na Amigu a opačně SoundMachine, vynikající komoditu KCommodity a jako bonbónek nejlepší počítačovou hru Tetris, která se ukrývá pod názvem WBTris.

Dále jen několik upozornění. Pokud si objednáte News Disk pomocí příloženého kuponu, mějte na paměti, že v ceně 39 Kč za kus, není zahrnuta dobírka, která stojí 38 Kč. Stává se nám totiž, že někteří čtenáři po spatření částky 77 Kč, zásilku nepřevězmou a my musíme platit zpětné doručení zásilky. Na závěr ještě jedna prosba. Pokud nám píšete do redakce, posílejte svou korespondenci na adresu poštovního boxu a ne na adresu prodejny firmy Amiga Info. Jen tak budete mít jistotu, že Vaši poštu skutečně dostaneme.

To je pro tentokrát vše. Těším se na shledanou koncem července v devátém čísle.

Váš šéfredaktor

OBSAH

GRAFIKA

Počítačová animace **10,11**
3D Raytracing na počítačích Amiga 6. pokr

Imagine 3.x **12,13**
Recenze programu Imagine 3.x

Photogenic **9**
Nejlepší imagine processing na Amigu

PROGRAMOVÁNÍ

Arex **16**
Začátek kurzu programování v Arexu

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

HUDBA

Eagle Player **9**
Výborný přehrávač modulů

MIDI Interface **9**
MIDI Interface - test

SoundMachine **13**
Konverze zvuků z PC na Amigu

RECENZE

Aminet 3 **27**
Další CD titul pro Amigu

Přítekně účetní v.2.01 a v.2.1 **21**
Nové verze jednoduchého účetnictví

HARDWARE

Ruční scannery **6**
Ruční scannery od Alfa Data

Hardwarové drobnosti **28**
Plánky na hardwarové doplňky

Jak mám rychlou Amigu **4,5**
Testy rychlosti různých Amig

SOFTWARE

PC Task v.3.00 **7**
Nejlepší softwarový emulátor PC

DiskSalv 3 **13**
Komerční verze známého programu

Fish Disky **22, 23**
Stručně o programech od č. 689 - 781

KCommodity **25**
Jedna z nejlepších komodit

SuperDuper **24**
Vynikající kopírák

Amiga Plot 2D **20**
Program pro kreslení grafů funkcí

Využití ANSI Esc sekvencí **27**
Řízení tiskárny pomocí ANSI Esc sekvencí

DirWork **30,31,32**

Návod k diskovému manageru

Vektorové fonty **20,21**

Jaké mají výhody a jak se používají

RŮZNÉ

Programátorské žertíky **29**
Evoluční vývoj programátora

Amiga vs Macintosh **29**
Rivalita s nadhledem

RUBRIKY

Impressum **34**

Inzeráty **33**

Předplatitelský kupon **33, 34**

HERNÍ PŘÍLOHA

Novinky **I**

Anglická hitparáda **I**

Německá hitparáda **I**

Čtenářská hitparáda **I**

All New World of Lemmings **III**

ATR **VII**

Base Jumpers **VIII**

Biing! **II**

Death Mask **VIII**

Kingpin **VII**

Oldtimer **III**

Overlord **VI**

Pinball Illusions **V**

Rally Championship **VIII**

Roadkill **IV**

Shadow Fighter **IV**

Valhalla Before the War **V**

X-It **VIII**

Zeewolf **V**



Účelem tohoto článku je vnést trochu světla a pořádku mezi amigisty, kteří se neustále hádají a dotazují, jak rychlá je jejich Amiga ve srovnání s jinou, ať již lepší, či horší. V tomto časopise byly již publikovány testy jednotlivých přídatných paměťových karet a turbokaret, ale nebylo zatím možné srovnání výkonu počítačů těmito kartami osazených. Proto je zde krátký přehled několika testovaných strojů.

K testům byl zvolen program AIBB, a to zejména proto, že je jednak mezi amigisty poměrně rozšířen, a jednak nabízí rozsáhlé testovací možnosti. Testovalo se všemi testy, které program umožňoval. Testovací program byl spouštěn jako jediný, bez workbenche a jiných programů. U všech testovaných počítačů bylo v rámci zachování stejných podmínek nastaveno stejné grafické rozlišení obrazovky testovacího programu. (PAL 320*256).

Testům byly podrobeny tyto počítače - Amiga 4000, třikrát Amiga 1200, Amiga 2000, Amiga 600, Amiga 3000 a CD-32. Počítač Amiga 500/500+ v závěru do testů nebyl zařazen, neboť je naprosto identický s Amigou 600. Naopak dnes nejperspektivnější počítač Amiga 1200 byl, jak jsem již uvedl, zařazen do testů hned třikrát a to jednou v základní konfiguraci a dvakrát obohacen o rozšiřující karty. Pro úplnost následuje podrobný popis jednotlivých konfigurací testovaných počítačů.

Jak mám rychlou Amigu?

1) A4000 - 68040/25Mhz
68882/25 Inst Cache, Data Cache, Copy Back=ON 2MB Chip Ram + 6MB Fast Ram

2) A1200 - 68020/14Mhz No Math Inst Cache=ON 2MB Chip Ram

3) A1200 - 68020/14Mhz No Math Inst Cache=ON 2MB Chip Ram + 8MB Fast Ram (Memory Master)

4) A600 - 68000/7Mhz No Math No Cache 1MB Chip Ram

5) A2000 - 68000/7Mhz No Math No Cache 512KB Chip Ram + 512KB Fast Ram + 4MB Extended Ram (Ram Card)

6) A1200 - 68030/50Mhz 68882/50Mhz Inst Cache, Data Cache=ON 2MB Chip Ram + 12MB Fast Ram (Blizzard 1230)

7) A3000 - 68030/25Mhz 68882/25Mhz Inst Cache, Data Cache=ON 2MB Chip Ram + 18MB Fast Ram

8) CD 32 - 68020/14Mhz No Math Inst Cache=ON 2MB Chip Ram + 4MB Fast Ram (Paravision SX-1)

Dále k jednotlivým počítačům. V prvním případě se jedná o standardní konfiguraci Amigy 4000, bez jakýchkoliv přídatných karet, tak jak se běžně prodávala. Při testech byly obě (instrukční i datová) cache zapnuty a používala se tzv „čtyřicítková matika“ (odvozeno od 40th-Math), což mělo podstatný vliv zejména v testech měřících

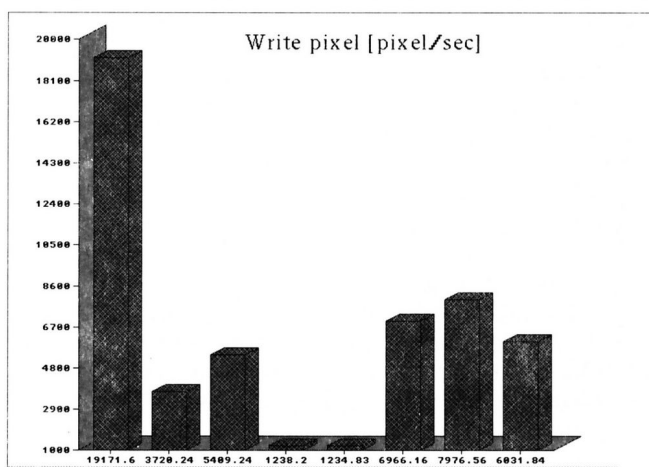
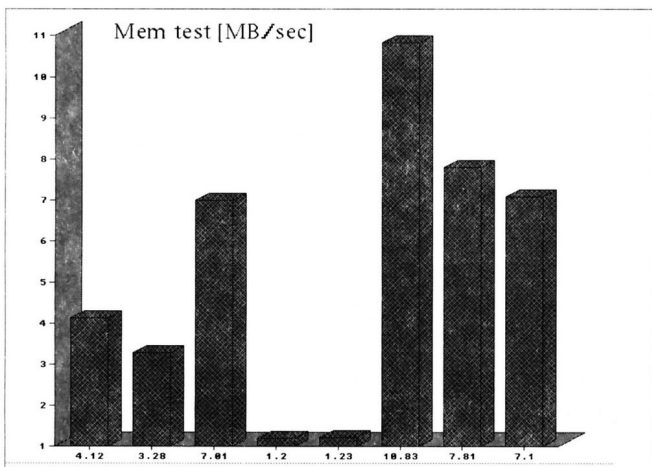
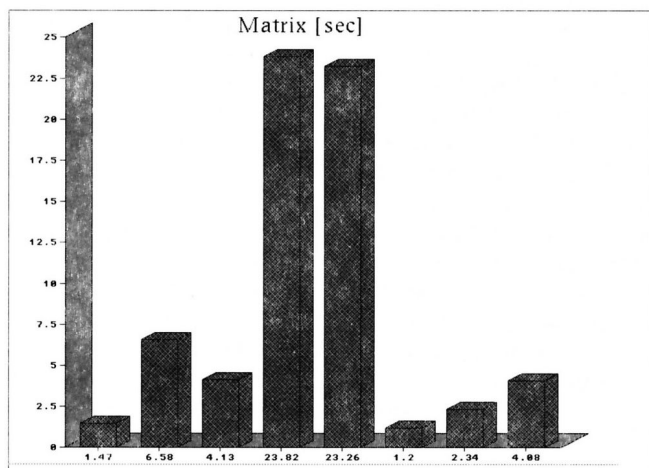
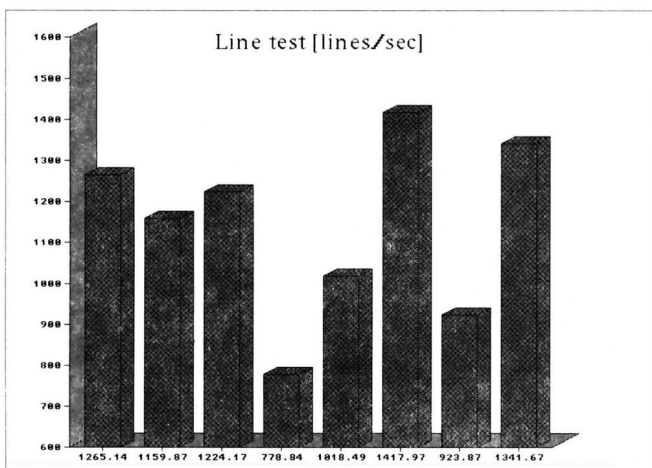
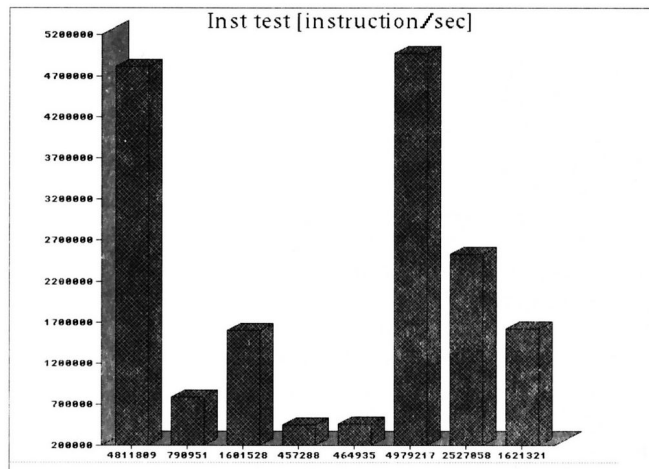
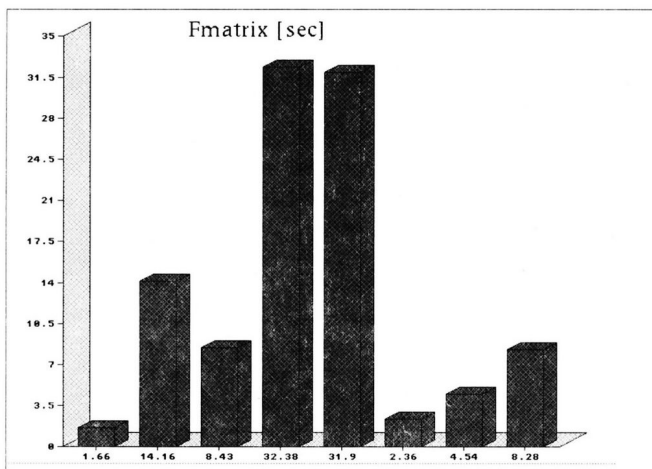
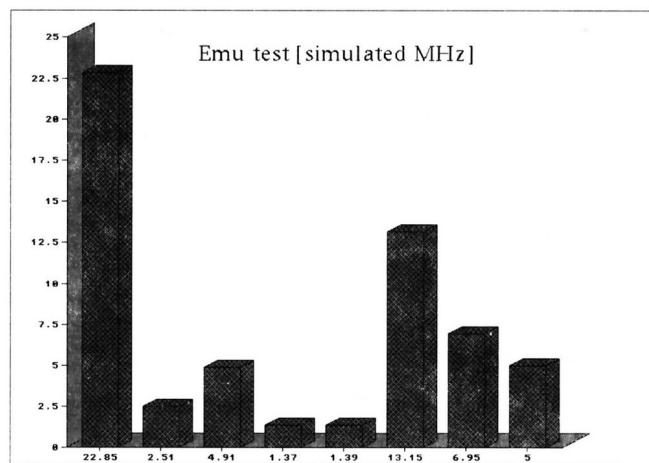
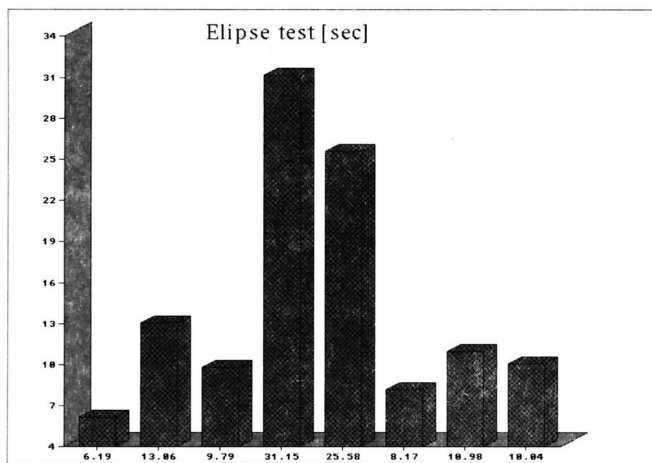
rychlost výpočtů pomocí koprocessoru. Počítač je osazen procesorem Motorola 68040 taktovaném na frekvenci 25Mhz. O matematickou podporu se stará koprocessor Motorola 68882, na stejné taktovací frekvenci, vše doplněno dvěmi megabajty paměti Chip Ram a šesti megabajty paměti Fast Ram. Aktivována byla i funkce Copy Back. Další počítač, opět s běžnou konfigurací, byla Amiga 1200, která skrývá procesor Motorola 68EC020 běžící na frekvenci 14MHz. Bohužel v základní konfiguraci neobsahuje žádný matematický koprocessor. Zapnuta byla pouze instrukční cache, protože procesor jinou neobsahuje. Ve třetím případě se jedná opět o Amigu 1200, tentokrát rozšířenou o paměťovou kartu Memory Master, nesoucí 8MB paměti adresovanou jako Fast Ram. I zde byla zapnuta pouze instrukční cache a to ze stejného důvodu jako v minulém případě. Ostatní osazení je stejné jako ve druhém případě. Následoval méně rozšířený model Amiga 600 opět bez jakýchkoliv přídatných karet. Tato Amiga je osazena procesorem 68000 tikajícím v hodinovém pulzu sedmi megahertzů, také bez matematického koprocessoru se základní pamětí 1MB Chip Ram. Stejným procesorem osazená, je i pátá testovaná Amiga 2000, která byla osazena

rozšiřující paměťovou kartou obsahující 4 MB paměti typu Extended Ram. Pod pořadovým číslem šest je ukryta opět Amiga 1200, tentokrát rozšířena kartou firmy Advanced Phase 5 vyráběnou pod označením Blizzard 1230/II, nesoucí procesor Motorola 68030 plus koprocessor 68882 stejné značky, oba taktované na shodné frekvenci padesát megahertz, a dále dvanáct megabajtů paměti typu Fast Ram. Při testech byli zapnuty oba druhy cache. Stejně osazení má i šestá testovaná Amiga 3000, taktovaná však na polovičním kmitočtu 25MHz. Také do této Amigy byla dosazena paměťová karta s pamětí připojenou jako Fast Ram. Nastavení cache procesoru je stejné jako v minulém případě. Posledním testovaným modelem byla Amiga CD-32 doplněná o modul Paravision SX-1. Tato Amiga je osazena stejným typem procesoru jako Amiga 1200 na stejné taktovací frekvenci. Zbývá dodat, že 4MB paměti Fast Ram byly do systému dodány právě přes modul Paravision.

Všechny naměřené hodnoty jsou uvedeny v tabulce. Pro orientační srovnání slouží vybrané grafy. U grafů, kde je na svislé ose vynášen čas, samozřejmě platí, že čím je hodnota v grafu menší tím rychlejší je daný počítač. Jak je patrné z jednotlivých testů, dá se určit, že na prvním místě se umístila Amiga 4000, i když ji v některých testech předehнала druhá Amiga 1200 rozšířená turbokartou Blizzard 1230. Třetí místo obsadila Amiga 3000, následovaná Amigou CD-32 s modulem Paravision a Amigou 1200 doplněnou o kartu Memory Master, které se umístily prakticky na stejném místě. Dále je to Amiga 1200, Amiga 2000 a jako poslední Amiga 600.

Zbývá jen doufat, že firma Commodore obnoví výrobu a Vy se budete moci rozhodnout, která je pro Vás ta pravá. Snad Vám k tomu trochu pomůže i tento krátký test, zatím vyráběných modelů počítačů Amiga.

	A4000	A1200	A1200F	A600	A2000	A1200M	A3000	CD32	JEDNOTKY
EMU TEST	22.85	2.51	4.91	1.37	1.39	13.15	6.95	5.0	Simulated MHz
WRITEPIXEL	19171.6	3720.24	5409.24	1238.20	1234.83	6966.16	7976.56	6031.84	Pixels/sec
SIEVE	5.61	15.20	12.87	66.71	64.40	3.54	7.14	12.81	sec
DHRYSTONE	30664	3225	5767	1588	1632	17941	9124	5824	Dhrystones
SORT	3.02	22.44	15.65	59.78	57.90	4.07	8.34	15.52	sec
ELIPSE TEST	6.19	13.06	9.79	31.15	25.58	8.17	10.98	10.04	sec
MATRIX	1.47	6.58	4.13	23.82	23.26	1.20	2.34	4.08	sec
IMATH	2.25	11.19	9.03	94.64	93.38	2.61	5.22	9.04	sec
MEM TEST	4.12	3.28	7.01	1.20	1.23	10.83	7.81	7.10	MByte/sec
TG TEST	1733.25	952.58	1163.50	778.84	1018.49	1397.64	1035.71	1117.14	Characters/sec
LINE TEST	1265.14	1159.87	1224.17	778.84	1018.49	1417.97	923.87	1341.67	Lines/sec
SAVAGE	2.83	338.42	195.22	704.76	693.36	1.69	3.36	192.75	sec
FMATH	0.33	42.53	22.32	72.84	71.54	1.52	3.02	22.03	sec
FMATRIX	1.66	14.16	8.43	32.38	31.90	2.36	4.54	8.28	sec
BEACH BALL	3.86	309.32	180.72	774.85	646.96	8.56	13.86	178.30	sec
INST TEST	4811809	790951	1601528	457288	464935	4979217	2527058	1621321	Instructions/sec
FLOPS	2.6073	0.0132	0.0229	0.0064	0.0065	0.8944	0.4502	0.0232	Scalar AIBB Mflops
TRAN TEST	5.17	431.46	246.41	905.35	889.96	4.72	9.10	254.08	sec
F TRACE	2.12	234.47	135.95	494.65	487.26	1.95	4.02	134.20	sec
CPLX TEST	1.43	21.18	11.80	40.36	39.42	2.90	5.66	11.65	sec





Počítače Amiga byly vždy známy pro své vynikající schopnosti v oblasti zpracování grafických a zvukových dat. Svými vlastnostmi jsou přímo stvořeny pro multimédia a mnoho lidí si zakoupilo Amigu jen proto, aby si s její pomocí mohli vytvářet vlastní animace, titulkovat videonahrávky, vytvářet dokumenty v DTP programech či skládat hudbu. Jejich snažení však bylo

Ruční scannery od Alfa Data

Začneme nejprve tím, co je pro všechny tři společné, a to je obal. Všechny scannery jsou dodávány v solidní papírové krabici, která dobře plní svou primární funkci ochrany výrobku a jež se pro jednotlivé typy liší pouze velikostí

nascanovanu nějakou předlohu, můžete s ní provádět nejrůznější operace, jako jsou zrcadlové efekty, rotace, vytvoření a zesílení obrysů, kreslení základních geometrických tvarů, vyplňování vzorky, přímou editaci jednotlivých pixelů apod.. Jednotlivé nástroje lze kombinovat, takže celkový počet možných operací je poměrně značný. Samotný proces scanování je rovněž snadný. Stačí jen nastavit požadované rozlišení, zvolit jeden ze dvou módů (textový režim pro snímání textů a černobílou grafiku nebo tzv. Photo režim pro snímání obrázků), položit scanovaný obrázek na rovnou tvrdou podložku a dát se do práce.

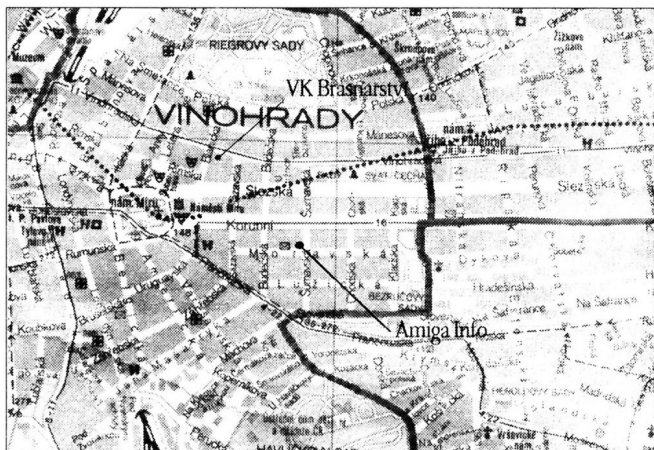
Druhým modelem v řadě je Alfa Scan 800. Jediným hardwarovým rozdílem oproti předchozímu typu je možnost scanování v rozlišení až 800 DPI. Volbu rozlišení se provádí přepínačem na spodní straně scanneru, kde lze zvolit buď rozsah 100-400 DPI nebo 500-800 DPI. Další rozdíl oproti minulému typu je v softwarovém vybavení. U firmy Alfa Data zřejmě platí, že čím dražší výrobek tím horší dodávaný software. Nenajdete zde retušovací program Touch-Up, ale jen pouhý scanovací program s názvem Alfa-Scan, jehož jedinou výměnou (kromě scanování) je funkce Merge, která slouží ke spojování nascanovaných obrá-

ků. Vlastní scanování v rozlišení 800 DPI vyžaduje dost praxe, neboť je potřeba pohybovat se scannerem velice pomalu a navíc pokud máte málo paměti (2 MB Ram jsou minimum) nascanujete jen pár čtverečních centimetrů.

Posledním modelem je Alfa Color, který kromě scanování v 64 odstínech šedi v rozlišení až 400 DPI, nabízí i možnost scanování až v 262144 barvách (mód HAM8 na Amigách s AGA čipy) ovšem jen v rozlišení 200 DPI, což je pro profesionální práci málo. Vlastní scanner se oproti předchozím připojuje pomocí switch boxu, který čerpá napájení z portu pro disketovou mechaniku (konektor je pochopitelně průchozí) a jež je připojen na paralelní port. Switch box má na zadní straně vyveden volný paralelní port, takže je možno připojit současně i tiskárnu a tlačítkem na přední straně přepínat mezi ní a scannerem. Toto řešení má i své nedostatky. Pokud máte k A1200 připojeny např. dva harddisky a turbokartu, může se vám stát, že zdroj již scanner „neuživí“ a vám nezbyde než si pořídit silnější. O obslužném softwaru platí to samé co u Alfa Scanu 800 s tím rozdílem, že zmizela funkce Merge a objevila se funkce pro barevnou korekci.

Závěrem snad jen konstatování, že pro domácí použití je nejvhodnější Alfa Scan Plus, jehož max. rozlišení 400 DPI považují pro ruční scanner za dostatečné a i softwarové vybavení má z uvedených modelů nejlepší.

-oscar-



Obrázek scanovaný v 16 odstínech šedi a 400 DPI

omezováno vysokými cenami potřebného hardwaru a malým výkonem starších typů Amig (Každý si nemohl pořídit např. Amigu 3000 s množstvím paměti, velkým harddiskem a grafickou kartou. Vždyť ještě před takovými třemi lety byste za sestavu, která by dosahovala možnosti A1200 s turbokartou a harddiskem, zaplatili něco přes 200000 Kč.). V současné době však ceny pamětí a harddisků klesly na přijatelnou úroveň a A1200 nabízí již dostatečný výkon pro grafické operace (zvláště když se vybaví turbokartou a větší pamětí). Nic tedy nebrání tomu, aby se náuka zvaná multimédia rozšířila mezi nejširší amigistickou veřejnost. Ne vždy si vystačíte pouze s Amigou. Pro práci s videosegnálem budete potřebovat genlock nebo videodigitizer a při snímání tištěné předlohy se neobejdete bez scanneru. Právě scannery se zabývá tento článek.

Firmu Alfa Data je známá jako výrobce relativně levného a kvalitního hardwaru pro Amigu. Ve svém výrobním programu má kromě turbokaret, radičů, myši i řadu tří ručních scannerů, na které se nyní podíváme trochu blíže.

a potiskem. Uvnitř krabice je ve zvláštním papírovém balení uložen vlastní scanner a jeho příslušenství. Nyní již k jednotlivým typům.

Alfa Scan Plus je základním a nejlevnějším modelem celé řady. Nabízí možnost scanování v max. 256 odstínech šedi při rozlišení 100 - 400 DPI v šířce 105 mm. Po otevření krabice naleznete, kromě vlastního scanneru, externí zdroj, interface box (krabička, kterou připojíte na paralelní port Amigy a zapojíte do ní scanner), instalační diskety a objemný manuál. Instalace hardwaru i obslužného softwaru je velice snadná a neměla by činit potíže ani začátečníkům. K instalaci snad jen jediné upozornění: Nikdy nepřipojujte nebo neodpojujte scanner od Amigy, když je zapnut!

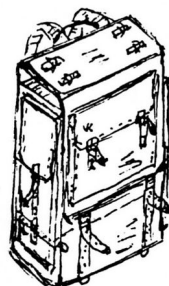
Po úspěšné instalaci a spuštění obslužného programu Touch-Up od firmy Migraph, zjistíte, že před sebou nemáte jen pouhý scanovací program, ale i poměrně slušný retušovací software. S jeho možnostmi jmenujme např. načítání, retušování a ukládání obrázků ve formátech IFF, PCX, TIFF, GIF atd.. Pokud již máte

potřeb.

Junák a Junák II

Materiál: Bavlna & stanovka
Barva: Khaki
Rozměr: 30 x 15 x 50
Obsah: 25 l

Universální batoh s nakládanými kapsami na bocích, na klapně a s plochou kapsou na těle batohu. Kapsy jsou ze stanovky. Vyztužená záda a nosné popruhy. Uchyty na karimatku, ešus, spací pytel apod. Junák II je vyroben celý z plachtoviny



Obal na p. láhev

Materiál: Bavlna



Černobílý obrázek ve 400 DPI



PC TASK v3.00 ANEB JAK SPOUŠTĚT PROGRAMY Z PC

Počítače PC se staly nejrozšířenějšími počítači na světě a snaží se uplatnit ve všech odvětvích každodenního života. Bohužel tento fakt dopadá i na uživatele počítačů AMIGA, kteří jsou často nuceni s PC pracovat v práci nebo při studiu. Ne každý si však může svou práci, jejíž počátek se váže k PC, dokončit v klidu doma na své AMIZE.

Tímto problémem se zabýval Chris Hames a vyvinul softwarový emulátor počítače PC -> PC Task. Nejprve se jednalo o verzi 2.04, 2.3 a konečně je zde i verze dosud nejvyšší, PC Task 3.00. Od svých předchůdců se liší především emulací PC-AT a tím i možnostmi využití extended memory. Jedná se pravděpodobně o nejlépe provedený emulátor, jak z hlediska vstupů a výstupů, tak z hlediska emulace grafiky nejpoužívanějších typů graf. adaptérů. Je jen na Vás v jakém rozlišení si přejete pracovat. Máte na výběr tyto adaptéry; MDA, CGA, VGA, SVGA, SVGA 512kB, SVGA 1Mb, SVGA 2Mb. No řekněte, není to paráda? Je tu však opět několik pro a proti. Jste-li majitel Amigy 1200 se standardním vybavením tj. 2Mb RAM, procesor 68020, Hard disk (můj případ) nebo Amigy 600 a chcete-li využít emulátor pro solidní práci (např. v textovém editoru T602), aniž byste byli nuceni čekat na vykreslení menu několik sekund (nebo i déle), asi si zvolíte CGA nebo VGA adaptér. Pokud takto neučiníte, po půl hodině práce (nekteří i dříve) si začnete s počítačem povídat a nakonec budete nuceni provést reset. To ovšem neplatí zcela pro majitele Amigy 500 a 500+, pro které existují hardwarové emulátory ATonce a ATonce Plus (nebo KCS Power PC Board - pozn. Oscar), které seženete v cenových relacích od 3000 Kč do 5000 Kč. Popisem hardwarové emulace se nebudu zabývat. Uvedu snad jen, že ATonce je osazena procesorem Intel 286 na 7MHz a ATonce Plus procesorem též 286, avšak na 16MHz. Jediný důvod, proč tyto emulátory nepřipojíte k A1200/600, je ten, že u těchto počítačů chybí pětistokový expanzní port. Musíme se tedy spokojit s emulací softwarovou, což je postačující pro mnoho aplikací. Asi zklamá

herní fanoušky, ale na stroji nižší kategorie než je Amiga 4000 nepustí v PC Tasku skoro žádnou hru (zkoušel jsem na své A3000 hrát Wolfensteina a byl hrozně pomalý - pozn. Oscar). Jestli tento fakt někomu vadí, tomu ať si raději koupí originál PC. Závěrem této úvodní části snad jen to, že práci s PC Taskem značně urychlí, jako i u jiných programů, turbokarta s větší pamětí.

Popis PC Tasku

Program se prodává na dvou disketách. První obsahuje samotný program PC Task ve verzích pro procesory 680000 a 68020. Dále instalaci na Váš HD (velice urychlí práci), adresář s MSDOSovými utilitami (např. práce s CD-ROM a podpora myši), krátké upozornění na aktuální změny v angličtině a dva další programky nesoucí názvy TDPatch1213 a LeaveSlowFast, ke kterým je zde i krátký popis. Jen ve stručnosti. TDPatch1213 použijí pouze lidé, kteří pracují pod KickStartem 1.2 nebo 1.3 (Amiga 500...). Opravuje nějaké chyby v trackdisk.device. LeaveSlowFast je program též pro uživatele Amigy 500 s 512kB a Kickstartem 1.02, 1.03 a 2.04, který alokuje paměť pro PC Task.

Druhá disketa není pro spuštění nutná, jelikož obsahuje turboverzi PC Tasku (asi jako když na PC zapnete turbo). Tento disk potřebujete pouze tehdy, zvolíte-li tak v instalačním procesu.

Obrazovka pro nastavení konfigurace.

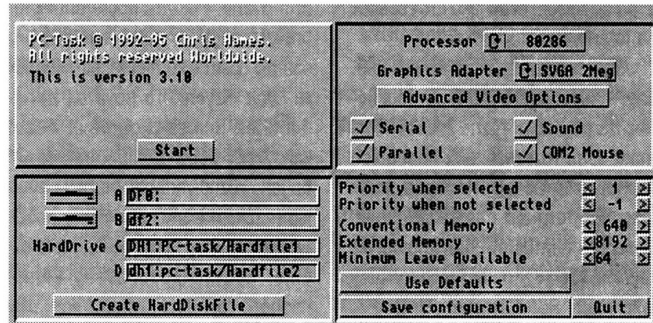
Po samotném spuštění PC Tasku (z diskety nebo z HD) máte možnost nastavení své vlastní konfigurace emulovaného PC. Obrazovka je rozdělena na čtyři okna (viz obr.)

První obsahuje informace o autorovi, verzi programu, sériové číslo a údaje o oprávněném distributorovi. Hlavní pozici zde také zaujímá ikonka pro start celého systému.

Druhé okno využije snad každý při nastavování grafického

rozhraní a emulovaného procesoru. Máte možnost výběru mezi procesory 8086 a 80286, mezi nejrozličnějšími grafickými adaptéry od MDA až po SVGA 2Mb (viz. úvod tohoto článku). Dále

používat adresáře C:\ a D:\ Po nakliknutí volby >Create HardDiscFile< máte možnost zadání jména simulovaného zařízení (např. DH0:PC_DISK_C - vytvoří na zařízení DH0: soubor PC_DISK_C, který bude následně používán jako adresář C:\ nebo D:\). Nezapomeňte také zadat velikost tohoto souboru v MB (standardně je nastavena hodnota 8Mb). <



je zde položka nesoucí název >Advanced Video Options<, po jejímž zvolení můžete v nově otevřeném okně provést následující nastavení.

Zvolení grafického módu (vše v PALu). Pro orientaci; jsou zde možnosti od 320x256 Nolaced až do 1280x512 Interlaced. Jste okamžitě informováni, jaké grafické adaptéry můžete v dané situaci použít a o maximálním počtu barev (max. 256). Další a zároveň poslední položkou je volba >Window< nebo >Screen<, která zajistí spuštění PC Tasku v okně (kde jste ochuzeni o volbu grafického módu) nebo otevře novou obrazovku. V případě, že vlastníte grafickou kartu, je PC Task schopen ji použít a rychlost grafického výstupu se několikrát násobně zrychlí.

Poslední čtyři volby tohoto okna si můžete zvolit tzv. odškrtem. Jsou to; sériový, paralelní port, sound a COM2 mouse.

Třetí okno obsahuje volbu zařízení pro simulování mechaniky A (DF0:) a B (DF1: např.) a adresářů C:\ a D:\, u nichž je třeba zadat kompletní cestu (vyhnete se tak nepříjemné situaci při připojení HD). Další, velice lákavou, nabídkou je možnost vytvoření souboru na Všem HD, který PC Task používá jako HD pro PC (velké urychlení práce). Tímto způsobem můžete

Poslení z oken obsahuje volby týkající se nastavení velikosti použitelné paměti pro PC Task (max. hodnota 704kB se zdá možná málo, ale pro řadu aplikací postačuje) a priority výběru. Oproti verzi 2.04 je zde možno definovat extended paměť. Pokud nevíte, jak přesně, co nastavit, zvolte volbu >Use Defaults<, která provede implicitní nastavení všech výše uvedených změn. Máte také možnost uložení Vaší konfigurace, která se při každém zpuštění PC Tasku automaticky aktivuje. Poslední volbou tohoto okna je >QUIT< pro návrat do WB.

Závěrem

PC Task je velmi dobrý pomocník při zpracování dat, která byla nebo teprve budou přenesena na počítače řady PC. Je sice pravdou, že v dnešní době existuje mnoho velice krátkých a rychlých programů, určených pro konverzi dat mezi PC a Amigou, ale ne každý je s oblibou využívá. Ti pohodlnější jistě sáhnu po PC Tasku.

Já sám využívám tento emulátor jen ke zpracování a přípravě textu pro textový editor T602 (asi jako 99 procent uživatelů). Dále pracuji v programovacím jazyku PASCAL v7.0 Borland. Toť vše o jedinečném softwarovém emulátoru počítače PC.

-Pasan-

Na Amigu dnes existuje mnoho přehrávačů hudebních modulů. Asi jedním z nejdokonalejších programů tohoto druhu je Eagle Player. Ten, kdo předtím pracoval s programem Delitracker, pozná, že Eagle Player převzal některé vlastnosti tohoto skvělého přehrávače. V mnoha případech ho dokonce předčil. Eagle Player je dodáván v sharewarové verzi a po zaplacení registračního poplatku dostanete plnou verzi. Je distribuován na dvou disketách, nebo jako LHA soubor na Internetu.

Jak jsem již naznačil na začátku, Eagle Player je program, pomocí něhož lze přehrávat různé zvukové formáty. Umí rozeznat tolik hudebních formátů, že mě až překvapilo, kolik takových formátů dnes už existuje. Snad ani nemusím zdůrazňovat, že rozezná všechny nejběžnější formáty jako např. Soundtracker, Octamed, Octalyzer aj., ale tato verze již také dovede přehrávat moduly, které byly vytvořené na PC ve formátu S3M.

Přehrávací rutiny, které Eagle Player obsahuje, je možné rozdělit do dvou skupin. První skupinu lze nazvat jako interní přehrávače. Tyto přehrávače se okamžitě při startu programu nahrají do paměti počítače a pak je možné s nimi pracovat. Druhou skupinu tvoří tzv. externí přehrávače. Pokud totiž Eagle Player naráží na modul, který neumí přehrát, pak na 99 procent můžete věřit, že v externích přehrávacích rutinách naleznete ten správný přehrávač pro

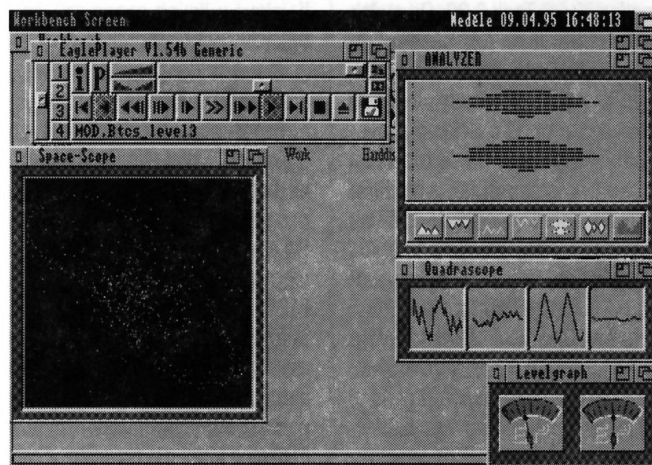
Eagle Player 1.54b

váš hudební modul. Všechny přehrávací rutiny jsou uloženy jako runtime soubory v adresáři EaglePlayers. Všechny interní přehrávače Soundtracker modulů umožňují i přehrávání soungů ze Soundtrackeru. Songy a samplý mohou být zkomprimované. Pokud budete chtít přehrávat songy, je nutné nastavit pro samplý cestu v konfiguračním souboru EaglePlayeru. To považuji za nedostatek tohoto programu, neboť každý, kdo používá Soundtracker nebo jeho různé varianty, ví, že v songu jsou zaznamenány nejen názvy použitých samplů, ale také cesta, která určuje, kde se požadovaný sampl nachází. Nevidím proto důvod, aby se v konfiguračním souboru musela nastavovat speciální cesta pro samplý.

Kromě přehrávacích rutin Eagle Player obsahuje i programové moduly (tvůrci programu je nazvali Userprograms). Eagle Player těchto modulů obsahuje 18, z nichž pouze některé fungují na OS 1.2/1.3. Některé z těchto modulů jsou dokonce napsány speciálně pro OS 3.0 a vyšší. Jen namátkou mohu jmenovat moduly jako např. grafický analyzátor, kvadraskop, HiFi (simulátor hifi soustavy, vypadá jako věž Technics s názvem Kenwood), stereoskop aj.

Je samozřejmostí, že moduly,

které chcete přehrávat, mohou být vybírány náhodně, nebo jsou načítány z adresáře modulů postupně tak, jak jsou seřazené v seznamu modulů. Při testování jsem si vyzkoušel obě možnosti a při obou se mi jevovala jedna závada, kterou jsem nedovedl odstranit. Eagle player mi totiž některé moduly při přehrávání zkracoval. Ale to je asi jediná vada na kráse u tohoto programu.



A nyní něco ke knihovnám, které Eagle Player používá ke své práci. Při svém startu se pokouší otevřít komprimovací knihovny (XPKMaster.library, Crm.library, Powerpacker.library a LH.library). Pro FileRequester si už-

vatel může vybrat ze tří možností (ASL.library, Req.library nebo Reqtools.library). Program lze spouštět z ikony nebo z CLI.

Jedna z výhod Eagle Playeru je ta, že funguje i na Amigách s operačním systémem 1.2/1.3 a 512 KB RAM. Pokud však budete chtít využít takových funkcí, jako Appwindow, musíte vlastnit Amigu s OS 2.0 a vyšším. Další výhodou tohoto programu je také to, že pokud vlastníte Amigu pouze s 512 KB chip ram (a těch je mezi uživateli Amig stále dost), ale máte mnoho fast ram paměti, pak můžete využít volbu Lo-

adFast, která vám umožní přehrávat si moduly, které vyžadují velkou chip ram paměť. Modul se totiž nahraje do „fast ramky“ a jste, jednoduše řečeno, za vodou.

-vt-

I když se u nás Amiga prodává relativně dlouho, málokdy zahlédnete na pultech obchodů midi interface a když se vám to přeci jen povede, tak je interface nefunkční (to se mi vážně stalo a proto jsem si postavil vlastní). Když jsem byl tedy požádán, abych provedl test jednoho MIDI rozhraní, byl jsem zvědav, zda se nebude opakovat situace, kterou už tak dobře znám. Proč jsem tak uvažoval? Když si totiž přečtete pár řádků z velmi střídmostí dokumentace, která se k tomuto interfaceu dodává (formát této dokumentace je polovina listu A4), zjistíte, že vás tam upozorňují na jednu důležitou skutečnost, cituji: „MIDI je testován za pomoci měřicí techniky, tedy nikoli praktickým připojením k zařízení s midi interfacem. Proto důsledně prostudujte návod k programu a připojovanému zařízení (varhany atd.)“. Co jsem si o tom tedy mohl

MIDI interface

myslet? Řekl jsem si ale, že budu důvěřovat firmě, která tento interface vyrábí (mimochodem je to firma MW servis) a vrhnu se na testování.

Midi interface, který se mi objevil na stole, je černá krabička o rozměrech 6x13.5 x3.3 cm, takže na první pohled je to velmi robustní. Na boku je v umělohmotném výlisku vyříznut otvor pro tři pětikolíkové DIN konektor, které jsou označeny jako MIDI OUT a na zadní straně je jeden MIDI IN a MIDI OUT. Na přední straně je umístěn 25pin konektor pro připojení k sériovému portu. Tak tolik o vnější popis tohoto interface a nyní už k vlastní funkci.

Hned při připojování k Amize jsem narazil na problém. Pokud totiž chcete

připojit MIDI interface k Amize a máte na paralelním portu připojen kabel od tiskárny, musíte tento kabel od Amigy odpojit. Pokud tak neučiníte, MIDI interface pro jeho velikost k Amize nepřipojíte. Takže jsem udělal, co bylo nutné a pokračoval v testování. Připojil jsem midi kabel do MIDI IN a pak jsem zkusil druhý kabel vložit do MIDI OUT zásuvky. Ale co to? Konektor kabelu se mi nepodařilo zasunout celý. Důvod, proč mi nešel zasunout konektor kabelu do MIDI OUT byl prostý. Otvor, který je vyříznutý v umělohmotném výlisku, je totiž užší, než je průměr konektoru. Aby jste neměli problémy s tím, že vám pak bude konektor kabelu z MIDI OUT vypadávat, je nutné,

aby jste si vzali do ruky pilník a trochu opravili to, co výrobce zanedbal. Aby jste toto mohli provést, musíte interface rozebrat. Tím se ale poruší záruční přelepka, takže pak ztrácíte na tento výrobek šestiměsíční záruku. Já jsem tyto úpravy nedělal, protože přece jen jsem měl výrobek zapůjčen pouze k testování.

Po všech těchto útrapách jsem tedy MIDI interface zprovoznil. Zkoušel jsem ho se softwarem Bars & Pipes Professional a Music X a musím říci, že funguje opravdu dobře, za což mu při tomto testu musím připsat sice pouze jedno - ale zato velké - plus. Doufám, že až se zase na našem trhu někdy objeví nějaký český výrobek určený pro Amigu, nebude mít tolik chyb jako tento.

Na závěr bych chtěl říci, že interface byl testován s počítačem Amiga 500+.

-vt-



PHOTOGENIC

Almathera Systems není u nás tak známou firmou, ale svým posledním produktem určitě vstoupí do povědomí všech, kteří se zabývají počítačovou grafikou. Almathera totiž přišla na trh s programem nazvaným PHOTOGENIC. Tento program je z velkého počtu grafických aplikací, provozujících se na Amigách, něco zcela nového. Zastahuje do odvětví počítačové grafiky zvaného image processing.

Nejlepší způsob, jak seznámit čtenáře s tímto zcela novým výrobkem, je srovnávat ho s jinými programy. V tomto případě je to velmi obtížné, protože neznám pro-

gram, který by se mohl s PHOTOGENICem srovnávat. PHOTOGENIC umožňuje práci s grafickými daty ve 24-bitové hloubce barev. Na tomto místě musím podotknout, že i když PHOTOGENIC pracuje pouze v true color grafice lze ho provozovat bez speciálního grafického hardwaru. Stačí mu jakýkoliv stroj minimálně s ECS čipy. Je pravda, že potom se veškerá práce odehrává v 16 odstínech šedi. Jinak PHOTOGENIC plně podporuje AGA sadu. PHOTOGENIC veškerá data, která nahraje převede do 24-bitů (i dvoubarevný obraz) a uloží do paměti. PHOTOGENIC má implantovány loadery na IFF, GIF a JPEG. Poslední z jmenovaných je překvapivý svou rychlostí jak v nahrávání tak i v ukládání. Almathera slibuje do budoucna další loadery jako např. CDXL, Targa či PCX a to formou volných updates.



gram, který by se mohl s PHOTOGENICem srovnávat. PHOTOGENIC umožňuje práci s grafickými daty ve 24-bitové hloubce barev. Na tomto místě musím podotknout, že i když PHOTOGENIC pracuje pouze v true color grafice lze ho provozovat bez speciálního grafického hardwaru. Stačí mu jakýkoliv stroj minimálně s ECS čipy. Je pravda, že potom se veškerá práce odehrává v 16 odstínech šedi. Jinak PHOTOGENIC plně podporuje AGA sadu. PHOTOGENIC veškerá data, která nahraje převede do 24-bitů (i dvoubarevný obraz) a uloží do paměti. PHOTOGENIC má implantovány loadery na IFF, GIF a JPEG. Poslední z jmenovaných je překvapivý svou rychlostí jak v nahrávání tak i v ukládání. Almathera slibuje do budoucna další loadery jako např. CDXL, Targa či PCX a to formou volných updates.

PHOTOGENIC mimo jiné umožňuje velmi snadnou práci s alfa kanálem. Výsledek PHOTOGENICu, ke kterému lze pomocí kreslicího náčiní dostupného v programu, použitím alfa kanálu a kompozicí efek-

tů, kterými PHOTOGENIC disponuje, posouvá tento program daleko dopředu. Práce, se kterou lze pomocí excelentních možností voleb funkcí alfa kanálu, preview a redo funkcí, při procesu dvou obrazů snad nikdy nebyla tak snadná a pružná. Skvělá je také možnost nahrát obrázek do druhého bufferu (jako secondary image) což umožňuje některé velmi pěkné efekty. Práce s alfa kanálem je velmi zjednodušena také tím, že na rozdíl od jiných programů disponujících po-

užitím alfa kanálu, se data nemusí převádět do 256 úrovní šedi. Do alfa kanálu ve PHOTOGENICu lze jednoduše nahrát jakýkoliv obrázek. Zatím jsem se nezmínil o způsobu práce a možnostech nastavení, které PHOTOGENIC nabízí. PHOTOGENIC pracuje tak, jak jsem se už zmínil, tak že nahraný obrázek převede do 24 bitové barvy a uloží ho do paměti. Z tohoto obrazu vytvoří preview, které se ukáže na obrazovce ve svém vlastním okně. Ten kdo má AGA čipy, může preview provozovat v režimu Fast HAM8 nebo 256 barev. Má to své výhody, ale za cenu jistých kompromisů. Preview v režimu Fast HAM8 je rychlejší než v režimu 256 barev, je to ale dáno tím že běží v polovičním rozlišení než oněch 256 barev. Samozřejmě na původní obraz to nemá žádný vliv. Takže v tomto preview, jehož velikost jakožto rozměr okna lze libovolně měnit s nulovou ztrátou informace, se provádějí veškeré funkce a efekty v programu dostupné. Toolbox, který tvoří jakési srdce programu, umožňuje běžné funkce, jako je třeba nastavení barvy. Po

kliknutí na tento gadget se otevře vlastní okno pro nastavení 24 bitové palety. K dispozici jsou hned tři různé způsoby nastavení požadované barvy. V toolboxu dále najdeme gadgety pro kreslení přímek, kruhů, čtverců, elips a kreslení volnou rukou. Jedná se o základní funkce kreslicího programu, nechybí ani funkce jako je pipeta pro zjištění aktuální barvy bodu nebo vyplnění zadaného objektu. Dále zde najdeme funkci lupy a vyříznutí brushe. Brush lze vyříznout dvěma způsoby a to tak jak třeba v DPaintu (brush tvaru pravidelného čtyřúhelníku), nebo vyříznout konturu (jakoby perořízkem) volnou rukou. Přibyl zde však gadget pro funkci SMEAR (rozmazání kresby zvoleným nástrojem), a poté gadgety MODE a BRUSH. Gadget MODE nám umožní vybrat si z palety 52 různých módů kreslení a efektů. Některé efekty jsou nám dobře známy např. z ADpro apod. Popis jednotlivých funkcí tu nebudeme rozepisovat, protože by to zabralo přes polovinu časopisu a nezbylo by na ostatní. Vedle gadgetu MODE je gadget MODE PARAMETERS, kterým lze nastavit pro jednotlivé módy jejich parametry. Jako příklad uvedu efekt MOTION BLUR. Tento efekt je pro vás, kteří se zabýváte grafikou na počítači (i prostorovou) zcela jasný (jedná se o rozmazání objektu vlivem pohybu). Pro tento efekt v MODE PARAMETERS nastavíme délku a úhel, jak se má kresba vlivem pohybu rozmáznout. Pod gadgety MODů se nachází gadgety pro BRUSH a BRUSH PREFERENCES. Gadgetem BRUSH zvolíme typ brushe, jehož pomocí v roli alfa kanálu budeme aplikovat kresbu do obrazu. Výběr z brushů umožňuje kresby typu kuličkového pera, spreje nebo neonu a další. Brushe si lze podle potřeby vyrobit a dosadit do určitého adresáře a následně používat. Gadgetem BRUSH PREFERENCES lze kreslicímu nástroji, jehož základ tvoří brush, nastavit rozměr, tlak vyvíjený na nástroj a průhlednost vůči podložce. Dále následují gadgety pro aplikování efektu na celý obraz a gadget pro undo. Posledním gadgetem je funkce FIX. Tato funkce je velmi důležitá, protože přepočítá veškeré

změny z preview do obrázku uloženého v paměti. Znamená to že původní obraz si zachová svůj původní vzhled do doby dokud nezvolíte FIX. Funkce undo o které jsem se tu zmínil lze také aplikovat stiskem pravého tlačítka myši a to v rozsahu konkrétního kreslicího nástroje.

Úplně dole na obrazovce PHOTOGENICu je zobrazeno okno s ikonami obrazů uložených v paměti. Jejich volba se provede jednoduše kliknutím na jejich ikonu, nebo se může přenést do kolonky označené jako alfa kanál nebo secondary image. V liště obrazovky PHOTOGENICu se zobrazují informace jako je třeba název obrazu se kterým se pracuje, jaký mod je zvolen a jaký brush a o jaké velikosti používáme. Dále vidíme stále stav volné paměti CHIP i FAST a nechybí ani údaj o čase.

Na závěr bych chtěl informovat o požadavcích na systém. PHOTOGENIC není v podstatě náročný program i když by jsme to při práci s 24 bitovou barvou čekali. Almathera uvádí že PHOTOGENIC pracuje na každé Amize s procesorem alespoň 68020, 2 MB RAM a Kickstartem 3.0. Myslím si, že tyto nároky na tak bezesporu výborný software jako je PHOTOGENIC jsou neuvěřitelně malé. Stačí na to A1200 v základní sestavě. Ovšem jedná se opravdu o nutné minimum. Takový harddisk není na škodu a trochu té paměti navíc mu určitě neublíží. Já jsem PHOTOGENIC testoval na počítači A1200 s procesorem 68030 na 33MHz a 16MB FAST RAM a samozřejmě s harddiskem. Na této konfiguraci mi připadlo, že se dá již něco dělat a to ještě Almathera slíbila, že předejde některé módy. Takže se můžeme těšit na rychlejší efekty. Co se týče paměti, nepřipadlo mi oněch 16 MB až takový přepych. Při práci s obrázky o vyšším rozlišení, kdy jeden v paměti zabíral necelé 4 MB, se mi docela hodila. Přesto si myslím, že PHOTOGENIC stojí za to mít, neboť jeho možnosti jsou opravdu obrovské. Jelikož Almathera neustále slibuje updates s novými loadery, rychlejšími a novými efekty, je možné, že se nakonec PHOTOGENIC přiblíží nejlepšímu softwarovému balíku z oblasti image processingu na osobních počítačích.

-Wintersoft-

POČÍTAČOVÁ ANIMACE

Tak a jsem tady znovu se seriálem o počítačové grafice a animaci. Minulý díl pojednával o vytváření objektů pomocí rotace kolem předem definované osy. Nyní vás seznámím s vytvářením objektů pomocí jistých programových doplňků nebo lépe řečeno využíváním programových nástrojů (toolů).

Každý program těchto nástrojů může mít několik, a proto se budu zabývat jen těmi nejdůležitějšími.

Asi nejznámějším a nejpoužívanějším bude nástroj protahování (již v minulém díle jsem se o něm zmínil u Imaginu, nyní vás seznámím, jak s tímto nástrojem zacházet u již uvedených softwarových produktů). Tento nástroj je znám jako EXTRUDE, ale není vždy podmínkou, aby se tak jmenoval u všech programů (např. LightWave má tento nástroj skryt pod názvem BEVEL). Pomocí funkce EXTRUDE můžete jakýkoliv objekt protáhnout na jakýkoliv tvar. Je možno protahovat i komplikované 3D objekty (ovšem ty nebudou vypadat tak dobře jako protažené jednoduché obrysy). Příkladem může být trubka, kdy se jedná o protažený kruh. A nyní k jednotlivým programům.

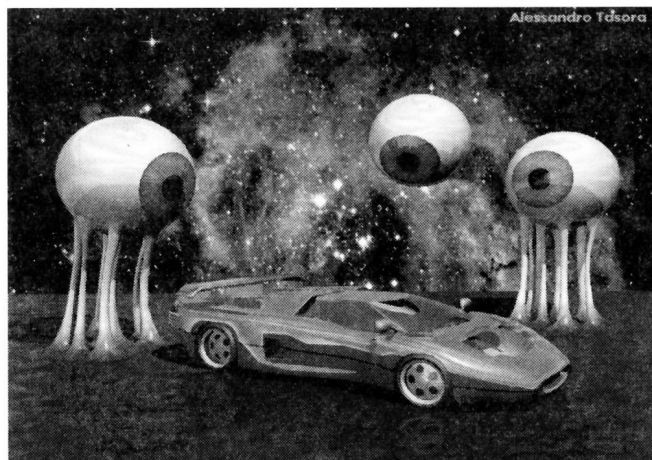
IMAGINE - tento program tuto funkci má v zásadě (jako i jiné

funkce) velice jednoduchou. V případě, že máte již určitý tvar, který chcete protáhnout, stačí zvolit v menu položku MOLD (zde asi bude namísto poznámka ohledně nalezení položky MOLD, protože se vzrůstajícími verzemi Imaginu se jednotlivé položky v menu různě posouvaly a tudíž nemohu konkrétně čtenáře navést na přímo určenou položku v menu, u verze 3.0 a 3.1, s kterou pracuji, se tato položka nachází v menu FUNCTIONS, ale je pochopitelné, že název položky se u jiných verzí neliší). Tak tedy máme třeba kruh a potřebujeme z něj vytvořit trubku o délce 100 dílků. Nejdříve se ujistíme, jestli osa Y směřuje v pravém úhlu od objektu, protože protahování je možné pouze po této ose. Poté označíme objekt a zvolíme položku MOLD. Naskytne se dotazník s položkami EXTRUDE, REPLICATE a SPIN a SWEEP. Poslední dvě položky jsme již rozebrali minule. Nyní zvolte položku EXTRUDE. Následně nám program ukáže dotazník funkce EXTRUDE. Jsou tu jednotlivé přepínače a různé kolonky, do kterých lze napsat údaje. Tak tedy přepínač TO LENGTH ukazuje, že protažení bude prováděno po ose Y pouze po určitou vzdálenost určenou hodnotou v políčku

LENGTH. ALONG PATH znamená, že objekty budeme protahovat po cestě, a to se jmenuje v položce PATH. V případě, že použijeme ALONG PATH můžeme zvolit ALIGN Y TO PATH což znamená, že objekt a hlavně osa Y budou přesně kopírovat cestu (bez zvolení tohoto přepínače by se objekt sice protahoval, ale jeho osa Y by směřovala pořád jedním směrem) a můžete vytvořit třeba zahnutou

ní jednoduší, ale jsou to jednotlivé zkopírované objekty, posunuté nebo zvětšené nebo rotované, podle toho jakou funkci vyberete. Dotazník funkce REPLICATE je stejný s dotazníkem EXTRUDE a proto ho tu nebudu popisovat.

Nyní k programu REAL - u tohoto produktu není přímo funkce EXTRUDE, ale jsou tu jiné velice zajímavé funkce. Například CIRCULAR SUBDIVIDED (v menu



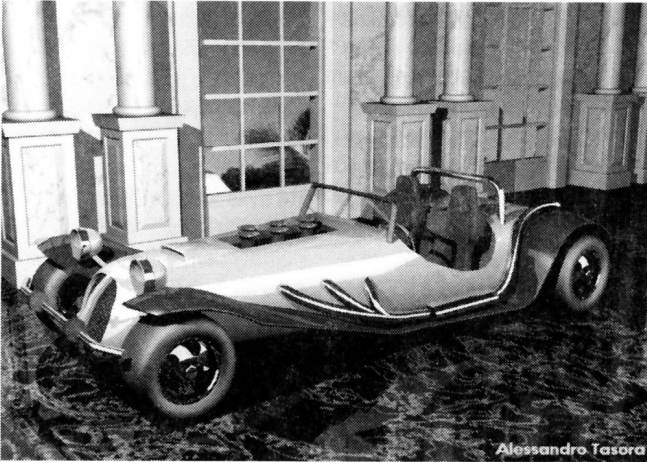
trubku. Pak tu je položka SECTIONS, která udává, na kolik dílů (sekcí) se má výsledný objekt vytvořit. Jestliže chcete trubku, stačí 1 sekce, jestliže protahujete po cestě, určitě dejte více sekcí, ale čím více sekcí, tím více se výpočet daného objektu zpomalí. Následuje položka Y ROTATION, která udává, o kolik se má daný objekt otočit při protažení (udává se ve stupních). Další položky jsou X a Z SCALING, které udávají, o kolik se má daný objekt zvětšit v té které ose při protažení. A nakonec položky X a Z TRANSLATE, které udávají, o kolik se objekt má posunout v příslušných osách (v dílcích). Podobnou funkcí jako je EXTRUDE je i funkce REPLICATE. Tato funkce ale objekt neprotahuje, ale kopíruje (buď v určité délce, nebo po cestě). To znamená, že objekt ne-

CREATE, podmenu COMPOUND TOOLS). Tato funkce vytvoří válec, který může být různě zprohýbaný a v důsledku toho, že vytvořená křivka je přepočítána na B-SPLINE, je válec naprosto hladký. U této funkce se vás Real pouze zeptá, jak jemnou křivku budete potřebovat (SUBDIVISION - čím větší číslo, tím jemnější křivka). Poté navrhnete, jak velký má být průměr válce a nakonec načrtnete tvar, jaký má válec mít. Další funkce (ROUNDED CIRC. SUBD.) se od předchozí funkce liší pouze tím, že místo protahujícího se kruhu se tentokrát protahuje koule. Výsledkem je válec se zakulacenými konci. Další funkcí je SHARP CIRCULAR, která vytváří válec, který je lomený (tato funkce nepoužívá přepočítání na B-Spline křivku). Další funkcí je ROUNDED CIRCULAR. Tato



funkce je podobná funkci **ROUNDED CIRCULAR SUBDIVIDED** (**ROUNDED CIRC. SUBD.**) ale nepoužívá přepočít na B-Spli-

POLYHEDRON) tento nedostatek odstraňuje. Pomocí této funkce vytvoříte určitý tvar objektu, který se protáhne do prostoru. Dal-



ne křivku. To znamená, že v případě, že lomíte trasu, je v lomu umístěna koule a jinak je zbytek složen z válců. Další funkcí je **CONICAL**. Tato funkce vytváří podobný tvar jako předchozí funkce. Vy ale můžete editovat jednotlivé koule v lomu. Nezadávejte trasu, ale jednotlivé lomy (nebo lépe řečeno jejich velikosti v podobě koule). Další funkce je **CONICAL SUBDIVIDED**. Tato funkce se liší od předchozí pouze tím, že výsledná cesta je přepočítávána na splinovou křivku. Jinak opět zadáváte jednotlivé zlomové body. Další funkcí je **RECTANGULAR**. Tato funkce vytváří objekt protahováním válců. To znamená, že průřezem takového tělesa je obdelník. U této funkce neprobíhá přepočít na splinovou křivku, a tudíž je výsledná cesta lomená. Další funkce je **RECTANGULAR SUBDIVIDED**. Tato funkce se od předchozí liší pouze tím, že používá splinový přepočít. Další funkce **RECTANGULAR CONICAL**. Je podobná, jako funkce **CONICAL**, ale nepoužívá jako základní primitiv kouli, ale válec. Zde zadáváte zlomové body (jejich velikosti). Další funkcí je **RECTANGULAR CONICAL SUBDIVIDED**. Tato funkce je stejná jako **ROUNDED CIRCULAR SUBDIVIDED**, ale s tím rozdílem, že průřez není kruh, ale obdelník. Další funkcí je **ROUNDED POLYGON**, kdy vytváříte objekt pomocí úchytných bodů. Výsledný objekt je pouze 2D. Ale hned následující funkce (**ROUNDED**

ší funkcí je **ELLIPSED POLYGON**. Vytváříte polygon pomocí úchytných bodů. Tento polygon nebude různě kostrbatý, protože je používána splinová křivka. Jako u předminulé funkce je však polygon jen dvourozměrný a proto funkce **ELLIPSED POLYHEDRON** protáhne vytvořený objekt do prostoru a vznikne trojrozměrné těleso. V případě, že si chcete nějakou předchozí funkci udělat ručně, pomůže vám funkce **JOIN PRIMITIVES**, která spojuje dva nebo více objekty. Přitom vytvoří mezi objekty polygon. A poslední funkcí je **OBJECT-PIXEL TOOL**. Tato funkce převádí jednoduché bitmapové obrázky na polygony. Potud asi všechno z **COMPOUND TOOLS** programu **Real3D**.

A zbývá ještě program **LIGHT-WAVE** - zde najdete funkci **EXTRUDE** v menu **MULTIPLY**. Funkce v tomto programu je podobná funkci **EXTRUDE** v programu **Imagine**. Máte vytvořený objekt a zvolíte funkci **EXTRUDE**. Následně zvolíte, v jaké ose se objekt bude protahovat. Osa protahování je vždy kolmá ke zvolenému pohledu, to znamená, že v případě, že zvolíte okno **Top**, objekt se bude protahovat v ose **Y**, v okně **Face** v ose **Z** a v okně **Left** v ose **X**. Funkci **LATHE** jsme popsali již v minulém díle a proto přeskočíme na funkci **MIRROR**. Tato funkce vytvoří další objekt pomocí osové souměrnosti. To znamená, že jestliže potřebujete vytvořit objekt, který je

zrcadlovým odrazem jiného objektu (např. potřebujete ruce, jednu již máte, třeba levou, a potřebujete pravou), nezačnete stejným způsobem složitě skládat polygony, ale stačí zvolit **MIRROR** a máte tu dva objekty které jsou totožné, ale zrcadlově otočené). Další funkcí v menu **MULTIPLY** je **BEVEL**. Tato funkce připomíná funkci **EXTRUDE** s tím rozdílem, že protažení je pouze v ose **Y** a můžete ještě cílový objekt zmenšit. Tím lze vytvořit objekt, jako je skosená deska stolu nebo stropní dlaždice. Funkce **SMOOTH SHIFT** taktéž protahuje pouze v ose **Y**. Zde však lze zadávat jistý úhel vyhlazování. Další funkcí je **PATH EXTRUDE**. Tato funkce protahuje objekt po **MOTION PATH**. **MOTION PATH** je cesta, která může být použita pro různé efekty. Hlavně se používá pro trasu objektu na scéně. A následná **RAIL EXTRUDE** používá jako cestu protahování vytvořenou křivku (curve) ať otevřenou nebo uzavřenou. Zde se objeví dotazník **Single Rail Extrude**. Zde můžete zvolit položky pro **AUTOMATIC SEGMENTS** - počet segmentů bude zvolen podle obtížnosti křivky; **UNIFORM LENGTHS** - vzdálenost mezi následujícími segmenty bude konstantní a **UNIFORM KNOTS** - kde

ří podobný efekt jako funkce **SKIN**, ale je možno plášť, spojující objekty, rozfázovat na více segmentů. Funkce **CLONE** vytváří objekty kopírováním. U této funkce se může nastavit posunutí, rotace v jakékoliv ose, zvětšení či zmenšení a hlavně počet kopií. Funkcí **ARRAY** vytvoříte trojrozměrné pole o velikostech, kterých si určíte v dotazníku. Takto lze vytvořit třeba dlaždicový strop. Potom jsou zde poslední funkce, a to **PATH CLONE** a **RAIL CLONE**. Funkce **PATH CLONE** používá jako cesty pro kopírování **MOTION PATH**, kdežto **RAIL CLONE** používá normální křivku v **background layeru**. U **RAIL CLONE** lze nastavit tytéž možnosti jako u **RAIL EXTRUDE**. Takto asi vypadá výčet funkcí, které vlastní různé programy. Zde je vidět, co všechno lze pomocí protahování vytvořit a také že to není jen tak jednoduché. Protahování objektů osobně používám asi nejčastěji. Pomocí protahování lze vytvořit různé povrchy nebo tvary. Budu se snažit, aby obrázky, které uvidíte na těchto stránkách, byly z naší dílny, a v případě, že se najde nějaký odvážlivec, který nám na adresu redakce pošle nějaký obrázek či animaci, je docela možné, že i jeho obrázky budou na těchto

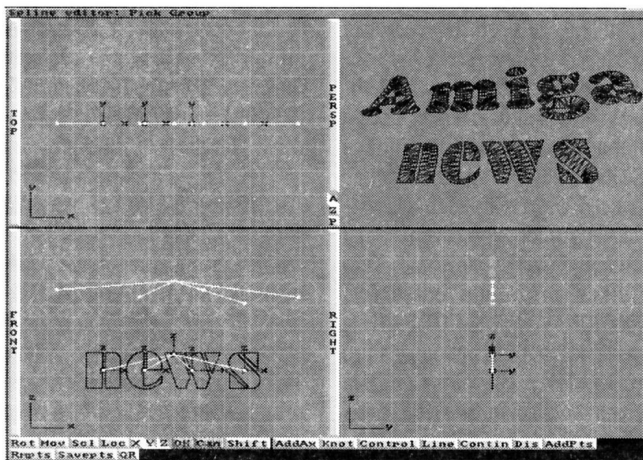


vzdálenost mezi následujícími segmenty je taktéž konstantní, ale je určena vzdáleností **KNOTů**. Funkce **PATH** vytváří cesty z křivek (curves). Funkce **SKIN** spojuje dva polygony do jednodlitého objektu a funkce **MORPH** vytvá-

stránkách. A na závěr můžu říci, že se objevila nová verze programu firmy Maxon, a to **Maxon Cinema v2.1 Professional**, a proto se můžete těšit na recenzi tohoto softwarového produktu.

-Wintersoft-

Když jsem se doslechl, že firma Impulse bude pokračovat ve své řadě vynikajícího 3D modelovacího a raytracovacího programu Imagine, celý jsem se nedočkavostí třásl na novou verzi 3.0. Jelikož se všechno seběhlo tak, jak se to seběhlo, nyní mi na stole leží k otestování verze 3.2. Ale od začátku.



Když firma Impulse pustila do světa verzi 1.0, byla to revoluce ve vytváření 3D animací. Hlavní podíl na tom měl jak výpočetní rychlost, tak různé animační schopnosti (např. přiřazení efektu pro každý objekt). U nás je nejznámější verze 2.0, která nebyla podle výrobců zrovna povedená. Je pravda, že uměla více funkcí než verze 1.0, Action editor se stal samostatným a zrychlily se výpočty. Pak nastala menší pauza, kterou trochu natrhla betaverze 3.0 (pod pracovní verzi 2.9). Tato verze však byla opravdu špatná. Hroutila systém, všude bylo plno chyb a nemyslím si, že se nějak ujala. Pak zase nastala chvilka oddechu a přišla zbrusu nová verze 3.0. A právě tu vám blíže popíšu.

Na první pohled se verze 3.0 od 2.0 liší jenom úvodním obrázkem, ale Imagine verze 3.0 doznala velkých změn. Tak nejprve ty hlavní. Přibyl nový editor a to Spline editor. V tomto editoru můžete editovat pomocí b-splínových křivek. Tyto křivky jsou určeny řídicími body (tzv. knoxy). Řídicí bod se skládá ze dvou bodů, které jsou spojené úsečkou. Jestliže chcete vytvořit splínovou křivku, řídicí bod určuje, pod jakým úhlem křivka půjde do bodu a také pod jakým

úhlem bude křivka bod opouštět. Každého potěší, že v tomto editoru je možné nahrávat vektorové fonty, nebo lépe řečeno nahrajete PS-Adobe type font se

zadáním textu a počítač vám zobrazí napsaný text ve vektorovém formátu. Tento formát nemůžete používat jako objekt do jiných editorů a proto je tu funkce ADD POINTS, která udělá z vektorového písma vektorový objekt. Tato funkce může rovnou dané písmo protahovat a osekávat hrany. Takto vytvořený objekt už můžete použít v jiném editoru. Dále to vezmeme popořádku.

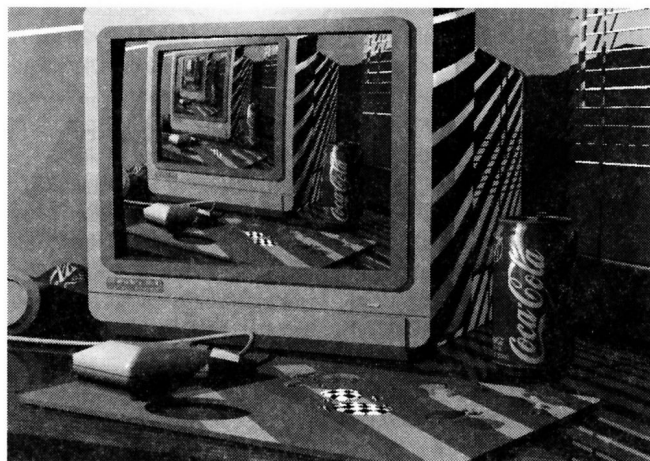
Detail editor - jsou tu nová menu a některé položky se přestěhovali. Nové menu tu je States. Pomocí states můžete vytvářet velice působivé animace s reálným pohybem po scéně. Právě v menu States najde položky, začínající na BONES. Bones jsou (jak již z překladu vyplývá) kosti, každému objektu můžete přiřadit nějaké kosti. V případě, že pak tyto kosti editujete, jejich změna se projeví také na objektu, ale tak, že objekt je nadále hladký a má všechny svoje rysy. Takto lze vytvořit přesnou kopii mávání křídel. Ale to není první detail, který zaujme. Když se podíváte pozorně, uvidíte u okna Persp tři tlačítka. To první, označené jako A (angle) znamená, že v tomto okně bude editovat úhel pohledu (u verze 2.0 byly na tuto funkci dva černé slidery). Dalším tlačítkem je Z (zoom). Tímto tla-

Imagine 3.x

čátkem určujete přiblížení v okně persp. A nakonec tlačítko P (perspective), kterým nastavujete tzv. FOV angle, neboli nastavujete, jakou perspektivu bude okno mít. Dále přibyla různá tlačítka na spodní straně obrazovky. Ro (rotate), Sc (scale) a Mv (move) jsou známá z dřívějších verzí, ale tlačítko Tw (twist) a další už ne. Tlačítkem Tw (twist) můžete objekt kroutit, tlačítkem Sh (shrink) můžete objekt klopit, tlačítkem Tp (tapper) zvětšujete jenom určité části objektu, tlačítko Pi vytváří vypoulení objektů, tlačítko Bn vytahuje části objektu a tlačítko St různě zvětšuje nebo zmenšuje objekty. Na všechna tato tlačítka má vliv nastavení osy objektu (její velikosti). Tak například twist se provede pouze na tu část osy Z, která leží v objektu a pod. Další velice pěknou věc v Detail editoru je nový mod v okně persp. Tento mod je nazván jako NewMode a má tu výhodu, že můžete přímo editovat objekty v okně persp. Další novotou je zvolení QuickDraw. Zde vám Imagine nabídne dva režimy.

jako Forms editor.

Ve Stage editoru se změnily jisté maličkosti. Funkce v okně persp jsou (v případě že máte zapnut Camera View) přenášeny přímo na kameru (odpadá dlouhé editování kamery). Taková maličkost; v případě, že editujete kameru (někam ji posouváte), všechny akce vámi provedené jsou zobrazovány v okně persp (to uvítá každý). Další příjemnou věcíčkou jsou v menu Display položky Camera Lines a Light Lines. Camera Lines ukazuje v podobě zdeformovaného kvádrů, kam kamera ukazuje a Light Lines (v případě, že máte světla válcová nebo kónická) ukazuje jak, světlo bude doopravdy vypadat. Položka Quick Stage nám všechny objekty zapne do Quick Draw (bounding boxes). Další věc mě udivila při nahrávání objektů. Někdy dříve zadáváte Layer (napodobenina fólie, na které jsou objekty, ale jako prostor) a pak se objeví dotazník z Action Editoru, kde lze měnit některé důležité údaje. Další věcí je přidání světla do scény. Když tak učiníte, hned vám Imagine nabídne dotazník pro nastavení světla, který úplně stejný najdete v Action Editoru. Lze zde nastavit Point Source - paprsky se šíří všemi



Režim Bounding Boxes kdy všechny objekty jsou zobrazovány jako kvádry a Quick Edges, kdy všechny objekty Imagine zobrazí pouze jako osy.

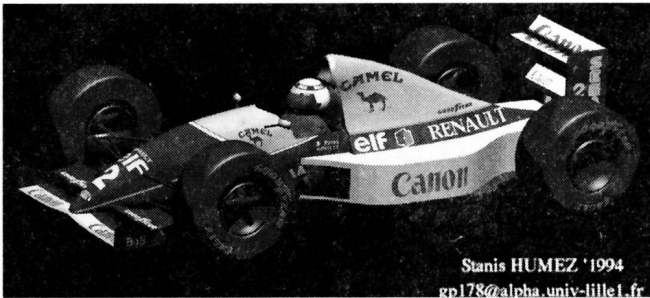
Forms editor se nijak nezměnil, snad jedině na okno persp, ketré skýtá ty samé možnosti jako v Detail editoru.

Cycle editor doznal tolik změn

směry rovnoměrně, Paralel Rays - paprsky se šíří poze jedním směrem, Round Shape - paprsky jsou ve válcovém útvaru, Rectangular - světlo je čtvercového tvaru (nebo čtyřúhelníkového).

V Action Editoru přibýly ke každému objektu další dva efekty (takže každý objekt může mít až

čtyři efekty F/X). Je zde přímo volba Loopingované animace (animace se opakuje pořád dokolečka, přičemž objekty provádějí cyklické pohyby).



V Project Editoru jsem našel v Modify dotazníku nový přepínač AAcS, kterým můžete zapnout renderování do 256 barev nebo HAM8.

V Preferences jsou tyto nové položky. Use old „antialiasing“ mode - tento přepínač zapíná starší metodu výpočtu antialiasingu (v případě že zapnete nový

antialiasing, výpočet jednoho obrázku se prodlouží na trojnásobek výpočtu se starým antialiasingem). Použití grafické karty OpalVision a v neposlední řadě

také použití AA čipů (v případě že vlastníte A1200 nebo A4000).

Novinkou oproti verzi 2.0 je striktní dodržování přípon. Textury mají .itx a efekty .ifx. Normálně dostanete základní textury nebo textury předělané z verze 2.0. To však nestačilo a Impulse vytvořil spoustu textur pod společným názvem Essence.

Jestliže si myslíte, že program Imagine 3.0 je bez chyby, tak se opravdu mýlíte. V Detail editoru nefunguje funkce Add Font Object. Nelze převádět textury z Imagine 2.0, ale staré efekty nový Imagine nahraje normálně. A pak také výpočetní rychlost. V době, kdy již byl na trhu program LightWave vypadal Imagine velice líně. Obrázky ve Scanline módu sice počítá jakžtakž rychle, ale Trace mód je opravdu hodně pomalý (když je ještě zapnut nový antialiasing, můžete se divit, že vám výpočet jednoho obrázku bude trvat i 8 hodin).

Zanedlouho po vypuštění verze 3.0 přišel Impulse s upgradem na 3.1, kde prý jsou opraveny některé chyby a také přibýlo přímé prohlížení obrázků a animací. Pro uživatele tohoto vynikajícího 3D programu takové perličky. Už teď se mi do-

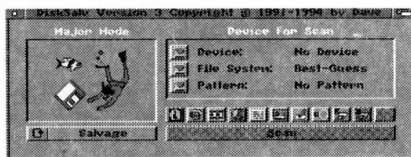
stala do rukou nová verze a to 3.2, která je zase o něco lepší a má opravené některé podstatné chyby jak v programu, tak v efektech. Dále zde firma Impulse uvádí uvedení verze 3.3 na trh koncem března (no u nás zatím nic) a na květen se připravuje verze 4.0.

Program Imagine je vcelku velice dobrý (jako jeden z mála má právě efekty s objekty) 3D a animační program. Je jednoduchý (proto bych ho doporučil i začínajícím grafikům), ale zároveň umožňuje profesionální animaci a modelování. Velikou oporou je editování objektu a nastavování tzv. cyklických objektů. Snad Impulse bude nadále pokračovat ve vývoji a přivede Imagine k dokonalosti. Určitě to nebude jednoduché v boji třeba s již zmíněným LightWavem.

-Wintersoft-

DiskSalv 3

Pamatujete si ještě na recenzi DiskSalvu ze šestého čísla AmigaNews? V krátkosti připomenu, že se jedná o program na záchranu dat, jehož verze 2.x byla sharewarem. V roce 1994 vznikla verze třetí a od ní bude program pravděpo-



dobně šířen již jen plně komerčně. Ihned, co si spustíte novou verzi, upoutá vás délka nahrávání: plných 5 vteřin nahrávání oproti dvěma u předešlé verze. Také náročnost na místo v paměti se zvětšila: oproti 250 KB je to nyní okolo 450 KB. Další věc, co se ještě zvětšila, je poplatek za program (a to opravdu o hodně).

Příjemnější změny se týkají uživatelského prostředí. Horní menu zůstalo skoro beze změny, ale hlavní okno doznalo jistého grafického zlepšení. Chvilí vám bude trvat zvyknout si na grafické symboly místo popsaných gadgetů, ale nebudete-li vědět, co je co, stačí stisknout

klávesu Help a nahraje se vám příslušný úsek AmigaGuideové nápovědy. Přejete-li si zobrazit jen nejzákladnější informace o věci, nad kterou je kurzor myši, zapnete v menu položku Internal Help a místo rozsáhlé nápovědy se ukáže v jednoduchém okně pouze minimum informací. Mimochodem, nápověda klávesou Help funguje i tehdy, když si najedete na některou z položek v menu, a také ve všech ostatních oknech, která při práci můžete objevit.

Jako v minulé verzi si volíte hlavní mód: může jím být Salvage, Undelete, Repair, Unformat, Check, nové jsou Backup a Cleanup. Backup funguje pouze jako dosový příkaz Copy a Cleanup má za úkol „vyčistit“ váš disk. Všechny bloky, které nejsou použity, jsou přezkoušeny a přeformátovány a vy tím ztratíte poslední šanci na obnovu dříve smazaných souborů (DiskSalv ani jiný program nebude moci taková data obnovit, protože již nebudou fyzicky existovat).

-js-

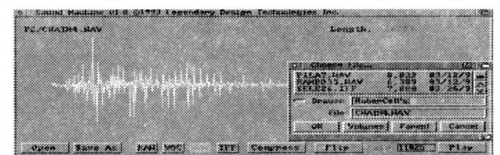
Sound Machine

Zkoušeli jste někdy konvertovat zvuky z PC na Amigu? Nejde jen o to, že Amiga používá jiné disky než PC, oba počítače mají i odlišné formáty pro ukládání zvukových souborů. U Amigy je to standard IFF (Interchange File Format) a u PC nejvíce soubory s koncovkou .VOC a .WAV. Na převádění filů z jednoho standardu do druhého existuje (již od roku 1993) např. SoundMachine. Jedná se o jednoduchý konverter, který kromě převrácení zvukové křivky neumí zvuk nijak editovat. Na změnu nahraného zvuku, jakou je např. ozvěna nebo umělé přidaný šum, budete muset použít jiný program (nejlépe OctaMED). Teď tedy, jak se konverze provádí:

Nejdříve spustíte některý z převodníků PC disket na amigácké; typicky to bude CrossDOS. Dále odstartujete Sound Machine a vložíte do disketové jednotky PCčkovou disketu naformátovanou na double density, máte-li HD mechaniku, pak high density. Stisknete v okně Sound Machine gadget Open nebo to samé

uděláte v menu a nahrajete jakýkoliv zvuk. O rozpoznání formátu se postará sám program, nemusíte se jím teď zabývat. Ve verzi 1.0 umí SoundMachine rozeznávat formáty RAW, VOC, WAF a IFF, a to komprimované i normální. Bohužel je očiuzen o stereo i o 16 bitů. Většina PC karet již používá 16bitový stereo zvuk, takže své výtvořky budete muset konvertovat ještě na PC do 8 bitů mono.

Až si zvuk nahrajete, změňte formát tak, že vyberete myši jiný z dolních gadgetů a navíc můžete přepsat i frekvenci (Rate). Abyste věděli, co konvertujete, můžete si nechat zvuk přehrát (Play). Informace o tom, jak je zvuk dlouhý, si přečtete nahoře (Length) a vydělíte-li to frekvencí, dostanete délku ve vteřinách. Ukládat můžete bez nebo s komprimací (gad-



get Compress), ušetří se asi polovina místa (ale funguje jen u formátu IFF...).

-js-

Průvodce programováním Amigy 5.díl

Velmi důležitou součástí multitaskového (více-úlohového) systému, jakým je Amiga OS, je podpora komunikace mezi jednotlivými úlohami (úlohou rozumíme spuštěný program). Systém umožňuje posílat zprávy (bloky dat), čehož lze využít nejen pro vlastní přenos dat, ale zároveň i pro synchronizaci různých úloh. Pro vytvoření názorné představy si budeme přenos zpráv mezi úlohami demonstrovat pomocí poštáka.

Představme si, že chceme poslat zprávu z jedné úlohy (odesílatel) do druhé (adresát). Kromě vlastní zprávy budeme potřebovat poštáka, který tuto zprávu doručí, a také adresát musí vlastnit schránku, do které bude zpráva doručena. Poštákem je jádro systému, které poskytuje několik nezbytných služeb (doruč zprávu, vyber zprávu ze schránky, čekej na zprávu, je schránka prázdná?). My se těmito službami budeme zabývat později, nejprve se však budeme věnovat podpůrným službám pro předávání zpráv - službám signalizace. Z pohledu poštáka představují tyto služby ... zvonek. Pošták může nejen doručit zprávu do schránky, ale může i upozornit adresáta, že ji doručil. K tomu jsou určeny právě signály. Navíc kromě poštáka může na zvonek „zazvonit“ i kdokoli jiný. Tzn. že libovolná úloha může aktivovat libovolný signál jiné úlohy (každá úloha může mít více signálů - zvoneků). Tím lze docílit synchronizace dvou úloh apod.

V Amize se používají signály především k tomu, aby se jednotlivým úlohám oznámilo, že nastala určitá událost (většinou doručení zprávy do „schránky“). Každá úloha má vlastní sadu 32 signálů, z nichž je 16 vyhrazeno pro systémové použití a 16 je volně k dispozici pro aplikaci.

Chceme-li signál používat, musíme ho nejprve alokovat. Tak bude vyhrazený jenom pro nás a nemůže se stát, že by ho jiná část úlohy používala současně k úplně jinému účelu. Samozřejmě v okamžiku, kdy ho již nebudeme potřebovat, bychom ho měli uvolnit (takového „uklizení“ po sobě bychom měli mít již zažité - viz předchozí díly). K alokaci, resp. uvolnění signálu slouží funkce AllocSignal, resp. FreeSignal (alokaci signálu provádíme nepřímo i při volání funkcí CreatePort, CreateMsgPort, OpenWindow; k těmto funkcím se dostaneme později). Pro vlastní nastavení signálu slouží funkce Signal (většinou však jejich služeb využíváme nepřímo - prostřednictvím jiných funkcí).

AlocSignal <- exec.library (V33)

Alokují signál náležící úloze, která tuto funkci volá. Alokovaný signál může být daný signál nebo jakýkoli volný signál v pořadí. Alokovaný signál bude inicializován (vynulován). Každá úloha má k dispozici alespoň 16 dostupných signálů. Signály nelze „zapůjčit“ jiným úlohám. Před ukončením úlohy by měly být všechny alokované signály uvolněny.

Syntaxe: BYTE AllocSignal(BYTE signalNum) (d0)

Výstup: Číslo alokovaného signálu. V případě nedostupnosti žádaného signálu vrací -1, stejně jako v případě žádného volného signálu.

signalNum: Číslo alokovaného signálu od 0 do 31 (resp. 16 až 31). V případě, že nežadáme o konkrétní signál, můžeme použít číslo -1; tak získáme některý z volných (nealokovaných) signálů.

Pozor Signál nemůže být ani alokován ani uvolněn z obslužné rutiny přerušení.

FreeSignal <- exec.library (V33)

Uvolní jeden z alokovaných signálů a umožní tak jeho znovupoužití k jinému účelu. Volání této funkce musí být provedeno ze stejné úlohy, ze které byl daný signál alokován.

Syntaxe: void FreeSignal(BYTE signalNum) (d0)

signalNum: Číslo uvolňovaného signálu 0 až 31.

Pozn. Počinaje verzí 37 nezpůsobí potíže ani pokus o uvolnění signálu číslo -1; funkce se vrátí bez jakýchkoli vedlejších účinků.

Pozor Signál nemůže být ani alokován ani uvolněn z obslužné rutiny přerušení.

Signal <- exec.library (V33)

Aktivuje zvolený signál zadané úlohy. Pokud je daná úloha v neaktivním stavu, v němž čeká na příchod/aktivaci tohoto signálu, bude spuštěna. Pokud úloha není ve stavu čekání na signál, bude signál aktivován a tak umožněno jeho případné pozdější přechzení a použití. Signál tedy může být poslán úloze bez ohledu na to v jakém stavu se nachází.

Syntaxe: void Signal(struct Task *task, ULONG signals) (a0,d0)

task: Úloha které posíláme signál (strukturu Task se budeme ještě obsáhně věnovat později a dozvíme se jak získat tento ukazatel).

signals: Posílané (aktivované) signály.

Pozn. Tato funkce může být volána i z obslužné rutiny přerušení.

Všimněme si, že funkce AllocSignal a FreeSignal pracují s číslem signálu, zatímco funkce Signal (a dále uvedené funkce) používají k reprezentaci signálů bitovou masku. Je to z toho důvodu, že kromě případu, kdy signál alokujeme/uvolňujeme, potřebujeme mít možnost určit jeden či více signálů jediným parametrem. Alokuje si např. signály 17 a 23 dvěma voláními funkce AllocSignal, pak je ale chceme oba současně nastavit. Jak se to provede? Právě pomocí bitové masky, ve které nastavíme 17 a 23 bit do jedničky a ostatní bity do nuly. Prakticky to pak vypadá v C takto (v assembleru je to úloha pro začátečníky):

```
unsigned long sigMask;
```

```
sigMask = 1L < 17 & 1L < 23;
```

Signály umožňují zastavit činnost jednotlivých úloh až do doby, kdy nastane událost, která je pro další činnost úlohy nezbytná a která aktivuje signál (k tomuto čekání je určena funkce Wait). Touto událostí zpravidla bývá doručení zprávy, ale může jí být i např. příjem signálu BREAK (po němž by měla úloha ukončit svou činnost).

Wait <- exec.library (V33)

Počká na aktivaci vybraných signálů. Funkce zastaví úlohu až do okamžiku aktivace jednoho nebo více signálů. V okamžiku, kdy bude některý/některé ze signálů aktivován, připraví se znovuspuštění úlohy a přijaté signály budou nulovány.

Nastane-li některý z požadovaných signálů před zavoláním této funkce, úloha pokračuje v běhu bez prodlevy.

Syntaxe: ULONG Wait(ULONG signalSet) (d0)

Výstup: Bitová maska určující aktivované signály.

signalSet: Sada signálů, na jejichž aktivaci se bude čekat. Každý bit reprezentuje jeden signál. Signály 1 až 16 jsou určeny pro systémové použití. Z nich je pro nás zajímavá čtveřice signálů, definovaná v hlavičkovém souboru <libraries/dos.h>:

- čísla signálů:

```
SIGBREAKB_CTRL_C  
SIGBREAKB_CTRL_D  
SIGBREAKB_CTRL_E  
SIGBREAKB_CTRL_F
```

- bitové masky pro jednotlivé signály:

```
SIGBREAKF_CTRL_C  
SIGBREAKF_CTRL_D  
SIGBREAKF_CTRL_E  
SIGBREAKF_CTRL_F
```

Příklad: Čekání na signály CTRL-C, CTRL-D nebo námi alokovaný signál 17:

```
aktSignaly =
```

```
Wait(SIGBREAKF_CTRL_C|SIGBREAKF_CTRL_D|1L<<17);
```

Pozn. Tato funkce nesmí být volána v módu supervizoru ani z během obsluhy přerušení. Funkce zruší stav zavedený funkcí Forbid nebo funkcí Disable (i k nim se ještě vrátíme).

Narazíme však i na případy, kdy úloha sice potřebuje hlídat stav určitých signálů, ale nemůže na jejich aktivaci čekat (příkladem může být hlídání příchodu signálu BREAK). V takovém případě nám poslouží funkce SetSignal (která umí signály navíc i modifikovat, tomu bychom se však měli ve většině případů vyhnout). Je třeba dát pozor na to, abychom nevytvořili smyčku, ve které se nedělá nic jiného, než že se testují signály a ještě se hlídá stav nějaké další události, která nenastavuje žádný signál. Taková smyčka citelně zatěžuje procesor (i přes to, že téměř nic nedělá) a tím prudce snižuje výkonnost multitaskového systému. Potřebujeme-li přesto takovou smyčku vytvořit, je vhodné do ní zařadit i volání funkce, která na chvíli naši úlohu zastaví, a vytvoří tak prostor i pro jiné úlohy (funkce WaitTOF nebo pro procesy AmigaDOSu Delay, WaitForChar, příp. lze využít služeb zařízení timer.device).

```
SetSignal <- exec.library (V33)
Nastavuje/čte stav vlastních signálů. Tato funkce slouží jak pro nastavení
stavu vlastních signálů, tak pro dotaz na jejich aktuální stav.
Syntaxe: ULONG SetSignal(ULONG newSignals, ULONG signalMask)
(d0,d1)
Výstup: Předchozí stav všech signálů.
newSignals: Nové hodnoty maskou určených signálů.
signalMask: Umožňuje vymaskovat bity, kterých se změna netýká.
Příklady:
Získání aktuálního stavu signálů bez jejich ovlivnění: SetSignal(0L,0L);
Vynulování signálu CTRL-C: SetSignal(0L,SIGBREAKF_CTRL_C);
Test aktivace signálu CTRL-C a jeho vynulování:
if (SetSignal(0L,SIGBREAKF_CTRL_C) & SIGBREAKF_CTRL_C)
obsluzCTRL_C);
```

Do skupiny funkcí určených pro práci se signály patří ještě jedna funkce, funkce SetExcept. Tato funkce umožní vyvolání obslužné rutiny výjimky po přijetí některého ze zvolených signálů. Tento typ výjimky bychom v žádném případě neměli zaměňovat s výjimkami procesoru. Připomeňme si, že výjimka je takový stav, jehož důsledkem je přerušování normální činnosti programu a následně vyvolání obslužné rutiny.

V případě výjimky procesoru je výjimka způsobena buď vnější hardwarovou žádostí o přerušování nebo je vyvolána samotným procesorem (lze ji vyvolat i některými instrukcemi); zpracování tohoto typu výjimky probíhá v módu supervisoru.

Naproti tomu výjimka, které se nyní budeme věnovat a která je zapříčiněna aktivací signálu, je čistě softwarovou záležitostí a její zpracování probíhá v uživatelském režimu procesoru (rozdíl mezi módem uživatele a supervisoru lze nalézt v příručkách o procesorech MOTOROLA 680x0). V podstatě se jedná o přerušování jediné úlohy, vyvolání obslužné rutiny, po jejímž provedení následuje pokračování činnosti úlohy. Vyvolání tohoto typu výjimky je tedy věcí lokální, týkající se jediné úlohy, přičemž ostatních úloh se nijak nedotkne. Přes to ovšem platí, že z obslužné rutiny signálové výjimky nesmějí být alokovány a uvolňovány signály a výjimky.

Protože na obslužnou rutinu signálové výjimky není kladeno tolik omezujících požadavků jako na obslužné rutiny výjimek procesoru a přerušování, představují signálové výjimky poměrně silný prostředek v rukou programátora. Naneštěstí to má ovšem několik háček. Především zbytek operačního systému výjimky příliš nepodporuje (výjimka může např. nastat v okamžiku, kdy jsou semaforey uzamčeny a prostředky systému alokovány; může se stát, že během obslužné rutiny výjimky nebude možné provést jakoukoli smysluplnou činnost). Druhý problém je, že Exec nepracuje s výjimkami zcela korektně. Aby se zamezilo jejich vnořenému volání, je během zpracování výjimky dočasně zakázán příjem dalších signálů. Ovšem po návratu z obslužné rutiny výjimky se již nehlídá, nebyl-li během jejího zpracování signál znovuaktivován. Takže signály přijaté během zpracování budou ignorovány až do jejich nového příchodu. Navíc bitová maska funkce Wait není chráněna proti změně.

SetExcept <- exec.library (V33)

Povolí/zakáže, aby aktivace zadaných signálů způsobila přerušování. Tato funkce definuje, které ze signálů úlohy způsobí lokální výjimku. V okamžiku aktivace některého ze zvolených signálů se pak provede spuštění obslužné rutiny; pokud byl signál aktivní před voláním této funkce nastane výjimka okamžitě.

Syntaxe: ULONG SetExcept(ULONG newSignals, ULONG signalMask) (d0,d1)

Výstup: Předchozí nastavení signálů způsobujících přerušování.

newSignals: Nové hodnoty signálů specifikovaných pomocí signalMask, jejichž aktivace má/nemá způsobit přerušování.

signalMask: Umožňuje vymaskovat bity, kterých se změna netýká.

Příklady:

zjištění signálů způsobujících výjimku:

SetExcept(0,0);

povolení, aby pouze aktivace signálu CTRL-C způsobila výjimku:

SetExcept(SIGBREAKF_CTRL_C,\$FFFF);

povolení, aby také aktivace signálu CTRL-C způsobila výjimku:

SetExcept(\$FFFF,SIGBREAKF_CTRL_C);

zákaz generování výjimky signálem CTRL-C:

SetExcept(\$0000,SIGBREAKF_CTRL_C);

V několika posledních odstavcích jsme se věnovali možnostem vzniku výjimky, ale zatím jsme se nezmínili o tom, jaká obslužná rutina se při generování výjimky volá. Adresa obslužné rutiny signálové výjimky musí být uložena ve struktuře struct Task v položce tc_ExceptCode (pro assembler je to položka s offsetem TC_EXCEPT_CODE) před povolením generování výjimky funkcí SetExcept. Tato obslužná rutina výjimky je po vygenerování výjimky volána s následujícími parametry:

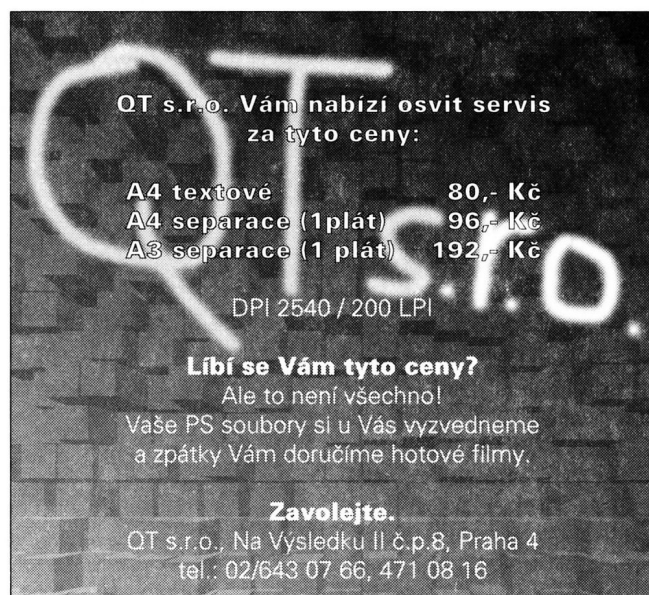
newExcpSet = (*tc_ExceptCode) (signals, exceptData, SysBase) (d0,a1,a6)

Vstup do funkce je jednak sada signálů, které výjimku způsobily (signals v registru d0; tyto signály mají zakázáno generovat další výjimku), dále pak ukazatel na data obslužné rutiny výjimky (exceptData v registru a1). Hodnota tohoto ukazatele je získána z položky (tc_ExceptData/TC_EXCEPTDATA) struktury Task. Posledním vstupem je ukazatel na knihovnu Exec v registru a6.

Výstupem obslužné rutiny (newExcpSet v registru d0) je sada signálů, která má být znovu povolena pro generaci výjimky. Obvykle to je ta samá sada signálů, která výjimku způsobila (viz též odstavce o podpoře či nepodpoře OS).

Tímto jsme si probrali vše související se signalizací a signály, a příště se již budeme věnovat slíbeným zprávám.

-brm-



QT s.r.o. Vám nabízí osvit servis za tyto ceny:

A4 textové	80,- Kč
A4 separace (1plát)	96,- Kč
A3 separace (1 plát)	192,- Kč

DPI 2540 / 200 LPI

Líbí se Vám tyto ceny?
Ale to není všechno!
Vaše PS soubory si u Váš vyzvedneme a zpátky Vám doručíme hotové filmy.

Zavolejte.
QT s.r.o., Na Výsledku II č.p.8, Praha 4
tel.: 02/643 07 66, 471 08 16

Standardně dodávanou součástí systému Amigy je interpret jazyka ARexx. Nemám tušení, má-li nahrazovat původní AmigaBasic nebo byl zařazen z jiného důvodu, v každém případě se jedná o něco potenciálně velmi užitečného i pro uživatele- ne-programátora. K „malým“ Amigám se bohužel z důvodu snížení nákladů nedodává manuál, takže jen málokdo tuší, jak využít naprosto unikátních možností tohoto jazyka.

Několik vět o historii...

Předchůdce jazyka ARexx, jazyk Rexx, vytvořil někdy na začátku osmdesátých let Mike Cowlishaw od IBM pro mainframy s operačním systémem CMS. IBM později začlenila jazyk do System Application Architecture (SAA) a přes ní se šířil na další typy firemních počítačů. Tato verze Rexxu je popsána v roce 1985 v publikaci „The REXX Programming Language, A Practical Approach to Programming“ (zkráceně TRL1), čímž byl vytvořen jakýsi standard. Druhé vydání (1990, TRL2) definuje současný stav jazyka a pravděpodobně bude v nejbližší době nahrazeno normou ANSI.

V současné době je Rexx implementován na většině počítačů, především pokud mají něco společného s IBM. Pro uživatele osobních počítačů je důležité, že tvoří nejen součást systému OS/2, ale existuje i verze pro MS-DOS, Unix, Windows a pochopitelně pro Amigu (zde se nazývá aRExx). Přenositelnost programu limitují možnosti různých platform, dá se však říci, že holý Rexx se dá přenést bez problému. Ze své praxe však mohu potvrdit, že v aRExxových používám velké množství funkcí zprostředkovaných dalšími programy (vysvětleno dále) a vlastní příkazy Rexxu představují maximálně třetinu kódu. O možnosti přenosu jinam se tedy dá úspěšně pochybovat.

Jak již bylo řečeno v úvodu, dodává se ARexxový interpret ke všem Amigám s Workbenchem 2.0 a vyšším. To neznamená, že nefunguje na starších Amigách, je pouze nutné si opatřit instalační disketu pro WB1.3 nebo soubory přepokopírovat od kolegy s novější Amigou.

A nyní bych se konečně rád zmínil o některých specifických vlastnostech jazyka, které pokud vím, v takovém množství, různorodosti, ale zároveň i jednoduchosti nenajdeme nikde jinde.

První vlastnost: ARExx je strašně jednoduchý, možná i jednodušší než základní verze Basicu. Naučit se ho může opravdu každý, kdo je schopný spustit počítač a napsat v editoru nějaký text.

Druhá vlastnost: ARexx je interpret v nejlepším slova smyslu. Žádná kompilace, žádné linkování, minimální deklarace, jednoduché ladění.

Třetí vlastnost: ARexx je pružný. Valná většina profesionálních programů pro Amigu má takzvaný ARexxový port. Poněkud zjednodušeně řečeno to znamená, že umíte-li tu kterou aplikaci ovládat, umíte ji také programovat v ARexxu (a vice versa). Stará se o to kouzelný příkaz ADRESS, pomocí kterého se spuštěná aplikace řídí ARexxovými příkazy z vašeho programu. V drtivé většině případů se jmenují stejně jako položky v menu nebo, což je ovšem naprosto extrémní případ, existuje v jednom nejmenovaném textovém editoru příkaz MENU, který provede položku z menu.

To přináší výhody jak z hlediska uživatele, tak programátora. Uživatel se nemusí učit další makrojazyk, pouze si přečíst o funkcích, které umí ten který program. Cykly, procedury, proměnné, řetězové a matematické funkce - to všechno už dávno umí. Situace programátora je podobná - to co zajišťuje ARexx se už nemusí znovu programovat, stačí udělat jakýsi most do vašeho programu (a to je vše).

Zločiny a poklesky

Za to vše se musí nějak zaplatit. Pokud začnete vytvářet komplexy spolupracujících programů typu:

Z běžícího PPage se spustí makro, které vezme obrázek podle dat uložených v Superbázi, provede s ním nějaké operace v ImageFX nebo ADPro, natáhne do stránky, zařadí novou položku do rejstříku/seznamu obrázků a doplní textem, který si naformátuje a připraví v ProWritu, a poté vše odfaxuje.

Nedivte se, že vám nebudou 4MB paměti stačit. Výše uvedený příklad není nic pozoruhodného a neobvyklého, stačí že se dostanete do situace, kdy budete muset udělat mnoho práce za krátkou dobu (například odfaxovat váš stostránkový katalog, který vůbec není hotový a včera už bylo pozdě).

Druhá záležitost se týká autorů. Občas jsou ARexxové rutiny Popelkou, na kterou může, ale také nemusí zbýt čas při testování. Výskyt chyb v ARexxových portech je citelně větší než v ostatních částech programu, nehledě na to, že občas nejsou přístupné mnohé funkce pro nastavení parametrů a podobně.

Třetí vada na kráse se týká programátorů. REXX byl vytvořen před více než deseti lety pro střediskové počítače IBM. V základní verzi nejsou funkce pro grafiku, správu souborů ani pohodlnou komunikaci s uživatelem. Řešení je buď v programech s AReXXovým portem (když je dost paměti, rychlý počítač, správně nainstalovaný systém a programy...

```

File - "DH8.REXX;SetVolume.dncs"
/*
Deluxe Music Arexx Script
to Change Dynamic Volume
of a selected dynamic
By Stephen Barry
*/

OPTIONS RESULTS

GETITEMATTR DYNAMIC.VOLUME

IF RC > 0 THEN
  REQUESTNOTIFY TITLE "WARNING" PROMPT "A Dynamic Must be selected"
ELSE DO
  REQUESTNUM TITLE "Set Dynamic Volume" PROMPT "Set Volume" DEFAULT RESULT
  IF RC > 0 THEN
    EXIT
  ELSE DO
    IF DATATYPE(RESULT) = CHAR THEN
      REQUESTNOTIFY TITLE "WARNING" PROMPT "Input Must be Numeric"
    ELSE DO
      IF RESULT > 127 | RESULT < 0 THEN
        REQUESTNOTIFY TITLE "WARNING" PROMPT "Out of Range (0-127)"
      ELSE DO
        CHANGESELECTED LOUDNESS RESULT
      END
    END
  END
END
END

EXIT 0

SetVolume.dncs 0 > 31 / 31 100% [A] [M] [D] [I] [S] [F]

```

Ukázka programu v Arexxu

prostě jenom na vašem počítači, dokud nic nesmažete) nebo jakýmsi interfacem k systémovým knihovnám Amigy (když se má program provozovat na mnoha různých Amigách, nemá žrát paměť...).

Kde ho najdete...

Kde by se dal zjistit úplný seznam programů s ARexxovým portem nevím (nějaký seznam je na Fish-discích - pozn. Oscar). V únoru '94 to prý bylo 370 programů. Pokud moje zkušenost sahá, dají se programovat například tyto aplikace (pokud je uvedeno číslo verze, znamená nejméně tato a vyšší, bez nároku na správnost):

správe souborů DirectoryOpus 3.40
ProWrite 3.0, CygnusED 2.0, GoldED
1.0, Edge, TurboText
spreadsheets ProCalc 1.0 a Tur-
boCalc
editory fontů TypeSmith 2.0 a Font
Designer 2.22
hudební programy DeluxeMusic 2.0,
Music-X2.0, Delitracker, EdPlayer
a další přehrávače
nezařaditelný program Scala Info-
channel/Multimedia
grafické programy DPaintV, Ima-
geFX 1.50, ADPro 2.0, ImageMaster,
Vertex 2.0 a další
DTP programy PageStream 3.0
a ProPage 4.0

Co tedy říci závěrem...

ARexx může být užitečný pro každého, kdo to s využíváním Amigy myslí vážně. Přitom nedokážeme odhadnout, jak velká skupina lidí to vlastně je, respektive kolik jich čte AmigaNews. Jinak řečeno, jestli stojí za to zveřejnit seriál o programování v ARexxu, včetně příkladů spolupráce s dalšími vybranými programy. Proto bychom v této chvíli potřebovali Vaši spolupráci. Máte-li tedy o takový seriál zájem, napište nám prosím na adresu:

Amiga News

P.O. Box 729

111 21 Praha 1

s případným požadavkem „co konkrétně“ by se mělo v článkách objevit. Korespondenční lístek označte heslem „AREXX“. Druhá možnost je zavolat/nechat vzkaz na záznamníku na (02) 25 28 90. Najde-li se alespoň deset zájemců, seriál bude (na jednoho co napíše, připadá deset co nenapíše a třicet, kteří ještě nevědí, že se jim AREXX bude hodit).



LITERATURA

Uživatelská příručka II 250,-Kč

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

Assembler 68000 165,-Kč

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

Amiga profi 1&2 299,-Kč

-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.

Uživatelská příručka A600 110,-Kč

- základní seznámení s počítačem A600

AMOS Basic 219,-Kč

Jeden z nejproduktivnějších programovacích jazyků pro Amigu. Kompletní vývojové prostředí pro tvorbu graficky, hudebně a ani mačně zaměřených aplikací. Cena zahrnuje disketu s programovým systémem a rozsáhlý manuál.

Sada disket k AMOS Basicu 199,-Kč

Obsahuje 5 her programovaných v Amosu a jednu disketu s utilitami

Komplet s AMOS Basicem 399,-Kč**PROTRACKER - Komplet 658,-Kč**

11 disket songů + program
Podrobný návod na komponování hudby v nejrozšířenějším hudebním programu pracujícím s interními zvukovými obvody Amigy

Floppy Kurs 79,-Kč

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

GFA BASIC 250,-Kč

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

Amiga a pevné disky 79,-Kč

Popis práce s pevným diskem - instalace software, rozdělení a obsluha disku.

Maxiplán 95,-Kč

Podrobný návod k nejpoužívanějšímu tabulkovému procesoru.

Civilization, Railroad Tycoon, Warlords 79,-Kč

Podrobný návod k třem úspěšným hrám.



LITERATURA NA DISKETÁCH

Amiga Basic 99,-Kč

Komplexní popis standardního Basicu.

Superbase Professional 99,-Kč

Popis nejvýkonější databáze pro Amigu

Amiga Hardware 99,-Kč

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



SOFTWARE

Jednoduché účetnictví pro počítače AMIGA "PU-2.0" 1995,-

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

Jednoduché účetnictví AMIGA "PU-2.0" Basic 990,-Kč

Zkrácená verze pro počítače s 1.0MB pamětí

INFO PRINT 195,-Kč

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.
! Pouze pro A500 s 1.3WB!

PCQ PASCAL Compiler 1.2b 79,-Kč

Nejrychlejší Pascal pro Amigu, vhodný pro systémové programování, 150KB velký manuál v angličtině, desítky příkladů. Kompatibilní se všemi verzemi operačního systému.

ACE v1.02 BASIC Compiler 79,-Kč

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

AGA -> VGA 79,-Kč

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.

Antivirový balík I 99,-Kč

Antivirové programy pro AMIGU 500

Antivirový balík II 99,-Kč

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

99% 69,-Kč

Software na této disketě Vám zaručí kompatibilitu Vašeho A1200 se softwarem na A500 a A500Plus. Jsou zde programy jako SKICK, DEGRADER atd.

PROTRACKER v2.3 99,-Kč

Jeden z nejpoužívanějších hudebních programů pro AMIGU.

PROTRACKER sada songů 490,-Kč

Sada obsahuje 1 disk songů a 10 disků nástrojů

SOUNDMASTER SET 99,-Kč

Špičkové hudební programy Octamed, Sonic Arranger

SOUNDMASTER SET MODULY 1 199,-Kč

Sada modulů k hudebním programům na 5ti disketách.

SOUNDMASTER SET MODULY 2 199,-Kč

Další perfektní moduly pro Amigu.

SOUNDMASTER SET MODULY 3 199,-Kč

Pokračování řady úspěšných modulů z Amigy

SOUNDMASTER SET MODULY 4 199,-Kč

Další sada úspěšných hudebních modulů.

SOUNDMASTER SET MODULY 5 199,-Kč

Sada hudebních modulů s užitečným přehrávačem Smart Play.

Moduly Jogeir Liljedahl 99,-Kč

Ukázka práce úspěšného tvůrce modulů - super

DTP Cliparts pack 1 250,-Kč

Sada více jak 4000 obrázků pro DTP na 8 disketách.

DTP Cliparts pack 2 250,-Kč

Dalších asi 4000 clipartů

ATV - výuka psaní na stroji 199,-Kč

Program pro výuku psaní na klávesnici všema desti prsty. Jeden z nejlepších programů toho typu na trhu.

Emulace PC-XT a ZX Spectrum 99,-Kč

Softwarový emulátor PC - Tásk 2.02 demo verze a softwarový emulátor ZX - Spectra v 1.4.

North C 110,-Kč

Překladač jazyka C & textový editor AZ

DirWork 1.51 a SID 1.06 79,-Kč

Dva výborné programy pro práci se soubory.

SLOVNÍK 290,-Kč

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

POPS 199,-Kč

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

XPXK 99,-Kč
Jedinečná šance softwarového zdvojnásobení kapacity Vašeho pevného disku

Vektorové fonty 1-16 250,-Kč
české vektorové fonty ve formátu Intellifont nebo PageStream DMF vhodné pro programy DPaint, PageStream, ProPage a další.

České prostředí III 190,-Kč
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.)

České prostředí II 190,-Kč
Lokalizace pro KindWords 3 a WordWorth, editor map klávesnice, čtyři vektorové fonty, patch pro SuperBase Pro 4, seznam PSČ ve formátu SuperBase Pro 4.

DISK UTILITIES I 69,-Kč
Soubor nepostradatelných programů pro různé úlohy související s disky. Obsahuje např. backupovací program ABackup 4.03, pakovací program na disky DMS1.52, program na obnovu smazaných souborů ARestaur 2.01 a editor fyzického obsahu disku, případně souborů, DPU 1.2



HRY NA AMIGU

STAR TREK 79,-Kč
Dvoudisketová hra na motivy slavného filmového seriálu.
Pouze pro AMIGU 500!

GAME SET 1+2 99,-Kč
Xmas Lemmings, Doctor Who, Croak, Family Solitaire, Pacman 87

GAME SET 3+4 99,-Kč
Humans, Tykkipeli, Minen, Greed, Chess, Boulder Bash, Mega Ball, Missile Command

GAME SET 5+6 99,-Kč
Cybernetix, Microbes, Quick Money, Rollerpede, World!, Brain, Pick Out, Premiere - prewiev, Tetron

GAME SET 7+8 99,-Kč
AmigaMaze, Bubbles, Card Games, Copper, Downhill, Go Moku, Interfero, Mine Field, Atlaxtris, Extreme Violence, Magic Pockets, Poing, Proker, Space Invaders

GAME SET 9+10 99,-Kč
Peter's Quest, Connex, Point To Point, External Rome, Pacman, Mamba Move

GAME SET 11+12 99,-Kč
Marble Slide, Yatz, WBLander, Running, Flip It!, Fast LIFE, Air Ace, Triangle

GAME SET 13+14 99,-Kč
Bally III, Amoeba, Backgamon, Llamatron, Fleuch, Little Boulder, Thinkmania

GAME SET 15+16 99,-Kč
Imperial, SSW, MiniGames, rebouldix

GAME SET 17+18 99,-Kč
DlxGalaga, MineRunner, DynamiteWar, Orm Megasquad, galactoid, VChes

GAME SET 19+20 99,-Kč
Tankhunter, Circlesup, Joey

GAME SET 21+22 99,-Kč
Dominos, Egypt, Landmine, Roach Motel, Drivewars, ShuffleRun

Artilerus a Miniblast 79,-Kč
Dvě hry, které mají jeden společný rys - střelbu

Scorched tanks 79,-Kč
Velice akční souboj mezi dvěma (i více), po zuby ozbrojenými tanky.

Legends of Lothian a DUNGEON 79,-Kč
Dvě textové "adventure" hry

Krillian Incident 79,-Kč
Vesmírná střeliceka

HOCKEY ARENA 1994 79,-Kč
Staňte se i Vy aktéry finále hokejového turnaje

BIG TETRIS A1200 290,-Kč
BIG TETRIS A500 255,-Kč
Dnes již klasická hra, perfektní zpracování využívající možnosti Amigy.



HARDWARE Scanery & Digitizery

VIDI 12 Video digitizer AGA ver. 5590,-Kč
VIDI 12 VD AGA + Audio digit. 6590,-Kč
Realtime černobílá digitalizace plus non-reál barevná. Plně využívá AGA

VIDI 12 Real Time 10990,-Kč
Schopen barevné digitalizace v reálném režimu

VIDI Amiga 24RT 17910,-Kč
Plně 24bitová verze VIDI 12RT

AlfaScan800 3990,-Kč
Ruční scanner 800dpi, 256 odstínů šedi, základní software

AlfaScan - Color 9990,-Kč
Barevná verze AlfaScanu Plus, 18bitů -> 256k barev, 200 - 400dpi

VGA redukce 390,-Kč
Redukce umožňující připojení VGA monitoru k počítačům Amiga

Picasso II 1MB 12910,-Kč
24 bitová grafická karta

A2000/A3000/A4000 maximální rozlišení 800x600 při 16 milionech barvách, 1024x768 při 64k barev a 1280x1024 při 256 barvách (vše non - interlaced)

PAL - Genlock 12900,-Kč
Externí genlock pro všechny typy Amigy, (RGB Splitter, fader, color control, contrast, iluminace)

Y - C Genlock 17500,-Kč
Externí Y-C Genlock pro všechny typy Amigy, (RGB Splitter, fader, color control, contrast, iluminace)

SCART kabel 390,-Kč
Kabel pro připojení Amigy k TV s RGB vstupem

A501 1490,-Kč
Rozšíření paměti o 0.5MB pro A500 s hodinami

A502 2490,-Kč
Rozšíření paměti o 1MB pro A500 Plus

A601 2890,-Kč
Rozšíření paměti o 1MB pro A600 + hodiny

Alfa RAM 1990,-Kč
Externí rozšíření FAST RAM pro A500 a A500Plus o 0 až 8MB s průchozí sběrnici. Rozšíření pomocí obvodů ZIP 1MBx4bit vždy po 2MB (4xZIP)

1MB pro Alfa RAM 1600,-Kč

Alfa RAM + 2MB RAM 4490,-Kč

Alfa Power IDE 3990,-Kč
Externí řadič harddisku pro A500 a A500Plus s rozhraním IDE a možností rozšíření paměti o 0 až 8MB (po 2MB)

Hodiny pro A1200 790,-Kč
Interní realtime karta

Interní HD mechanika - 1.76Mb 3490,-Kč
Externí DD mechanika - 880kB 2790,-Kč
Externí HD mechanika - 1.76MB 3790,-Kč



Turbokarty Blizzard pro A1200

A1220 - 28MHz, 4MB RAM 9900,-Kč
A1220/4 expanzní karta 7490,-Kč
A1230-II 680EC30/40MHz 9990,-Kč
A1230-II MCE68030/50MHz 9990,-Kč

4MB SIMM pro Blizzard 5177,-Kč
8MB SIMM pro Blizzard 10490,-Kč

Matematické koprocesory Motorola
MC 68882/16MHz tel.
MC 68882/20MHz tel.
MC 68882/25MHz tel.
MC 68882/33MHz 3590,-Kč
MC 68882/50MHz tel.



Team 17

Nejproduktivnější firma současnosti přichází s novou RPG/adventure jménem SPERIS LEGACY, jenž se stejně jako ještě nedokončený titul WITCHWOOD inspiroval v klasických japonských dobrodružných hrách. Bude obsahovat velmi roztomilou grafiku, příjemné ovládání a podle prohlášení tvůrčího týmu naprosto strhující děj. Dále se chystá ARCADE SPORT CRICKET, třetí díl populární sportovní série, nyní pod názvem FINAL OVER.

Gametek

Bojové hry jsou nyní velmi populární a dalším přírůstkem do rodiny je fantastická hra BRUTAL: PAWS OF FURY, jenž po grafické stránce vypadá naprosto ohromně, oživil postavu s komiksů jako vtipná parodie na současné brutální hry. Termín dokončení: červen 1995. Jako druhou novinku zde máme strategickou hru BALDIES, jakýsi mix mezi LEMMINGS, CANNON FODDER, THE SETTLERS a POPULOUS, jenž nás přenesle do fantastických časů dob dávno minulých.

Grandslam

Hlavní pozornost budí především hra ve stylu DOOM pod pracovním názvem 3D WOLFENSTEIN-CLONE, i když není zatím známo více než několik velmi hezkých obrázků. Dále je již skoro hotov dobře vypadající ITS CRICKET.

Acid Software

V naší redakci velmi populární firma připravuje pomocí nové verze svého vlastního programovacího jazyku Blitz Basic další hru typu DOOM, která vám umožní hru dvou hráčů na jedné obrazovce, přinese detailní bitmapovou grafiku a to vše v extrémní rychlosti. Její jméno je GLOOM a je to takový černý kůň Amiga News v současném boji o nejlepší hru tohoto typu na Amize.

AMIGAME

stálá herní příloha

Anglická hitparáda

1. SKIDMARKS 2 Acid Software
2. SENSIBLE WORLD OF SOCCER Sensible Software
3. SHADOW FIGHTER Gremlin Interactive
4. ROADKILL Acid Software
5. ALL NEW WORLD OF LEMMINGS Psygnosis
6. PINBALL ILLUSIONS Digital Illusions
7. FOOTBALL GLORY Black Legend
8. CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA '95 Domark
9. FLINK Psygnosis
10. UFO: ENEMY UNKNOWN Microprose

Německá hitparáda

1. DER CLOU + DATADISK Neo
2. BIING! Reline Software
3. BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK Software 2000
4. UFO: ENEMY UNKNOWN Microprose
5. OLDTIMER Max Design
6. SIM CITY 2000 Maxis
7. FRONTIER (ELITE II) Gametek
8. SKIDMARKS 2 Acid Software
9. ROADKILL Acid Software
10. CRYSTAL DRAGON Black Legend

Čtenářská hitparáda

1. SHADOW FIGHTER Gremlin Interactive
2. UFO: ENEMY UNKNOWN Microprose
3. RUFF'n'TUMBLE Renegade
4. SKELETON KREW Core Design
5. OVERLORD Rowan Software
6. ALIEN BREED TOWER ASSAULT Team 17
7. MORTAL KOMBAT II Acclaim
8. PINBALL ILLUSIONS Digital Illusions
9. ALADDIN Disney Software
10. FRONTIER (ELITE II) Gametek

Millennium

Komu se líbila strategicko/akční hra DIGGERS má nyní opět šanci na nové úspěchy ve druhém díle. EXTRACTORS nás opět zavede do prostředí velmi vzdálené planety, kde o nerostná bohatství bojuje několik živočišných druhů a jen ten nejlepší bude vládnout.

Microprose

Po IMPOSSIBLE MISSION 2025 zde máme další klasickou arkádu BOO THE GHOST, jenž vás postaví do role sympatického ducha, který musí zlomit vlastní prokletí. Po odkoupení práv od Software 2000 na obchodní strategii PIZZA CONNECTION je zde její anglická verze PIZZA TYCOON. A nakonec dobrá zpráva pro všechny majitele A500. Po velkém zdržení do naší redakce konečně dorazila ECS verze geniální strategie UFO, která nás překvapila především kompletně předělanými zvuky a hudbou, jenž je ještě lepší než u A1200 a CD32 verze! Po stránce rychlostní a grafické je též všechno O.K..

Empire

Již jsme otestovali A500 verzi skvělé adventure DREAMWEB a je naprosto stejná (to i po stránce grafické) jako na Amize 1200.

Bomb Software

Neznámá firma dokončuje další hru typu DOOM jménem FEARS. Bude obsahovat obraz přes celou obrazovku, detailní grafiku, plně volný a plynulý 3D pohyb, velké množství monster, efektních zbraní a rozsáhlých levelů. Detailní automaping, velkou závěrečnou příšeru na konci každého levelu, skvělé zvuky a možnost propojení dvou počítačů.

Domark

Jako poslední zde máme opravdovou lahůdku. CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA '95 a především CHAMPIONSHIP MANAGER 2, který by měl být totálním převrtem u fotbalových managerů a opravdu se na něj velice těšíme.

Hry do tohoto čísla zapůjčily:



archiv redakce

BIING!

Teď možná ještě ne, ale brzy si jistě všimnete drobné změny v našich hodnotících tabulkách. Jelikož za herní rubriku mám odpovědnost já, zůstalo na mně to vysvětlit. K odstranění kolonky Idea a zavedení kolonky Hudba nás ve své podstatě dotlačily dva různé proudy.

Nápad hodnotit ideu vznikl již za staré redakce, ale čím déle na Amiga News pracujeme, tím více jsme se začali zamýšlet nad faktickým významem slova idea. Jedná se o velmi mlhavou kategorii, kde vlastně nikdy nebylo plně jasné co vůbec hodnotíme. Nakonec jsme se ideou snažili hodnotit originalitu her, což se nám ale v tomto okamžiku zdá naprosto zbytečné. Originalita je velmi zvláštní věc, o které si troufám tvrdit, že není nikdo, kdo by jí mohl objektivně posoudit, a proto to již od tohoto čísla nebudeme dělat ani my.

Každá hra je ve své podstatě originální a každá hra má též v sobě velké množství nápadů z her jiných a navíc si myslíme, že originalita není příliš důležitá, hlavní je atmosféra, hrátelnost a dobrá zábava. Originalitu v některých směrech ani není možné vytvořit (tím myslím hry především sportovní); grafiku, hudbu, zvuky i to nejdůležitější - zábavu - ano, ale originalitu ne.

Tím se dostávám k náhradě idey, a to kolonkou Hudba. Je mnoho her, jež mají výbornou hudbu a slabé či žádné zvuky, tak je tomu i naopak a když to vše budeme dávat pod označení zvuk, velmi tím oběma stranám uškodíme. Jako příklad si

vezmu nejlepší RPG všech dob AMBERMOON od německé firmy Thalion, jež má opravdu vynikající skladby, ale ani jediný zvukový efekt, takže v recenzi ve starém hodnocení dostala 71%. V současném hodnocení by však dostala HIT za hudbu a 0% za zvuky, což se nám zdá mnohem objektivnější.

Ale dost řečí. Minule jsem slíbil převratnou herní rubriku a tou také myslím opravdu je, ale co z takové herní rubriky musí být úplně nejlepší? Ano, je to tak, je to hra čísla. BIING! je hra, jež všechny ostatní převyšuje minimálně o dvě třídy a je to stejně neuvěřitelná a revoluční krok, jako ve své době DUNGEON MASTER a FRONTIER.

BIING! je dokonalý ve všech směrech, počínaje samotným obalem, jenž je skvěle propracován stejně jako manuál. Zde zjistíte, že výrobcem není nikdo jiný než tvůrce dvou skvělých RPG FATE GATES OF DAWN a LEGEND OF FAERGHAIR, německá firma Reline Software, která na tomto projektu pracovala více než dva roky a ještě si musela na pomoc přizvat firmy Magic Bytes a Ascon Software. Počet disket (ECS 12/AGA 19) vás jen utvrdí v očekávání něčeho velkého - a to navíc se jedná o diskety pouze instalační (ECS 26 MB na harddisku a AGA 37 MB na harddisku)!

Ještě než začnu psát dál, musíme si nejdříve ujasnit jeden důležitý fakt. BIING! je totiž hra naprosto šílená a též šíleně vypiňaná a proto nepřekvapí, že jakmile začne instalace (trvá zhruba 1 hodinu), na



obrazovce se objeví hra ATTACK OF THE MUTANT HOSPITAL EQUIPMENT, což je vlastně klasická hra INVADERS a jejím úkolem je zpříjemnit právě probíhající velmi nudnou operaci. Dále je BIING! velmi náročný na paměť a takových 6 MB zaplní jakoby nic... (běží sice i na 2 MBytech, ale není to ono - pozn. Oscar).

Vlastně jsem vám ještě neřekl, že BIING! je eroticky laděným simulátorem nemocnice, což hned jasně ukáže i skvělé intro, jež chvíli přibližuje invazi UFO na Zemi, pak skočí do příběhu a grafiky ala Walt Disney, aby vše nakonec vyvrcholilo jako přesná kopie hry PROJEKT X. Že to zní šíleně? Také to šílené je, ale samotná hra je již opravdu simulátorem nemocnice v současné době a jelikož se jedná o strategii, hlavním cílem je postavit nemocnici co nejvíce výdělečnou a prosperující.

To znamená zakoupit pozemek, budovu, recepci, sklad a první oddělení (doporučuji zubaře), což následně znamená najmout personál (což vás jistě potěší hlavně u sestřiček, jež mají u své karty vždy erotickou fotografii a v samotném zaměstnání mohou provádět i strip-týz...), nakoupit vybavení, zařídit reklamu a čekat na první pacienty, kterých je velmi mnoho, mají obšířlé karty (stejně jako celý personál, nebo třeba i obyčejná tužka), různé choroby, různé nálady. To též souvisí s funkcí Lékařských Novin, kde stačí pacienta vyhodit či špatně ošetřit a vzápětí se objeví velmi kritizující článek a stejně i naopak. A jelikož máte mnoho konkurentů,

nespokojený pacient si může klidně vybrat někoho jiného...

Nemluvě o možnosti kupovat sanitky, transplantovat nejrůznější orgány, provádět operace či sledovat soukromý život každého vašeho zaměstnance, BIING! je naprosto neuvěřitelně propracován a obsahuje tisíce dalších a dalších věcí a možností. BIING! prostě nemá slabinu, což platí i o grafice, jež je jednak fantastická (navíc HIRES-INTERLACE rozlišení) a jednak neuvěřitelně osobitá a dovolím si říci že originální (například Option vypadá jako Windows na PC). Hlavním převratem jsou však zvuky. Tak kvalitní a tak širokou a pestrou škálu zvuků jsem ještě u žádné hry (ani CD hry) neslyšel!

BIING! se nedá popsat jednou recenzí, BIING! je only Amiga, BIING! je neuvěřitelný, BIING! je gigantické dílo, BIING! je hra, na kterou může a snad i musí být každý majitel Amigy hrdý!!!

-key & oscar-



Biing!
Reline Software 1995

Grafika HIT	Hudba 70%
Zvuk HIT	Atmosféra HIT

Minimum
Amiga 1200 s hardiskem
Doporučeno
8 MByte RAM, multisync monitor
Jazyková náročnost: Vysoká
Počet disket/MB HDD: 19/37
Typ: Strategie

AMIGA
HIT

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS

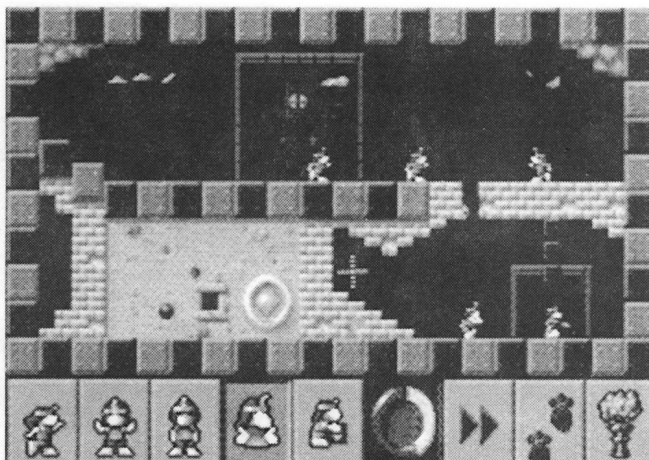
Psygnosis a DMA Design. Již po několik let stojí tyto dva pojmy v počítačovém světě za jednou z nejslavnějších a možná úplně nejslavnější herní sérií všech dob, sérií LEMMINGS. Není překvapením titul Hra Roku 1991 pro základní kámen mozaiky prvního dílu LEMMINGS, jenž znamenal revoluci a pomohl založení nového trendu akčně-logických her. Ale čím vlastně dokázaly DMA Design počítačové hráče tak zaujmout?

Malá firma DMA Design vsadila na kartu originálního nápadu, dobré grafiky, výborného intra i outra, skvělé a velmi pestré hudby, a především špičkově odstupňované obtížnosti, jenž na hráče působila doslova jako droga a donutila jej odložit myš teprve až v okamžiku triumfálního potlesku samotných tvůrců. LEMMINGS se stali takovým hitem, že v následujících letech vzniklo mnoho datových disků a naprosto logicky v roce 1993 LEMMINGS 2 THE TRIBES.

LEMMINGS nabízeli 8 druhů povolání, když tu LEMMINGS 2 vynesli toto číslo na neuvěřitelných 52. LEMMINGS 2 přišli s úplně novým pohledem na věc a s naprostou technickou dokonalostí. To byl také důvod vzrušených rozhovorů mezi hráči v okamžiku zvěstí o dílu třetím. Bude úspěšný či nikoliv? Budou to jen nové levely či další nový pohled? Překonají DMA Design opět sami sebe?

Ano, ano, ano. Na každou s položených otázek musím na 100% říci ANO! Ve třetím díle prošli Lemmingové opět velkou přeměnou. Sestrojili velký balón a nyní jim patří svět. Tento svět je rozdělen do 3 částí a to EGYPT, SHADOW a CLASSIC, a každý navíc obsahuje 30 obtížných levelů. Po technické stránce se změnilo skoro úplně vše. Lemmingů je podstatně méně, lépe se ovládají, jsou lépe prokresleni a animováni. V ovládání se nyní vyskytuje pouze 5 povolání, což však ani v nejmenší hru neochuzuje. Spíše naopak, nově poznáte manipulaci s různými předměty, možnost Lemmingsy kdykoliv otočit, či po zablokování znovu rozchodit, aniž by jste je museli zničit explozí. Novinek je pochopitelně mnohem více, stejně jako nádherné grafiky, či opět kvalitní hudby.

-key-



OLDTIMER

Většina výrobců her dříve či později vytvoří vlastní osobitou ságu, která se stane jakýmsi vývěstním štítem dané firmy, podle kterého jsou potom posuzovány její nové projekty. A tento osud, se jak se zdá, nevyhnul ani známé německé firmě MAX DESIGN, jenž v roce 1992 stvořila celosvětovou lodní strategii 1869, s drobným podtitulem ERLEBTE GESCHICHTE Teil I, což lze volně přeložit jako Životní či Pravdivé příběhy.

Více než 3 roky museli však fanoušci čekat na ERLEBTE GESCHICHTE Teil II, nazvaný velmi krátce a výstižně OLDTIMER. A jestliže nás díl první zavedl na širé oceány, díl druhý nám servíruje převodovky, kola, karosérie, volanty, velké výrobní haly a v celkovém souhrnu automobil, budoucí zhoubu této planety. Ano, správně jste uhodli, jedná se o strategii zaměřenou na výrobu automobilů.

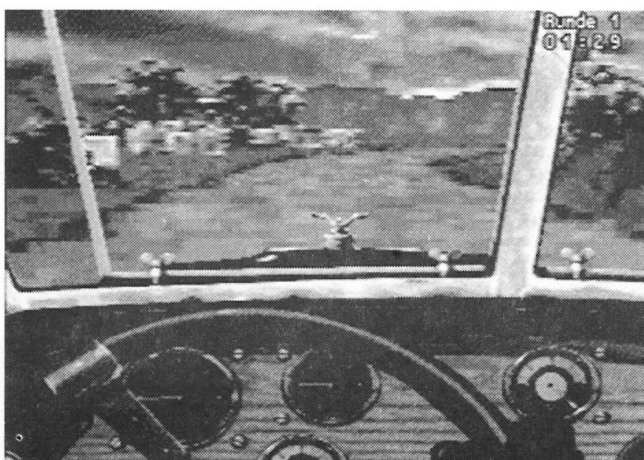
První, čím vás OLDTIMER zaujme, je krásná hudba a následně titulky obsahující na svém konci velký nápis AMIGA ŽIJE! Po tomto milém zdělení si již můžete zvolit počet hráčů, obtížnost a zemi pro svůj startu.

Po stisknutí ikony Start se ocitáte ve své kanceláři (leden roku 1896), jež je jako celá hra vykreslena ve velmi příjemné a krásné grafice. Odtud se přenesete do dalšího pohledu hry, jenž připomíná legendu SIM CITY a znázorňuje pozemek vaší firmy, kde

bude časem stát jedna budova vedle druhé, uprostřed rozdělený životně důležitou železnicí. Zde musíte vybudovat vývoj, následně výrobní halu a mnoho dalšího, co je nutké k produkci automobilů. Podobnou dějovou náplň měl i DETROIT od Impressions, ale OLDTIMER je mnohem, ale opravdu mnohem lepší.

Díky svým 12 MB dat si proto může hravě dovolit animované ukázky ze starých filmů a především samotnou simulaci vašeho vozu, jenž celé naší redakci doslova vyrazila dech. Vše vidíte z vašeho pohledu, celá krajina je plně vytvořena bitmapovou grafikou, což vytváří neuvěřitelný plastický efekt a i když zabírá skoro celou obrazovku, je vše naprosto plynulé a rychlé. Celkově řečeno je OLDTIMER naprosto fantastický a ojedinělý projekt.

-key-



ROADKILL

Sotva pohled kamery prošel chomáčem útržků bílých mraků a přiblížil krvechtivým divákům obrovskou trať vysoko nad všemi budovami města, záblesk startovního světla přešel do zelené a šestice supermoderních vozů jako stádo dravců vyrazilo kupředu.

Vše se zdálo být v pořádku, ale již v první zatáčce fanouškům zatrnulo, hlavní favorit závodu Cyclone vytlačen najel do hrazení a zůstal bezmocně stát. V té chvíli již bylo celé startovní pole daleko a problémy leadera bleskově využil černoplamenný Cannon, ale jeho nadějný pokus velmi brzo ztroskotat a po opravdu hrůzostrašném přemetu mohl mluvit o štěstí při zničení pouze svého vozu. Mohlo však dojít k následné explozi a proto musel rychle ven. Odpojit ochranné pásy, vystoupil na kapotu a tu...

V té chvíli se již Cyclone v plné rychlosti pokoušel dohnat ztrátu a výkon jeho motoru stoupal každou sekundou. Viděl sklouznutí svého přítele do středu silnice a viděl ho dostatečně dlouho na objezd či zastavení, ale v obou případech by ztratil. Mohl zastavit, ale místo toho sešplápl plyn na maximum. A šlo to rychle, ve zlomku sekundy sklo zalila krev, kterou vzápětí odsál vítr a jediným pozůstatkem brutálního činu se tak stala osamocená přilba na studené dlažbě a hrůzou otevřené oči v ní.

Cyclone chtěl vyhrát za každou cenu a byl natolik dobrý, že smazal ztrátu a útočil na čelo. Jemným pohybem ruky aktivovaný elektronický systém vzápětí vypustil samonaváděcí raketu vzpůsobující po nárazu oblak ohně, ze kterého vyjel již jen žlutý Inferno a outsider Slam. Bok po boku se vrtili do cílové rovinky, když tu si Inferno pozdě všiml minového pole a jeho let zastavila až ochranná bariéra. Slam byl vítěz, šachovnicový praporek protnul vzduch a on proletěl cílem, ale díky nečekané vibraci ne na 4 kolech, ale v ohlušujícím explozi...

Toto je hrubý obsah špičkového intra CD32 verze sci-fi autíčkové hry ROADKILL od firmy ACID Software, jenž má super grafiku, hudbu, neuvěřitelný paralaxní scrolling a je tím nejlepším nástupcem legendárních SUPER CARS.

-key-



SHADOW FIGHTER

Již od dob prvních počítačů se bojové hry rozdělily do dvou proudů, jenž by se daly pojmenovat jako proud klasický a proud fantastický. Klasickým proudem jsou myšlena reálná bojová umění a jejich historickým herním pilířem je bezesporu INTERNATIONAL KARATE, na které později navázal například BUDOKAN, FULL CONTACT či KING OF KARATE.

Legendu proudu fantastického lze snadno najít ve druhém díle série STREET FIGHTER, jenž následuje saga BODY BLOWS, MORTAL KOMBAT I a II, ELFMANIA či v poslední době SHAQ-FU a RISE OF THE ROBOTS. Úspěch lze hledat především ve velké pestrosti pohybů, úderů a magických kouzel, což není v silách klasického proudu nabídnout.

V současné době je jasně nejlepší bojovou hrou MORTAL KOMBAT II a to především díky existenci pro většinu silných herních systémů, ale co je vrcholem na PC či SEGA, nemusí být zákonitě vrcholem na Amize. Již v oblasti arkád má Amiga tu nejlepší, THE MISADVENTURES OF FLINK a nyní tedy i v oblasti her bojových.

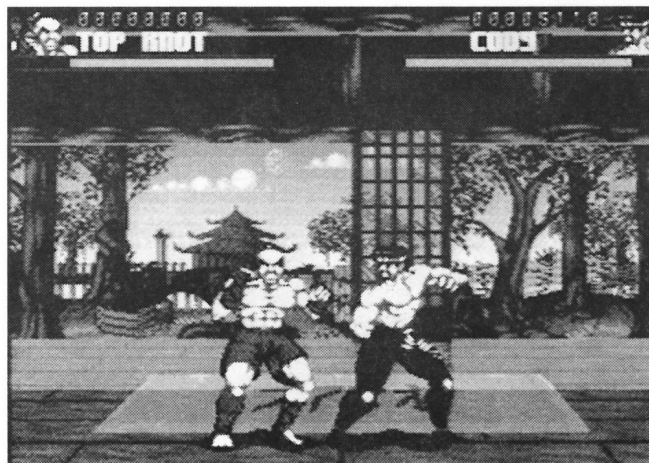
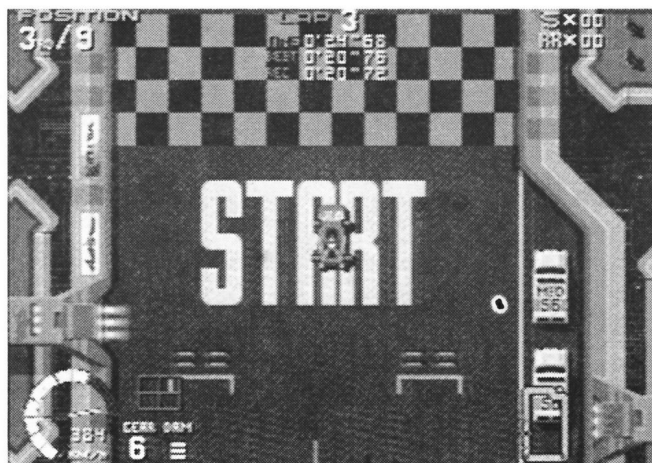
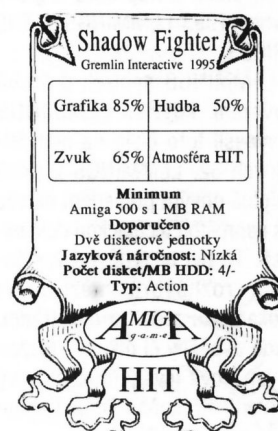
SHADOW FIGHTER od GREMLIN INTERACTIVE je bezpochyb nejlepším bojovou fantastickou hrou všech dob, ale nepředbíhejme. Začneme u klasického souboje, tak šampionát, tak špičkový trénink. V option menu je možné navolit obtížnost, dobu trvání jednotlivých

kol a nebo zapnout či vypnout krvavé efekty.

Hlavním magnetem bojových her jsou však samotní bojovníci a ani zde SHADOW FIGHTER nic neztrácí ze své pověsti NUMERO UNO. Nabízí 16 základních a velmi různorodých postav plus nejsilnější postavu SHADOW, a trénink bojovníka PUPAZZ THE SINISTER, jenž je jasně nejlepším přínosem hry a velmi tvrdě vás přesvědčí, že hadrový panák není jen obyčejná hračka...

I speciálních úderů je zde neuvěřitelně mnoho a jsou opravdu velmi efektní, což platí i o nádherně ručně kreslené grafice a dobrém ozvučení. V současné době byla dokončena AGA verze a již se pilně pracuje na přídatných discích, jenž zvýší počet bojovníků a krajin na více než 30, což jen podtrhuje, že SHADOW FIGHTER je naprostá jednička.

-key-





PINBALL ILLUSIONS

Pokud vlastníte AMIGU a někdo se před vámi začne ohánět hrami jako DOOM či DARK FORCES, máte prakticky jen dvě možnosti. Buďto zradit, spálit AMIGU a zakoupit PC a nebo vyrazit do nenásilného protiútku (nebo použít násilí - pozn. Oscar). Před hrami jako BANSHEE, ROADKILL, ZEEWOLF či PINBALL ILLUSIONS mohou majitelé PC jen blednout závistí a ani koupě PENTIA jejich věčné komplexy nezmenší. Nechme však stranou pomalu, ale jistě upadající PC systém a raději se zaměříme na poslední jmenovaný titul.

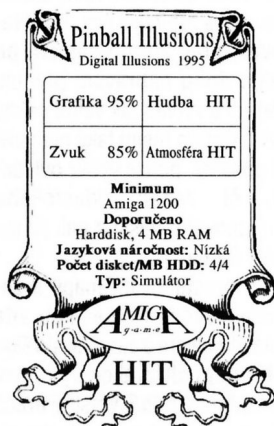
Každý díl pinbalové sagy švédské skupiny DIGITAL ILLUSIONS nasadil latku kvality vždy minimálně o třídu výše a tak je tomu i v případě PINBALL ILLUSIONS, třetího to pokračování. Ale než začnu s podrobným popisem, musíme si nejdříve říci, že PINBALL ILLUSIONS byl vytvořen pouze pro AGA přístroje a osobně si myslím že je to první hra, která plnohodnotně naplňuje význam zkratky AGA a lidé tyto čipy nevlastníci mohou opravdu litovat, že nemají možnost si PINBALL ILLUSIONS zahrát. Je super!!!

Vše začíná intrem, jenž považuji za jedno z nejlepších, co jsem měl tu čest kdy spatřit. Za doprovodu špičkové hudby vás seznamuje s historií nejlepší pinbalové sagy všech dob a všech počítačových systémů. Vše začíná v roce 1992, kdy je vytvořen PINBALL DREAMS, stejná to revoluce, ja-

kožto DUNGEON MASTER od FTL v oblasti RPG. O rok později vzniká PINBALL FANTASIES, jenž ještě zvýšil úspěch dílu minulého, stejně jako CHAOS STRIKES BACK doplnil DUNGEON MASTERA. A stejně jako bude novou revolucí DUNGEON MASTER II, tak již novou revolucí je právě PINBALL ILLUSIONS (nemluvě o skvělé logické hře BENEFACITOR, jenž je jen tak mimochodem dalším velkým úspěchem firmy D.I.).

V jeho útrobách naleznete 3 špičkově propracované stoly, vytvořené ve skvělé grafice, s dokonalými zvuky a ještě dokonalejší hudbou. Novinkou je možnost přepnout rozlišení do HIRES-INTERLACE, stejně jako výskyt více kuliček na obrazovce, či překvapivé zjištění, že pronásledování zločinců, či parašutismus není jen záležitostí adventure či her akčních...

-key-



VALHALLA BEFORE THE WAR

Když jsem v AMIGA NEWS 4/94 psal recenzi na VALHALLA AND THE LORD OF INFINITY, první to hru nové firmy Vulcan Software, ani v nejmenším jsem neočekával, že ani ne po půl roce zde bude pokračování, a to opět s přitažlivým názvem VALHALLA BEFORE THE WAR (navíc s maximálně zajímavou a originální legendou).

Rychlost vydání druhého dílu není zase až tak překvapivá, když si uvědomíme cíle firmy Vulcan Software, jež se podle neoficiálních zdrojů nechala slyšet, že VALHALLA bude stejně tak masivní saga, jako legendární ULTIMA od ORIGIN na PC, což by mohlo být opravdu zajímavé, takže se necháme překvapit.

VALHALLA vyprávěla o malém princí stejného jména, jehož otec Garamond dobře a spravedlivě vládl zemi, když tu náhle byl napaden armádou svého nevlastního a zlého bratra Lorda Infinity, jenž nakonec po litém boji dobila hrad a ovládla zemi VALHALLA. Sám Lord Infinity vzápětí zavraždil svého bratra a prohlásil se králem, což donutilo malého prince odejít ze země a trvalo mnoho let, než získal dostatek sil na krvavou odplatu...

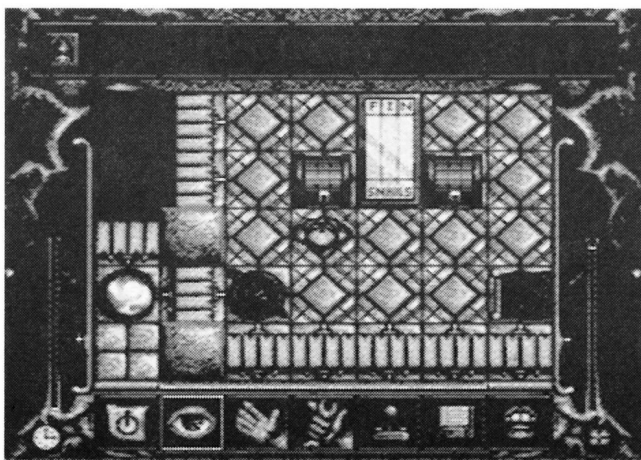
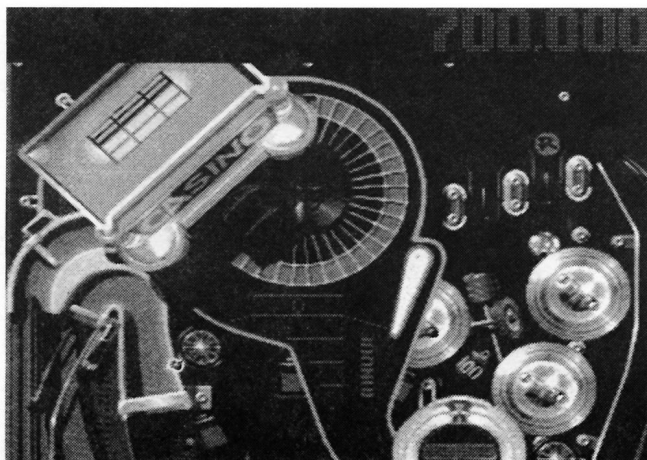
Pokud jste pomohli malému princí v kladné věci, jistě s toho máte dobrý pocit, ale jakmile spatříte VALHALLA II, vše se úplně obrátí. Děj hry je zasazen ještě před události dílu prvního a kladným hrdinou je ke všeobec-

nému překvapení sám Lord Infinity, jenž vám v době provedeném intru zdělí, že coby nevlastní byl královskou rodinou odvržen a že jeho bratr, král Garamond, je ve skutečnosti zlá bestie, kterou on musí zlikvidovat a tím vrátit klidné časy do země Valhalla.

Po tomto úvodním šoku již následuje samotná hra, jenž též doznala určitých změn. Jednak se zvětšilo herní okno, drobně byla vylepšena grafika a zvuky, stejně jako přibýlo více postav na interakci. Hra je opět celomluvicí, což souvisí s další novinkou umožňující mluvení vypnout, což potěší stejně jako nová funkce mapy.

Dohromady oba díly sagy VALHALLA představují opravdu skvělý celek, který co do zpracování, tak i obsahu může více než hrdě konkurovat legendární hře CADAVER.

-key-



OVERLORD

Letecké simulátory nevznikají pro Amigu každý den, ale když už je nějaký vytvořen, většinou stojí opravdu za to. Rok 1994 dal počítačovým pilotům třikrát možnost vznést se do oblak a bojovat za kladné cíle. Jako první přišel začátkem roku špičkový COMBAT AIR PATROL od firmy PSYGNOSIS a krátce na to DIGITAL INTEGRATION a jejich TORNADO, tedy opět simulátor moderního bojového stroje a nyní i fantastickou vektorovou grafikou, jež však přímo úměrně poznamenala rychlost a tedy i samotnou úspěšnost programu. A třetí?

Pamatujete si ještě na výtečný letecký simulátor REACH FOR THE SKIES od poměrně neznámé firmy ROWAN SOFTWARE? Jednalo se o velmi úspěšný produkt jak po stránce technické, tak po stránce rychlostí a proto ani v nejmenší nepřekvapilo, že pod současnou novinkou OVERLORD je podepsána právě skupina programátorů ROWAN SOFTWARE. A opět jako v díle prvním, i nyní se ocitáme uprostřed válečné vřavy druhé světové války a to přesněji v červnu roku 1944, v okamžiku invaze spojeneckých vojsk do Normandie.

Vaše úloha v tomto divadle je naprosto jasná. Jako stíhací pilot Spojenců musíte jednak chránit vlastní území, jednak ničit nepřátelské cíle a hlavně tvrdě zraňovat v té době ještě velmi nebezpečnou německou LUFTWAFFE. K tomuto účelu vám poslouží několik velmi

reálně zpracovaných letadel, jenž jsou stejně jako krajina vytvořeny z čistých a velmi rychlých vektorů, které dohromady vytváří opravdu dobrý pocit ze hry samotné. OVERLORD dále obsahuje vše, co má letecký simulátor obsahovat. Obsáhlé OPTION menu s volbou množství barev a detailů, podrobný pohled na vaši základnu, kde je možné navštívit nejrušnější lokace spojené s létáním, či dnes již klasickou možnost vytvořit o svém letu vlastní dokumentární film.

Hlavním kladem OVERLORDU je ale vynikající atmosféra a skvělá hratelnost, což předcházející díl tak trochu postrádal (na závěr dobrá zpráva, ROWAN SOFTWARE právě dokončily na AMIZE svůj třetí simulátor jménem DAWN PATROL a podle všech ohlasů se máme na co těšit). (a další dobrá zpráva - Ocean prý konečně dokončuje TFX - pozn. Oscar)

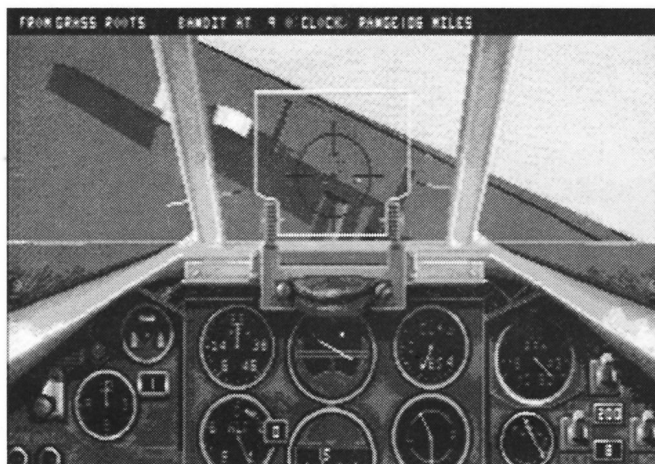
-key-

Overlord
Rowan Software 1995

Grafika 75%	Hudba 30%
Zvuk 72%	Atmosféra 80%

Minimum
Amiga 500 s 1 MB RAM
Doporučeno
Harddisk, turbokarta, 2 MB RAM
Jazyková náročnost: Střední
Počet disket/MB HDD: 3/2
Typ: Simulátor

AMIGA
82%



ZEEWOLF

Ještě jsme si nestačili ani odpočinout po skvělé vektorové pařbě EMBRYO od Black Legend a již tu máme další. Nová skupina programátorů Binary Asylum přichází do herního světa opravdu rázně a jejich prvotina ZEEWOLF má obrovskou šanci stát se hrou roku 1995, což by měla potvrdit i tato recenze, takže začněme.

Nejdříve je třeba ale znát několik základních faktů. ZEEWOLF je simulátor vrtulníku, kde však svět nevnímáte očima pilota jako třeba v GUNSHIP 2000, ale vidíte samotný vrtulník. ZEEWOLF je čistě vektorový simulátor využívající nové programovací techniky, jenž jsou aplikovány do jednotné ECS/AGA verze.

ZEEWOLF je obsažen na pouhé jedné jediné disketě, což však ani v nejmenším nevadí, pokud neočekáváte bombastické animace a hudbu. Ani intro zde nehledejte, jako náhrada však slouží obrovská, do stříbra zalitá děsivá hlava vlka zabírající několik obrazovek, přes kterou kamera po celou dobu nahrávání plynele přejíždí a vytváří tak velmi pěkný efekt. Option menu také není příliš obsáhlé, pouze výběr ovládní, či zadání klasického přístupového hesla a pak již jen Start Game.

Po prostudování mapy a samotné úkolu (míse jsou zde opravdu pestré a zaručují skvělou zábavu) přichází akce a již první pohled na vrtulník většiny hráčů dá vzpomenout na vynikající sé-

rii STRIKE od EOA/Ocean. Ano, podobnost je opravdu velká, ale až na grafiku je ZEEWOLF podstatně lepší a to ve všech směrech.

ZEEWOLF je mnohem reálnější, například když potřebujete palivo, musíte se vrátit na svou letadlovou loď, kde vám jej stejně jako střelivo doplní, nemluvě o dobře provedeném radaru či mapě, při jejímž vyvolání máte stále možnost sledovat svůj vrtulník. Naprosto výborné jsou též animace všeho pohyblivého, či velmi efektní exploze především nepřátelské techniky. To platí i o možnosti přenášet na laně celé tanky či letadla, nebo o možnosti zachraňovat živá rukojmí. Naprostou nádherou jsou padající vrtulníky, či hořící stromy, které jen dokreslují do maximálních detailů dotaženou práci firmy Binary Asylum.

-key-

Zeewolf
Binary Asylum 1995

Grafika 75%	Hudba 40%
Zvuk 76%	Atmosféra HIT

Minimum
Amiga 500 s 1 MB RAM
Doporučeno
Turbokarta
Jazyková náročnost: Střední
Počet disket/MB HDD: 1/-
Typ: Action

AMIGA
90%



ALL TERRAIN RACING

Jak se zdá, je přelom roku 1994-95 zaslíben klasickým „autíčkovým“ hrám a právě tento rozkvět v žádném případě nemohl ignorovat nejlepší současný výrobce her pro Amigu, TEAM 17. Proč právě TEAM 17? Odpověď je překvapivě jednoduchá. TEAM 17 se v minulosti již dvakrát pokusil v oblasti automobilových závodů prosadit, ale ani jednou se mu to kupodivu nepovedlo. OVERDRIVE, předpokládáný to nový nástupce legendárních SUPER CARS I a II od ještě legendárnějších MAGNETIC FIELDS přinesl skvělou grafiku, rychlost, možnost propojení dvou počítačů, a přesto se hitem nestal.

Velmi slabou atmosféru se TEAM 17 o rok později pokusili vylepšit ve hře F17 CHALLENGE. Předpokládáný to nový nástupce legendárních LOTUS I, II a III od ještě legendárnějších MAGNETIC FIELDS přinesl skvělou grafiku, rychlost, možnost celého šampionátu Formule 1 a přesto se velkým hitem opět nestal. I když osobně si kladu otázku proč, F17 byla a stále je hrou, jenž může sérii LOTUS hrdě konkurovat, takže se spíše jednalo o špatné načasování samotného vzniku.

Dva neúspěchy by možná mnoho tvůrců odradily či poučily, ne však TEAM 17. Jejich žhavá novinka nese hrdý název ALL TERRAIN RACING a i když to bude znít skoro neuvěřitelně, znovu se kritika na nové dílo TEAM 17 velmi rozchází. AMIGA NEWS se

jednoznačně řadí ke kladným ohlasům, jelikož ATR je více než dobrou i když ne reálnou hrou.

Úvodní volby jsou vcelku pestré, je zde volba Arcade, Battle a League. League dává možnost více hráčům a většímu množství soubojů. Battle je tvrdá bitva jeden proti jednomu, hojně podpořená řízenými střelami. A nakonec Arcade, kde jsou k dispozici 3 různé lokace tratí a 3 vozy na výběr. V samotném závodě ovládáte malé autíčko, jezdíte po okruzích a sbíráte různé urychlovače, bonusy, peníze, atd. Tedy jako SUPER CARS, i když vše je viděno více izometricky. Po stránce grafické i zvukové je ATR bezchybné a to platí i o hratelnosti a zábavě.

ATR, to jsou prostě taková roztomilá malá autíčka na dálkové ovládání...

-key-

ATR
Team 17 1995

Grafika 86%	Hudba 60%
Zvuk 60%	Atmosféra 87%

Minimum
Amiga 500 s 1 MB RAM
Doporučeno
Harddisk, 2 MB RAM
Jazyková náročnost: Nizká
Počet disket/MB HDD: 2/2
Typ: Autíčka

AMIGA
88%

KINGPIN - ARCADE SPORTS BOWLING

Jestliže jsem v recenzi na OLD-TIMER načnul myšlenku na vznik herních sérií, pokusím se nyní vniknout více do problému, a to přímo do jedné specifické části, kterou tvoří sportovní série. A i když se nám některé herní časopisy snaží vnutit opak, sportovní hry a sportovní managery byly, jsou a stále budou tím, co velké množství hráčů přitahuje k obrazovkám monitorů.

Tuto skutečnost nemohou výrobci her samozřejmě ignorovat, a proto má většina firem svojí osobitou sportovní sérii, kde si jen namátkou můžeme připomenout Software 2000/Kron a jejich manager ságu (Bundesliga, Eishockey), EOA a jejich EA SPORTS, firmu Anco a ságu OFF (přímá specializace na sport), Sensible Software a ságu Sensible (soccer, golf), Audiogenic a WORLD CLASS či Cinemaware a jejich TV SPORTS. Takto bych mohl pokračovat ještě dlouho, ale toto není úvaha, ale recenze, a to recenze na novou hru, sportovní hru KINGPIN od TEAM 17.

Jak však do sportovních sérií zapadá TEAM 17? Loni vznikl velmi úspěšný simulátor kulečnicku pod názvem ARCADE POOL a letos tedy KINGPIN, simulátor kuželek s podtitulem ARCADE BOWLING, navíc již v tomto okamžiku TEAM 17 dokončují FINAL OVER, simulátor kriketu s podtitulem ARCADE CRICKET, což v souhrnu myslím vytváří dost dobrý důvod domnívat se, že se jedná o sportovní sérii.

Ale když je to pokračování, mělo by mít s předcházejícím dílem něco společného - a to také má - stejný počet disket obsahujících dohromady jak AGA - tak ECS verzi, výborné technické zpracování a především simulaci dosti exotického sportu. Po stránce technických možností a po stránce pravidel je KINGPIN opravdu prvotřídní. Samotné ovládání zápasu je přímo lahůdkově příjemné a zvláště při použití joypadu vám velmi brzy přejde do krve. Rychlost, animace a grafika jsou jako vždy od TEAM 17 perfektní, což platí i o stráce zvukové, kde je zajímavost především samplovaný hlas ve stylu ságy ALIEN BREED.

V celkovém součtu není nic, co bych KINGPIN vytknul, a proto vám jej více než vřele doporučuji.

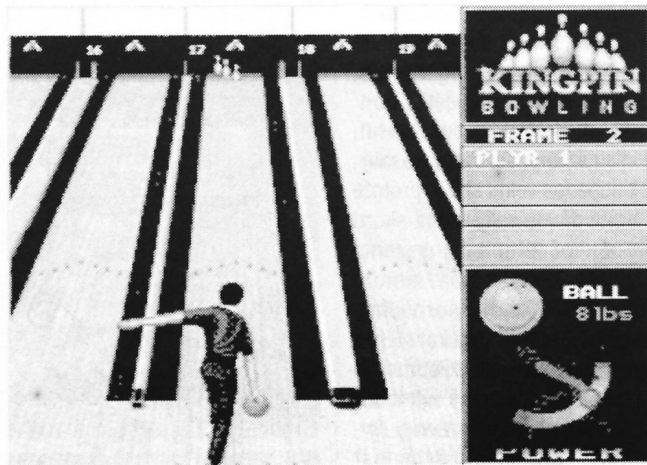
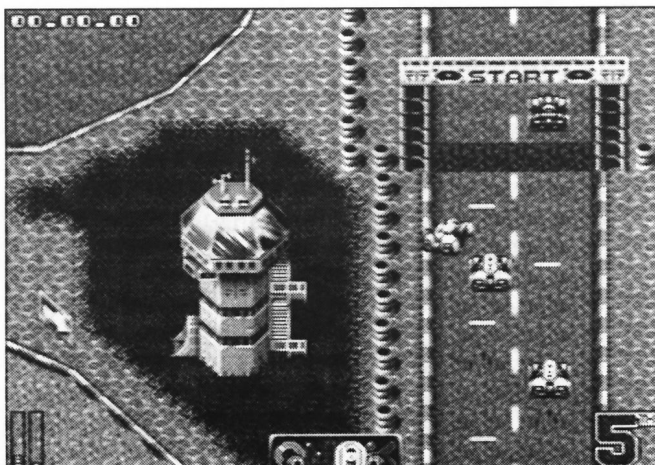
-key-

Kingpin
Team 17 1995

Grafika 75%	Hudba 0%
Zvuk 85%	Atmosféra 90%

Minimum
Amiga 500 s 1 MB RAM
Doporučeno
Harddisk, 2 MB RAM
Jazyková náročnost: Střední
Počet disket/MB HDD: 1/1
Typ: Sport

AMIGA
91%



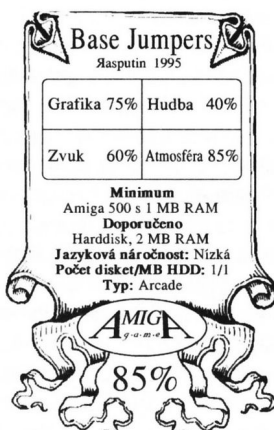
BASE JUMPERS

Viděli jste skvělou americkou komedii Nebezpečné pády s Charlie Sheenem v hlavní roli? Znáte dnes již klasické 2D arkády firmy Core Design RICK DANGEROUS I a II? Fajn; a když tyto dvě záležitosti nasypeme do mixéru, stiskneme tlačítko start a necháme chvíli mixovat; co vznikne? Správně, výsledkem je nová hra BASE JUMPERS - a nebo se vám to zdá divné? Vysvětlím.

Firma Rasputin není příliš produktivní ani slavná (mezi její největší úspěchy lze jednoznačně zařadit CD32 verzi slavné hry JET STRIKE), ale BASE JUMPERS se jim opravdu povedl. A důvod? Jedná se o klasickou 2D arkádu, kde ovládáte svého malého hrdinu/parašutistu, jehož cílem je lézt na různě vysoké objekty, a to rychleji a dříve než jeho 3 konkurenti. Tato část se vyznačuje dobrou grafikou, likvidováním

stráží, rozbíjením stěn a objevováním různých překvapení. To nejlepší však začíná, až když se všichni 4 sejdou nahoře a hromadně se vrhnou dolů - ve skvělé zábavě BASE JUMPERS vítězí pouze ten, kdo poslední otevře padák...

-key-



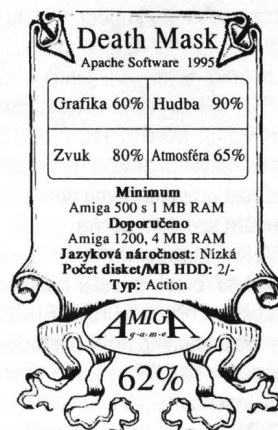
DEATH MASK

Je sice více než děsivé, že je kvalita každého počítačového systému hodnocena podle množství her typu DOOM, ale sotva to někdo změní, a proto se v tomto směru nyní podívejme na Amiga scénu. Od dob vzniku 3D střílečky DOOM jsme nuceni trpět neustálým posměchem majitelů PC v ohledu neschopnosti zvládnout podobnou hru na Amize. A i když se podle těchto her netočí svět, přesto již velmi brzy budeme schopni konkurence (FEARS, ALIEN BREED 3D či GLOOM), ale než se tak stane, připravila nám nová firma Apache Software jakýsi předkrm jménem DEATH MASK.

DEATH MASK se nachází ve verzi ECS/AGA i CD32 a představuje klasickou 3D střílečku typu DOOM, jenž však nescroluje plně, ale pouze částečně jako třeba SPACE HULK. Grafická stránka je na přijatelné úrovni, stejně ja-

ko hratelnost (možnost hry dvou hráčů na jedné obrazovce) a to platí i o velkém množství levelů. Obsahová náplň je zase naprosto nízká, stále jen střílíte, střílíte a střílíte. Největší klad však vidím ve zvucích a především ve fantastické hudbě.

-key-



RALLY CHAMPIONSHIP

Když jsem v minulém čísle v recenzi na POWER DRIVE mluvil o simulaci rally jako o originálním prvku, ani v nejmenším jsem netušil, že zde hned příště budeme mít hru podobného typu. Výrobce, firma Flair Software, je sice všeobecně známa, přesto však nepatří mezi elitu, ale když se mi dostalo do rukou 7 disket obsahující jejich nové dílko, upřímně jsem se na něj začal těšit. Mnoho disket a pouze AGA, to znělo slibně.

A výsledek? Když budeme hru podle názvu posuzovat jako rally, tak dopadne velmi slabě, protože s opravdovou rally nemá skoro nic společného a konkurenci POWER DRIVE nesahá ani po kotníky. Ale když ji posoudíme jakožto normální autíčkovou hru terénního zaměření, zjistíme, že se jedná o hru vlastně velmi dobrou. Dobrá grafika, zvuky, rychlost, animace. Možnost

jednotlivých závodů či šampionátu. Výběr navigátora a jeho samplovaně mluvený doprovod po trati. Možnost výběru gum, či neustálé se měnící počasí, to vše mluví pro RALLY CHAMPIONSHIP jako velké plus.

-key-



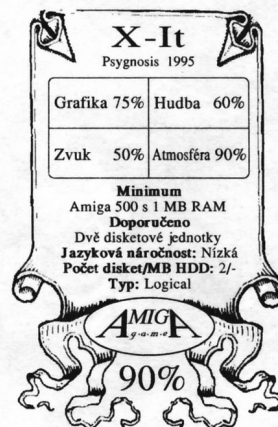
X-IT

Nejlepší hrou je ta která dokáže pobavit a přitom kladně procvičit mozek, což nejlépe dokází hry logické a proto každou novou jen vítáme. Představíme vám nyní oprášení starého nápadu firmou Psygnosis, jenž pojmenovala opravdu podivným názvem X-IT. A co že je tím starým nápadem? Před mnoha lety přišla firma Spectrum Holobyte s dobrým nápadem na přesouvání beden SOKO-BAN, jenž se stal velmi populárním, ale na profi úrovni se již k němu nikdo znovu nevrátil a tedy teprve až nyní firma Psygnosis.

Základem hry je v určitém bludišti přesunout určitý počet beden na přesně určená místa, což možná zní snadně, ale když si uvědomíte možnost bedny pouze tlačít, není možné je tahat, brzy zjistíte, co je opravdové peklo. X-IT však mimo velkého množství levelů nabízí ještě takové

zlepšovky jako jsou skluzavky, teleporty, elektrická pole, propadla, skákací plošiny, samojezdci kvádry, přístupová hesla, roztočilou grafiku a mnoho dříve nepoznaných věcí jenž vytvářejí z X-IT opravdu výbornou zábavu.

-key-



AMIGA I/O rozšíření

MultiFaceCard3 2860,-Kč
Karta pro A2000, A3000 a A4000, 2xSer. + 1x Par,

SerialMaster500 5650,-Kč
Rozšíření A500 a A500+ o 2x Serial port

Auto mouse/joystick switch 669,-Kč
MIDI Interface 990,-Kč
Oddělovač paralelního portu 295,-Kč
- ochrana paralelního portu Amigy



Myši & trackbally

Mega Mouse 400dpi 599,-Kč
Nejlepší myš pro Amigu
Mega Mouse II 260dpi 549,-Kč
Optomechanic. mouse infra 1990,-Kč
Optical mouse 300dpi 1490,-Kč
Optical pen 200dpi 1690,-Kč
TrackBall 162dpi Key-Lock 1190,-Kč
TrackBall 162dpi svítící koule 1290,-Kč
Profesional control PAD 890,-Kč
Pro Amigu CD32

HARDDISKY

Montáž do Amigy 1200, 600 800,-Kč
Harddisky nejrůznějších velikostí od 20MB až po 1GB

20MB HD - 2,5" + instalace 1990,-Kč
80MB HD - 2,5" + Instalace 4950,-Kč
420MB HD 6490,-Kč
560MB HD 6990,-Kč
340MB SCSI 4999,-Kč
150MB SCSI 2999,-Kč
80MB SCSI 2,5" 2999,-Kč

Aktuální ceny žádejte telefonicky

Kabel pro připojení harddisku do A600/A1200
2,5" 500,-Kč
2,5" - 3,5" 600,-Kč

CD-ROM Mechaniky

Quad Speed 6950,-Kč
Double Speed 4950,-Kč

Další hardware

Podložka pod myš 99,-Kč
Filtr na monitor skleněný 490,-Kč
Filtr na monitor plastový 390,-Kč
Filtr na monitor nylonový 290,-Kč

Počítače Commodore AMIGA

Amiga CD32 6500,-Kč
Amiga 1200 tel.
Amiga 4000 tel.

Monitory pro Amigu

PHILIPS, stereo 9590,-Kč
Multisync MicroVitek 15300,-Kč

Externí modem 14400 5950,-Kč
Fax Modem vhodný pro všechny typy počítačů Amiga. V32.bis, V42.bis, MNP5, V42, Fax Group III

TISKÁRNÝ

EPSON LQ100 6990,-Kč



DISKETY 3,5"

NoName DD 10ks 149,-Kč
MAGIX DD 10ks 149,-Kč
Precision DD 10ks 169,-Kč

NoName HD 10ks 149,-Kč
NoName HD 100ks 1190,-Kč
Verbatim HD 10ks 249,-Kč
Verbatim HD 100ks 2299,-Kč



Sestavy PC-HARDWARE

486 DX2-66 VLB 34.890,-Kč
486 DX4-100 VLB 36.990,-Kč
Pentium 75 52.359,-Kč
Pentium 90 58.517,-Kč
Pentium 100 65.604,-Kč

Uvedené sestavy obsahují:

Rychlý 560MB pevný disk
Grafickou kartu VESA 1MB
3,5" floppy mechaniku
Color SVGA monitor MPRII
4MB RAM
Provedení minitower
ČS-US klávesnice
Myš

Provádíme servis a modernizace PC

MPEG Decoder Card 9999,-Kč
Špička technického pokroku
FULL SCREEN VIDEO 640x480!!!
Až 30 snímků/sec.
16 bitová STEREO CD kvalita zvuku

SIMMY 70ns

1MB x 9, plná parita 1190,-Kč
4MB x 9, plná parita 3690,-Kč
4MB (1MB x 32) 5177,-Kč

MODEMY - Záruka 5 let

Voice FAX Modem 14400 3990,-Kč
V32.bis, V42.bis, MNP5, V42, FAX Group III, UART 16550

FAX Modem 28800 5990,-Kč
V34, V32.bis, V32, V42.bis, MNP5, FAX Group III, UART 16550

Integrované výukové programy pro PC i Amigu. V rozsahu osnov 5. až 8. třídy.

Obory:

Přírodopis, Dějepis, Zeměpis

Jeden obor pro jednu třídu 199,-Kč

Komplet pro více tříd resp. více oborů 499,-Kč



Software & GAMES na CD pro PC

7th GUEST 799,-Kč
Central Intelligence 1290,-Kč
DeltaV 790,-Kč
Desert Strike 1290,-Kč
F-117A 550,-Kč
F-15 Strike Eagle III 550,-Kč
Family ZOO 690,-Kč
Gabriel Knight 790,-Kč
Genghis Khan 590,-Kč
GUNSHIP 2000 550,-Kč
Humans 1 & 2 990,-Kč
Inca 750,-Kč
Indiana Jones IV 990,-Kč
Journeyman Project 790,-Kč
King Quest V 550,-Kč
Kings Table 870,-Kč
Lawnmower Man 790,-Kč
Litil Divil 1290,-Kč
MAD DOG MCCREE II 590,-Kč
Nick Faldos GOLF 790,-Kč
Pinball deluxe 990,-Kč
Rebel Assault 990,-Kč
SATAN 590,-Kč
Star Crusaders 1290,-Kč
Terminator 2029 790,-Kč
Tower of Fear 590,-Kč
Wacky Funster 790,-Kč
World circuit 550,-Kč
Zool 2 990,-Kč
Corridor 7 790,-Kč

a

desítky dalších známých

+

stovky CD s Shareware, Obrázky, Kliparty, Erotikou, Utilitami, Fonty, CDI video filmy

v cenách okolo 290,- a 390,-Kč!

Množstevní slevy!

Hledáme nové dealery!

Prodejna:

Amiga Info & ALLSTAR
Šumavská 19, Praha 2, 120 00
telefon: 02/256201, 02/253708
fax.: 02/254227

Pošta:

P.O.BOX: 729
111 21 Praha 1

Ceny jsou uvedeny včetně DPH!



V minulém čísle časopisu jsme se zabývali vektorovými fonty v obecnější rovině, v tomto pokračování se již dostaneme ke konkrétním informacím. Není-li řečeno jinak, vztahují se všechny informace v dalším textu k Intellifontům, které se dodávají k některým DTP programům nebo které prodává Amiga Info.

Části vektorového fontu

Každý vektorový font se skládá ze tří nebo více souborů. Vždy existuje soubor jméno.font, například CGTimes.font. Jeho délka by měla být 4 byty, pokud neexistují bitmapy. Parametry fontu zjištěné při instalaci jsou umístěny v souboru jméno.otag (velikost, rozlišení, umístění, jméno knihovny generující bitmapy atp.). Dále je v adresáři _Bullet_Outlines vlastní definice znaků, obvykle v souboru jméno.type (tj. například CGTimes.type).

Intellifont a Fountain

Vektorové fonty je možné ve většině aplikací na Amize použít až po nainstalování a převedení na bitmapový. Ve verzi 2.04, 2.05 a 2.1 se používá program Fountain, v novějších verzích 3.0 a 3.1 k tomuto účelu slouží program Intellifont. Oba programy jsou funkčně shodné, dále popsán bude novější Intellifont.

Instalace vektorového fontu

Program Intellifont je umístěn v adresáři System na disketě Workbench. Spustíte ho dvojnásobným kliknutím na jeho ikonu. Otevře se okno, které vidíte na obrázku. Existující verze nepodporuje lokalizaci, komunikuje tedy zásadně anglicky.

Do políčka „Outline Font Source“ napište cestu k fontům, respektive k adresáři, ve kterém se nacházejí soubory s koncovkou .type, které chcete nainstalovat. Zařízení pro diskety ve formátu MS-DOSu nainstalované CrossDOSem se jmenuje PC0:. Poté se v okně Source Typefaces objeví jména všech znakových sad ze zadaného zařízení. Pro pohodlnější zadání cesty je možné využít standardní file requester, který se otevře po kliknutí na symbol nalevo od políčka.

V „Destination Font Drawer“ je nastavena cesta k logickému zařízení Fonts:. Pokud je složeno z více adresářů, dají se pohodlně přepínat tlačítkem se šipkou (Fonts:

Vektorové fonty

Path component #). Obsah vybraného adresáře je v okně „Existing Fonts & Typefaces“, vektorové fonty jsou označeny tečkou. Do políčka nahoře je možné zapsat jakoukoli cestu, není však zaručeno, že aplikace na jiném místě fonty „uvidí“.

Fonty, které chcete instalovat, naklikněte myší v okně „Source Typefaces“ (Nalezené řezy). Vybrané fonty budou označeny znaménkem +.

Tlačítkem „Install Marked Typefaces“ (Instalovat označené řezy) se spustí instalace. Vybrané fonty budou přepokopírovány a program také vytvoří soubory *.otag a *.font.

Tlačítko „Modify Existing Typefaces...“ (Upravit existující řezy) můžete vytvořit nové bitmapové znakové sady (popsáno dále).

Program Intellifont ukončíte závěracím tlačítkem v levém horním rohu.

Poznámky: Vektorové fonty ve formátu CompuGraphic Intellifont se občas používají i na počítačích PC. Z disket ve formátu MS-DOSu je možné soubory přečíst nejlépe pomocí CrossDOSu - zařízení PC0:, ale lze použít i některého emulátoru PC nebo bridgeboardu. Bohužel některé fonty používají upravený, na Amize nefungující, formát.

Program vyžaduje ke korektní instalaci existenci některých souborů v adresáři _Bullet. Jedná se zejména o soubory if.uc/if.ss (převod 16bitového kódování na 8bitové),

plugin.types, hq3updt.tyq (nainstalované fonty, systém zatím nepoužívá) a if.fnt a hq3.fnt (popis nainstalovaných fontů, systém opět zatím nepoužívá).

Vytváření bitmapových fontů

Po kliknutí na gadget „Modify Existing Typefaces...“ se otevře nové okno. V requesteru „Existing Outline Typefaces“ jsou všechny dostupné vektorové fonty. Klikněte na ten, ze kterého chcete generovat bitmapový font, například pro DTP program nebo grafický editor. Gadgetem „Delete Typefaces“ můžete vektorový font smazat.

Dále musíte určit, které velikosti bitmapových fontů bude Intellifont generovat. Předem nastavené hodnoty jsou v okně Size & Bitmap. Další velikost připojíte tak, že do políčka Size zapíšete požadovaný rozměr a kliknete na „Add Size“. Podobně můžete tlačítkem „Delete Size“ velikosti smazat.

Tlačítko „Create Bitmap“ označí font velikosti zadané v políčku Size jako bitmapový. Tlačítkem „Delete Bitmap“ toto označení opět smažete.

Po označení musíte velikosti a bitmapy vygenerovat na disketu gadgetem „Perform Changes“. Nezapomeňte poté spustit program FixFonts. Pro některé uživatelské programy (například starší verze DeluxePaintu) by byly nové fonty „neviditelné“, využívají totiž informace ze souboru .font, které Intellifont nevytváří. Tlačítkem Cancel se vrátíte do hlavního okna pro-

gramu Intellifont.

Systémové proměnné pro Intellifont

V systémové proměnné SYS:Prefs/Env-Archive/Sys/Intellifont jsou uloženy velikosti, které vám program nabídne v requesteru „Size & Bitmap“. Předem nastavené jsou hodnoty 15, 30, 45, 60 a 75. Ke změně můžete použít libovolný textový editor, který umí uložit „čistý“ ASCII text bez řídicích znaků. Můžete použít maximálně 20 velikostí.

Proměnnou SYS:Prefs/Env-Archive/Sys/Diskfont nastavujete parametry pro knihovnu diskfont.library. Jedná se o různé hustoty, nastavené parametry XDOTP a YDOTP a vzájemný poměr výšky a šířky nastavený parametry XDPI a YDPI.

Předem nastavená hodnota pro XDOTP a YDOTP je 100, jednomu bodu ve fontu tedy odpovídá jeden bod na obrazovce. Tuto hodnotu můžete změnit, ale rozdíl bude patrný až při poměrně malých (anebo naopak mnohem větších) hodnotách těchto parametrů.

Parametry XDPI a YDPI mají také předem nastavenou hodnotu 100, jeden bod na šířku odpovídá tedy jednomu bodu na výšku. Pokud například používáte mód interlace, možná by se vám hodilo zvětšení fontu ve svislém směru 1.5 až 2 krát. Zadejte tedy do systémové proměnné SYS:Prefs/Env-Archive/Sys/Diskfont hodnoty XDPI 100 YDPI 50.

Poznámka: Hodnoty pro parametry XDPI a YDPI musíte zadat obě. Totéž platí pro XDOTP a YDOTP.

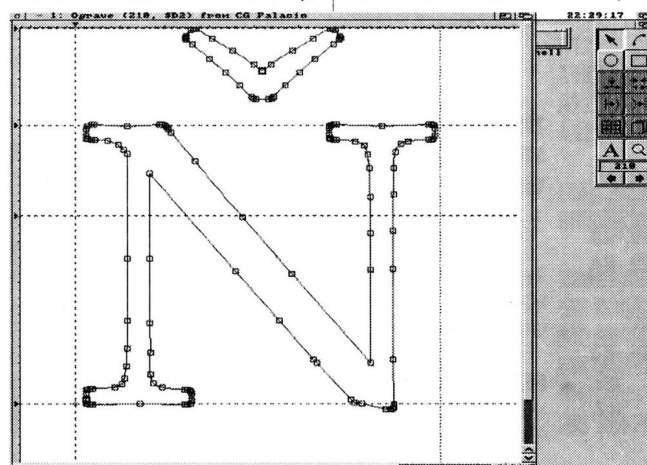
Klávesnice

Po startu systému je automaticky aktivována americká mapa klávesnice. Ta ovšem nevyhovuje potřebě psaní českých znaků. Mapa klávesnice se nastavuje v editoru Input. České mapy klávesnice jsou buď na 17. disku sady (s lokalizací Workbench) nebo na disketách České prostředí II a III.

PD programem KeyMapEd (je i na Českém prostředí II) si můžete definici klávesnice upravit podle potřeby.

Poznámky k instalaci

V následujících několika odstavcích najdete shrnuté zhruba dvouleté zkušenosti z používání Intellifontů, některé problémy, na



Ukázka definice písma z vektorového fontu



kteří můžete narazit a další informace.

DPaint 2, 3 a 4

DPaint III je typický program starší generace, který dovede vektorové fonty používat pouze pokud 100% emulují fonty bitmapové. Jste omezeni na velikosti vygenerované programem Intellifont při instalaci ani není možná neproporcionální změna velikosti. Kromě hladkých obrysů a úspory místa na disku tedy nezískáte mnoho nových možností.

DPaint 4.01, 4.5 a 4.6, Scala IC400 a MM300

Nové programy, vytvářené po roce 1991, obvykle umožňují do svého dialogového okna pro výběr fontů zapsat přímo požadovanou velikost písmen v bodech. Neproporcionálně se velikost písma měnit nedá. Do této kategorie patří kromě DPaintu a Scaly i valná většina dnes používaných grafických aplikací.

KindWords

Textový editor, určený především pro malé Amigy, dovoluje použít vektorové fonty zajímavým způsobem. Při tisku používá maximální možné rozlišení dané tiskárny, které může být dvakrát nebo čtyřikrát větší než rozlišení na obrazovce, čímž se výrazně zlepšila kvalita tisku. Dá se tedy například vytvořit kombinace bitmap 12 bo-

dů velké, ručně nakreslené (tak malý font se nedá vektorově popsat) a virtuální velikosti 48 bodů pro tisk (font této velikosti se dá vektorově popsat docela dobře). Příkladem může být kombinace bitmapových fontů z Českého prostředí Times-K8 a vektorového Globe, Courier-K8 a Monarch či Helvetica-K8 a Calvin.

WordWorth AGA

Tento textový procesor přímo podporuje vektorové fonty. Instalace je poměrně jednoduchá, programem Agfa Install podle manuálu.

PageStream 2.2 a 3.0

Tento známý DTP program podporuje několik typů vektorových fontů, mimo jiné i formát Intellifont. Instalace je velice jednoduchá. Překopírujete fonty z disket do jednoho nebo více adresářů (dají se využít i Intellifonty instalované programy Fountain nebo Intellifont do adresáře _Bullet_Outlines) a položkou menu „Type:Font/Points“ otevřete dialogové okno pro výběr fontů. Klikněte na „Font Manager“, nalistujte cestu k fontům a klikněte na „Add“. Kliknutím na Save Default se zobrazené nastavení cest k fontům uloží na disk. Font Manager se ukončí tlačítkem Exit. V okně se jmény fontů by se již nyní měla objevit nová jména.

Poznámka: PageStream musí být na harddisk nainstalován, pou-

hé překopírování nestačí. Pokud se objeví problémy, překontrolujte nejdříve, fungují-li výrobce dodávané Intellifonty CStrumvirate, CStimes a Garamond. Nefungují-li, je nutné PageStream přeinstalovat.

Scala IC500

Zatímco starší verze programu Scala používaly vektorové fonty pouze jako bitmapové, nová Scala IC500 má vestavěnou podporu Intellifontů nazývanou ScalaType. Výhodou je potom naprostá volnost v rozměrech a proporcích textu - rozměry okna se dají měnit prakticky libovolně a pokud není zapnutý antialiasing, může být i větší než fyzický rozměr obrazovky.

Systém perfektně funguje pro originální Intellifonty. U fontů vytvářených programy Font Designer a Type Smith, což jsou mimochodem všechny naše české fonty, program ustříhne horní část velkých písmen s háčky a čárkami, což je u českých fontů vada dosti podstatná. Příčinu se nám nepodařilo přesně zjistit, zřejmě souvisí s rozměry a rozlišeními písmen ve fontu.

Odstranění výše popsané závady není našťastí nijak složité. Pokud se při otvírání fontu zjistí, že je vektorový, Scala ho prozkoumá a vypočítá si podle jeho rozměrů dvě celá čísla. Předtím se ale „podívá“ do své databáze, kterou má ulo-

ženu v souboru ENV:Scala/InfoChannel.oFontDB. Pokud v ní font najde, nic se počítat nebude a použijí se hodnoty ze souboru. Pokud je font otevřen poprvé, přepíše se zjištěné hodnoty na konec. Význam čísel se nám nepodařilo zjistit zcela přesně. První hodnota udává jakési rozlišení nebo faktor zvětšení a pohybuje se v rozmezí 50 až 100. V naší úpravě jsme ho zmenšili asi o 20 až 30 %, čímž se písmeno celkově zmenší a vejde se do rámečku. Druhé číslo udává horizontální pozici písmene v rámečku, změnou se pohybuje nahoru a dolů (zmenšením nahoru).

Těchto faktů využívá naše úprava. V souboru InfoChannel.oFontDB na disketě #16 jsou hodnoty odzkoušené pro naše fonty. Soubor stačí překopírovat do adresáře SYS:Prefs/Env-Archive/Scala a nebo vložit do vašeho již existujícího souboru InfoChannel.oFontDB

FED

Editor bitmapových fontů FED čte font přímo ze souboru na disku. Musíte ji proto vytvořit při instalaci programem Intellifont. Podobný problém nastává u většiny editorů fontů nebo různých konverzních programů (například Font Converter pro Broadcast Titler 2)

(pokračování příště)

-tom-

Tak jako v předchozích dvou číslech, byl mi zde ponechán prostor na krátkou zmínku o jednoduchém účetnictví pro Amigu řady „Přítelkyně účetní“.

Dnes bych se tedy rád zmínil nejen o zatím nejnovější verzi PU 2.01, ale i o připravované verzi PU 2.1, která bude značně odlišná od verzí předchozích.

PU-2.01

Tato verze již konečně dokáže smazat již zapsanou položku peněžního deníku a opravit tak chybný záznam (přesněji řečeno položku dle litery daňového zákona pouze označí a dále ji nezahnuje do výpočtů). Dalším vítaným vylepšením je plná podpora tiskáren Hewlett Packard a jiných, kompatibilních s jazykem PCL. Samozřejmě jsou nadále podporovány tiskárny Epson a kompatibilní. Nová je zde také možnost tisku přes printer.device, a tedy víceméně na jakékoli tiskárně. Tisk přes printer.device je však poněkud pomalejší, a výpis je chudší, neboť nelze

Přítelkyně účetní V2.01 a V2.1

použít tak širokou škálu řídicích kódů a grafických znaků jako při přímém tisku.

K většímu pohodlí patří i možnost snadného a přehledného zobrazení již všech vedených knih na obrazovce.

Změny k lepšímu doznalo i celkové chování programu. Zprávy programu jsou nyní přehlednější a jasnější. Významným vylepšením je i větší podpora multitaskingu, než měly předchozí verze, zejména pak snížení zátěže procesoru.

Jistá zlepšení jsou i ve výpočtu daně z příjmu, ačkoliv tuto funkci využijeme až téměř za rok.

Pro plátce DPH je významné, že byl pozměněn způsob zápisu a výpočtu DPH oproti předchozím verzím. Výsledkem této změny je snazší a jasnější zadávání údajů.

Drobných vylepšení programu je ještě celá řada a jejich výčet a popis by zabral mnoho místa. Významné však je, že se program neustále vyvíjí a pružně reaguje na požadavky uživatelů i na změny v daňových zákonech.

PU 2.1

Tato verze by měla být v distribuci na přelomu jara a léta tohoto roku a přinese mnoho změn. Asi nejdůležitější změnou je to, že program bude napsán v jiném programovacím jazyce. To sebou přinese plnou podporu operačního systému Amigy a s tím i mnoho nových gadgetů, requesterů atd. Tím se vylepší celkový vzhled a chování programu. Autoři doufají i ve snížení nároku na paměť a zvýšení rychlosti.

Dále bude tato verze umožňovat

členění peněžního deníku na více různých položek, bude zde navíc inventurní kniha drobného majetku (samozřejmě s možností přímého zápisu z peněžního deníku při nákupu), kniha přijaté a vydané pošty, darovací, dědická a silniční daň atd.

Velmi významné jsou i statistické funkce umožňující formou grafů, nebo tabulek zpracovat hospodaření účtované firmy.

Samozřejmě i v této verzi pak bude celá řada drobných vylepšení, přispívajících zejména ke snadné ovladatelnosti a přehlednosti.

Pokud se tedy všechna tato vylepšení zdaří tak, jak je plánováno, je rozhodně na co se těšit.

Na závěr bych se rád zmínil, že cena upgrade na verzi 2.01 se prakticky rovná ceně diskety a poštovního a upgrade na verzi 2.1 nebude o moc dražší. Verze 2.1 bude uvedena za cenu shodnou s nynější cenou verze 2.0 a verze 2.0 bude při této příležitosti značně zlevněna.

Fish-Disk

Fish Disk 689

TKEd:

Velmi komfortní ASCII editor. Může číst soubory kompresované PowerPackerem, má uživatelsky definovatelná menu, komfortní AREXX interface s 79 příkazy a mnoho dalšího. Verze 1.05, update verze 1.00a z diskety Fish #620. Bez zdrojového kódu.

Fish Disk 690

FastGif:

Rychlý zobrazovač obrázků formátu GIF87, zobrazí však pouze obrázky s maximálně 32 barvami. Podporuje overscan, umožňuje scrolling obrázků větších než je obrazovka. Verze 1.00, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 691-695

CManual:

Kompletní manuál jazyka C pro Amigu. Popisuje programování obrazovek, oken, gadgetů, requesterů, menu, spritů, atd. Vysvětluje rovněž použití Vašeho C-kompilátoru a předává důležité informace o tom, jak Amiga pracuje. Manuál je rozdělen do více než 40-ti kapitol současně se 175 spustitelnými příklady i se zdrojovým kódem. Po rozpakování těchto disket zabírá manuál spolu s příklady téměř 12 disket. Verze 3.0, update verze 2.0 z disket Fish #456-457.

Fish Disk 695

PPData:

Malá utilita pro kompresi datových souborů pomocí knihovny powerpacker.library od Nica Francoise. Nutný Kickstart 2.0 a vyšší, včetně zdrojového kódu.

Fish Disk 696

MemSnap:

Pomocí tohoto monitorovacího programu zjistíte, kolik paměti Vám zabírají jiné programy. Nutný Kickstart 2.0 a vyšší, včetně zdrojového kódu.

Fish Disk 699

IFFConvert:

Program ke konverzi souborů IFF ILBM mezi jeho odlišnými

kompresními metodami. Podporuje normální kompresi, „novou“ metodu, která kompresuje po sloupcích namísto řádků a dále je zde podpora nekompresovaných souborů. Verze 1.11, bez zdrojového kódu.

ReOrg:

Rychlý optimizer disků pod AmigaDOSem. Dodává se ve dvou verzích-anglické a německé. Podrobněji se o něm dočtete v Amiga News 1/95. Nutný Kickstart 2.04 a vyšší. Verze 2.3, update verze 2.1 z diskety Fish #678. Shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 700

TextPlus:

Textový procesor v německé a anglické verzi, umožňuje snadné a komfortní psaní dokumentů, programů apod. Verze 4.00, update verze 3.00 z diskety Fish #484. Shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 703

BootX:

Oblíbený antivirový program, rozpoznává bootblockové a souborové viry. Verze 5.00, update verze 4.45 z diskety Fish #641, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 704

PowerPlayer:

Vhodný program pro přehrávání hudebních modulů z programů jako jsou NoiseTracker, MED, Oktalyzer a další. Přehrává rovněž moduly kompresované různými programy. Verze 3.0, update verze 2.7 z diskety Fish #687. Freeware, bez zdrojového kódu.

SFCoder:

Umožňuje zakódovat Vaše soubory s použitím přístupového hesla. Používá složité rutiny k zabezpečení Vašich dat. Verze 3.2, update verze 3.0 z diskety Fish #687. Freeware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 706

ABackup:

Program k zálohování Vašich cenných dat. Můžete archivovat jak zařízení, tak samostatné soubory. Obsažena je anglická i fran-

couzská verze. Verze 1.31, shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 708

Icons:

Icony určené zejména majitelům Workbenche 1.3, kteří závidí majitelům WB 2.0 a vyšších 3D vzhled jejich ikon. Tyto ikony ale rovněž vypadají dobře i pod novějšími WB.

Fish Disk 710

bBasell:

Jednoduchý databázový program. Limitován devíti poli v jednom záznamu, umožňuje rychlé třídění, vyhledávání podle různých položek, velmi jednoduchý pro pochopení. Verze 5.5, update verze 5.32 z diskety Fish #652, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 713

LongPlay:

Přehrávač souborů formátu IFF 8SVX. Tyto samplý čte během přehrávání z disku, čímž Vám umožní přehrávat téměř nekonečně velké samplý. Pracuje v multitaskingu jako jeden z tasků. Bez zdrojového kódu.

Fish Disk 715

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 archivům má mnoho výhod, které z něj udělaly nejrozšířenější archivační

program. Verze 1.32, update verze 1.22 z diskety Fish #637. Shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 716

ReOrg:

Rychlý optimizer disků pod AmigaDOSem. Dodává se ve dvou verzích-anglické a německé. Podrobněji se o něm dočtete v Amiga News 1/95. Nutný Kickstart 2.04 a vyšší. Verze 2.31, update verze 2.3 z diskety Fish #699. Shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 721

DirWork:

Rychlý, malý, výkonný file-manager. Konfigurovatelné funkce a tlačítka, u veřejnosti poměrně oblíben. Verze 1.62, update verze 1.51 z diskety Fish #670. Shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 724

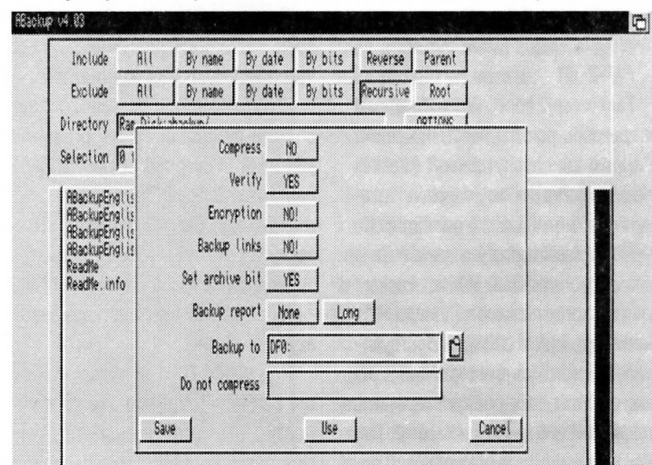
BackupP:

Další ze zálohovacích programů harddisku. Ke kompresi používá knihovnu lh.library. K jeho úspěšnému provozování potřebujete minimálně Workbench 2.0, arp.library V39 a lh.library V1. Verze 3.5, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 726

PowerSnap:

Utilita, která Vám umožňuje označit si výřez textu kdekoliv na obrazovce a ten poté vypsát někde jinde (např. v jiném CLI). Verze 2.0, update verze 1.1 z diskety Fish #542, bez zdrojového kódu.



ABackup v.4.03

Fish Disk 727

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 1.62a, update verze 1.36.3 z diskety Fish #648. Shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 729

DSound:

Přehrávač samplů formátu 8SVX. Umožňuje přehrávat i samplu větší než je Vaše operační paměť přímo z disku, který by však měl mít požadovanou rychlost (tedy hlavně harddisky, CD-ROMy apod.). Verze 1.20, update verze 1.00 z diskety Fish #654.

Fish Disk 731

GadToolsBox:

Vynikající program, v němž si nejdříve vytvoříte grafickou podobu Vašeho budoucího programu (gadgets, menu). Následně vygenerujete kód pro jazyk C či assembler. Pracujete-li v programovacím jazyce E, můžete si za pomoci příslušné utility rovněž vygenerovat kód pro tento jazyk a ušetřit si tím takvelice mnoho práce s grafickým návrhem programu. Verze 1.4, update verze 1.3 z diskety Fish #659.

Fish Disk 742

CloseWD:

Umožní Vám zavřít okna, která zbyla po jiných programech na některé obrazovce a např. kvůli zhroutení programu jsou již nepoužitelná. Verze 1.2, pouze pro OS 2.xx a vyšší. FreeWare, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 744

FO:

Fast Optimizer-toť rychlá optimalizace disket AmigaDOSu. Optimalizace jednoho disku mu trvá méně než 2 minuty 30 sekund. Možno spustit z Workbench i CLI, jako cílovou lze použít nezformátovanou disketu. Vyžaduje 1Mb paměti. Verze 1.3, update verze 1.0 z diskety Fish #537. Bez zdrojového kódu.

Fish Disk 745

ARexxBox:

ARexxBox, inspirovaný programem GadToolsBox (Fish Disk #731) Vám umožní navrhnout a zabudovat interface ARexxu do Vašeho programu. Verze 1.00, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 748

DeliTracker:

Výkonný systémový přehrávač hudby. Podporuje ARexx a přehraje i soubory kompresované na bázi XPK. Přehraje většinu hudebních modulů dostupných na Amize. Podporuje totiž více než 40 různých formátů. Napevno je vestaven modul pro přehrávání souborů ve formátu SoundTracker, další však mohou být dohrány z disku (jako např. MED, 8SVX, SMUS a další). Verze 1.30, shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 751

VCLI:

Voice Command Line Interface-ovládání CLI hlasem přes sampler. Verze 5, update verze 4 z diskety Fish #618. Bez zdrojového kódu, nutný minimálně AmigaDOS 2.0.

Fish Disk 752

ToolManger:

S pomocí tohoto užitečného programu si můžete u systému 2.x a vyššího přidat do WB další menu, přidat do WB gadgets apod. Verze 2.0, včetně zdrojového kódu a mnoha grafických ikon.

Fish Disk 753

SuperDuper:

Velmi rychlý a oblíbený program ke kopírování a formátování podporující multitasking. Verze 2.02, update verze 2.01 z diskety Fish #590, bez zdrojového kódu.

Zoo:

Archivovací program typu LHA, ARC a jemu podobných. Verze 2.10, update verze 2.00 z diskety Fish #164.

Fish Disk 754

BootLogo:

Při bootování počítače bude zobrazeno logo, jež se ztratí

s otevřením první obrazovky. Nutný AmigaDOS 2.0 a vyšší. Verze 1.0, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 755

OctaMED:

Oblíbený hudební editor určený původně jako editor hudby do her, dem apod. Funkci SAVE nelze použít. Verze 4.00, update verze 1.00b z diskety Fish #579.

Fish Disk 756

PopUpMenu:

Mění normální menu Intuitionu na „pop-up-menu“ (otevrou se na pozici ukazatele myši). Verze 5.0, update verze 4.3 z diskety Fish #667. Včetně zdrojového kódu.

Fish Disk 758

BFormat:

Formátuje médium s chybami, které by normální příkaz FORMAT se zapnutou verifikací odmítl zformátovat. Podporuje OFS i FFS.

Podrobněji se o něm dočtete v AmigaNews 3/1994. Verze 4.0, bez zdrojového kódu.

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 rychlostí tubokaret apod. Verze 3.01, update verze 2.69 z diskety Fish #642, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 759

ABackup:

Program k zálohování Vašich cenných dat. Můžete archivovat jak zařízení, tak samostatné soubory.

Obsažena je anglická i francouzská verze. Verze 1.60, update verze 1.31 z diskety Fish #706. Shareware, bez zdrojového kódu.

CDTV-Player:

Přehrávač hudebních CD v multitaskingu na obrazovce Workbench.

Podrobnější popis v Amiga News 2/1994. Verze 1.0 bez zdrojového kódu.

Fish Disk 767

BackupP:

Další ze zálohovacích programů harddisku. Ke kompresi používá knihovnu lh.library. K jeho úspěšnému provozování potřebujete minimálně Workbench 2.0. Verze 3.77, update verze 3.5 z diskety Fish #724. Bez zdrojového kódu.

Fish Disk 769

PowerPlayer:

Schopný program pro přehrávání hudebních modulů z programů jako jsou NoiseTracker, MED, Oktalyzer a další. Přehrává rovněž moduly kompresované různými programy. Verze 3.4, update verze 3.0 z diskety Fish #704. Freeware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 776

WFile:

Malá, ale užitečná utilita ke konverzi ASCII souborů mezi různými operačními systémy (Amiga, MS-DOS, UNIX). Verze 1.32, update verze 1.11 z diskety Fish #536. Včetně zdrojového kódu v jazyce C.

Fish Disk 780

ABackup:

Program k zálohování Vašich cenných dat. Můžete archivovat jak zařízení, tak samostatné soubory. Obsažena je Anglická i Francouzská verze. Verze 2.00, update verze 1.60 z diskety Fish #759. Shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 781

PowerSnap:

Utilita, která Vám umožňuje označit si výřez textu kdekoliv na obrazovce a ten poté vypsát někde jinde (např. v jiném CLI). Verze 2.1b, update verze 2.0 z diskety Fish #726, bez zdrojového kódu.

TKEd:

Velmi komfortní ASCII editor. Může číst soubory kompresované PowerPackerem, má uživatelsky definovatelná menu, komfortní AREXX interface se 109 příkazy a mnoho dalšího. Verze 1.11, update verze 1.05 z diskety Fish #689. Bez zdrojového kódu.

Následující článek popisuje v největší možné stručnosti možnosti freewarového kopírovacího programu SuperDuper. Představuje, alespoň z mého hlediska, zajímavou alternativu k běžným „kopírákům“ typu XCopy a spol.

V úvodu originálního návodu píše autor zhruba toto: „SuperDuper je program na kopírování/formátování disket, který má ambice stát se v oblasti kopírování tím, čím je Mostra při prohlížení obrázků.“

Z vlastní zkušenosti mohu potvrdit, že tato slova nejsou daleko od pravdy. Klíčové části programu jsou pravděpodobně napsané v assembleru, z čehož plyne značná rychlost: celou disketu s verifikací program dokáže zkopírovat za méně než sto sekund, bez verifikace dokonce pouze za 69 sekund. Načtení diskety do paměti trvá 36 sekund, verifikovaný zápis z paměti 67 sekund, neverifikovaná kopie 36 sekund. Tyto parametry dosahují hranice technických možností diskového subsystému Amigy. Při kopírování je dokonce možné pro neverifikovaný zápis použít všechny čtyři diskety najednou, přičemž na sadu disket je třeba 38 sekund.

Rychlost pochopitelně není všechno, podobných časů dosahuje většina běžných kopírovacích programů, ovšem málokdy nabízejí následující možnosti:

- vytváření kopií disket do souboru na harddisku, nebo obecně na jakémkoli zařízení. Také je možné natáhnout kopii diskety do paměti, zde oproti jiným programům nabízí SuperDuper kontrolu zapisovaných dat - pokud některý nekorektně napsaný program naruší obsah paměti, objeví se chybové hlášení.

- velmi výhodnou se jeví i komprese dat z kopírovaných disket, zvláště ukládáte-li je na harddisk. Využívány jsou knihovny systému XPK, mnohé z nich umějí dekomprimovat data tak rychle, že prakticky nedojde ke zdržení. Díky tomu je možné vyrobit kopii diskety i na Amize s 1 MB paměti (a ještě přitom například psát tento text).

- ARexxový port nemá snad žádný konkurent - snadno se dá realizovat personalizace kopírování seriovým číslem, případně postupný zápis disket uložených na

SuperDuper

harddisku (a obsluha vůbec nemusí tušit, co se vlastně provádí, stačí pouze vkládat diskety). Nic by nebránilo ani simultánnímu tisku etiket nebo sledování využití pracovní doby.

- najdem mnoho dalších, dosud ne zcela běžných drobností - dá se otevřít na kterékoli veřejné obrazovce, akustická výzva, automatické spuštění při založení diskety nebo třeba seznam již zkopírovaných disket

- naprosto bezproblémový multitasking, při kterém vytěžuje procesor na nejvyšší možnou míru, ale mimochodem umí i vypnout systém tak, že se do 1 MB vejde opravdu celá disketa i bez komprese. Při formátování podporuje snad všechny známé formáty FFS i DCFS.

- jako snad jediný by měl zvládat i HD diskety, což jsem zatím neměl možnost ověřit

- najdou se i diskutabilní vlastnosti - verze 3.0 vyžaduje Kickstart 2.0 a vyšší, majitelé systému 1.3 zůstávají odkázáni na verzi SD 2.0. V současné verzi bohužel není možná lokalizace SD 3.0 do češtiny.

Obsluha programu

V následujících několika odstavcích jsou popsány základy obsluhy programu. Nemají v žádném případě nahrazovat vyčerpávajícím způsobem zpracovaný manuál, který najdete v hypertextové nápovědě. Soubor se jmenuje SD.guide, a dá zobrazit programy AmigaGuide nebo MultiView. Pokud by ho nějaký dobrovolník přeložil celý a uvolnil k volnému šíření, rádi ho zařadíme

na některý z příštích NewsDisků. Více než nesmrtelnou slávu však nemůžeme nabídnout...

Po spuštění se otevře okno, na kterém se nacházejí tlačítka pro ovládání programu (SD nepoužívá menu).

Skupina Mode obsahuje tlačítka, kterými řídíte způsob práce programem:

Disk2Disk - kopírování z diskety na disketu, podle zaškrtnutí ve skupině Src/Dest.

Buffer - disketa se napřed zkopíruje do vyhrazené části paměti a teprve poté na druhou disketu. Ideální způsob, jak vytvářet více kopií z jedné diskety.

VDBuffer - podobné řešení, místo paměti se používá zařízení Execu, například resetuvzdorný ramdisk

HDBuffer - vytvoří se kopie do souboru. Nejpoužívanější pro archivaci celých disket na harddisk (distributoři, piráti, majitelé velkého harddisku atp.).

Skupina Src/Dest již byla zmíněna, nastavuje se jimi cílová a zdrojová disketa.

Třetí skupinou je Control panel. Zde se nacházejí nejpoužívanější akční tlačítka:

Stop

Copy - zkopíruje disketu, lze použít pouze v módu Disk2Disk (v ostatních bude zamlžená)

Read - přečte obsah diskety do paměti (toto a následující tlačítka nepracují v módu Disk2Disk)

Write - zapíše obsah paměti na diskety zaškrtnuté jako Dest, podle nastavení options s verifikací nebo bez.

Check - hledání chyb na disketě, nikoli ovšem chyb z hlediska AmigaDOSu (pro tento účel lze použít program DiskSalv z předminulého NewsDisku)

Format - tlačítko spouští formátování podle parametrů nastavených v Options

Options - zde se nastavují nejrůznější parametry - pro příkaz Format typ filesystemu (FFS/OFS/Intl/DCFS) a jméno diskety (Label), pro celý program verifikace zápisu (Verify), automatické spuštění vkládáním disket (Auto), jméno souboru pro uložení na harddisk (Options/Filename), kompresovací metoda (Xpk Lib), hlasové upozornění (Talk), rozsah kopírovaných stop (Start/End Cylinder), počet opakování neúspěšné operace, obvykle chyby při verifikaci (Retry), kompresi obsahu zdrojové diskety (Comp), nastavení aktuálního data na cílové disketě (Date), vytváření podrobného hlášení o činnosti (PrintErrors) a další

Info - otevře okno se statistikou o počtu zkopírovaných disket, čase atp.

ARexx - otevře se dialogové okno pro výběr souborů, kterým si vyberete program v ARexxu, kterých chcete spustit. O ARexxu více viz originální dokumentace.

NoWB - zavře obrazovku Workbenche a otevře pro SD malou dvoubarevnou obrazovku, což citelně šetří paměť. Díky této funkci se dá zkopírovat celá disketa na Amize s 1 MB. Na ploše Workbenche nemějí být spuštěné žádné programy (kromě SD), obrazovka by nešla zavřít.

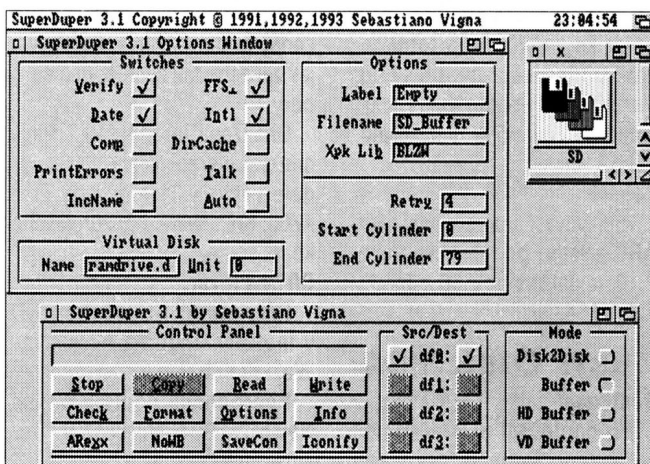
SaveCon - uloží aktuální konfiguraci jako ARexxový program spouštěný při startu

Iconify - zabalí program do ikony. Používá se v situaci, kdy by vám okno s programem překáží, ale z nějakého důvodu ho nechcete ukončit. Znovu se otevře dvojným kliknutím na tuto ikonu.

A to ještě není vše...

Pro pořádek ještě dodejme, že součástí archivu se SuperDuperem jsou další dva programy - SetTDDelay, kterým se nastavují parametry pro zpoždovací smyčky (používá se, jestliže by program hlásil Error while recalibrating) a ToggleClick na vypínání cvakání disketových jednotek.

-tom-



KCommodity

Sharewarový program KCommodity zná zatím méně uživatelů, doufáme, že k většímu rozšíření této z šedého průměru vynikající komodity pomůže i následující článek.

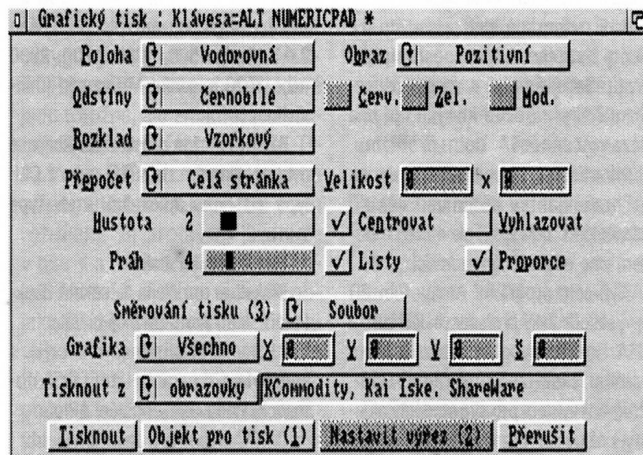
Takže, jak by se vyjádřil jeden můj známý, „vo co de“. KCommodity patří k programům nazývaným služební, nebo také doslovným překladem původního termínu, komodity. Vyznačují se tím, že běží prakticky neustále, ale procesor vytěžují nepatrně. Pouze dojde-li k nějaké akci, například kliknutí myši nebo zavření okna, aktivují se a určitým způsobem doplní vestavěnou funkci.

Od vzniku Kickstartu 2.0, který jako první dovozoval používat komodity, jich vznikly desítky, možná stovky. Jenom standardní součas-

tět správce souborů nebo různé jiné paměťově náročné aplikace bez neustálého strachu z kolapsu systému kvůli nedostatku paměti.

Tím nechci tvrdit, že KCommodity je samospasitelná náhrada jakékoliv komodity, ale tím, že se místo desítek programů bude používat jen jeden nebo dva, se přece jen pár desítek kilobytů ušetří. Posuďte sami, co všechno KCommodity umí:

- předefinování funkčních kláves, i s kvalifikátory. Spolehlivě nahradí FKey, včetně ARexových maker a skriptů (když se použije ten správný příkaz :-) rx/execute)
- vypíná klapání disket
- dovoluje konečně využít prostřední tlačítko myši (pro rozšířený výběr, místo Shiftu)
- umí provádět kouzla s myší -



Okno tiskového programu

- nastavování různých parametrů obrazovky (rozlišení, grafický mód...)
- zamykání oken a tasků
- velmi chytrý program pro kopii obrazovky na tiskárnu i do IFF souboru. Umí zkopírovat i výřez a nastavit všechny běžné parametry pro tisk
- formátovací program, automaticky se zeptá při vložení nenafilmované diskety
- majitelům modemu nabízí automatický monitoring a výpočet telekomunikačních poplatků (včetně různých kombinací zlevněných tarifů atp) a vytváření logovacího souboru
- program se dá lokalizovat do češtiny (hotové katalogy najdete na Českém prostředí III)
- mnoho dalších drobností (viz původní manuál)

Instalace KCommodity z NewsDisku

Na NewsDisku se KCommodity

nachází ve formě samorozbalovacího archivu KCommodity1.run. Jedná se o obsah diskety, která ovšem není určena k samostatnému startu. Optimální postup rozbalení je následující:

- přepokopírujte archiv do ramdisku (příkazem Copy nebo některým správcem souborů - MTool, DirWork, DOpus, Filemaster, DiskMaster, BDM, DosControl, MaxonTools ...)

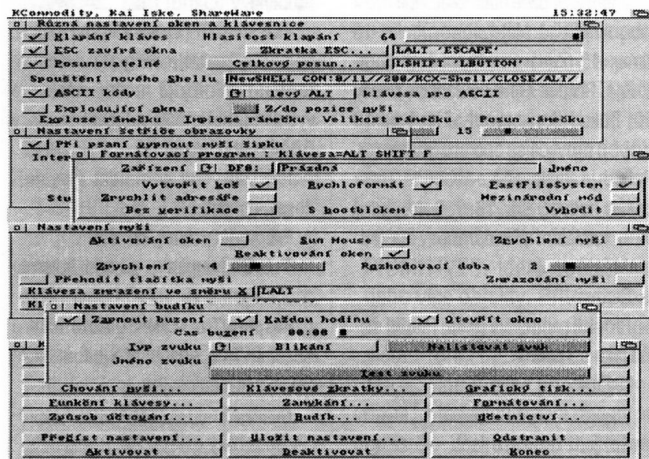
- rozbalte archiv na prázdnou disketu v df0: příkazem

ram:KCommodity1.run df0:

který zadáte pomocí položky menu Vykonat příkaz/Execute... z menu Workbench

- nyní je možné nainstalovat program pomocí ikony Install - dvojnás kliknutím se spustí standardní Installer (bližší popis viz publikace Amiga & pevné disky). Program se dá instalovat jak na harddisk, tak na disketu, je-li na ní dost místa.

-tom-



Ukázka některých oken programu KCommodity

tí systému jsou komodity pro předefinování funkčních kláves, vytahování oken kliknutím, zhašedlo obrazovky i myši šipky, vypínání CapsLocku, ovládací panel pro CrossDOS a automatické přepínání oken. Další komodity vznikaly jako houby po dešti, dílem k nahrazení standardně dodávaných lepšími, dílem k nejrozličnějším dalším činnostem.

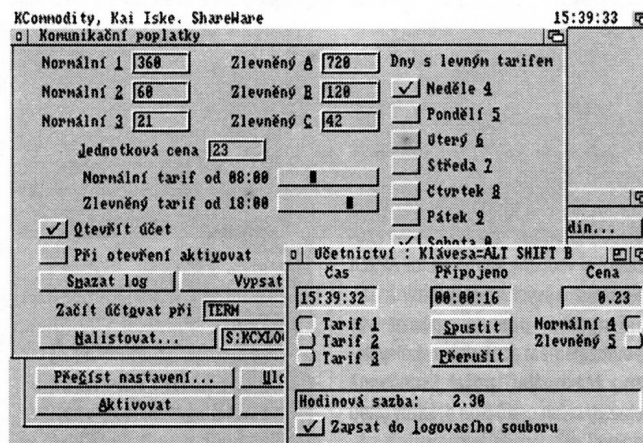
Postupem času se tedy můj harddisk a hlavně paměť začala zaplňovat různými programy, které sice zprůměrovaly práci, ale... Bylo nutné občas, a později dost často, něco vypínat, aby se program XXX vešel do paměti společně s textovým editorem YYYEd, aby šel používat kompilátor C, abych nemusel neustále vypínat a spouš-

automatické aktivování oken, zrychlení, přehození tlačítek a zmrazení v jednom nebo druhém směru

- klapání klávesnice ocenil jen ten, kdo si ho vypne
- užitečná drobnost - zavírání oken ESCapem
- další výbornou věcí je vkládání znaků pomocí klávesy Alt (jako na PC)

- hodiny na liště obrazovky Workbenche v tisíci a jednom formátu, se dnem v týdnu i bez něj... Program umí i budit v zadanou hodinu nebo periodicky (třeba když člověk usne při modemování)

- šetřič obrazovky, včetně vypnutí šipky při psaní z klávesnice
- mnohem lepší náhrada ClickToFront, umí i přesun oken mezi a dozadu



Majitele modemů potěší propočítaný systém sledování toku peněz

Počítače si pomalu, ale jistě budují místo v našem každodenním životě. Mnoho a mnoho z nás s nimi tráví svůj čas jak v práci, tak doma ve svém volnu. Existují ovšem lidé, kteří nejsou sto si k těmto >strojům budoucnosti< nalézt cestu. Setkáváme se s názory nejrozmanitějšího rázu, ze kterých čpí ona nezasvěcenost do problému. Uvědomme si, že počítače nejsou jen na hraní (jak se domnívají někteří uživatelé PC o Amize), ale dokáží mnohem více - dokáží nám pomoci.

Tvůrcem programu Amiga Plot 2D je vysokoškolský profesor matematiky z USA, který se mimo jiné zabývá ve svém volném čase také programováním. Program vytvořil pro své studenty algebry, což ovšem neznamená, že nemůže být využit i pro jiné matematicko-grafické metody a statistiky.

Pokud máte k tomuto dílku nějaké připomínky nebo jiné nápady, jak program vylepšit, můžete navázat s autorem přímý kontakt.

ÚVOD

Amiga Plot 2D (dále AP2D) je grafický program určený pro kreslení grafů funkcí nebo diagramů zadaných pomocí textového souboru. Né každý tento způsob zná a proto se ho pokusím přiblížit. Funkci lze zadat jednoduchou rovnicí (např. $\sin x$; x^2 ; TG SIN COS X atd.). Tento zápis je pro určení průběhu velice přesný a při vykreslení se vyznačuje plynulými přechody z bodu do bodu. Proto lze tímto způsobem zjistit průběh každé funkce zadané funkční rovnicí (ocení především studenti při vyšetřování průběhu funkce).

Představte si, že potřebujete vytvořit graf nebo diagram, který bude znázorňovat závislost např. nabídky a poptávky. Zde budete jen velice těžko hledat nějakou funkční rovnici. Jak tento problém vyřešit? Použitím textového souboru, který obsahuje informace o příslušných hodnotách. Velice jednoduché a přitom účelné. Data v tomto formátu dokáží ukládat některé tabulkové procesory, ale i Vy, použijete-li některý textový editor (CED). Do jednoho sloupce zapisujete hodnoty X a do druhého hodnoty Y. Nyní stačí už jen soubor uložit a použít v AP2D, který vykreslí grafickou závislost. Tímto způsobem si vedl Joe Martin (autor AP2D) informace o svých studentech.

Program pracuje pouze ve dvourozměrném souřadnicovém systému. Maximální počet současně zobrazitelných grafů jsou 4, každý jinou barvou.

Potřebná konfigurace pro spuštění

AMIGA PLOT 2D v1.0

AP2D je; Aiga Dos verze 1.2, 1.3, nebo 2.0..., Amiga 500, 1000, 1200, 2000 nebo 3000 s jedním Mb paměti (minimálně).

AP2D je možno zpusit z Workbench dvojím kliknutím na ikonu nebo z CLI: type 'cd <your ap2d dir>' <ret> type 'run ap2' <ret>.

Popis obsahu disku

Disketa je rozdělena na několik direktorií, kam program ukládá data.

AParams2D/ obsahuje soubor(y), s koncovkou *.params, který se automaticky nahává při spuštění AP2D.

DATA/ určený pro data (grafy atd.)

Pics/ pro ukládání obrázků ve formátu IFF

PenColors/ obsahuje údaje o barvách
Popis obrazovky AP2D (viz. obrázek)
AP2D pracuje v rozlišení hires/interlaced (8 barev). Overscan je možné zapojit přes preference ve Workbench. Kreslicí plocha obsahuje implicitně nadeřinované osy s nãvěštim a je rozdělena do sítě (ocenite při čtení grafů).

V horní části naleznete čtyři trochu delší gadgety, do kterých můžete zadat minimální nebo maximální hodnoty pro vymezení kreslicí plochy. Zádání ukončíte stiskem <ESC>.

Pod těmito gadgety jsou další čtyři (tedy max. 4 současně zobrazitelné grafy), označené jako >Function/Data Entry<, které obsahují vlastní zápisy funkčních rovnic. Můžete sem zadat také cestu k souboru, ve kterém máte uložena data (viz. výše; nabídka a poptávka). Pokud si přejete, aby Váš graf byl později vykreslen, musí být příslušný gadget zvolen. Gadgety jsou implicitně značeny jako f(x), g(x), h(x) a i(x). Máte-li zvoleno více gadgetů současně a provádíte >Load Data< (popis později), bude obsah první zvoleného

gadgetu nahrazen daty novými. Proto je výhodnější mít v této situaci zvolen pouze jeden, kam budou uloženy nové údaje.

Máte také možnost využít předem nadeřinované proměnné. Např. $a=x^2$, $b=\sin(a)$, $f(x)=3\sin(0.1(a+b))-2\cos(0.2(a-b))$, což Vám mnohonásobně zprehlední zápis složitějšího výrazu. Použitelné jsou všechny goniometrické funkce včetně ABS a čísel PI a e (Euleovo číslo).

Gadgety pro práci s grafy

Tyto se nacházejí nalevo od kreslicí plochy.

Zooming (Zoomin a Zoomout)

Slouží pro zvětšení (zmenšení) zkoumaného grafu. Použití je následující. Proklapněte příslušný gadget a potom ukažte (šipkou myši) na oblast, kterou s přejete zvětšit (zmenšit). Novým středem se stane nakliknutý bod.

Tick Marks

V tomto případě bude snad lépe uvést názorný příklad. Máte zvoleny Xmin=-15 Xmax=15 (Zadáva se horní částí obrazovky). Rozpětí X-ové souřadnice je tedy 30. Pokud je nastaven >Tics< na 10 (např.), provede se operace 30/10 -> 3. Pokud je nastaveno >Absolute Tics< získáte hodnoty -15 -12 -9 -6 atd. Jedná se o rozdělení příslušné osy na jednotlivé dílky.

Center

Provádí centrování grafu. Použití stejné jako u >Zoom<.

Default

Pracuje s chybou funkce na kreslicí ploše, jejíž dimenze jsou -10 až +10 dílků.

PickVal

Docela užitečná funkce, potřebujete-li zjistit okamžitou hodnotu nějakého místa grafu. Prostě kliknete na místo, které chcete určit. Hodnoty souřadnic se vypisují v dolní části kreslicí plochy

(možnost pozdějšího přemístění).

FindY

Slouží pro nalezení Y-ové souřadnice zkoumaného průběhu.

Plot

Provede vykreslení definovaných průběhů.

Stop

Zastaví vykreslování.

Clear

Vymaže kreslicí plochu.

Line/Point

Mění aktuální kreslicí mód. Line - body grafu jsou propojeny úsečkou. Point - pouze body grafu (vhodné pro pozdější dokreslení průběhu).

Popis funkcí menu

File/Load Params - natažení parametrů pro grafy

File/Save Params - uložení parametrů aktuálního grafu

File/Load Data - natažení dat pro váš graf. Možnost načtení pouze X-ové, Y-ové nebo XY-ové souřadnice.

File/Save Data - uložení dat zvolených průběhů

File/Save IFF - Velice užitečná funkce, pomocí níž můžete své grafy ukládat ve formátu IFF. Ty je možné následně vytisknout nebo dále editovat (např. v DPAIN nebo Image FX)

File/Quit - no comment (!neuloží dosavadní data)

File/About - autor, rok atd.

Data/ExchangeXY - prohodí hodnoty souřadnic X a Y

Display/Tic Marks - Autoticks a Absolute Tics. Absolutní a automatické dělení souřadnicových os.

Display/Grid - vypíná a zapíná zobrazování mřížky.

Display/PlotText - umožňuje popisování grafů. S texty lze plynule pohybovat pomocí myši.

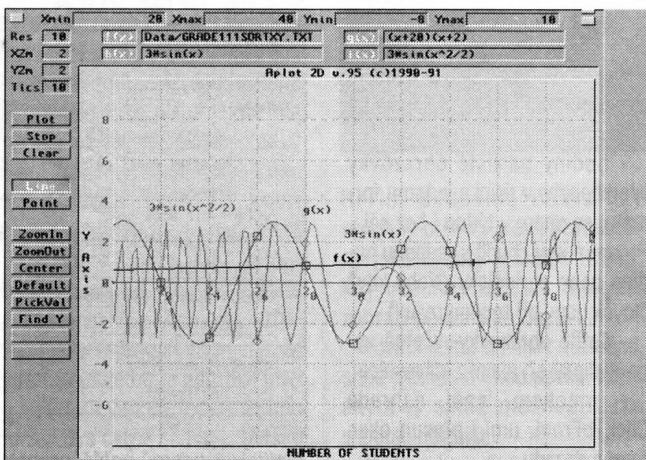
Display/Color Map - Nastavení palety obrazovky.

Display/Pen Colors - Paleta pro kreslení grafů popisového textu.

Závěrem

Program Amiga Plot 2D je velice jednoduchý na ovládání, což umožňuje jeho maximální využití. Chybí zde funkce pro aproximace průběhu s možností proložení grafu mezi zadanými body. Takřka všechny funkce jsou přístupné z hlavní obrazovky, z čehož plyne velice rychlá obsluha. Určitě se nejedná o program pro profesionální využití (vždyť ho Joe Martin vytvořil původně pro grafické zobrazení informací o svých studentech), ale pro běžné využití je naprosto postačující. Ocení ho jistě studenti při zpracování grafů do referátu.

-Pasan-





AMINET 3

Zřejmě jste již něco slyšeli o největší počítačové síti Internet. Každým rokem se počet počítačů připojených na tuto síť zhruba zdvojnásobuje (jestli to v roce 1993 bylo kolem dvou miliónů počítačů, v roce 1994 je již k počítačové síti Internet připojeno kolem čtyř miliónů počítačů). Odhadovaný počet uživatelů však činí asi 20 miliónů. Jednou z jeho mnoha částí je AMINET, čili jak už jistě správně tušíte, „hromada“ všeho možného z celého světa, co má něco společného s Amigou.

I rozhodla se onehdá jakási skupinka, že bude pravidelně stahovat tato data pro Amigu, dokud jich nebudou mít tolik, aby jimi zaplnili celý CD. A co více, téměř vše je komprimováno. Tak se podařilo autorům na jeden CD „nacpat“ až neuvěřitelných 1,1 Gigabytů, které tvoří zhruba 3300 archivů (cca 1800 uživatelských programů, 200 her, 500 hudebních modulů, 350 dem, 250 obrázků a 80 animací). Disk přečtete prakticky na jakékoli Amize vybavené jednotkou

CD-ROM. Ještě bych rád dodal, že tento disk je updatován k červenci 1994.

Předně je třeba upozornit, že disk není bootovatelný. Workbench tedy musíte zavést z jiného disku (hardisk, disketa...). Pokud máte pouze jeden drive CD-ROM (jako že asi většina), vřele nedoporučuji zavádět systém z CD, sic budete „přehazovat“ kompakty zhruba tak do smrti (a to ještě platí dvojnásob např. pro majitele CDTV, kteří musí navíc disk ukládat nejdříve do pouzdra CADDY).

V hlavním adresáři CD se nachází dva hlavní programy, s nimiž můžete vcelku pohodlně ovládat celý obsah disku. První z nich je Find. Po jeho spuštění zadáte do jeho řádky řetězec znaků, které budou alespoň částí názvu Vámi hledaného programu. Chvilku Vám bude sice „chrochtat“ jednotka CD-ROM, ale po chvilce se dostaví očekávaný vý-

sledek-všechny archivů, v jejichž názvu se nachází zadané znaky, budou přehledně vypsány na obrazovku v podobě Amiga Guide. Na každé řádce se nachází informace o jednom archivu. Nejdříve je to jeho jméno (např. „Dance_now.lha“, potom zaměření („mods/pro“), délka v zapakovaném stavu („571K“) a nakonec poznámka („Dancefloormusic MOD“). Myši můžete kliknout buď na názvu archivu, nebo na poznámce. Při aktivaci názvu se pokud možno archiv rozbálí (zde budou úpět zejména majitelé s pouhým 1MB paměti, ale ani 2MB nejsou pro tyto délky nic extra). V tomto případě se tedy rozbálí a přehraje zmíněný hudební modul. Na poznámce kliknete v případě, že požadujete širší informace o archivu. Tím získáte listing všech souborů v něm obsažených, zjistíte také odkud byl soubor pořízen a mnohdy také několik řádků od autora (zamě-

ní programu apod.).

Druhá ikona v hlavním adresáři má název Index. Jedná se o kompletní seznam všech archivů (soubor má délku přes 600KB) ve formátu Amiga Guide. Zde si můžete vybrat celkem z 16 kategorií rozdělených podle zaměření programů. Konkrétně jsou to: Obchodní software, komunikace, grafická a hudební demo, programátorský software, diskové/harddiskové utility, textové dokumenty, Fish disky, hry, grafika, hardware, hudební moduly, hudební software, obrázky, programy pro zpracování textu, utility a ostatní. Po volbě kterékoliv z těchto kategorií uvidíte seznam archivů uspořádaných stejně jako při jejich výpisu programem Find (viz výše). Při delším používání jsem zjistil, že na CDTV s předpotopným OS 1.3 se Amiga Guide velice rád hroutí.

Toliko asi hrubé nastínění obsahu disku. Každopádně musím konstatovat, že Aminet je jedna z nejlepších (ne-li úplně nejlepší) sérií, které můžete na CD-ROM sehnat.

-Raduz-

Využití ANSI Esc sekvencí

V originální dokumentaci firmy Commodore jsou popsány řídící sekvence pro tiskárnu, vytvořené zčásti podle normy ANSI X3.64, dále podle počítačů DEC a některé další. V běžně distribuovaných manuálech je však několik nepřesností, které neumožňují stoprocentní využití.

Jedná se zejména o nejasnou definici sekvence pro nastavení parametrů pro horní a spodní, respektive levý a pravý okraj. Správný formát má vypadat takto:

<Esc> [<n> ; <m> r
pro horní/spodní okraj a
<Esc> [<n> ; <m> s
pro levý/pravý okraj. Místo <n> a <m> se dosazují hodnoty napsané běžnými čísly (v původní dokumentaci uvedené jako Pn1 a Pn2, přičemž není jasné, kde začíná parametr a končí příkaz). <Esc> znamená znak s kódem 27, mezery jsou přidány kvůli přehlednosti.

Příklad:

<Esc>[10;50s
nastaví na tiskárně levý okraj 10 znaků od kraje okna, pravý na 50 znaků od levého okraje okna. Pro úplnost dodejme,

že příkaz musí podporovat i ovladač tiskárny, což není vždy pravidlem.

Rozšířené příkazy

Podobná situace je i u příkazu aEXTEND pro rozšířené příkazy. Sekvence se zadává:

<Esc> [<n> " x <d1> <d2>
...<dn>

kde <n> udává délku parametru, <d1> až <dn> jsou vlastní data pro ovladač tiskárny.

Příklad:

<Esc>[3"xabc

Ovladač tiskárny provede příkaz abc.

Data přímo do tiskárny

V dokumentaci není popsán příkaz, který umožňuje poslat data přímo do tiskárny. V praxi to budou často příkazy pro předefinování znaků (download), grafika specifická pro konkrétní typ tiskárny nebo třeba příkazy pro nastavení různých typů písma (Courier, Roman, Sanserif, Script...).

Tuto činnost provede příkaz aRAW, kterému odpovídá sekvence

<Esc> [<n> " r <d1> <d2> ...<dn>
Příklad:

<Esc>[3"r<Esc>k2

zapne na mojí Star LC-10 v NLQ módu písmo Orator.

-tom-

AMIGA SHOP

Norská 12
Praha 10 Vršovice

Amiga CD 32	6.490,-
Paravision SX-1	9.490,-
Monitor 1084 S	8.900,-
MicroVitec PC/Am.	13.990,-
Ext.Fdd 3,5"	2.399,-
Int.Fdd 3,5"	1.190,-
Modem VM 2400	499,-
Myš 260 dpi	430,-
Myš 400 dpi	599,-
Optical Myš	1.299,-
Diskety HD 10ks.	139,-
Akt.Repro od 2 do 80 watt	
v ceně od 599.- do 1990.-	
Turbokarty, Joy, hry CD 32+PC atd.	
Přijímáme objednávky na monitor	
MicroVitec 17" cena cca.16000.-	

PC 486 DX2/66 VL BUS od 35.000.-

CENY JSOU UVEDENY S DPH.

Zboží zasíláme na dobírku.

tel :02/732441

fax :02/732502



Programátorské žertíky

Kdesi na Internetu se objevil následující vtip [za české komentáře se předem omlouvám, ale angličtina má své kouzlo, které by se mým neobratným překladem ztratilo]:

From: cs161fh@sdcc10@ucsd.edu (Dennis Lou)

Subject: Evolution of a programmer (Vývoj programátora)

Date: 13 Nov 90 00:30:05 GMT

The Evolution of a programmer. [Evoluční vývoj programátora]

(Okay, it's late and I'm not thinking straight, but at least it's original...)

High school/Jr. High (na gymnáziu...)

```
10 PRINT "HELLO WORLD"
```

```
20 END
```

First year in college (prvním rokem na technice...)

```
program Hello(input, output);
begin
  writeln ('Hello world');
end
```

Senior year in college (před státnicí...)

```
(defun hello
  (print
   (cons 'HELLO (list 'WORLD))))
```

New professional (čerstvý inženýr...)

```
#include <stdio.h>
main (argc,argv)
int argc;
char **argv; {
  printf ("Hello World!\n");
}
```

Seasoned pro (po pár letech praxe...)

```
#include <stream.h>
const int MAXLEN = 80;
class outstring;
class outstring {
private:
  int size;
  char str[MAXLEN];
public:
  outstring() {size=0; }
  ~outstring() {size=0; }
  void print();
  void assign(char *chrs);
};
void outstring::print() {
  int i;
  for (i=0 ; i< size ; i++)
    cout << str[i];
  cout << "\n";
}
void outstring::assign(char *chrs) {
  int i;
  for (i=0; chrs[i] != '\0';i++)
    str[i] = chrs[i];
  size=i;
}
main (int argc, char **argv) {
  outstring string;
  string.assign("Hello World!");
  string.print();
}
```

Manager (vedoucí...)

```
/* George, I need a program to output a string "Hello World!" */
/* Jirko, potřebuju program, aby napsal "Nazdar všichni!" */
```



Amiga vs Macintosh

Před nějakou dobou se objevila na datové síti BitNet zajímavá příhoda. Jeden americký majitel Amigy navštívil počítačovou výstavu a trochu si zažertoval s pracovníkem, který předváděl počítače Apple Macintosh. Rozhovor probíhal zhruba takto:

Otázka: Kolik barev může Mac zobrazovat?

Odpověď: 16.7 miliónu.

Já vím, to je paleta, ale kolik jich může zobrazit najednou?

16.7 miliónu.

16.7 miliónu najednou?

Ano.

V jakém rozlišení?

1024 na 768.

To dává 786.432 pixelů na obrazovku, takže jak se dá zobrazit 16.7 miliónu barev na 786.432 pixelech?

Well, um, to je jen teoreticky.

Takže, počtvrté, kolik barev může zobrazovat najednou?

V základní sestavě 256, ale zvolit si je můžete ze 16.7 miliónu.

A co cena?

\$4995, včetně tiskárny.

To je docela levné...(mírně ironicky)

Kolik má expansních slotů?

Jeden.

Proč tak málo?

Většina uživatelů je nepotřebuje a koneckonců, skoro všechno už je vestavěné.

Skoro všechno? Co?

Kontrolér harddisku, floppy-disk, síťová karta, modem.

Jak se přidává paměť?

Přes expansní slot.

Faxmodemová karta?

Přes expansní slot.

Dala by se přidat turbokarta? (Začíná to být zajímavé, že?)

Přes expansní slot.

Jak by se dalo nahrávat na video?

Přes genlock.

A nebudu na to potřebovat zakódovaný NTSC signál?

Ano.

A kde ho vezmu?

Existuje karta... do expansního slotu.

Ale kam mám zapojit ten genlock?

Do expansního slotu.

Tam už je přece karta na signál NTSC.

Budete potřebovat více expansních slotů.

Smůla... Co je zač ten vnitřní modem?

1200 nebo 2400 baud.

Má vestavěné MNP5 (oprava chyb a možnost průběžné komprese)?

Zatím ne.

Ale to by můj modem mít měl. A co HST?

Well, nebudete to mít. (pracovník už se zdá být poněkud podrážděný)

Umí Mac multitasking?

Samozřejmě, pomocí Multi-Finderu.

Můžete mi to ukázat?

Jistě, rád.

Můžete mi ukázat, jak se formátují dvě diskety najednou? (Pro Amigu žádný problém)

Hum, zkusíme to.

<SYSTEM CRASH & REBOOT>...

Asi to nepůjde...

Ale předtím jste mi říkal, že umí multitasking.

Umí, spíš bude něco s tím zatraceným drajvem...

Omluvte poněkud hrubý překlad, snad se podařilo zachovat silně americký charakter textu. Dále - text je více jak dva, možná tři roky starý a ceny a vlastnosti už vůbec nejsou aktuální. I když dnešnímu průměrnému Macu může stěží konkurovat jakákoli Amiga, přesto dvě diskety najednou Finder, pokud vím, dosud naformátovat neumí.

-tom-





DirWork

DirWork patří do kategorie správců souborů, diskových manažerů apod. Je mezi svými kolegy unikátem hlavně co se týče velikosti a rychlosti. Ve své verzi 1.62 je celý program veliký pouhých 70968 bytů, dá se spakovat až na 37 KB, a zabírá se vším všudy v paměti kolem 125 KB - pro srovnání: po tom, co se nahraje DirectoryOpus, vám zmizí okolo 650 KB! DirWork v necelé čtvrtině nabízí skoro vše, co jeho konkurenti: je velice dobře konfigurovatelný, umí používat workbenchové app-icons a přejít do „spacího“ režimu, rozeznává několik druhů souborů a provádí s nimi automaticky určité operace (výhodou je, že se u některých z nich nenahrává žádný externí modul, jako je tomu u DOpusu), má vestavěný prohlížeč textů, obrázků a ikon s podporou systému, všechny běží jako samostatný proces. Adresáře se načítají do bufferů, takže je není nutné číst několikrát. DirWork obsahuje přímou podporu PowerPackerem spakovaných souborů, přímo v programu je i antivirový program prohlížejí paměť a bootbloky disků. Dále není nutné nahrávat samostatný program na ko-

ně majitelé Amig se starým systémem, spočívá v tom, že umí načítat obsah adresářů z disket velmi rychlým způsobem, skoro tak rychle, jako se to dá udělat za použití DC-FFS nového systému. Toto vše získáte v 70 KB programu!

Už jsem se zmínil o vysoké konfigurovatelnosti programu. Konfigurační editor je samostatným programem, který se dá spustit rovnou z menu, ale musíte ho mít samozřejmě na disku. Nejdřív se ale musíme pustit do ovládání hlavního programu - DirWorku. Na obrázku jsou očíslované body: pod jedničkou se schovává standardní amigový gadget na ukončení práce s programem - budete-li chtít místo skončení pouze přejít do „spacího“ režimu, zvolte v menu položku CloseGadget=Sleep. Pod bodem dvě je lišta menu a na ní jsou zobrazeny údaje o samotném DirWorku a množství paměti (odděleně Chip RAM a RAM celkem). Třetí bod obsahuje tlačítka, která si vysvětlíme podrobněji. Čtvrtý bod je na gadgetech CD, No a All, slouží pro změnu aktuálního adresáře a zvolení/deaktivaci všech souborů v aktuálním okně. Pětka je string-gadget, ve

souborů a adresářů, příznaky a velikostí. Jeho obsah můžete posunovat postranním slide-gadgetem, na který ukazuje desítka. Konečně pod devítkou je místo, kde se vypisují chybové zprávy a jiné informace (např. název disku a počet volných bytů apod.).

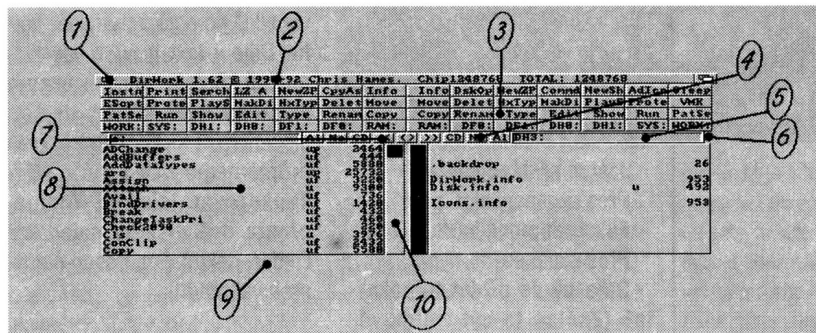
Vraťme se k obsahu dvou hlavních oken. Budete-li chtít načíst nějaký adresář, napište jeho cestu do string-gadgetu (5). Většinou to lze ale udělat rychlejší způsobem a navíc si ani nemusíte přesně pamatovat cestu: stačí kliknout na jedno z dolní řady tlačítek (3) a ihned se vám načte příslušný disk (může to být i celá cesta, kterou nastavíte natrvalo v konfiguračním editoru). Po načtení obsahu disku se dostanete do některého z adresářů tak, že kliknete dvakrát za sebou na jeho jméno. O jednu úroveň zpět se dostanete parent-gadgetem (6). Najedete-li na tento gadget a stisknete přitom tlačítko pravé, dostanete se do nejvyšší možné úrovně (tzn. většinou do kořenového=hlavního adresáře disku). Zajímavé na tom je, že DirWork si při vaší cestě diskem pamatuje obsah předchozích adresářů, takže je nenačítá znovu, jestliže jste tam již jednou byli! A teď ještě jeden způsob: Najedte na string-gadget (5), stiskněte pravé tlačítko myši a v okně se vám objeví obsah interních pamětí, všechny disky, které má-

te pravé tlačítko a pak levé (pravé stále držíte) - obsah okna vám zůstane i po uvolnění tlačítek myši a vám nezbývá než si vybrat a ještě přitom můžete použít rolovací lištu (10). Jestli nepřítelem myši, nezbývá vám nic jiného, než vypisovat direktoráře do string-gadgetu (5) - ten levý aktivujete klávesou Del a pravý klávesou Help.

Až si načtete potřebný adresář, budete asi chtít zvolit některé soubory, abyste s nimi mohli provést určitou akci. Volíte si levým tlačítkem myši uprostřed okna, nesmíte ale být úplně nalevo. Když budete totiž úplně nalevo a stisknete levé (nebo i pravé) tlačítko, objeví se před vámi okno s názvem souboru, komentářem, zkratkami stavových bitů souboru (těch bitů je osm: hidden = skrytý soubor, script = dávkový soubor, pure = lze uložit residentně do paměti, archived = byl archivován po poslední změně, readable = lze načíst do paměti, writeable = je možné do něj zapsat, executable = jedná se o program, deletable = soubor je smazatelný), datem a časem poslední změny souboru a velikost. První tři jmenované věci můžete změnit a změnu uložit levým gadgetem (pravým přepsání stornujete). Přímou na okně byste ještě našli typ souboru tak, jak ho rozlišuje sám DirWork. Podle toho, do které skupinky soubor zařadí, s ním provede určitou akci, jakmile dvakrát kliknete na jeho jméno. Jiný význam má pravé tlačítko (to stačí stisknout jednou) a ještě další může mít prostřední (máte-li myš se třemi...).

Základní operace, které podle druhu souboru DirWork provádí jsou následující (pořadí uvedených operací je druh - levé tlačítko - pravé tlačítko):

- hudební modul/zvuk - přehrávání - přehrávání
- archiv - vylistování obsahu - extrakce souborů
- obrázek/ikona - zobrazení - zobrazení
- animace - přehrávání - přehrávání



pírování ani formátování - to vše je totiž v DirWorku již obsaženo. DirWork dokáže nahradit i několik komodit: jednak umí sám vypnout obrazovku, takže monitor nedostává tolik zabrat, jednak dokáže urychlit myš a funkcí AutoPoint automaticky aktivovat okno, nad kterým je právě kurzor myši. Jedna z velkých výhod, kterou ocení hlav-

kterém je vepsána cesta k zobrazeným souborům a adresářům (jde také přepsat přímo klávesnicí), šestka slouží k posunu o jeden stupeň výš v adresářové hierarchii (tzv. parent-gadget) a sedmička obsluhuje výměnu levého okna za pravé a kopírování obsahu jednoho okna do druhého. Pod osmým bodem je okno s názvy

te k dispozici, a navíc všechna přiřazení logických názvů (asigny) k adresářům. Vyberete si tak, jako by okno bylo menu: držíte pravé tlačítko, dokud nenajedete nad název vybraného disku; nestačí-li velikost okna na zobrazení všech, dejte kurzor myši úplně dolů a obsah okna se začne rolovat. Jinou možností je, že nejdřív stiskne-



textový soubor - interní zobrazovač - externí editor

program - vykoná se - vykoná se Binární soubor - interní HexType - externí editor NewZap.

Další operace můžete se souborem provést tak, že zvolíte jedno ze tří řad tlačítek (3). Většina z nich je jak na levé straně, tak i na pravé. Budete-li potřebovat místo, stačí vám každé tlačítko pouze jednou, protože stejného efektu, jako stisknutí druhého z dvojice gadgetů, můžete dosáhnout i využitím obráceného tlačítka na myši

DirWork najít v některé ze svých cest (nejlepší je asi C:). Není-li zvolen žádný soubor, bude spuštěn pouze prázdný NewZAP.

CpyAs - překopíruje zvolené soubory a adresáře, ale nejdříve se zeptá, pod jakým jménem (zadáte nové jméno). Je to vlastně to samé, jako byste soubor nejdříve přepokopírovali (Copy) a pak přejmenovali (Rename).

Info - aktualizuje informace zobrazované na dolní liště (jméno disku a počet volných bytů) a ukáže, kolik adresářů, souborů

gadgetem WriteBuf. Můžete to udělat i několikrát za sebou bez neustálého nahrávání zdroje (data jsou v bufferu do té doby, než z kopírovacího programu vylezete). Když budete potřebovat zformátovat disketu, napíšete nejdříve nový název do string requesteru (může být dlouhý až 30 znaků), pak zvolíte jeden z gadgetů pro formátování (FFS funguje pouze pod OS 2.0 a lepší, OFS funguje na všem, nebyla-li disketa ještě nikdy formátována, použijte Format, jinak vždy FormatQk). Instalace disket, neboli zapsání bootovatelného bootbloku, se provede pouhým stisknutím gadgetu Install. Poslední, co lze s tímto programkem udělat, je přezkoušení správnosti diskety: načtete ji celou do bufferu, jako byste ji chtěli kopírovat, a pokud na ní jsou chyby, objeví se vám na obrazovce.

Commd - otevře na obrazovce DirWorku okno CLI (Shell) a vy si spustíte vše, co budete potřebovat. Až skončíte s CLI, vraťte se do programu příkazem EndCLI nebo EndShell (majitelé Amig s OS 2.0 a výš tak mohou učinit i pomocí levého horního gadgetu okna) - do té doby je samotný DirWork blokován.

NewSh - udělá to samé jako Commd, ale neblokuje hlavní program. Nahrazuje DOSový příkaz NewShell.

Adlcn - vytvoří ikonu (piktogram) k souborům (programy nebo projekty) i direktoriům. Je to dobrá pomůcka pro ty, kteří jsou zvyklí na Workbench a narazili na program/adresář bez ikony.

Sleep - pošle program „spát“. „Vzbudí“ se na kombinaci Ctrl+Shift+Alt+D (všechny klávesy jsou levé). Okno zmizí, uvolní se trochu paměti => dokonce můžete DirWork odstartovat již ve „spacím“ módu, takže bude čekat pouze na stisknutí klávesnicové kombinace, aby se „probudil“. (Stačí ho spustit s parametrem -s, tj. „DW -s“ v DOSu, nebo tool typem SLEEP & DONOTWAIT ve Workbenchu).

EScript - vykoná dávkový/povelový soubor, neboli script.

Prote - změní nastavení sta-

vového bitu Deletable, což znamená, že ze smazatelného souboru učiní nesmazatelný a obráceně. Soubor, který nelze smazat příkazem Delete, je označen v okně písmenkem „u“. Ostatní stavové bity nastavujete tak, že najedete na název souboru nebo direktoriáře úplně vlevo a stisknete jakékoliv tlačítko myši. Stavové bity se pak nacházejí v okně ve třetím requesteru shora.

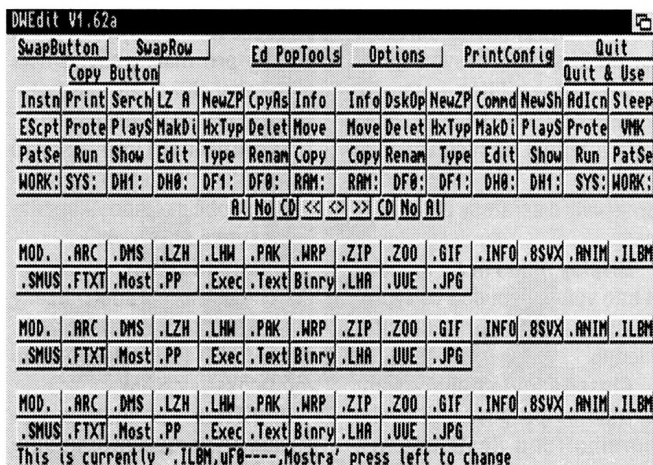
PlayS - přehraje jakýkoliv soubor rychlostí 10000 bytů/vteřinu. Správná rychlost je zaručena pouze u formátu zvuku 8SVX (takový soubor lze ale přehrát i dvojklikem, což je rychlejší).

VMK - interní virus killer (antivirový program). Jednoduchým způsobem kontroluje, zda nejsou přepsané kritické vektory v paměti a podá hlášení, když najde něco abnormálního (může to způsobit ale i některý z patchovacích programů...).

MakDi - vytvoří nový adresář, po vás vyžaduje jeho název.

HxType - zobrazí soubor v hexadecimální (šestnáctkové) soustavě. K pohybu použijte lištu vpravo nebo kurzorové šipky nebo číselný blok na klávesnici. Na další stránku skočíte mezerovníkem, na předešlou klávesou backspace. Začátek souboru naleznete s CTRL+šipka nahoru a konec CTRL+šipka dolů. Klávesa h přepne zobrazení z režimu hexadecimálního do textového, po stisknutí s nebo f zadáte řetězec znaků a program se ho bude snažit v textu najít. Ukončit prohlížení lze klávesou Esc. Rozlišení a mód obrazovky můžete změnit konfiguračním editorem DWEdit. DirWork umí pracovat i se soubory spakovanými PowerPackerem - automaticky je rozbalí a podá vám zprávu „was powerpacked“. Nevejde-li se celý soubor do paměti, nahraje se pouze část a vy dostanete hlášení „partial load“.

Delete - smaže soubory a adresáře. Není-li adresář prázdný, program se vás zeptá, jestli si opravdu přejete ho zrušit (toto nastavení se dá překonfigurovat). Ihned po akci se aktualizuje informace o volném místě na



(stisknete-li na pravé straně pravé, je to jako byste stiskli na levé levé...). Nyní si je popíšeme:

Instn - má stejnou funkci, jako byste všechny zvolené soubory dvakrát odkliknuli.

Print - překopíruje soubory na tiskárnu (odešle je na PRT:). Při tisknutí se využívá nastavení systémových preferencí. DirWork se vás ještě před začátkem zeptá, jestli opravdu chcete soubor vytisknout a nabídne vám možnost přeměnit všechny tabulátory na mezery.

Search - hledá ve vybraných souborech kombinaci znaků, kterou zadáte do requesteru. Přepínač UC=LC nabízí možnost vypnutí/zapnutí rozlišování velkých (Upper Case) a malých (Lower Case) písmen.

LZ A - přidá soubory a celé direktoriáře do archivu, jehož jméno musíte zadat do requesteru.

NewZP - nahraje zvolený soubor do binárního editoru NewZAP. Tento editor je samostatný program, který musí

rů a bytů je zvoleno. Info je velmi vhodné, chcete-li vědět, jestli se vám vejdou zdrojové soubory na cílovou adresu při kopírování (stačí porovnat počet volných bytů u cíle a počet bytů, které zabírají zdrojové soubory - není to ale úplně přesné).

DskOp - spustí samostatný interní program pro kopírování, formátování a instalaci disket. Během operace jsou průběžně zobrazovány tracky a číselné kódy chyb. Kdykoliv chcete, můžete proces zastavit stisknutím horního levého gadgetu v okně. Při kopírování disket se objeví zpráva „Non standard boot block“, nezná-li DirWork bootblok diskety (časté u her a zavírovaných disket). Chcete-li kopírovat, musíte mít buď dvě disketové jednotky, nebo 1 MB volné paměti. U dvou mechanik nejdříve vyberete zdroj, pak cílovou jednotku a nakonec stisknete tlačítko diskcopy. Máte-li volných 1 MB RAM, nahrajete nejdříve celou disketu do paměti a z ní pak kopírujete zpět na disk



disku (nemusíte stisknout Info).

Move - přemístí soubory a adresáře ze zdrojového okna do cílového. Je to úplně to samé, jako byste je nejdříve zkopírovali a pak smazali zdroj. Přesunujete-li pouze v rámci jednoho disku, je akce velmi rychlá (přepíše se pouze informace o logickém umístění souboru, ale ten sám zůstane fyzicky na stále stejném místě). Používáte-li move na přesun z jednoho disku do druhého, je to zdlouhavější, ale DirWork udělá automaticky ještě pár věcí navíc: zaktualizuje informace o volném místě na disku, překopíruje originální datumovku, komentář, stavové bity atd. Zde je nutno upozornit na jednu logickou bombu: když se budete snažit přemístit některý adresář do jeho podadresáře, můžete o něj přijít (platí hlavně pro OS 1.2 a 1.3). I když o nic nepřijdete, mohou při kopírování do sebe vznikat jisté zruďnosti (nekonečný adresář, bude se kopírovat do té doby, dokud bude místo na disku apod.).

PatSe - bude po vás žádat šablonu na zvolení souborů a direktorií. Toto tlačítko funguje pouze za podmínky, že nemáte starý systém (1.3). Kromě šablony si můžete ještě vybrat, zda bude platit pouze na soubory, pouze na adresáře, nebo na oboje. Můžete využít následující speciální znaky (joker): ? - nahrazuje jakýkoliv znak, # - následující znak se může objevit ve jménu 0 a vícekrát (tedy #? je jakýkoliv soubor), [abc] - (ab)cd ve jménu může být buď ab nebo cd, ~ - neguje následující význam (~a znamená všechna písmena kromě a), [abc] - odpovídá jakémukoliv písmenu, které je v závorce a [~abc] jakémukoliv, které není, znak % nahrazuje řetězec o délce 0 - využije se např. u (ab1%) = ab, nebo „nic“.

Run - spustí zvolené soubory a nabídné vám zadání jejich argumentů.

Show - zobrazí obrázek a nahraje ihned další v pořadí, takže nemusíte při prohlížení čekat. Na nedostatečně velké obrazovce se dostanete ke zbývajícím částem myši nebo kurzorovými šipkami.

Edit - spustí editor (musíte ho mít!) a nahraje do něj zvole-

ný soubor.

Type - Velmi podobné tlačítku HxTyp, zobrazí textový soubor (bez možnosti editace).

Renam - přejmenuje soubor nebo adresář. Tímto způsobem můžete nahradit i příkaz Move použitý v rámci jednoho disku. Nelze přejmenovat na jméno, které se již v direktorií vyskytuje.

Copy - překopíruje zvolené soubory.

Kromě popsaných tlačítek si můžete vytvořit vlastní, naprosto odlišná. Dále také můžete program ovládat pomocí menu (i to si můžete předělat). Horní menu DirWorku je rozděleno na 2 části: nalevo je DW-Stuff a napravo Tools. V DW-Stuff jsou trvalé nezměnitelné položky, Tools můžete úplně předělat. Zabývat se budeme pouze levou částí:

Use external configuration editor povolá program DWEdit, který ulehčuje konfiguraci tlačítek a umožňuje pár dalších věcí.

Change Last Action/Button - DirWork vás nechá změnit parametry poslední zvolené položky. Přímou z programu tedy můžete měnit konfiguraci. Objeví se před vámi jednoduché okno a v něm pětispisemný název tlačítka, čárka, parametry, čárka a pak, nejedná-li se o interní funkci, i příkaz, co se má udělat.

Change Popkey/Tools Data - změna položek menu Tools. Každá položka začíná tzv. „zavináčem“ (čárkou je název programu s cestou).

Save Current Setup to a DW - uloží konfiguraci přímo do souboru DirWorku. Zeptá se vás na cestu, vepište ji do requesteru.

Buffered Directories - posledních 8 adresářů si program pamatuje, takže je nemusí načítat znovu, když se do nich chcete podívat. Potřebujete-li vědět, jaké adresáře zrovna v paměti jsou, stiskněte pravé tlačítko nad string-requesterem s cestou (bod 5 na obrázku).

Fast & Smooth FloppyDirs - majitelům starších Amig přijde velmi vhod urychlení, které tato volba poskytuje. Na Amigách s DC-FFS žádnou akceleraci nepocítíte, totéž se dá říci o harddisku.

Auto Floppy Change Get Dir - načte znovu všechny soubory,

pokud vyměníte disketu v jednotce (např. máte-li DFO:, načte se znovu hlavní adresář).

Check disk for BootBlock viruses - kontroluje bootbloky disket a hlásí všechny nestandardní. Rozpozná jich ale velice málo (vlastně žádný kromě systémových a XCopy-ových), takže vám moc v eliminaci virů nepomůže.

Periodic Virus Memory Check - nechá kontrolovat paměť interním podprogramem VMK každých 8 vteřin. Periodicita se dá změnit DWEditem.

Screen Blanker - po určité době nečinnosti (přednastaveno je 8 minut) ztmavne obrazovku, takže se tolik nevypaluje.

Dirs above Files - umožní vypisovat v okně nejdříve adresáře a teprve po nich všechny soubory. Bez této volby budou smíchány a seřazeny podle abecedy.

Display .info Files - vypnete-li tuto volbu, nebudou ve výpisu ikony a vám se tak práce zlepší.

CloseGadget=Sleep - standardně se po stisknutí levého horního rohu dostanete ven z programu. Když budete chtít, aby pouze přešel do spaní (probudit ho můžete kombinací CTRL+SHIFT+ALT+D), nastavte tuto položku v menu.

Screen - DirWork se umí otevřít na vlastní obrazovce, ale i ve Workbenchu. Tam je ošklivější, ale můžete okno programu víc natáhnout. Barvy se přizpůsobí nastavení WB.

Většinu nastavení lze provést přímo v hlavním programu. Jsou však věci, které objevíte pouze v DWEditu, konfiguračním editoru DirWorku. Až ho spustíte, naleznete tyto nejdůležitější preference:

NoWBenchTools - zastaví přidávání svých položek do menu Tools ve Workbenchu (ano, i když je DirWork vzadu, jsou ve WB přidány nové položky...).

BusyPointer - když je program zaneprázdněn, změní se kurzor myši na hodiny.

Interlace - přepne obrazovku do módu interlace. Takový mód se vyznačuje dvojnásobným vertikálním rozlišením, ale polo-
viční frekvencí (bolí z toho oči).

Productivity - mód productivity je velmi stabilní, obrazovka se nechvěje, mohou si ji ale dovolit pouze majitelé Amig se systémem 2.0 a výš vybaveni navíc VGA nebo lepším monitorem.

TaskPriority - priorita tasku oproti ostatním, zvýšíte-li hodnotu, nebude DirWork nic zdržovat (ale když se vám zasekne, poběží pouze on).

MouseAccel - kolikanásobně se má urychlovat pohyb myši. Urychlení není pocítit ihned, nejdříve musíte myš trochu pohnout a teprve potom se pohyb násobí (kolikrát, to nastavíte v MouseTreshold). Důvodem je, aby pro malé pohyby byla myš velmi citlivá, ale velké plochy přitom přejížděla rychle.

ScreenBlankTime - udává (v desetinách vteřiny), po jak dlouhé době nečinnosti počítače se vypne obrazovka).

BufferedNumber - počet direktorií, které budou drženy v paměti pro rychlejší výpis. Každý buffer urychluje práci, ale zabírá místo v RAM.

VMKTime - periodičita scannování antivirového programu (údaj je opět v desetinách vteřin, doporučená hodnota 80).

WindowLeftEdge, WindowTopEdge, WindowWidth, WindowHeight jsou vzdálenosti od levého horního rohu a šířka a výška okna, pokud je DW otevřen ve Workbenchu (dá se stejně změnit).

AutoPoint - automaticky zvolí okno (jako byste na něj klikli levým tlačítkem...), pod kterým je kurzor myši.

NoDWDuplicates - potřebujete-li zabránit, aby vám běžel DirWork vícekrát (pošlete ho „spát“, zapomenete na to a pak spustíte znova)...

ExternalConfig - konfigurace se zapisuje buď přímo do hlavního souboru nebo se přihrává externě z S:DW.config.

ButtonsBelow - dostanete tlačítka dolů - tak, jak je to např. u DOpusu.

GeneralInfo, SelectionInfo a FunctionInfo - nevíte-li si s něčím rady, naleznete po stisknutí těchto tlačítek anglickou textovou nápovědu.



INZERCE

- nabídka - poptávka - výměna - apod. -

> HARDWARE-NABÍDKA

- * PRODÁM A500 1 MB RAM + hodiny, TV Modulátor, myš, podložka, 2 Joy. 100 disket - hry, programy, super novinky, hodně literatury, kryt, 100% stav. Cena 12500 Kč.
ZBIGNIEW BOCEK, PÍSEK 124, okr. FRÝDEK-Místek, JABLUNKOV, 739 84
- * PRODÁM GVP A530 + harddisk pro A500(+): 120MB, 2MB Fast RAM, PC/AT 16 MHz emulátor, SCSI II interface. Cena 12000 Kč.
JAN KUSÝ, PIONÝRŮ 3447, CHOMUTOV, 430 01, tel: 0396/27354
- * PRODÁM A1200, RAM 6MB - HD 540MB, col. mon. MicroVitec-1438, turb.kart. Blizzard, mnoho nového orig.graf.softv. vč. Page Str.3 + manuály. Vše stárí do 9 měs. Bezvadné. Ná- kupní cena 58000 Kč. Prodám vcelku za 39000 Kč.
VILÉM VODRÁŽKA, RŮŽOVÁ 1237, MOST, 434 01, tel: 035/42080

* PRODÁM turbokartu pro A1200 Blizzard 1220, 4MB RAM, hodiny za 8900 Kč. **BORIS MASNÍK, HÖGEROVA 677/2, Praha 5, 152 00, tel: 02/5819644**

* PRODÁM pevný disk WD Caviar 1210 - 210 MB. Bez vadných sektorů. Přidám návod na mon- táž do A1200. Cena 6000 Kč.
ALEŠ KUČMEŘÍK, KLOKOČÍ 59, DRAHOTUŠE, 753 61

> HARDWARE-POPTÁVKA

- * KOUPIM A1200 s příslušenstvím do 13000 Kč. Ve výborném stavu.
JANUSZ BOCEK, PÍSEK 124, JABLUNKOV, 739 84
- * KOUPIM A500, TV modulátor, hodiny, myš. Cena dohodou.
STANISLAV ČABLA, OLŠÍČSKÁ 1344, VRACOV u HODONÍNĚ, 696 42
- * KOUPIM Kickstart ROM v.2.04 a WB 2.1, příp. ROMku v.3.1 a WB 3.1 pro A500.

FRANTIŠEK ROKYTA, ŠTĚPNICKÁ 1093, UHERSKÉ HRADIŠTĚ, 686 06

* KOUPIM paměť 2 MB pro A500. Buď do harddisku nebo do počítače.
JAROSLAV ČADA, BRATŘÍ KŘÍČKŮ 22, BRNO, 621 00, tel/fax: 771444

> SOFTWARE-NABÍDKA

* PRODÁM nebo vyměním CD na CD32: Super Stardust - 1000 Kč, Beneath A Steel Sky - 1000 Kč, Gunship 2000 - 1000 Kč, Oscar & Diggers - 200 Kč.
PAVEL ROŠKOTA, BLAHOUTOVA 628, PARDUBICE, 530 12

> SOFTWARE-POPTÁVKA

* SHÁNÍM program TEX pro A1200, nejlépe verzi LATEX. Prosím každého, kdo ví, kde ho sehnat, aby mi napsal. Děkuji.
RADEK KRPEC, PSTRUŽÍ 136, FRÝDLANT N.O., 739 11

> SOFTWARE-VÝMĚNA

* VYMĚNÍM hry na A500. Seznam zašlu.
FRANTIŠEK KRÁL, KVĚTENSÁ 433, PŘÍBRAM II, 261 02

> RŮZNÉ

- * KDO zdigitalizuje několik foto- grafii v jakémkoliv grafickém formátu Amigy, i ve stupních šedi.
VÁCLAV MOULIS, K.H.MÁCHY 769, LOM U MOSTU, 435 11
- * HLEDÁM amigisty v okr. Jihlava za účelem výměny zkušeností d. **DAVID ZAŽÍMAL, PALACKÉHO 986, TŘEŠŤ. 589 01, tel: 066/915068**
- * KDO předvede práci s genloc- kem. Později odkoupím, do 17000 Kč.
TEL: 069/6177444

Amiga News NEWS DISK KUPON

Tento kupón slouží k jednorázové objednávce News Disku č. 7, který Vám zašleme za 39,- Kč. V ceně není zahrnuto poštovné (dobírka), které činí 38,- Kč.

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 kupón slouží k objednání šesti čísel AmigaNews za před- platitelskou 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: **9**

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 kon- trolní 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 8

Šéfredaktor
ing. Karel Kašpárek (oscar)

Redaktoři

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

Za obsah článku 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 ředitelstvím pošt Praha
číslo jednací NP 589/94 ze dne 24.3.1994Podávání novinových zásilek povoleno Východo-slovenským
ředitelstvím pošt Košice č.j. 516-OPČ-1995 ze dne
14.2.1995 pro firmu KON TIKI KOŠICE

Adresa redakce

Amiga News, Box 729, 111 21 Praha 1,
tel.: 02/256201, 253708„Obchodní“ adresa (objednávky a předplatné
Amiga News/Amiga Info pro ČR)Amiga Info, Box 729, 111 21 Praha 1,
tel.: 02/256201, 253708„Obchodní“ adresa (objednávky a předplatné
Amiga News/Amiga Info pro SR)KON TIKI, HLAVNÁ 70 (vo dvore), KOŠICE,
PSC 040 01, tel.: +42 095 6228435,
fax: +42 095 6228455

Číslo neprošlo jazykovou korekturou.

ČASOPIS
AMIGA
n.e.w.s
s nejdelší tradicí

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

11.000,-

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 poš-
tovného.Pokud máte zájem, s časopisem si můžete objednat i
NewsDisk s nejnovějšími utilitami, hudebními moduly,
obrázky, fonty a programy popsanými 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, spočítejte si
Váš požadavek s uvedenými cenami.Vypočtenou částku zaplatte složenkou typu C. Na zad-
ní stranu složenky uveďte Vaší požadovanou objed-
návku.

Důležité upozornění:

U předplatného zasílaného 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. 8 jsme pro Vás
připravili formou maximální komprese a
jednoduchosti ovládání tyto produkty:

DIRWORK

KCOMMODITY

SUPERDUPER

SOUNDMACHINE

WBTRIS

Amiga News **INZERTNÍ KUPON**

Pro jeden bezplatný soukromý inzerát

Jméno: _____

Příjmení: _____

Adresa a PSČ: _____

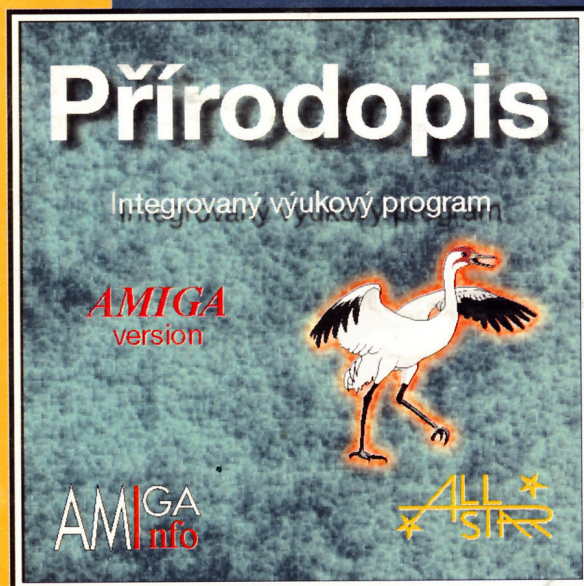
Telefon: _____

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

EXCELLENT



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



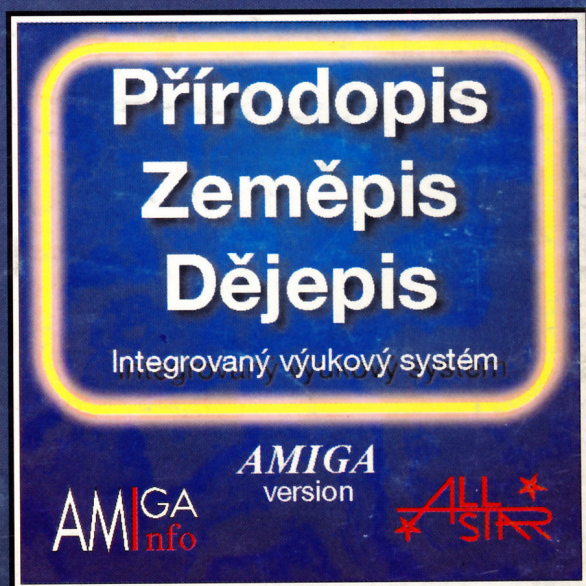
U všech typů programu je umožněna instalace na harddisk.

Programy jsou distribuovány ve verzích pro systémy počítačů Amiga i PC

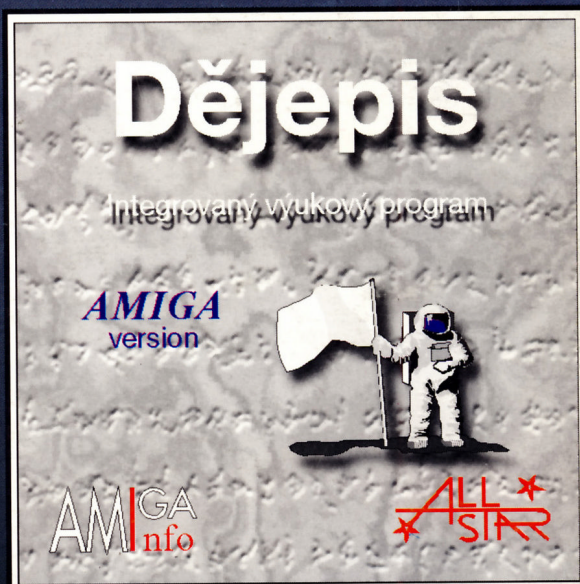
Originální výukový program

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

Moře her pro Amigu

Ceník her pro Amigu (včetně DPH)

České originální hry

Asterix a Obelix	160 00
Cesta smou	200 00
Drsná cesta	200 00
SOUMLAK	200 00
Stráší Botich příběh	180 00
Světák BOB	160 00
THE DUCK	200 00
Válka s atomy	200 00
Xatoms & Pexeso	200 00

Zahranční originální hry

3 STOOGES	430 00
3D POOL AMIGA	440 00
3D WORLD BOXING	430 00
4D WORLD BOXING	430 00
50 GREAT GAMES	700 00
688 ATTACK SUB	750 00
A 320	720 00
ACTION FIGHTER	360 00
ACTION MASTER	930 00
ACTION STATIONS	430 00
ADAMS FAMILY	550 00
AGONY	630 00
AIR SUPPORT	500 00
ALFRED CHICKEN	590 00
ALIEN BREED	600 00
AMERICAN GLADIATOR	430 00
APIDYA	450 00
AQUAVENTURA	360 00
ARMOR GEDON II	1000 00
ARNIE 2	550 00
ASHES OF EMPIRE	860 00
ATOMINO	430 00
AWESOME	460 00
AXELS MAGIC HAMER	360 00
BARBARIAN	470 00
BATMAN	310 00
BATTLE HAWKS 1942	830 00
BATTLETECH	430 00
BEAST BUSTERS	320 00
BEAU JOLLY PACK	1400 00
BENEFACITOR	900 00
BIGNOSE THE CAVEMAN	360 00
BIONIC KOMANDO	360 00
BIRDS OF PREY	830 00
BLASTER	480 00
BLASTERIDS	360 00
BLITZKRIEG	430 00
BLOB	480 00
BLOODWYCH DATA DISK	220 00
BLUE ANGEL	440 00
BOMBER MISSION DISK	230 00
BUBBLE BOBBLE	360 00
BUBBLE DIZZY	360 00
BULLYS DARTS	320 00
BUNNY BRICKS	480 00
BURNTIME	1000 00
CANNON FODDER 2	1100 00
CAPTAIN DYNAMO	360 00
CAPTAIN PLANET	320 00
CARDIAXX	440 00
CIVILIZATION	1500 00
COLOSSUS BRIDGE 4	320 00
COOL WORLD	480 00
CORPORATION	600 00
COSMIC SPACEHEAD	480 00
COVERT ACTION	590 00
CRACK DOWN	480 00
CRASH DUMMIES	1100 00
CRUISE FOR A CORPSE	830 00
CRYSTAL HAMER	570 00
CURSE OF ENCHANTIA	880 00
CYBERPUNK	430 00
CYTRONE	460 00
DARK FUSION	350 00
DARK MERE	1300 00
DELUXE STRIP POKER 2	830 00
DESERT STRIKE	1100 00
DIGGERS	1300 00
DIZZY PANIC	480 00
DIZZY PRINCE	360 00
DOODLEBOOK	480 00
DRAGON OF FLAME	360 00
DUNE	600 00
DUNGEON MASTER	1100 00

ENGLAND	410 00
EUROPEAN CHAMPIONS 93	1000 00
EXTASY	430 00
EYE OF THE BEHOLDER	800 00
F 17 CHALLENGE	750 00
F-15 STRIKE EAGLE	790 00
F-16	590 00
F-19 STEALTH FIGHT	860 00
FI	760 00
FI17	1300 00
FALCON OPER FIREFI	440 00
FIRE AND BRIMSTONE	600 00
FIRETEAM 2200	430 00
FIRST DAVIS MANAG.	480 00
FLASH BACK	1300 00
FLIMBOS	600 00
FLY HARDER	860 00
FOOTBALL DIRECTOR 2	430 00
FOUNDATIONS WASTE	430 00
FUN SCHOOL	480 00
FUN SCHOOL 2	480 00
FURY OF THE FURRIES	1200 00
FUTURE WARS	750 00
G LOCK	320 00
GALACTIC WARRIOR	320 00
GAUNTLET 2	360 00
GAUNTLET 3	430 00
GEARS WORKS	430 00
GHOULS&GHOST	360 00
GLOBULE	600 00
GOAL	810 00
GOBLINS 2	1350 00
GOLF	1000 00
GRAND PRIX	640 00
GRAND PRIX CIRCUIT	460 00
GUNBOAT	750 00
GUNSHIP	750 00
GUNSHIP 2000	650 00
HAMMER BOY	430 00
HARD DRIVIN 2	440 00
HARD NOVA	440 00
HARLEQUIN	460 00
HEAD OVER HEELS	360 00
HEIMDALL	1150 00
HEIMDALL II	1200 00
HELL RAISER	430 00
HEROES OF THE LANCE	360 00
HILL STREET BLUES	600 00
HITS FOR SIX F 15	1050 00
HITS FOR SIX F 19	1050 00
HOOK	550 00
HOTSHOT	430 00
HUCKLEBERRY HOUND	440 00
HUMAN RACE DATA	250 00
HUMANS	620 00
HUNT FOR RED OCTOBER	270 00
HUNT FOR RED OCTOBER II	320 00
HYPER ACTION	430 00
HYPERDROME	430 00
CHAOS ENGINE	1000 00
CHAOS KID	1350 00
CHART ATTACK	900 00
CHASE HO	360 00
CHASE HO II	560 00
CHUCK ROCK	600 00
IMPERIUM	460 00
IMPOSSIBLE MISSION	1250 00
INDIANAPOLIS 500	750 00
INDY JONES LAST CRUSADE	540 00
INNOCENT	1400 00
INT SOCCER	480 00
INTER SOCCER CHAL	590 00
INTERN TENNIS	320 00
ISHAR I	650 00
ISHAR II	650 00
ISHAR III	1000 00
JACK NIKLAUS	520 00
JAMES POND	360 00
JET STRIKE	1150 00
JOHN BARNES	600 00
JOHN MADEN AM FOOTBALL	750 00
JUNGLE STRIKE	950 00
KIDS RULE OK	830 00
KINGS QUEST I	860 00
KINGS QUEST 2	750 00
LEANDER	700 00
LED STORM	360 00
LEGEND OF KYRANDIA	1300 00

LEISURE SUIT LARRY	830 00
LETHAL WEAPON	700 00
LINKS THE CHALLENGE	860 00
LIVERPOOL	480 00
LOOM	830 00
LOTUS II/TURBO	620 00
LOTUS TRILOGY	930 00
LURE OF TEMPREST	830 00
MAD PACK G CLASSICS	430 00
MANCHESTER UNITED	600 00
MAYA	470 00
MEAN 18	610 00
MEGA TWINS	440 00
MEGAPHONIX	320 00
MEGATRAVELLER	1000 00
MERCENARY 3	430 00
METAL MUTANT	460 00
*MICROPROSE SOCCER	500 00
MIDWINTER	860 00
MIDWINTER 2	900 00
MONKEY ISLAND II	700 00
MONSTER BUSINES	500 00
MURDER	440 00
MYTH	440 00
NAVY MOVES	320 00
NIGEL MANSELL	590 00
NORT&SOUTH	360 00
NOVA 9	700 00
OPERATION HARRIER	440 00
OPERATION STEALTH	830 00
ORIENTAL GAMES	600 00
OUTRUN	360 00
OVER THE NET	310 00
OVERKILL	810 00
PANG	360 00
PAPERBOY	320 00
PARASOL STARS	440 00
PC AM BIONIC KOMANDO	400 00
PC AM E-MOTION	400 00
PC AM MICROPROSE SOCCER	400 00
PC AM RICK DANGEROUS	400 00
PC AM RICK DANGEROUS II	400 00
PC AM STUNT CAR RACER	400 00
PEGASUS	500 00
PGA TOUR GOLF	950 00
PHALANX	310 00
PICTIONARY	480 00
PINBALL MAGIC	490 00
PLAN 9	430 00
POLICE QUEST I	860 00
POPOLOUS II PLUS	1400 00
POPOLOUS-PROMISED	750 00
POWER	320 00
PREMIER DIVISION	600 00
PREMIER MANAGER	930 00
PURSUIT TO EARTH	430 00
PUSH OVER	600 00
PUZZLE BOOK 2	600 00
QUAK	750 00
QUEST FOR GLORY	860 00
RAILROAD TYCOON	740 00
RAINBOW ISLANDS	360 00
RICK DANGEROUS	360 00
RICK DANGEROUS II	440 00
ROADBLASTERS	360 00
ROBIN HOOD	770 00
ROBOCOD	440 00
ROBOSPORT	590 00
RODLAND	590 00
RUNNING MAN	390 00
RVF HONDA	600 00
SAINT AND GREAVSIE	320 00
SANTA S CHRISTMAS	600 00
SATAN	430 00
SAVAGE	440 00
SENSIBLE SOCCER	740 00
SENSIBLE SOCCER INT	800 00
SENSIBLE WORLD OF SOCC	1050 00
SHOCKWAVE	430 00
SILENCE SERVIS II	860 00
SIM ANT I	830 00
SIM EARTH	900 00
SIM LIFE	900 00
SIMON THE SORCERER	1400 00
SINK OR SWIM	430 00
SMASH TV	480 00
SOCCER MANAGER	460 00
SOCCERMANIA	900 00
SPACE CRUSADE	600 00

Hry pro AMIGU CD32

7 GATES OF JAMBALA	1000 00
ALFRED CHICKEN	1000 00
ALIEN BREED/OWAK	950 00
ARCADE POOL	1000 00
BANSHEE	1000 00
BEAVERS	1100 00
BENEATH A STEEL SKY	1250 00
BIG SIX	650 00
BRIAN THE LION	800 00
BRUTAL FOOTBALL	1100 00
BUBBA N'STICK	550 00
BUMP N' BURN	1150 00
CANNON FODDER	1100 00
CASTLES 2	1100 00
D/GENERATION	1000 00
DEEP CORE	800 00
DENNIS	1000 00
DISPOSABLE HERO	800 00
DONK	1150 00
ELITE II-FRONTIER	1100 00
EMERALD MINES	800 00
FIELDS OF GLORY	1050 00
FIRE FORCE	800 00
FLINK	750 00
FLY HARDER	650 00
GUARDIAN	1150 00
GUNSHIP 2000	1100 00
HEIMDALL II	1000 00
HUMANS I&II	1100 00
CHAMBERS OF SHAOLIN	1000 00
CHAOS ENGINE	1100 00
CHUCK ROCK I	650 00
CHUCK ROCK 2	1100 00
IMPOSSIBLE MISSION	1250 00
JAMES POND 2/ROBOCOD	1100 00
JAMES POND 3	1300 00
JET STRIKE	1000 00
JOHN BARNES	800 00
JUNGLE STRIKE	900 00
KID CHAOS	1000 00
LABYRINTH OF TIME	1050 00
LAST NINJA 3	550 00
LEGACY OF SORASIL	1100 00
LEMMINGS	1100 00
LIBERATION	1300 00
LITIL DIVIL	1150 00
LOST VIKINGS	1650 00
LOTUS TRILOGY	1100 00
MARVINS ADVENTURE	1150 00
MEAN ARENAS	800 00
MICROCOSM	2000 00
MORPH	1100 00
MYTH	550 00
NICK FALDO	1300 00
NIG MANSELLS WCHAMP	800 00
NORTH POLAR	650 00
OSCAR/DIGGERS	200 00
OVERKILL/LUNAR-C	1100 00
PGA EUROPEAN TOUR	1000 00
PIRATES GOLD	1100 00
PREMIERE	700 00
PROJECT X/F 17 CHAL	950 00
PSYCHO KILLER	1100 00
RISE OF THE ROBOTS	1600 00
RYDER CUP	1100 00
SEEK AND DESTROY	1000 00
SENSIBLE SOCCER	1000 00
SIMON THE SORCERER	1400 00
SLEEPWALKER	1100 00
STRIKER	1100 00
SUMMER OLYPIX	900 00
SUPER FROG	650 00
SUPER METHANE BROS	550 00
TOP GEAR 2	1150 00
TOTAL CARNAGE	1100 00
TOWER ASSAULT	1150 00
TOWN WITH NO NAME	1100 00
TRIVIAL PURSUIT	1100 00
TROLLS	1100 00
UFO	1100 00
ULTIMATE BODY BLOWS	1100 00
UNIVERSE	1000 00
VITAL LIGHT	1150 00
WEMBLEY INT SOCCER	1150 00
WHALES VOYAGE	1100 00
WILD CUP SOCCER	1150 00
ZOO	1100 00
ZOO II	1100 00

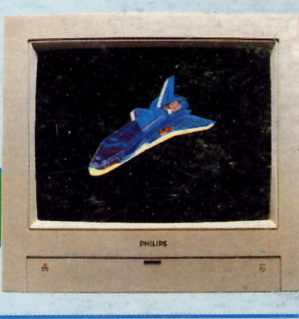
U zášilkové služby účtujeme poštovné a balné



monitor
Microvitec
14990,-



AMIGA CD³²
6.660,-



monitor
Philips
9790,-

PC SHOP
Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel.: 02/2422 8640

Maloobchod
Prodej na dobírku
a velkoobchod
(slevy pro obchodníky)

JRC
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 02/354979 fax: 02/521258

Prodejní místo: PC SHOP, Vladislavova 24, 110 00 Praha 1. Telefon: 02/2422 8640. Maloobchod: Prodej na dobírku a velkoobchod (slevy pro obchodníky). JRC: Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6 Strahov. Telefon: 02/354979, fax: 02/521258.