

AMIGA

n · e · w · s

prosinec - leden

číslo 11

8 • 1995

29 Kč / 34 Sk

NEJLEPŠÍ AMIGA MAGAZÍN VE STŘEDNÍ EVROPĚ

AKTUALITY

Invex'95

BLESKOVÝ BASIC

*Kurz programování
v Blitz Basicu 2*

GRAFIKA

Imagine 3.3

KURZ PROGRAMOVÁNÍ

SX32

Nejmenší Amiga

FISH DISKY

887 - 941

ShapeShifter

Nejlevnější Macintosh

SHAREWARE

DocDump

MCalc

FileX

Twin Speed Optimizer

Play16



KURZ POČÍTAČOVÉ ANIMACE

SAS/C 6.55

Nejlepší Céčko

KURZ AREXXU

Home Manager

*aneb domácí účetnictví
snadno a rychle*

AMIGAME

Ashes of Empire

CDTV Football

Complete Chess System

Cytadela

Doman

Gulp

High Seas Trader

Lost in Mine

Mad News

Mad TV

Tennis Champs

Turbo Trax

Virocop

Whales Voyage

Whales Voyage 2

MODEMY



MOTOROLA

FAXModem Lifestyle

14400 bps, externí provedení	6897
14400 bps, PCMCIA	7980
28800 bps, V34, ext. provedení	12560



Supra Corporation®

FAXModem Supra

14400 interní provedení	4999
-------------------------	------

USRobotics®

The Intelligent Choice in Data Communications

FAXModem Sportster

14400 bps, interní provedení	4999
14400 bps, externí provedení	5780
28800 bps, V34, int. provedení	9999
28800 bps, V34, ext. provedení	10780

microcom

FAXModem Deskport

28800 bps, V34, int. provedení	11780
28800 bps, V34, ext. provedení	13756

Voice FAXModem Cirrus logic

14400 bps, interní provedení	3490
------------------------------	------

FAXModem Rockwell

28800 bps, V34, ext. provedení	5490
--------------------------------	------

Ceny jsou uvedeny včetně DPH

Vítám Vás v dalším čísle Amiga News

Držíte ve svých rukou poslední letošní číslo tohoto časopisu. Poprvé v historii AN se podařilo vydat kompletní ročník, ve kterém jsme se Vás snažili přinášet informace ze světa námi (a doufám i Vámi) tolik milovaných počítačů Amiga. Podle Vašich dopisů soudíme, že jsme to nedělali špatně (počet kladných ohlasů vysoko převyšuje ty záporné) a hodláme v tom proto pokračovat i nadále.

Situace v uplynulém roce rozhodně nebyla fanouškům Amig příznivá. Amiga se nevyrobila, pouze se rozprodávaly staré zásoby. Navíc po definitivním krachu firmy Commodore nastalo totální „Amigové vakuum“, kdy na trhu bylo pouze CD32 a nálada pomalu klesala k bodu mrazu. Po převzetí Commodoru firmou Escom a vytvoření dceřiné společnosti Amiga Technologies, jsme všichni napjatě očekávali vývoj k lepšímu, který by konečně přinesl nové (výkonější) modely a vrátil tak Amize ztracené pozice. Ovšem kromě různých prohlášení se nic podstatného nedělo a Amigy přicházejí na trh až nyní.

Kdo by očekával nové modely, může klidně snít dál. Přicházejí opět staré známé A1200 (ovšem nyní s OS 3.1) a A4000 (v provedení tower). Jinak se nic nezměnilo. Pravda, k A1200 se nyní standardně dodává balík užitečného softwaru (TurboCalc 3.5, Wodworth 4SE, Photogenics 1.2SE, Personal Paint 6.4, Organiser 1.1, Datastore 1.1 a hry Whizz a Pinball Mania, případně Scala MM300), ale to je všechno málo. Vždyť počítačový svět je výkonostně i cenově mnohem dál. Jsem zvědavý kdo u si nás pořídí např. Amigu 1200 s harddiskem 170 MB a monitorem (mimořádně nový výrobek Amiga Technoliges s názvem Amiga M1438S) za cca 32000 Kč, při neexistenci kvalitního českého softwaru (o možnosti pořízení zahraničního softwaru a hardwaru ani nemluvě), když za tu samou cenu seženete PC-AT 486DX4/100 s barevným SVGA monitorem a harddiskem minimálně 850 MB, které je mnohonásobně výkonější a hlavně na něj na každém rohu seženete úplně všechno. Doufám jen, že si Amigu nebudou kupovat pouze nadšenci, i když pokud k její propagaci bude mít Escom či Amiga Technologies, stejný přístup jako na londýnském ECTS či brněnském INVEXu, kdoví jak to dopadne.

Dost už ale chmurných vizí a pojďme se věnovat News disku, na kterém najdete demoverzi programu pro vedení domácího účetnictví **Home Manager**, program na tvorbu grafů **Multiplot XLN**, optimalizační program **TSO II**, binární editor **FileX** a vyzkoušené návody na připojení joysticku k CDTV a sériové myši od PC k Amize.

To je pro tentokrát vše. Přeji Vám nějaký ten kus nového hardwaru či softwaru pod stromečkem, žádné viry v novém roce a těším se v lednu nashledanou.

Váš šéfredaktor

OBSAH

AKTUALITY

INVEX '95	4
Reportáž z letošního INVEXu	

GRAFIKA

Počítačová animace	10,11,12
3D Raytracing na počítačích Amiga 8.část	

Imagine 3.3	13
Recenze poslední verze známého programu	

PROGRAMOVÁNÍ

Kurz Arexxu - 3.část	24,25
Pokračování kurzu programování v Arexxu	

Průvodce programování Amigy	14,15,16
Něco z jazyka C a nejen jeho - 8.díl	

Bleskový Basic	20,21
Díl 2. - Nesmělé počáteční kroky	

HARDWARE

Luxusní hlodavec	32
Optická myš od Alfa Data	

Nejmenší Amiga	30
SX 32 + CD32 = nejmenší Amiga	

Amiga, modemy a	30
Co je to modem a k čemu je dobrý	

CD-ROM a Amiga	31
Opět něco o CD-ROMech	

SOFTWARE

Final Writer	4,5
Nová verze oblíbeného „textáku“	

Jablečná Amiga	6,7
ShapeShifter aneb nejlevnější Macintosh	

SAS/C 6.55	8
Nejlepší Ččko pro Amigu	

SAS/C Project Manager	9
Utilitka pro SAS/C	

Fish disk	22,23
Stručné o programech od č.887 - 941	

Home Manager	26,27
Program pro vedení domácího účetnictví	

Play16 verze 1.5	27
Přehrávač 16-ti bitových sampleů	

FileX	28
Binární editor pro pokročilé	

Twins Speed Optimizer II	28
Další optimalizační program	

DocDump 3.6	29
Vytisknete si jednu stránku místo čtyř	

Magická kalkulačka	29
Kalkulačka pro MUI	

RUBRIKY

Impressum	34
-----------	----

Bezplatná inzerce	33
-------------------	----

Předplatitelský kupon	33,34
-----------------------	-------

HERNÍ PŘÍLOHA

Novinky	I
---------	---

Amigame hitparáda	I
-------------------	---

Anglická hitparáda	I
--------------------	---

Německá hitparáda	I
-------------------	---

Ashes of Empire (Midwinter III)	VI
---------------------------------	----

CDTV Sports Football	VIII
----------------------	------

Complete Chess System	VII
-----------------------	-----

Cytadela	II
----------	----

Doman	VIII
-------	------

Gulp: The Fantastic Fish Rescue	V
---------------------------------	---

High Seas Trader	VI
------------------	----

Lost in Mine	V
--------------	---

MAD TV	IV
--------	----

MAD News (MAD TV 2)	IV
---------------------	----

Tennis Champs	VIII
---------------	------

Turbo Trax	VIII
------------	------

Virocop	VII
---------	-----

Whales Voyage	III
---------------	-----

Whales Voyage 2	III
-----------------	-----



Krátká zpráva z letošního INVEXu, který se tradičně konal na Brněnském výstavišti:

Pravda je taková, že jsem se do Brna chtěl podívat, jakým směrem se asi bude vyvíjet výpočetní technika do budoucna (dokonalá multimédia, virtuální realita na osobních počítačích, novinky v grafickém softwaru i hardwaru atd.). Dalším důvodem byla návštěva mohutného, září z monitorů osvětleného stánku s hrdým názvem ESCOM-AMIGA.

Mé nadšení opadlo po 10-ti minutách od doby překročení prahu hlavní brány, kdy jsem zavítal do pavilonu A. Situaci celého INVEXu se podařilo vystihnout jednomu návštěvníkovi, který na jeho adresu prohlásil, že se jedná o přehlídku ztraceného času. Ta představa, kvůli které jsem vážil tak dalekou cestu se náhle rozplynula jako vidina kvalitního raytracingového programu u stánku AutoDesku. Všechny pavilony byly nappány počítači typu 486DX2 nebo PENTIUM pokud možno se starým dobrým soundblasterem, CD-ROMem tak 4xspeed, 15,, monitorem EIZO nebo pod. tedy vlastně normální konfigurace na které není nic tak přeborného. Vlastně přeborného jsem tam toho moc neviděl. Myslel jsem si, že tento veletrh je od toho, aby se ukázalo co nového se vyvinulo pro pohodlí zákazníka, aby se výrobci ukázaly nové směry kudy má kráčet vývoj. Asi ne. Občas jsem nevěřil svým očím, když jsem narazil na stánek typu nejmenované počítačové firmy z Náchoda, která vystavovala klasické PC 486, opravdu by mne zajímalo, co tuto firmu vedlo k tomu aby zde vystavovala.

Jiná situace byla u stánku IBM, s jejich novou OS/2 se opravdu mohou chlubit (můj názor: zkoušel jsem si při této příležitosti práci v prostředí MS-WINDOWS'95 a v OS/2, situace je taková, že OS/2 je opravdu povedená, kdežto WIN'95 nepřekročí stín MS-DOSU byť ve verzi 6.22, ale co - Workbench je Workbench). U Apple Computers se honosili svými Power-Macy a na přednáškách o svém OS.7 nezapomněli po každém nově vysvětleném příkladu porovnat s již zmíněnými WIN'95 (mimořádně, bylo

INVEX'95

to velmi zábavné. Zvlášť když WIN'95 prohrály kvůli absenci Trashcanu - mluvilo se o tom snad 20 minut). Někteří vystavovatelé vsadili na zájem mladší generace o počítačovou zábavu a rozhodli se předvést něco virtuální reality v podobě DOOMA či DESCENTa v helmách typu FR-1 apod. Podařilo se jim nalákat lidi, ale jen z důvodů, že jinde se nedalo koukat vůbec na nic. Rozhodně to byl ale lepší nápad, než na velkoplošnou obrazovku promítat Jurský Park a nabízet při tom PC 486DX4-100, to mi připadlo jako opravdový propadák. Zajímavé bylo vidět třeba ve stánku firmy DIGITAL nejvýkonější server ve střední Evropě na bázi RISCů řady ALPHA. Svůj mohutný, všude zdůrazňovaný výkon předváděl na přehrávání jedné animace od Erica Schwarze v rozlišení 320x200 - prostě bezvadný.

Začít nový odstavec si zaslouží snad jenom expozice Silicon Graphics, kde jsem se zdržel snad nejdéle z celého INVEXu. Zkusit si práci se stanicí založenou na bázi SGI Indigo 2 s grafikou ONYX a Reality Engine 2, to opravdu stojí za to. U stánku firmy WaveFront jsem se rád podíval na tvorbu ve známém 3D programu Alias, krátce - je to fantazie. Člověku až zamrazí, když vidí tak nesmírný výkon na tak "malý, počítač.

Myslím, že teď byste už rádi věděli, jak dopadlo, to proč jsem tam vlastně byl. Ano, myslím že této otázce se stejně nevyhnu, tak do toho. Faktem zůstává, že hledání mého výše zmíněného stánku ESCOM-AMIGA (nebo tak něco) trvalo déle než jsem předpokládal, a mohlo trvat ještě déle kdybych neuvěřil svým očím hned napoprvé. Jeden stůl, jeden počítač, jeden člověk, jeden monitor, jedny brýle i-GLASSES a to je vše když pomínu reklamní leták hlásající "PENTIUM, výkonný pomocník přesně pro Vás - v hlavní expozici ESCOMu v pavilonu bla.bla.... Opravdu jsem nevěděl co dělat. Stála tam jedna A1200 se starým

logem Commodoru a se spuštěným demem SPEED (3D chunky chodička, které běželo na monitoru a do brýlí i-GLASSES, které si člověk mohl vyzkoušet. Bezvadná volovina za pouhých 35000,-. Za mou delší přítomnost se u stánku vystřídali dva lidé, kteří to měli na starost. Škoda jen že se ani nedokázali shodnout na tom, zda je to samotná A1200 nebo rozšířená o paměť či tak něco. Na můj dotaz, zda ESCOM plánuje obnovit výrobu, jsem se dozvěděl, že jako jo. Vývoj nových komponentů (AAA čipová sada atd.) snad jako ne a jinak se z nákupu nové A1200 můžeme těšit před vánocemi a to ještě možná. Snad ještě mohu uvést ceny:

A1200 bez ničeho	15396,- Kč
A1200 170HD, 2MB RAM, 2 hry, joystick	15993,- Kč
(nevím co znamená to 2MB ram, asi FAST)	
A4000T-040 , 1GB HD, 6MB RAM, SKALA MM300	93562,- Kč
A4000T-060 , —, —	105835,- Kč

ceny jsou uvedeny s DPH

Resume zní asi takto: ESCOM je snad ještě větší slibotechna než Commodore, s tímto přístupem opravdu nevím co nám budoucnost přinese. Za-

čteme o úspěšné konverzi programu Alias, ElasticReality či tak něco, pro platformu Amiga. Nebylo by to super?

-Wintersoft-

Nová verze českého prostředí III

V těchto dnech přichází na trh inovovaná verze programu České prostředí III. Hlavní změnou je rozšíření počtu podporovaných tiskáren. V současné době je možné tisknout v češtině prakticky na všech tiskárnách kompatibilních s Epson pomocí grafiky, podporovány jsou jak devítijehličkové tiskárny v módu Epson i emulace IBM ProPrinter/GraphicsPrinter, tak 24-jehličkové tiskárny v módu emulace Epson. Hlavní výhodou jsou poměrně malé nároky na kompatibilitu, takže základní verze grafických ovladačů bude fungovat i na starých tiskárnách. Vylepšení ovladače tisku také potěší majitele inkoustových a laserových tiskáren kompatibilních s tiskárnami firmy Hewlett-Packard - pro tisk fontem Courier už stačí pouze základní sestava, nepotřebují tedy cartridge s českými fonty.

Další novinkou jsou vektorové fonty - zde byla kvantita nahrazena kvalitou, konkrétněji místo čtyř fontů najdete pouze dva, ovšem s výrazně lepší kvalitou výstupu na obrazovku.

Dalších drobných změn jsou desítky, korektně funguje (konečně) převod na velká/malá písmena, změnil se některé české katalogy a mnoho dalšího.

Podrobnější informace najdete v příštím čísle.



Když chcete napsat na počítači dopis, potřebujete k tomu textový editor. Kde jsou doby, kdy jste zasedli za počítač a napsaný text v nezměněné podobě poslali na tiskárnu. Dnes je vyžadováno, aby měl dopis i pěknou úpravu (layout), úhledné a dobře čitelné

Final Writer 4

nic měnit, jako tomu je např. u Wordworthu - užíváte-li totiž při tisku s WW anglický ovladač (vše se tiskne jako grafika,

stat Intellifont. Nejde totiž zvolit jméno fontu v adresáři _Bullet_Outlines, musíte najet na jméno fontu končící příponou .font! Obrázky přidáte vektorové ve formátu Adobe Illustrator nebo bitmapové IFF ILBM a TIFF. Oba typy jdou zmenšovat/zvětšovat na šířku i na délku bez problémů. Obrázky mohou být v dokumentu pevně přihrány nebo na ně ukazuje pouze link. Jejich umístění určité buď vepsáním čísla do string gadgetu v parametrech (parametry zobrazíte tak, že dvakrát kliknete na požadovaný objekt) nebo posunutím myši na přibližnou pozici. Kromě toho můžete přímo v editoru přidávat čáry, křivky, obdélníky, kružnice a jiné křivky. Při použití těchto pomůcek se od kurzoru odvinou čáry ukazující na měřítku přesně vaši pozici. Kliknete-li pak dvakrát na takto vytvořený objekt, ukáží se vám jeho parametry, jako je barva, obtékání textu, šířka čar apod.

Při psaní textu používáte tabulátory, různé druhy zarovná-

du: možnost nastavení rozlišení obrazovky vertikálně i horizontálně, takže při 100 % zoomu budete vidět obrázky i písmo přesně tak velké, jako tomu bude na papíře - odpovídají tomu i pravítka nalevo i nahoře (toto lze udělat pomocí menu View/Preferences/Display/Screen DPI). Preferencemi nastavíte snad opravdu vše, jen v menu jich najdete 5 druhů! Tyto pak můžete ukládat nejen globálně, ale i spolu s každým dokumentem, takže při práci na cizím počítači jste jako doma... Ke konfigurovatelnosti přispívá i možnost obsazení funkcí Arexxovými skripty, textovými řetězci nebo položkami menu (podobnost s CEDem čistě náhodná).

A co novému editoru chybí? Je to podpora datových typů, dalších druhů písem, možnost importu z jiných programů (zatím podporuje jen ProWrite, WordPerfect, PenPal, Final Copy a "standardní", ASCII) a samozřejmě české slovníky a česká gramatika (také možnost tvořit tabulky, formuláře nebo matematické vzorce - pozn. Oscar). Mimochodem, vyzkoušíte-li si dělení slov, budete mile překvapeni, jak to

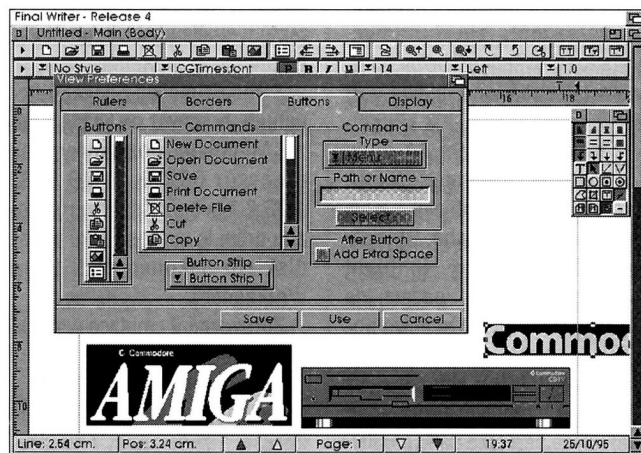


písmo (nejlépe se správnou cestinou) zvýrazněné na důležitých místech podtržením, kurzívou apod. a kromě toho musí být gramaticky a syntakticky správně. O všechno toto se starají textové editory s desktopovými možnostmi. Na Amize je jeden z nejlepších (nebo vůbec nejlepší) FinalWriter, jeho jediný konkurent je WordWorth. Poslední verze FinalWriteru je IV.

Editor je schopen pracovat v jakémkoli rozlišení a umí se otevřít i na obrazovce Workbenche. Na začátku si nastavíte počet používaných barev - neoptimálnější je 8. Paměťové nároky jsou dost značné, protože jen samotný program zabírá bez 20 KB jeden MB! Na nerozšířené Amize 1200 je práce s ním téměř nemožná, protože po nahrání zabere přesně 1,5 MB, takže vám z vaší paměti vlastně nic nezbyde. Harddisk je také nutností - minimální instalace zabere kolem 5 MB (dá se „očesat až na 1,5 MB), maximální pak kolem 12 MB. Při instalaci se mi zdálo, že FinalWriter nemá rád MultiUser, takže jsem nechal raději všechny soubory bez vlastníka. Tisk probíhá přes standardní ovladače Workbenche, takže nemusíte po tisku

takže nevádí) a ve WB máte na instalovaný český, WW vám přepíše preference a máte po češtině do nového nabootování. Proti Wordworthovi má FinalWriter ještě další výhody, které my ale moc neoceníme: jsou jimi vynikající slovník, thesaurus a kontrola gramatiky (zatím jen v anglické nebo německé verzi). Jen pro zajímavost uvedu, že korektor pravopisu dokáže upozornit i na nesprávnou syntaxi, užívání žargonu, zkratk místo plných slov (zkratky se např. v korespondenci považují za malinko neslušné), kontroluje spárovanost závorek, dává pozor na interpunkci, upozorňuje na používání pasiva apod. Takto vytvořená umělá inteligence není samozřejmě dokonalá, takže více než polovina hlášení je při zapnutí plné kontroly zbytečná...

A jak je to s fonty? FinalWriter pracuje pouze s vektorovými, bitmapy do něj prostě nedostanete. Formáty jsou NimbusQ, Adobe Type 1 a klasické amigácké Intellifonty. S NimbusQ je to lehké, u Adobe Type 1 nutno upozornit, že se budou do neakcelorované dvanáctistovky nahrávat kolem minuty, a to právě nastane, když budete chtít na papír do-



vání, clipboard (funguje dokonale, není problém přenést data např. z CEDu...), různé typy a velikosti písma, zvýrazňujete kurzívou, podtržením, vycentrováním nebo zvětšením fontu, prostě dokonale. Abyste mohli vše udělat přesně, slouží vám zoom od 20 do 400 %, a co pokládám za velkou výho-

zládá - ale to je u všech jazyků podobné (zajímavé totiž je, že dokáže dělit i slova, která nenajde ve svém slovníku, s gramatikou to tak není). S rychlostí je to báječné, dovolil bych si ji srovnávat i s CEDem, a na paměťovou náročnost si asi budeme muset zvykat.

-js-

Není žádným tajemstvím, že Amiga a Apple Macintosh mají hodně společného. Ovšem díky Commodoru je dnes postavení těchto systémů dost rozdílné - Macintosh je stále „číslo 2“, zatímco Amiga bojuje o přežití.

Není proto divu, že se již velmi záhy objevily pokusy o emulaci Macintoshe na Amize, která je

samozřejmě).

A navíc to je shareware, neregistrovanou verzi (s částečně omezenými funkcemi) můžete zcela volně šířit. Plnou, regis-

nemělo nijak ovlivnit.

Nyní potřebujete systémový software Macintoshe. Mac stejně jako Amiga používá systémovou ROM a teprve nad ní vlastní operační systém. Problém je právě v ROM. Hardwarové emulátory mají obvykle patičky pro originální (a drahou) ROM. ShapeShifter to řeší jinak, používá obraz ROM v souboru. Z právních důvodů ovšem autor nemůže tento soubor šířit, dodává však program, který umožňuje ROM „vysát“ z normálního Maca. To je samozřejmě legální jen pokud máte Macintoshe nebo příslušnou ROM. ShapeShifter umožňuje použít pouze ROM o velikosti 512 KB nebo 1 MB, starší ROM 256 KB nebo 128 KB odmítá. „Vysávací“ program si to samozřejmě zkontroluje a upozorní vás, že ROM není vhodná. Obraz ROM umístíte do adresáře emulátoru.

Pak potřebuje operační systém Maca, System 7.x. Ten se dodává na disketách. Jsou to ovšem HD diskety, takže je vhodné mít HD mechaniku. Oklika přes DD diskety je možná, ale obtížná.

Nyní musíte spustit Sha-

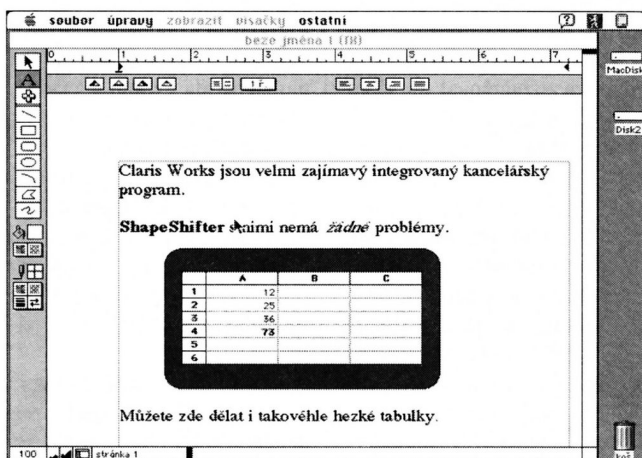
bude používat jako disk Macintoshe.

Můžete vytvořit disky dvou typů. Buď je možno disky simulovat v souborech, nebo můžete použít normální oddíl (partition). Souborové disky nevyžadují změnu rozdělení disku, jsou ovšem pomalejší. Můžete vytvořit dva oddíly a dva souborové disky. Neregistrovaná verze však umí pracovat pouze se souborovými disky, oddíly nastavit nelze.

V registrované verzi můžete dále nastavit i různá SCSI zařízení (pokud máte SCSI řadič), což dovoluje připojit taková zařízení jako mechaniky CD-ROM (SCSI), výměnné disky Syquest, ZipDrive, atd.

ShapeShifter podporuje až dvě disketové mechaniky, které také nakonfigurujete zde.

Dále můžete nastavit velikost paměti pro emulaci. Operační systém Maca vyžaduje souvislý blok paměti, takže pokud je paměť fragmentovaná, může si začít stěžovat na málo RAM, ačkoli jí fyzicky máte dost. Nejlepším řešením bývá reset Amigy. Z tohoto důvodu je vhodné emulaci spustit hned po zapnutí Amigy. Kromě pevně nastavené velikosti paměti můžete také určit, že emulátor použije největší volný souvislý blok paměti.



Toto je opravdu Amiga

ostatně rájem emulátorů. Velkou výhodou byl stejný procesor obou platform. Nicméně tyto první pokusy byly dosti omezené. První skutečně funkční řešení byl emulátor Amax-II. Nepracoval sice v multitaskingu (Amiga se prostě změnila v Maca) a podporoval pouze černobílé zobrazení, ale fungoval. Vyžadoval ovšem přídatný hardware (alespoň jeho legální verze).

Teprve s rozvojem AA Amiga a s nástupem výkonnějších procesorů se mohly objevit i lepší emulátory Macintoshe. Objevily se dokonce dvě - Emplant a AmaxIV. V obou případech jde o karty Zorro-II, takže je lze použít pouze na Amize 2000/3000/4000. Umožňují již emulaci s barevným zobrazením a emulace běží jako další paralelní úloha. Ovšem cena okolo 1000 DEM je dost odrazující a navíc emulace občas mívá problémy.

Toto vše zcela změnil německý programátor Christian Bauer a jeho emulátor ShapeShifter. Co je na něm tak výjimečného? ShapeShifter je čistě softwarový emulátor, nevyžaduje žádný speciální hardware (kromě Amigy,

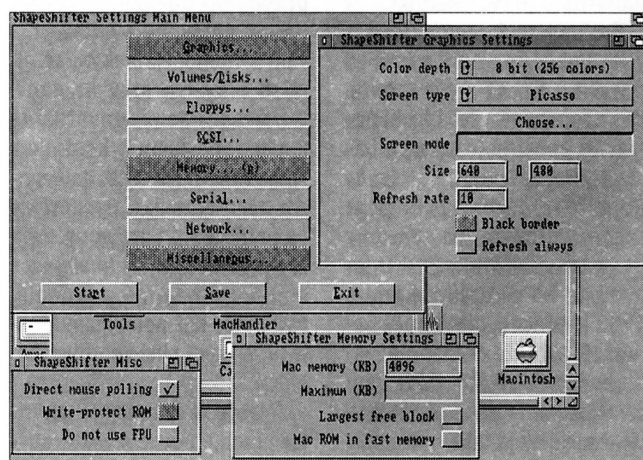
trovanou verzi pak pořídíte za 40 USD nebo 50 DEM (dostanete softwarový klíč aktivující vypojené funkce, a to i pro všechny budoucí verze).

Říkáte si, že za tuto cenu se jedná o nějak ošizený emulátor? Ani náhodou, ShapeShifter se může svým komerčním konkurentům směle postavit, umí totiž co oni.

Samozřejmě ani ShapeShifter nebude pracovat na každé Amize. Minimální požadavky jsou procesor 68020, 4 MB RAM a OS 2.1 nebo vyšší. Pro rozumnou práci je nutností také pevný disk (to nakonec platí i pro Workbench).

Zprovoznění emulace není extrémně obtížné, ale není to ani práce pro začátečníky. Nejprve musíte na svůj disk do nějakého adresáře zkopírovat emulátor a doprovodné soubory. Mimochodem, emulátor má jen 97 KB, je menší než jeho vlastní dokumentace.

Do startup-sequence musíte navíc doplnit prográmkem PrepareEmul (pod OS 3.x také program MacMem), který provede potřebné změny organizace paměti. Běžné, systémové čistě psané programy pro Amigu by to



Tohle všechno si můžete nastavit

peShifter. Ten vám nejprve nabídne konfigurační okno s řadou gadgetů, jimiž se otevírají okna pro konfiguraci jednotlivých komponent systému. (Představu si můžete udělat z obrázku). Především zde musíte určit, co se

I když nastavíte pevnou velikost paměti a tak velký blok RAM není k dispozici, ShapeShifter se zeptá, zda má místo toho použít největší volný blok. Chytré, že?

Pochopitelně můžete nastavit porty, emulátor plně podporuje



sériový a paralelní port Amigy a dokonce i rozšiřující karty nabízející další porty.

Když jsme u portů, ShapeShifter podporuje také zapojení do sítě, ovšem s jistými omezeními (ale to stejně pro většinu našich uživatelů nemá velký význam).

Opravdu propracované je pak zobrazování. Můžete zvolit libovolný grafický mod ECS i AA čipů a emulátor podporuje také grafické karty. Nabízí podporu pro karty standardu CyberGraphics (CyberVision64), kartu Picasso-II, EGS karty (Piccolo, GVP Spectrum) a kartu Merlin.

Na ECS čipech můžete pracovat až s 16 barvami, na AA čipech až s 256 barvami (HAM mody samozřejmě nepodporuje), pro grafické karty lze zvolit i 15bitovou a 24bitovou barvu.

Emulaci také můžete spustit v okně na Workbench (ovšem pouze černobíle).

Po nastavení parametrů se spustí zaváděcí obrazovka Maca a můžete začít instalovat systém. Zde není místo na podrobný popis, je však třeba připomenout, že nejprve musíte naformátovat z diskety „Diskové nástroje“ nastavený disk. Teprve na něj můžete nainstalovat systém. To provádí instalátor Applu, takže je to docela snadné.

A pak vás již konečně uvítá

Teď se samozřejmě dostáváme k hlavní otázce - jak je to rychlé a jaká je kompatibilita? Co se týče kompatibility, funguje téměř všechno, včetně většiny her (měl by fungovat i DOOM, takže můžete vyrazit s motorovou pilou vpřed). Vše, co se neobrací přímo na hardware, obvykle pracuje normálně. A na Macu je takovýchto „slušných“ programů většina.

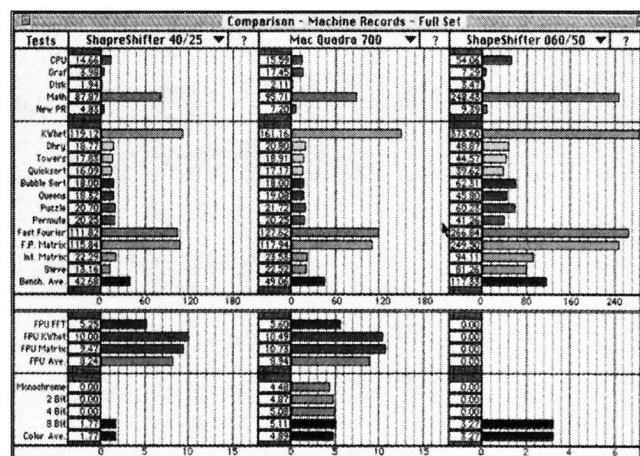
Rychlost je jiná otázka. Zde je problémem zobrazování. Macintosh a Amiga totiž používají odlišné systémy zobrazování. Amiga pracuje s bitovými plochami, zatímco Mac s jednotlivými body. To znamená, že emulátor musí zobrazení přepočítávat, což se samozřejmě děje na úkor rychlosti. Na běžné Amize (i s AA čipy) tak lze rozumné rychlosti dosáhnout pouze v černobílém zobrazení.

Jiná věc je, když máte grafickou kartu. Já mám Picasso-II a ShapeShifter pracuje ve 256 barvách hezky svižně. Totéž platí i pro ostatní karty. Pokud se týče 15bitové a 24bitové barvy, na kartě Picasso-II je emulace příliš pomalá. Zde vám pomůže pouze nová karta CyberVision64, která je opravdu rychlá (sběrnice Zorro-III, 64bitový grafický procesor a hardwarová podpora emulace Intuitionu).

Velice dobrá je i spolupráce mezi emulovaným Macintoshem a Amigou. Sdílení systémových prostředků je bez problémů a dobrá je také výměna informací. Texty lze přenášet i přes clipboard (problémy mohou být s rozdílným kódováním češtiny) a ShapeShifter dokonce nabízí i speciální handler, který umož-

Macy základní český kancelářský balík (české ClarisWorks, české účetnictví a databázi FileMaker).

Je ovšem jasné, že pro rozumnou práci nemůžete použít jakoukoli Amigu. Můj soukromý odhad minimální „kancelářské“ konfigurace je procesor 68030 na 25 MHz, 8 MB Fast RAM (4



Amiga s Motorolou 68060 jasně vítězí

ňuje (při běžící emulaci) přístup na disky Macintoshe z Amigy, takže se můžete na disku Maca například přehrabovat pomocí Directory Opusu. (Jen tak mimochodem, software CrossMac umožňující práci s disketami a disky Maca ve stylu CrossDOSu stojí 200 DEM).

Takže tedy máme Macintosh. Divíte se, proč z toho děláme takovou událost? Co Amize u nás chybí? Kancelářské programy a programy „šité na míru“ českého trhu. A tohle všechno Mac má. Operační systém Maca je důsledně lokalizovaný a existuje i počestný kancelářský software. Příkladem jsou ClarisWorks na obrázku. Pro textové editory se nabízí český korektor pravopisu, je vyřešen přenos do formátů pro PC, atd. Existují již dokonce i české slovníky.

Nezajímavý není ani nelokalizovaný software. Většina standardních programů (i když ne všechny) pro Windows existuje také pro Maca a v oblasti DTP má Mac stále velmi silné slovo. Toto vše má nyní k dispozici i Amiga. Mimochodem, hlavní český distributor počítačů Apple začal od září dodávat se všemi

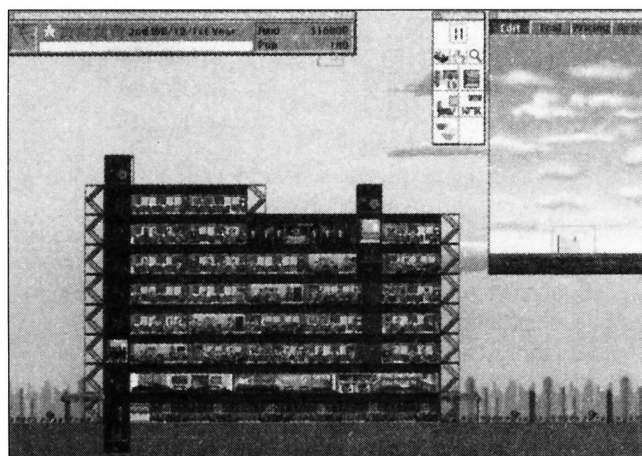
MB pro Maca, zbytek pro emulátor a Amigu), pevný disk (pro Maca vyhraďte alespoň 80 MB) a HD mechanika. Pokud máte Amigu se Zorro sloty, pak také hned běžte pro grafickou kartu. Máte-li sloty Zorro-II, bude asi nejlepší Picasso-II, pro sloty Zorro-III je dnes optimálním řešením CyberVision64. (Našetříte-li si také na procesor 68060, budete mít nejrychlejší Quadru na světě).

Ostatně za cenu hardwarového emulátoru Maca pořídíte grafickou kartu i registraci ShapeShifteru. (Výrobci hardwarových emulátorů tedy rozhodně není co závidět).

Podle (nejen) mého názoru představuje ShapeShifter jednu z hlavních událostí amigovské scény letošního roku. Do našich strojů nám téměř zadarmo přibyl další počítač, který nabízí mnohé z toho, co Amize zatím chybělo.

O ohlasu tohoto emulátoru svědčí rozbíhající se diskuse na Internetu. Christian Bauer navíc neustále uvolňuje nové verze a objevily se již i další PD doplňky. O vývoji v této oblasti vás samozřejmě budeme průběžně informovat.

-Kral-



Zahrajete si i většinu her určených pro Macintosh

Macintosh, včetně počátečního zabrnkání (ShapeShifter naplno využívá zvukový čip Amigy). Jak vidíte z obrázku, od „pravého“ Maca k nerozeznání. Stačí ovšem stisknout Amiga-M a máte na obrazovce Workbench.

Všechny ostatní operace jsou stejně rychlé jako na srovnatelném Macu. Samozřejmě, soubojové disky jsou pomalejší (na rychlosti jim můžete přidat příkazem ADDBUFFERS, s 500 buferů pracují docela svižně).



Ti, co náš časopis čtou pravidelně si jistě pamatují, že v čísle 5/1994 byla uveřejněna recenze na vývojářský balík firmy SAS Institute Inc. pro Amigu jménem SAS/C. Tehdy to byla verze 6.3, kterou jsem popisoval v samých superlativách. Ale již v té době se na trhu začínala objevovat úplně nová verze s číslem 6.50, která přinášela velkou řadu nových možností.

SAS/C 6.55

ho zatížení procesoru (eatcycles), sledování neoprávněných přístupů do paměti (pro majitele MMU Enforcer, pro ostatní MungWall) a mnohé další, kterými se jednotlivě probereme v dalších číslech časopisu.

hovoříme o editoru, nemohu vzpomenout, že jsem ho v minulé recenzi trochu pomluvil. Musím přiznat, že nový editor si trochu polepšil a to hlavně kvůli na jiných počítačích již běžné schopnosti - barevného odlišování zdrojového textu. Tato schopnost je navíc velice dobře konfigurovatelná, takže si můžete odlišit text nejen podle barev Workbenche, ale i stylem písma (plain, bold, italic). Editor rozlišuje asi deset tříd různých objektů, které se mohou ve zdrojovém textu objevit, což výrazně pomáhá ke zpřehlednění textu. Editor se jsem si nakonfiguroval tak, že má většinu funkcí shodnou s CygnusEditorem, ale pokud by vám ani tak nestačil není problém pomocí ARexx standardně jsou dodávány rozhraní pro CEd a TTX.

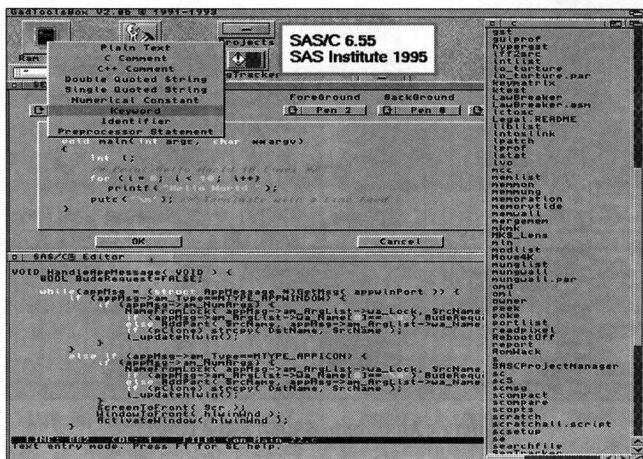
Celkově lze říci, že si u SAS Institute také uvědomili, že existuje nový systém a konečně začali využívat jeho schopností. To je vidět hlavně na grafickém rozhraní, které je teď výrazně uživatelsky přívětivější.

Jistě se zeptáte, jaký počítač po-

alespoň 6MB ale lépe 8 nebo 10 MB paměti, rychlý harddisk (nejlépe SCSI) a dobrý monitor, ze kterého vás nebudou bolet oči. Pokud se chcete pouze naučit programovat a máte dost času, vystačíte s holou A1200 a harddiskem, ale počítejte s tím, že opravdu jen dočasně, než se pustíte do něčeho většího.

Nové (ale i staré) vlastnosti tohoto programového balíku stále testuji, takže v dalších číslech si můžeme o některých z nich povědět podrobněji. Přistě bych se rád zaměřil na tzv. Globální Systémové Tabulky (GST), které majitelům počítačů s trochu větším pamětí velice ušetří čas s načítáním jednotlivých include souborů.

Opět mi tedy nezbyvá než SAS/C 6.55 vřele doporučit. Je to další krok na cestě k dokonalému vývojářskému prostředí. Pouze jedna věc dělá jeho uživatelským starostem. Firma SAS Institute se rozhodla, že vzhledem k příliš vysoké hladině softwarového pirátství na počítačích Amiga již tento produkt nadále nebude podporovat. Zbývá jen doufat, že práva na něj prodá někomu jinému, aby verze 6.55 nebyla verzí poslední. Možná byste se mohli nad sebou zamyslet, jestli by občas nestálo za to si program, který skutečně používáte, koupit a ne jen někde ukrást. Pak se vám totiž stane, že



SAS/C 6.55

Dnes se tedy po delším testování konečně dostáváme k tomu, abychom otiskli recenzi na tuto novou verzi, která po pár úpravách získala číslo 6.55, jež je označována s největší pravděpodobností za definitivní. Ta je přibližně z jara tohoto roku a od té doby se nic novějšího neobjevilo.

Jaké jsou tedy v SAS/C 6.55 novinky? První, čeho si jistě všimnete, je samostatná velikost. Ta se ze 7 MB zvýšila na 10.5 MB, hlavně kvůli novým utilitám a podpoře C++.

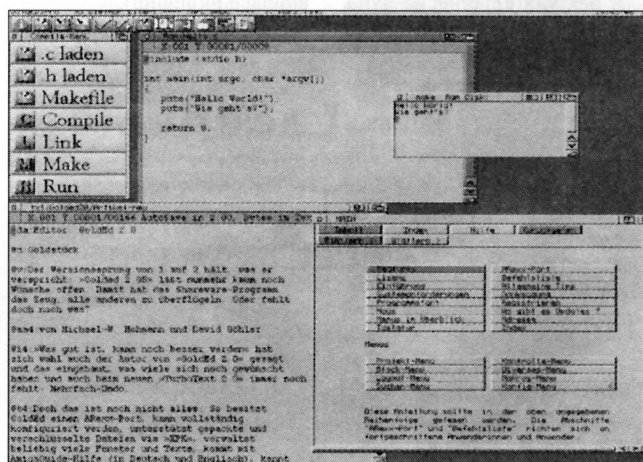
Co se tedy po nainstalování bude všechno nacházet na vašem harddisku? (Ani nepředpokládám, že byste používali SAS/C z disket...) Ve známém adresáři sc:c naleznete kromě obvyklých nutností, jako compiler, linker, debugger, cross-debugger a dalších také ohromnou spoustu debugovacích programů, které pomáhají při ladění programů a nalézání skrytých chyb. Oproti staré verzi jich skutečně přibýlo, je jich tam 117, a včetně samozřejmě dokumentace mají asi 2.2 MB. Mimo jiné máte k dispozici programy na simulaci situací s nízkou pamětí (eatmem a memoration), velké-

Další nezbytnou věcí jsou systémové hlavičkové soubory v adresáři include. SAS/C dodává jak céčkové tak i assemblerové include, tyto jsou již pro Kickstart 3.1, revize 40.13, navíc jsou zde však i standardní include pro C++ v adresáři cxxincludes.

Každého programátora jistě nadchne možnost prohlédnout si „jak to dělá profil“ v ukázkových programech v adresáři sc:examples. Ty však nejsou zaměřeny na předvádění systémového programování, ale spíše na demonstraci schopností SAS/C. Zdrojové soubory jsou samozřejmě také dokumentované a zabírají necelý půlmegabyte.

Další zdrojové soubory pak naleznete v adresáři sc:sources. To však nejsou ukázkové programy, ale zdrojové soubory pro jednotlivé funkce používané SASem. Například tam naleznete assemblerový zdrojový text ke startupu kódu.

Již verze 6.3 podporovala ARexx velice dobře. V tomto směru si SAS/C své dobré vlastnosti zachoval a opět umožňuje většinu funkcí ovládat přímo z ARexxu, k editoru se dodává řada ARexxových scriptů a není problém si nějaké další vytvořit. Když již



GoldEd a SAS/C si spolu dobře rozumí

třebujete, abyste mohli SAS/C 6.55 používat. Samozřejmě nároky se budou velice lišit, ale pro skutečně profesionální použití na tvorbu středně velkých projektů (velikosti do 100KB) budete potřebovat minimálně plnokrevnou 68030 (s MMU) na nějaké vyšší frekvenci,

jednoho dne už nebude vůbec co krást...

Program: SAS/C

Verze: 6.55

Typ: komerční produkt

Copyright: SAS Institute Inc.

Instalace: 10,3 MB

- A.C.VELLUX -



Tento program je užitečným nástrojem pro programátory v jazyce C, kteří používají balík SAS/C verze 6.0 a vyšší. Otestoval jsem ho i pod verzí 6.55 a nezjistil žádné nedostatky. Program slouží pro ulehčení práce se zdrojovými soubory, obzvláště pokud tvoříte větší projekt, který se skládá z více zdrojových souborů a hlaviček.

Umožňuje vypsát seznam zdrojových souborů, definovat globální a lokální nastavení, dělat seznamy lokálních hlavičkových souborů a z daných informací vytvořit makefile pro smake. Přímo z programu lze kompilovat jednotlivé soubory, linkovat, stavět smakem. Lze editovat téměř všechny typy zdrojových souborů.

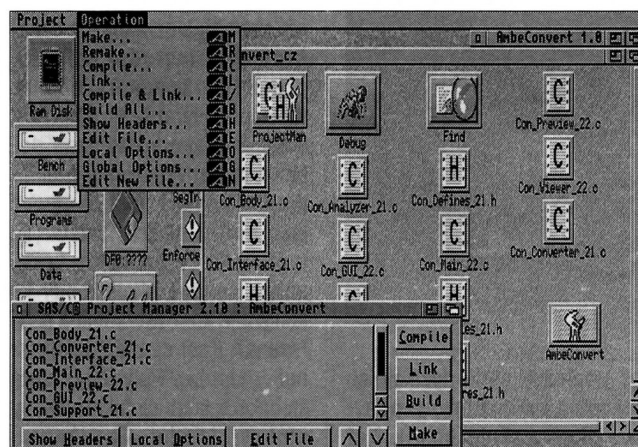
Vlastní archiv SASProjectManager.lha se skládá z dokumentace, která dostatečným způsobem program popisuje, vlastního programu, který se musí zkopírovat do adresáře „sc:c“ mezi ostatní utility a nového adresáře Starter_Project, kterým nahradíte stávající nainstalovaný Starter_Projekt dodávaný se SAS/C. V něm chybí již nepotřebné soubory Edit, Build a SOptions, je tam nová ikona pro Debug a Find a úplně nová ikona ProjectMan. Nezapomeňte tam také zkopírovat vlastní Debug soubor, protože ten je součástí SAS/C, a tak se s Project Managerem dodává jen nová ikona Debug.info (pro MagicWB).

Program se spouští z Workbenche, podporuje také Tooltypes popsané později. Objeví se hlavní okno, v němž naleznete velký listovací gadget se seznamem použitých zdrojových souborů a ikony na jejich správu (přidat, ubrat, seřadit). Zdrojové soubory lze přidat z file requesterů, které podporují výběr více souborů, nebo funkcí táhni a pusť (AppWindow). Tato verze podporuje jednak zdrojové soubory C a C++ (.c/.cpp/.cxx/.cc) ale nově také zdrojové soubory assembleru (.a/.asm/.s).

Při programování v SAS/C se vám jistě stalo, že jste některé části programu potřebovali zkompilovat s jiným nastavením,

SAS/C Project Manager

a tak jste často museli spouštět program SOptions a nastavení měnit. Project Manager však nabízí mnohem elegantnější řešení tohoto problému: systém globálních a lokálních nastavení. Globální nastavení (v rámci projektu) jsou společná všem zdrojovým souborům, naproti tomu se však každému souboru dají přiřadit nastavení lokální, která mají před globálními přednost. Autor programu však varuje, že vzhledem k povaze programu SOptions není možné globální nastavení vždy zastínit - to hlavně u nastavení typu Ano/Ne, kdy globální Ano nelze přepsat lokálním Ne.



Hlavní okno obsahuje gadgety sloužící pro spouštění hlavních programů SAS/C:

MAKE - aktivuje rekompilaci a linkování všech souborů, které to vyžadují - tedy těch, které byly změněny - pomocí programu smake. Také automaticky vytvoří smakefile, pokud je to potřeba. Pokud nevlastníte zálohované hodiny, měli byste nejprve použít funkci **BUILD**, jinak může dojít k nesmyslným i fatálním výsledkům.

LINK - relinkuje všechny objektové soubory (.o).

BUILD - rekompiluje a relinkuje všechny zdrojové soubory bez ohledu na to, zda je to potřeba nebo ne.

HEADER - ukáže všechny nesytemové hlavičkové soubory (.h), ty jsou vkládány direktivou #include „název“. Project Ma-

nager prohledá jen vybraný zdrojový soubor, ne hlavičky, to znamená, že vnořené includování bude ignorováno! V této verzi jsou také identifikovány hlavičkové soubory pro assembler (.i). Prohledávání souboru může často trvat delší dobu, a tak Project Manager umožňuje vložit do zdrojového souboru komentář /* END INC */, který označuje, že všechny include soubory jsou již zavedeny a prohledávání může skončit.

EDIT - spustí editor (viz Tooltype EDITOR).

Další funkce Project Manageru jsou přístupné z menu. Mezi ně

ní pro zdrojový soubor <jméno>. **smakefile** - nastavení pro funkci smake SAS/C.

<projekt>.lnk - standardní nastavení pro linker.

Project Manager umožňuje použití libovolného jiného assembleru než je ten dodávaný se SAS/C. Ten však musí splňovat jistá omezení - musí být spustitelný z Command Line (CLI) a musí být schopen z příkazové řádky převzít parametry - pro detaily se podívejte do dokumentace k programu.

Program také podporuje řadu Tooltypů:

EDITOR - plná cesta k editoru, který má být použit po vyvolání funkce EDIT. Přednastaveno na sc:c/se.

WINX, WINY - souřadnice zomnutého okna, vlastní okno se ukládá do ProjectMan souboru. Přednastaveno na 20, 20.

HEIGHT - výška okna Project Manageru. Na ní závisí také výška seznamu zdrojových souborů. Je vždy lepší mít je na obrazovce všechny, takže pokud jich je víc, tento Tooltype upravte. Standardně je nastaven na 88.

OPCON - velikost výstupní konzole SAS/C ve formátu x/y/w/h. Předem nastaveno na 0/20/640/180.

CONDEV - výstupní konzole SAS/C - např. „CON:“ nebo „KCON:“.

ASMCMC - plná cesta na assembler, který má být použit namísto standardního assembleru SAS/C a který musí splňovat výše uvedené parametry.

SAS/C Project Manager je programem, který jsem začal používat takřka ihned poté, co jsem ho získal. Skutečně výrazně zvýší produktivitu vaší práce, zvláště u větších projektů. Je volně šiřitelný a najdete ho například na Internetu na ftp síti src.doc.ic.ac.uk v adresáři aminet/dev/c. Autora lze kontaktovat také elektronicky na adrese donald Program: SAS/C Project Manager

Verze: 2.10

Typ: Freeware

Autor: Donald Milne

Archiv: 22 kB

Instalace: 43 kB

-A.C.Vellux-

POČÍTAČOVÁ ANIMACE

Omlouvám se všem, kteří marně listovali v minulém čísle tohoto časopisu, hledající článek věnovaný 3D animacím. Ze známých důvodů, které šéfredaktor v tomtéž čísle osvětlil, dnes vychází tento seriál delší. Také naleznete recenzi na pro-

jí animační techniky tak dokonalé, že jimi lze vytvářet tak dokonalé animace i se zachováním fyzikálních zákonů (např. dopad kostky na desku, kdy se kostka pohybuje po hyperbolické dráze rychlostí danou její hmotností a kostka se odrazí

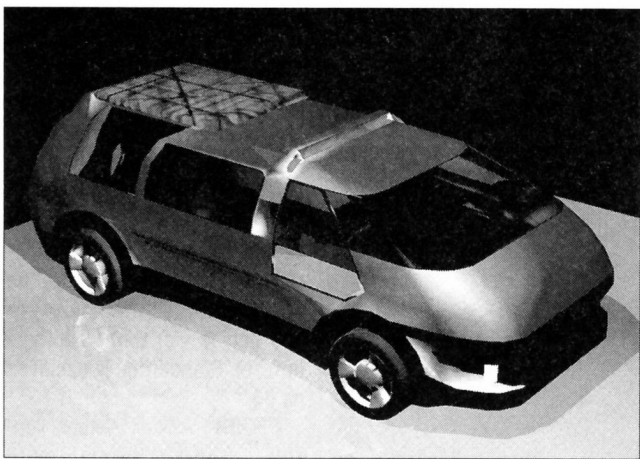
su z počtu framů (obrázků) jak je tomu u jiných programů.

Další z pojmů je path. Z překladu vás asi nepřekvapí, když ho budu dále nazývat cesta. Ta může být dvojitá a to zavřená (closed path) nebo otevřená (open path nebo jenom path). Na tuto cestu je možno dávat různé atributy. Např. aby se po ní pohyboval objekt nebo aby objekt byl stále zdeformován směrem po cestě a pod.

Inverzní (více se však používá reverzní) kinematika je označení pro metodu animace pomocí tzv. bones. Tyto bones (dále tento výraz budu překládat doslovně jako kosti) jsou doslova to, co vyjadřují v překladu. Definovaná kost se chová jako normální kost v těle. Tj. v případě, že pohneme kostí, pohne se také okolní body ke kterým je kost asociována (přirážena). Kost se otáčí jak jinak než v kloubu. Polygony, které se hnou s kostí se také jakoby otáčely v kloubu, ale s tím roz-

přetržení, ale plynulému vyhlazení všech hran. Touto metodou se dělají triky do filmů a pod. (např. Jurassic Park).

Další pojmy jsou dva a mají něco společného. Je to morphing a warping. Rozdíl je mezi nimi takovýto. Morphing je plynulá změna jednoho objektu do druhého (většinou i s atributy a pod.). Základem jsou vždy dva objekty, zdrojový objekt a cílový objekt. Vy, jako animátor zadáte v kolika oknech (nebo z jakého keyframu do jakého keyframu) bude objekt morphovat a počítač již vypočte zbylé meziframy. U warpingu je méně změna (deformace) objektu s časem tj. protahování, zvětšování a pod. To je také rozdíl mezi warpingem a morphingem, který někteří přehlíží. Rozdílný je také 2d a 3d morphing/warping. Warping je vcelku jednoduchý, ale u morphingu narazíte na jeden podstatný problém. Většina programů dokáže morphovat



gram, který má ke 3D grafice nejbližší a to Imagine verze 3.3.

Dále bych poděkoval těm, kteří nám píší. Jeden čtenář se nás ptal, zda by bylo možné blíže se zajímat o nastavování atributů jednotlivých objektů a to hlavně v programu Imagine. Budu se snažit vyhovět všem vašim přáním.

Domnívám se, že pokud pozorně čtete tento seriál od začátku, máte nasbíráno tolik zkušeností, že můžeme přistoupit k jednoduchým animačním technikám.

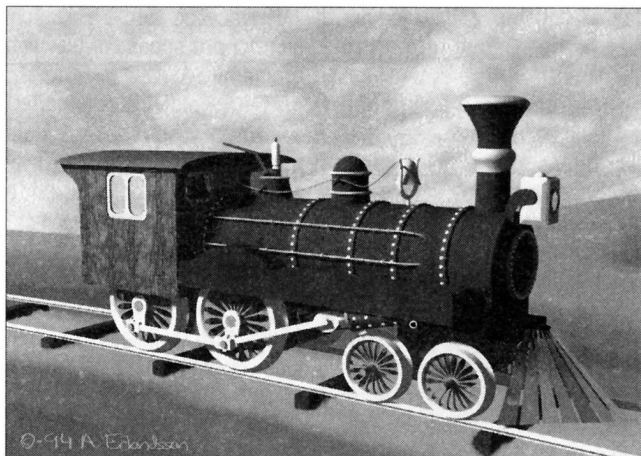
Animační techniky se jako nástroje liší od programu k programu. Každá firma, zabírající se grafickým softwarem (ať už 2D nebo 3D) si vytvoří svoje specifické techniky, které rozvíjí v novějších verzích programu. Některé programy umí jenom málo z animačních technik (avšak ty na Amize nenačtete) a některé (např. Real 3D verze 2 a nyní i verze 3) ma-

od podložky podle fyzikálních zákonů a vykoná takové pohyby, jako ve skutečnosti). Než vytvoříte první animace, je nutno se seznámit s několika pojmy.

Tak za prvé je to frame, neboli políčko animace. Lze si ho představit jako jedno políčko normálního filmu.

Za druhé jde o tzv. keyframe. Tento pojem je velice často používán a vystihuje klíčovou polohu objektu na scéně. Nemusí vystihovat jenom polohu, ale i velikost, natočení, změna atributu nebo změna jednoho objektu do druhého.

Zatřetí tzv. timeline. Z překladu vyplývá, že se jedná o časovou linii, na které jsou vyznačené jednotlivé keyframy. Podle časové linie řídíte průběh animace, protože pouze zadáváte, v jaký moment (čas) je daný keyframe. Časová linie (jak z názvu vyplývá) se řídí časem a tudíž odpadá vypočítávání ča-



děm, že tato metoda je tzv. nedestruktivní. To znamená, že když hneme kostí v pravo, polygony se ohnou doprava, když ale vrátíme kost zpátky, vrátí se také polygony. Ohyb nevypadá, že by došlo ke zlomení nebo

pouze objekt s x polygony do objektu s x polygony. To znamená, že když chcete morphovat nějaké logo do druhého loga, musí mít stejný počet polygonů (nebo chcete-li faces). Existují sice programy, které

při morphování nemusí mít stejný počet polygonů, ale tyto programy zase nejsou tak komfortní a hlavně nejsou to vizualizační programy ale pouze editační (např. Morphus, který vám dokáže zmorphovat cokoliv do čehokoliv).

O kamerách a světlech se zmíním v konkrétních případech u jednotlivých programů.

A teď aspoň víte pár nových cizích slov. Jak ale dál? Pokusme si to ukázat na jednoduchém případě. Vezmeme si třeba krychli (aby to pořád nebyla koule) a pokusíme se jí animovat a to prostým otáčením. Tak jak tento problém vyřešíme třeba v Imaginu. Nejprve vyrobíme krychli a to jedno jakým způsobem (krychle je vždy krychle). Nastavíme si u ní nějaké atributy a uložíme si tento objekt na pozdější zpracování. V ACTION editoru nastavíme počet oken (Highest Frame) na 25 a uložíme (Save Changes). Nyní máme připravenou scénu na výrobu animace. Na dotaz Stage editoru Frame Number odpovíme 1 a nahrajte vámi vyrobenou krychli. Nastanou dva stavy. Buď krychli vidíte, nebo ji nevidíte. V druhém případě ji naleznete kombinací kláves RAmiga+F. Pokud jste si ji nepojmenovali, naleznete ji pod názvem PLANE. Označte ho a hned víte, kde objekt je. Při spuštění Stage editoru jste si jistě všimli takové malinké kuličky z které trčí čáračka. Tak to je kamera. U Imaginu od verze 3.0 lze v menu Display nastavit, a by se kameře zobrazoval zorný úhel (Camera Lines). Ten vám pomůže zvláště s editací kamery. Nastavte kameru tak, aby zorný úhel zasahoval na objekt a zvolte položku Camera View v menu Display. V pravém horním rohu (neboli tzv. perspektivním okně) byste měli objekt vidět. V případě, že se vám pohled nelíbí, stačí, když označíte kameru a tak dlouho s ní pohybujete nebo otáčíte, až budete spokojeni. Toto byla složitější varianta tzv. ostření objektu, Imagine dokáže sám nasměrovat kameru na objekt, který mu zadáte. Dělá se to následovně: v menu

Object zvolte položku Camera (re)track a napište jméno objektu, na který se chcete natočit. Zde bych jenom upozornil, že kamera se natočí na osu objektu, to znamená, že když máte osu objektu mimo objekt, nadále nic neuvidíte. Když už máte objekt v zorném poli, nechte editace a pozice si uložte. V tomto případě stačí pouze Save Changes z Project menu. Takto jste definovali tzv. první (nebo také nultý) keyframe. A jak tedy animovat? U Imaginu to lze dvěma způsoby. Nejprve si ukážeme definování Keyframe. Zvolte menu Frame a položku Goto. Vyberte např. frame číslo 10. Nyní editujete okno animace číslo 10. Označte objekt a zvolte rotaci. Rotujte např. v ose Z o 80, v ose X o 60 a v ose Y o 10. Nyní už nestačí jen zvolit Save Changes, ale musíte vytvořit Keyframe. To se dělá buď zvolením položky Aligment Bar v menu Object (protože objektem pouze rotujeme, v případě, že byste měnili všechny tři atributy - pozici, velikost a natočení, musíme zvolit všechny tři položky tj. Position Bar, Aligment Bar a Size Bar) nebo kombinací kláves RAmiga+8 (pro Position Bar je kombinace RAmiga+7 a pro Size Bar je RAmiga+9). Tímto jste uložili keyframe na frame 10. Nyní stačí zvolit Save Changes (je nutné) a vyzkoušet animaci pomocí menu Animate položky Make. V případě, že v některých fázích nevidíte celý objekt (většinou je to způsobeno tím, že osa objektu není uprostřed) stačí pouze pohnout kamerou směrem od objektu. To bylo 10 oken, a co se zbylími? Nastavte pomocí Goto aktivní okno na 20. Označte objekt a znovu ho rotujte. V ose X o 10, v ose Y o 60 a v ose Z o 90. Uložte Keyframe a znovu zvolte Goto a nastavte aktivní frame na 25. Na tomto okně nastavte Align (v menu Object položka Transformation) na X-0, Y-0 a Z-0. Potvrďte a uložte Keyframe. A nyní máte vytvořenou animaci, která je navíc cyklická, tj. že po dokončení začíná ze stejného místa (proto nastave-

ní Aligment, kdy je natočení všech os nulové v posledním 25 framu). Klidně si nechte vypočítat preview a přehrát. Toto byl jenom návod, jak krychli rotovat. Krychli lze taktéž pohybovat stejně jako u rotace pomocí Keyframe. V prvním okně (frame) si uložte keyframe na určité poloze a v posledním okně si uložte keyframe na jiné pozici. Tyto různé modifikace lze kombinovat. Třeba pohyb krychle po nějaké dráze, která navíc rotuje. Rozdíl je v tom, že ukládáte keyframe jak pozice, tak i rotace.

Druhý možný způsob, jak rotovat krychli kolem nějaké své osy, je použití efektů Imaginu. Imagine je program, který využívá externích podprogramů jako jsou textury (binární soubory, které matematickou rovnicí popisují zadaný materiál) nebo efekty (taktéž binární soubory, které ovlivňují strukturu objektu). Zatímco textury se nacházejí na objekt v Detail editoru, efekty aplikujete na objekt v Action editoru. U každého ob-

jektu jsou tzv. kanály, které charakterizují jednotlivé vlastnosti. U objektu krychle je to Actor (herec) neboli vlastní označení objektu, místo, kde je uložen (na disku) a také přes tento kanál lze morphovat (o tom třeba příště). Dalším kanálem je Position. Zde se ukládají veškeré informace, kde se objekt nachází v určitou dobu (respektive v určitém okně - framu). Dalším kanálem je Aligment, což je právě natočení objektu. Zde si můžete všimnout, že kanál je rozdělen do několika částí, které definují počátek (první keyframe) a konec (druhý keyframe) dané sekvence mezi keyframey. Další kanál je Size, který charakterizuje velikost objektu. Další kanál je Association, který nám charakterizuje k jakému objektu je tento združen. A následují kanály pro speciální efekty (ve verzi 3 jsou tyto kanály čtyři). Jestliže chcete přidat nějaký efekt a aplikovat ho na objekt, musíte aktivovat tlačítko ADD, kterým přidáváte do jednotlivých kanálů. Přidejte tedy

AMIGA SHOP + PC

Prodejna počítačů Amiga a PC

AMIGA CD 32	5990.-Kč
PARAVISION SX-1	8900.-Kč
AMIGA 1200	15490.-Kč
AMIGA 1200/170/PACK	19590.-Kč
AMIGA 4000T/2/8/1GB SCSI	89900.-Kč
A501plus 512k RAM	1240.-Kč
A500 512 K RAM	1190.-Kč
A600 1 MB RAM	2080.-Kč
MONITOR 1084S	8400.-Kč

BLIZZARD 1220,1230/50,HDD,FDD,
SOFTWARE,HRY,REPRO,JOY,MYŠ,
SIMM,MONTÁŽ HDD atd.

POČÍTAČE PC VŠECH KONFIGURACÍ.
DÁLE NABÍZÍME TYTO SLUŽBY:
ZÁLOHOVÁNÍ VAŠICH DAT NA CD ROM.
KOMPLETNÍ VYBAVENÍ INFOKANÁLU PRO
KABELOVÉ TELEVIZE,OBCHODY A VÝSTAVY.

CENY JSOU UVEDENY S DPH.

Amiga Shop
Čimická 166/19
181 00 PRAHA8
tel/fax:02/8557235

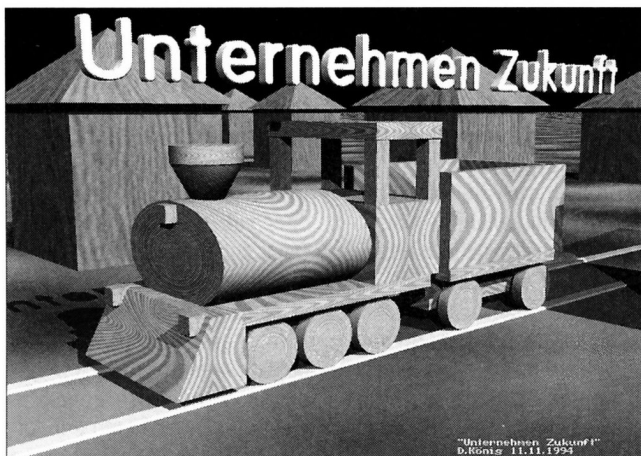
ke krychli (pojmenovaná pravděpodobně jako PLANE) nějaký efekt a to tak, že nejprve označíte zdrojové okno (frame) v kterém se efekt má aplikovat a poté cílové okno (frame). Mezi zdrojovým a cílovým oknem může být nespočetně jiných oken v kterých bude aplikován efekt na objekt. Když máte vy-

stup vytvoření keyframu podobný. Vytvořte si v Modeleru krychli a exportujte ji do Layoutu. Zde se vám implicitně nastaví kamera tak, že přímo koukáte na objekt. A jak vytvořit rotující krychli? Jednoduše. Nejdříve musíte nastavit počet framů na animaci a to se dělá takto. V menu Scene nastavíte Last

ading o 45, tak ostatní osy jsou taktéž o 45 natočené v horizontálním směru. Snad jste to pochopili, nic zvláštního to není. Tak tedy v okně 25 nastavte pomocí Numeric Input všechny hodnoty na 360. Program je opravdu tak chytrý, že hodnoty hned nepřepočítá, ale ponechá a od prvního okamžiku se bude snažit dosáhnout do 25 okna všech tří hodnot tj. bude objekt rotovat. Po zadání všech hodnot musíte daný Keyframe uložit. To se dělá pomocí tlačítka Create Key. Můžete si vybrat, jestli chcete vytvořit keyframe pro všechny objekty na scéně nebo pouze pro jeden objekt, který právě editujete. Po této úpravě máte vytvořenou animaci. Pro její prohlédnutí stačí dát jenom v Preview položku Make Preview. Je pochopitelné, že můžete celou animaci rozkouskovat na jednotlivé části, v kterých objekt bude např. rotovat rychleji nebo naopak pomaleji. To lze nastavit v Motion Graph po zvolení příslušné osy nebo natočení. Keyframe lze také editovat. U keyframu lze nastavit několik velice důležitých věcí. Hlavní je tzv. Linear. Toto tlačítko se objeví, zvolíme-li Spline Controls a definuje, jak se má jevit pře-

přímo, je hodnota keyframu. Jak již bylo řečeno, slouží k tomu Motion Graph, kterým editujete keyframy objektů. U některých nastavení můžete též zvolit Envelope (neboli obálku). Envelope má podobný charakter jako timeline. Je řízena keyframy (které se ale definují ne závisle na keyframech na scéně) a hodnotou keyframu. Typickým příkladem je intenzita světla. Můžeme mít světlo pouze na jednom místě (jeden keyframe v okně 0), na změnu intenzity (v menu Lights je vedle hodnoty, udávající intenzitu světla, také tlačítko označené E) však musíte použít obálku, v které vytvoříte třeba pět keyframů a ty potom nastavíte na požadované hodnoty. Jinak lze u světla definovat tytéž keyframy jako u normálních objektů (tj. pozice a natočení). U kamery lze nastavit spoustu parametrů, týkajících obálek. Např. přiblížení, velikost rozmazání vlivem pohybu, hodnota hloubky ostroty a pod.

Velice rád bych vám řekl něco o animačních technikách vynikajícího programu Real3D, ale přiznám se bez mučení, že tento program je natolik složitý (názor toho, který v Realu dělá už několik let by byl opačný), že si ne-



brány dvě hraniční okna, musí- te vybrat také požadovaný efekt. Tyto se nacházejí v nějakém adresáři (většinou Effects) a je jich tam celkem dost. Vyberete si nějaký z nich (v našem případě Rotate) a potvrdíte. Objeví se dotazník, v kterém budete žádati na několik základních vlastností rotovaného objektu. Především to je kolem které osy má objekt rotovat a o kolik stupňů má daný objekt rotovat. Pak jsou tu dvě okénka na editaci hraničních framů. Když potvrdíte zadané hodnoty (tj. rotace bude prováděna v ose X o 360) musíte ještě zvolit Save Changes. Poté se vraťte do Stage editoru a nechte si znovu vytvořit pomocí Animate - Make rychlé preview. Všimněte si, že krychle rotuje v ose Y jinak než předtím. Se světlem lze provádět tytéž úkony, jako s objekty. Světlu taktéž můžu definovat jakýkoliv keyframe, ale používat se bude stejně jenom pozice a natočení. Totéž platí i o kamere, u které lze nastavovat i sledování jednoho objektu na scéně (to lze i u objektů, ale o této funkci se zmíním příště, kde se bude rozebírat použití cest).

U programu LightWave je po-

Frame na určený počet. V našem případě to bude 25 framů. Nyní již máte jeden Keyframe vytvořený a to v prvním framu. Tento Keyframe nelze smazat, lze ho pouze editovat, tj. např. objekt posunout a uložit. Vlastní rotaci krychle vznikne takto. V dolní části obrazovky je slider (posuvné tlačítko, kterým se pohybujete v animaci). Nastavte tento slider na hodnotu 25. Zatím se nic nezměnilo. Nyní zvolte Edit Object na levé straně panelu. Aktivujte Rotate a můžete rotovat. Rotovat můžete buď ručně nebo můžete zadávat hodnoty pomocí tlačítka Numeric Input, kde zadáváte natočení přímo ve stupních. Nyní bych se zmínil o systému LightWavu. Nepoužívá zde rotace kolem osy X, Y nebo Z (jako takových) ale rotaci Heading, Pitch a Bank. Je to vlastně obdoba rotace kolem osy kde Heading znamená svislou osu, Pitch a Bank znamenají vodorovné osy, které jsou na sebe kolmé. Prakticky všechny osy jsou na sebe kolmé a protínají se uprostřed objektu. Jsou to tzv. editativní osy (jako např. u Imaginu), kdy je osový systém spojen s objektem. To znamená, že když pootočíte He-



chod z jednoho Keyframu do druhého. V případě, že je tlačítko aktivní, změna nastává lineárně plynule. Když však tlačítko Linear není aktivní, změna se interpoluje. Objekt se potom pohybuje realističtěji a nemá nějaké cukavé pohyby. Další věcí, kterou lze editovat

troufám vám předhazovat moje postupy, které jsou i pro mě dost náročné. Snad se na mě nebudete zlobit, ale nechci pouze citovat manuál. Až budu vědět více, určitě se s vámi o moje poznámky podělím.

-Wintersoft-

Není tomu tak dlouho, co jsem vám říkal, že Impulse připravuje novou verzi svého 3D programu Imagine. Původně se jednalo o verzi 4.0, ale ta se jak se zdá o nějaký ten pátek protáhne. Nyní je dostupná verze 3.3, o které bych právě v tomto článku chtěl povědět něco víc.

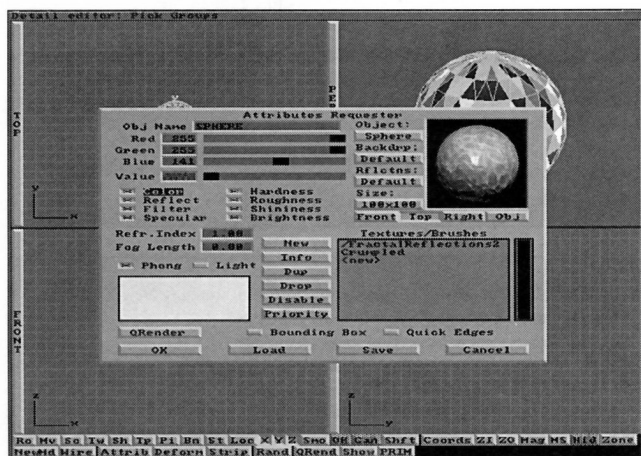
Imagine 3.3 se od základní verze 1.0 liší všemi směry. Proto bude rozumnější, porovnávat ho s novější verzí (a také nejpoužívanější 2.0.

IMAGINE 3.3

kud máte nějakou grafickou kartu, kterou program podporuje: Retina, Opal, FireCracker). Rozlišení lze nastavit na 640x512 (standardní rozlišení), 800x600, 1024x768 a 1280x1024 (pouze s grafickou kartou). Imagine 3.2 můžete také spustit v 256 barevné grafice, ale v přípa-

přehlednější a také komfortnější. Každého jistě zaujme funkce rychlého vykreslení nastaveného atributu. Tuto funkci lze zapnout pouze v případě, že Imagine spustíte v 256 barvách. Můžete měnit světlost objektu (Bright-ness) nebo nastavit náhodné barvy. Vlastně nastavení atributů doznalo největších změn. Při použití brushů (IFF obrázků nebo ANIM animovaných obrázků) lze nastavit, jak se daný brush má na objekt aplikovat. Můžete si (z nových) funkcí vybrat Specular Mapping (hodnota Specularu je řízena brushem) a podobně tak Hardness Mapping, Shininess Mapping, Fog Length Mapping, Index Of Refraction Mapping, Ambient Light Mapping, Roughness Mapping. Všechny tyto atributy jsou závislé na červené složce brushe. Takto lze vytvářet velice zajímavé objekty (respektive materiály). Přibyl také přímý výběr brushe nebo textury pomocí tlačítek Next (další) a Previous (předcházející). Velmi mě překvapilo, když jsem načel nějakou texturu, u které se nastavovaly barvy. Když vám Imagine běží v 256 barvách, lze nastavení barvy textury

nebo ANIM animaci), můžete se hned podívat přes View Brsh jaký to ten brush vlastně nanášíte. Všude, kde nastavujete atributy objektu (ať už je to v Texture editoru nebo Brush editoru) lze přímo zvolit Quick Render (rychlá vizualizace) daného objektu. Můžete také jednotlivým texturám či brushům přiřazovat svoje vlastní jména. Brushe nebo textury lze přímo na daném objektu kopírovat pomocí tlačítka Dup (duplicate) nebo (aniž byste museli do Texture editoru nebo Brush editoru) zrušit texturu pomocí tlačítka Drop. Textury (nebo brushe) můžete na daném objektu povolit nebo zakázat (Disble/Enable) pomocí jediného tlačítka. Výrobce počítá s tím, že už vlastníte nějakou tu gfx kartu, a tak je množství vylepšení aktivních, když spustíte Imagine v 256 barevném módu. Takový případ je i zobrazování renderovaného objektu v reálném čase v 256 odstínech šedi. To by asi byl nástin změn v Detail editoru. Další změny se týkají hlavně Preferencí. Můžete zde nastavit, do jakého editoru má Imagine po spuštění naběhnout nebo základní nastavení jednotlivých kanálů atributů. Závěrem lze pouze dodat, že tyto změny se týkají pouze přístupu programu k uživateli, která už i tak byl na vysoké úrovni. Jinak samotný výpočetní algoritmus je

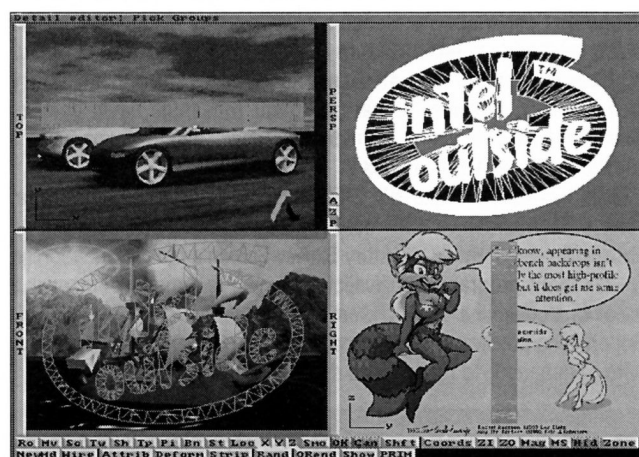


Nová verze doznala velkých změn, jak v oblasti výpočtů, tak v oblasti komfortu. Od verze 3.0 je dostupný Spline editor pro editaci b-splínových křivek. Ale to není jenom jedna možnost nového programu. Od verze 3.1 byl upraven a doplněn algoritmus, který ukládá (nebo lépe řečeno exportoval) objekty do nebo z DXF formátu. Byl přidán States Atributy pro změnu atributů. Další novinkou je použití animovaných brushů na objekt (ANIM formát). Přibyla funkce prohlášení obrázků a animací přímo z Imaginu. Ti animátoři, kteří používají Imagine profesionálně na tvorbu pro televizní animace se jistě zaradují nad novou funkcí Field Rendering, která ukládá proládané snímky přímo určené pro televizní zpracování. Můžete též měnit atributy z editoru Stage (toto šlo pouze v editoru Detail). Po změně atributů vám program nabídne, zda chcete změny uložit či ne. A zajímavou funkcí od verze 3.1 je též pohled z objektu nebo ze světla. To umožní lepší editaci jak objektů tak světla.

Od verze 3.2 můžete Imagine spustit ve větších rozlišeních (po-

dě, že nemáte grafickou kartu, je veškerý výstup na obrazovku velmi pomalý. Proto tento mód nedoporučuji uživatelům Amigy 1200 (opravdu výstup je velmi pomalý). V editoru Detail přibyla funkce Quick Attributes, pomocí které můžete nastavit rychle materiál objektu. Je to divné, ale právě Detail editor doznal nejvíce změn. Je možné uschování objektů nebo skupin. Můžete také použít vyhlazovací metodu Smooth Edge Line pro lepší hladkost objektu. Novinka je také zobrazení obrázku v jednotlivých pohledech, tzn. že si zobrazíte obrázek pod objektem a potom objekt editujete do příslušných pozic tak, aby seděl s obrázkem. V tomto editoru je navíc funkce Scrub pro preview animovaného objektu. Ale, to si myslím, již dávno víte. Dnes je tu Imagine verze 3.3.

A co můžete od této verze očekávat? Myslím si, že podstatného rozdílu si všimnete pouze v Detail editoru. Přibyla funkce Smooth fracture, která vyhlazuje polygony (nebo lépe řečeno hrany polygonů). Velice byl přepracován Atribut editor. Nyní je celkem



dělat přes slidery, které mění hned aktuálně nastavenou barvu. V případě, že není aktivován mód 256 barev, lze nastavovat barvy pomocí Point-And-Click metody, kdy vedle hodnot jsou slidery, které můžete nastavovat. Když aplikujete na objekt brush (IFF obrázek

stále stejný. Na testované A1200 s turbokartou byl provoz v 256 barvách celkem neúnosný. To asi má donutit zákazníka o koupi 24bitové gfx karty, protože právě v 256 barvách dostává Imagine další rozměr.

-Wintersoft-

Průvodce programováním Amigy 8.díl

Dnes se budeme věnovat funkcím Intuitionu souvisejícím s obrazovkami. Obrazovky jsou grafické objekty Intuitionu, které definují základní společné parametry (např. počet a hodnoty barev, grafické rozlišení) pro všechny ostatní grafické objekty, se kterými pracujeme (okna, menu apod).

Před tím, než se budeme věnovat funkcím a vlastnostem novým pro verzi 36 a vyšší, vyjmenujeme si funkce, které jsou součástí knihovny Intuition již u verze 34 (tabulka 1).

Pozn. budeme-li v následujícím textu odvolávat na V36+, budeme tím rozumět verzi 36 a verze vyšší (obdobně V39+, apod).

Tabulka 1. Funkce knihovny Intuition (V34) určené pro práci s obrazovkami

CloseScreen	Zavře obrazovku (ve V36+ vrací hodnotu TRUE při úspěšném zavření).
CloseWorkBench	Pokusí se zavřít obrazovku Workbenche.
DisplayBeep	Bliknutí obrazovkou/displaye.
MoveScreen	Posune obrazovku.
OpenScreen	Otevře obrazovku.
OpenWorkBench	Znovu otevře obrazovku Workbenche.
ScreenToBack	Přemístí obrazovku za ostatní.
ScreenToFront	Přemístí obrazovku do popředí.
ShowTitle	Ovládá zobrazování titulní lišty obrazovky.
ViewAddress	Vrátí ukazatel na strukturu View Intuitionu.
ViewPortAddress	Vrátí ukazatel na strukturu ViewPort příslušející danému oknu.
WBenchToBack	Obrazovka Workbenche za ostatní.
WBenchToFront	Obrazovka Workbenche do popředí.
MakeScreen	Zavolá funkci MakeVPort v součinnosti s činností Intuitionu.
RemakeDisplay	- MakeScreen (pro všechny obrazovky) + RethinkDisplay.
RethinkDisplay	Obnoví a zrekonstruuje display.
GetScreenData	Zkopíruje data obrazovky (u V36+ vrací některé falešné informace, aby byla zaručena kompatibilita směrem dolu,

Obdobně jako existuje struktura ExtNewWindow, která umožní předat funkci OpenWindow pole tagů s požadovanými vlastnostmi nového okna, existuje obdobná struktura i pro otevírání obrazovek - struktura ExtNewScreen. Tato struktura je opět rozšířením struktury NewScreen o možnost předat pole tagů (obsahuje navíc položku Extensionlns_Extension). Výčet tagů určených definování otvíraných obrazovek je uveden v tabulce 2.

Je-li nastavena vlajka NS_EXTENDED v položce Typelns_Type, funkce OpenScreen ve V36+ očekává, že předávaná struktura je typu ExtNewScreen. Pomocí struktury ExtNewScreen a funkce OpenScreen lze tak tvořit programy využívajících nových parametrů obrazovek a zároveň slučitelné s V34-. Ovšem pro programy určené pro V36+ je doporučeno používat přímo funkce, kterým se ukazatel na tagy předává jako parametr. Tyto funkce jsou dvě:

OpenScreenTags <- amiga.lib (V36)

"Varargs" varianta funkce OpenScreenTagList, provádí stejnou činnost jako tato funkce. Funkce je určena především pro volání z vyšších programovacích jazyků. Viz OpenScreenTagList.

Syntaxe: struct Screen *OpenScreenTags (struct NewScreen *novaObr, ULONG tag1, ...)
(zásobník)

Výstup: Ukazatel na nově vytvořenou obrazovku.

novaObr: Definice nové obrazovky (nepovinná).

tag1,...: Tagy jsou předány formou argumentů funkce. Viz

OpenScreenTagList.

OpenScreenTagList <- intuition.library (V36)

Obměna funkce OpenScreen, která umožňuje přímo zadat pole tagů (tj. bez využití rozšířené struktury ExtNewScreen).

Pokud se funkci nepředá ukazatel na struct NewScreen (zadá se NULL), použijí se parametry zadané pomocí pole tagů, nedefinovaným parametrům se přiřadí implicitní hodnoty. V případě, že se předá nulový i druhý ukazatel, otevře se tak obrazovka se všemi parametry implicitními.

Syntaxe: struct Screen *OpenScreenTagList (struct NewScreen *novaObr, struct TagItem *tagy)
(a0)

Výstup: Ukazatel na nově otevřenou obrazovku nebo NULL v případě neúspěchu (příčinu neúspěchu lze zjistit pomocí proměnné, na kterou byl předán ukazatel pomocí tagu SA_ErrorCode).

novaObr: Ukazatel na strukturu NewScreen (nepovinný parametr, může být NULL).

tagy: Ukazatel na pole struktur TagItem, ukončené hodnotou TAG_END (nepovinný parametr, může být NULL). Viz tab.2.

Tabulka 2a. Tagy odpovídající jednotlivým položkám struktury NewScreen.

SA_Left	- ekvivalent položky LeftEdgelns_LeftEdge
SA_Top	- ekvivalent položky TopEdgelns_TopEdge
SA_Width	- ekvivalent položky Widthlns_Width
SA_Height	- ekvivalent položky Heightlns_Height
SA_Depth	- ekvivalent položky Heightlns_Height (implicitně 1)
SA_DetailPen	- ekvivalent položky DetailPenlns_DetailPen (implicitně 0)
SA_BlockPen	- ekvivalent položky BlockPenlns_BlockPen (implicitně 1)
SA_Title	- ekvivalent položky DefaultTitlelns_DefaultTitle (implicitně NULL)
SA_Font	- ekvivalent položky Fontlns_Font (implicitně NULL, tj. font přednastavený uživatelem)
SA_BitMap	- ekvivalent položky CustomBitMaplns_CustomBitMap
SA_Type	- ekvivalent položky Typelns_Type (nastavení vlajky mohou být buď PUBLICSCREEN nebo CUSTOMSCREEN, nastavení ostatních vlajek musí být provedeno prostřednictvím příslušného tagu - SA_Behind, SA_Quit atd.)

Tabulka 2b. Tagy typu boolean (obsahující logické hodnoty) odpovídají příslušným vlajkám položky Typelns_Type struktury NewScreen:

SA_ShowTitle	- ekvivalent vlajky SHOWTITLE (implicitně TRUE)
SA_Behind	- ekvivalent vlajky SCREENBEHIND (implicitně FALSE)
SA_Quit	- ekvivalent vlajky SCREENQUIET (implicitně FALSE)

Svázané obrazovky

V39+ podporují tzv. svázané obrazovky (attached screens), které umožňují, aby jedna nebo několik dceřinných obrazovek byly svázané s rodičovskou obrazovkou. Tvoří tak rodinu obrazovek. Svázané obrazovky jsou dopředu či dozadu přemísťovány jako skupina a zůstávají tak vždy vzájemně stejně uspořádané. Předozadní uspořádání dceřinných obrazovek lze provést prostřednictvím funkce ScreenDepth. Pokud je dceřinná obrazovka označena jako neposunovatelná (tag SA_Draggable=FALSE), je neposunovatelná relativně vzhledem k rodičovské obrazovce a lze ji posouvat vždy pouze jako celek s touto rodičovskou obrazovkou. Posunovatelné dceřinné obrazovky lze posouvat nezávisle na rodičovské, přičemž při posunu rodičovské obrazovky směrem dolu jsou posouvány společně s ní. Ke svázání obrazovek slouží tagy SA_Parent, SA_FrontChild a SA_BackChild (viz tab. 2).



Tabulka 2c. Parametry pro otvírání obrazovek nově zavedené ve V36+

SA_DisplayID: v poloze ti_Data je umístěn 32-bitový identifikátor módu displeje (možné módy jsou definovány v hlavičkovém souboru graphics /modeid.hli) pro V39+, příp. v graphics/displayinfo.hli) pro verze V37 and V38).

SA_DClip: ti_Data je ukazatel na obdélník, který definuje oblast DisplayClip pro tuto obrazovku (bliže viz QueryOverscan). Parametr se používá hlavně u obrazovek využívající Overscan plochu displeje (o Overscanu přístě).

SA_AutoScroll: tato logická hodnota určí, má-li se provést automatické skrolování obrazovky v okamžiku, kdy ukazovátka myši dosáhne hrany zobrazené části obrazovky. Tato funkce najde využití u obrazovek s rozměry většími než plocha vymezená v poloze DisplayClip (viz též tag SA_DClip, graphics/view.hli)).

SA_PubName: Pokud je tato položka obsažena (a ukazatel v poloze ti_Data je různý od NULL), znamená to, že obrazovka bude sdílená. Jméno, pod kterým bude přístupná, je určeno řetězcem, na nějž ukazuje ukazatel v poloze ti_Data. Sdílené obrazovky jsou otevřeny v módu PRIVATE a musí být uvolněny pro využití ostatními aplikacemi prostřednictvím funkce PubScreenStatus.

SA_PubTask: Úloha (nebo proces), které má být poslán signál (viz SA_PubSig). Není-li tento tag zadán, bude signál poslán úloze, která funkci OpenScreenTagList (příp. OpenScreen) zavolala.

SA_PubSig: Číslo signálu, který bude použit pro upozornění, že bylo zavřeno poslední hostující okno na sdílené obrazovce.

SA_ErrorCode: ukazatel v poloze ti_Data ukazuje na proměnnou typu ULONG, do které bude v případě neúspěšného pokusu o otevření obrazovky uložen nenulový kód určující příčinu neúspěchu (hodnota 0 znamená úspěšné otevření). Možné kódy:

- OSERR_NOMONITOR - není dostupný monitor pro požadovaný mód displaye.
- OSERR_NOCHIPS - pro zvolený mód displaye je potřeba novější čipová sada.
- OSERR_NOMEM - nedostatek paměti.
- OSERR_NOCHIPMEM - nedostatek paměti typu CHIP.
- OSERR_PUBNOTUNIQUE - sdílená obrazovka daného jména již existuje.
- OSERR_UNKNOWNMODE - neznámý požadovaný mód displaye.
- OSERR_TOODEEP - obrazovka obsahuje příliš barev pro aktuální čipovou sadu (V39)
- OSERR_ATTACHFAIL - požadováno nepovolené propojení obrazovek (V39).

SA_Parent (V39) - Chceme-li otevřenou obrazovku svázat s již otevřenou rodičovskou obrazovkou, použijeme tento tag a do ti_Data umístíme ukazatel na otevřenou rodičovskou obrazovku. (Viz popis svázaných obrazovek).

SA_FrontChild (V39) - Chceme-li k otevřené obrazovce připojit již otevřenou dceřinou obrazovku, použijeme tento tag a do ti_Data umístíme ukazatel na otevřenou dceřinou obrazovku. Dceřiná obrazovka se přemístí dopředu před ostatní obrazovky rodiny, jejíž rodinou obrazovku otevíráme (Viz popis svázaných obrazovek).

SA_BackChild (V39) - Chceme-li k otevřené obrazovce připojit již otevřenou dceřinou obrazovku, použijeme tento tag a do ti_Data umístíme ukazatel na otevřenou dceřinou obrazovku. Dceřiná obrazovka se přemístí dozadu za ostatní obrazovky rodiny, jejíž rodinou obrazovku otevíráme (Viz popis svázaných obrazovek).

SA_BackFill (V39) - ti_Data obsahuje ukazatel na 'hook' pro vyplnění pozadí - viz struktura Layer_Info obrazovky (podrobněji se tím budeme zabývat u funkce InstallLayerInfoHook z knihovny layers).

SA_Draggable (V39) - ti_Data obsahuje logickou hodnotu (implicitně TRUE). Chceme-li aby obrazovka nešla posouvat, nastavíme ti_Data na hodnotu FALSE (používat raději jen v krajním případě). Pozn. pro svázaná dceřinná okna je posuv zakázán relativně vzhledem k rodičovské obrazovce.

SA_Exclusive (V39) - ti_Data obsahuje logickou hodnotu (implicitně FALSE). Hodnotu TRUE nastavíme, pokud nechceme, aby tato obrazovka byla zobrazená současně s jinou obrazovkou. Tzn. tuto obrazovku nelze přesunout dolu, aby se tak za ní ukázaly ostatní obrazovky, ani ji nelze spatřit za ostatními dolu posunutými obrazovkami. Ve V40+ mohou i svázané obrazovky být označeny jako SA_Exclusive (označí-li se tak všechny svázané obrazovky jedné rodiny vytvoří celou rodinu jako výhradně zobrazitelnou).

SA_Interleaved (V39) - ti_Data obsahuje logickou hodnotu. Má-li hodnotu TRUE je pro tuto obrazovku požadována prokládaná bitmapa (implicitně FALSE). Nepodaří-li se během otvírání obrazovky otevřít prokládanou bitmapu, pokusí se Intuition otevřít neprokládanou.

SA_VideoControl (V39) - ti_Data ukazuje na pole tagů, které po otevření obrazovky budou předány funkci VideoControl grafické knihovny.

SA_ColorMapEntries (V39) - ti_Data určuje kolik položek položek pro barvy má Intuition alokovat ve struktuře ColorMap této obrazovky. (Rozšířenou strukturu ColorMap vyžadují některé funkce grafické knihovny.) Implicitní hodnota je max(1 << "hloubka obrazovky", 32).

SA_LikeWorkbench (V39) - ti_Data obsahuje logickou hodnotu (implicitně FALSE). Nastavíme-li tuto hodnotu na TRUE, získáme obrazovku s parametry

shodnými s parametry obrazovky Workbench. Vybrané parametry lze předefinovat pomocí příslušných tagů.

SA_MinimizeISG (V40) - ti_Data je logická hodnota. Intuition vždy zajišťuje, že mezera mezi obrazovkami je alespoň tři neprokládané řádky. Pokud chceme vytvořit obrazovku, pro kterou chceme minimalizovat tuto meziobrazovkovou mezeru, nastavíme ti_Data na hodnotu TRUE. Druhý důvod, proč nastavit tuto hodnotu jako TRUE je použití tagu VC_NoColorPaletteLoad s hodnotou TRUE ve funkci VideoControl pro potlačení nahrávání palety barev pro ViewPort této obrazovky.

Sdílené obrazovky

Zcela novým prvkem uvedeným ve verzi 36 je "Public Screen" (zveřejněná nebo společná obrazovka, či lépe sdílená). Tak je nazývána obrazovka, na které může otevřít svá okna libovolná aplikace (taková okna budeme nazývat hostující). Ve verzích nižších než V36 byla takovou obrazovkou pouze obrazovka Workbenche, kromě ní bylo možno vytvořit pouze uživatelskou obrazovku, kterou mohla využívat pouze aplikace, která ji otevřela.

V novějších systémech je tedy možno mít otevřeno více sdílených obrazovek najednou, což umožní vybrat pro každou spouštěnou aplikaci obrazovku s takovými parametry, které se pro danou práci hodí nejlépe. Zároveň se tak šetří paměť, protože není nutno aby každá aplikace otvírala svou vlastní uživatelskou obrazovku.

Implicitní sdílená obrazovka je taková sdílená obrazovka, na které jsou otvírána okna, pro které požadována určitá obrazovka (např. pomocí tagu WA_PubScreenName nebo WA_PubScreen). Po startu systému je implicitní sdílenou obrazovkou obrazovka Workbenche, pamatujeme však, že implicitní sdílenou obrazovkou může být i kterákoli jiná sdílená obrazovka.

Sdílená obrazovka se může také nacházet v speciálním režimu činnosti, který si nazveme mód PRIVATE. Na sdílené obrazovce v tomto módu nelze otevřít žádné hostující okno. Každá sdílená obrazovka se v tomto módu nachází bezprostředně po otevření a přístup cizích aplikací k nově otevřené obrazovce je nutno povolit (to se provede voláním funkce PubScreenStatus).

Je snazší používat otevřenou sdílenou obrazovku než ji vytvořit, proto začneme funkcemi, které slouží k přístupu ke sdíleným obrazovkám. Zde jsou:

LockPubScreen <- intuition.library (V36)

Zabrání zavření sdílené obrazovky (způsobí tzv. uzamčení obrazovky). Používá se např. v době otvírání okna.

Syntaxe: struct Screen *LockPubScreen(UBYTE *navez) (a0)

Výstup: Ukazatel na obrazovku nebo NULL v případě neúspěchu (např. obrazovka daného jména neexistuje nebo není sdílená).

navez: Ukazatel na název obrazovky nebo NULL pokud chceme uzamknout implicitní sdílenou obrazovku. Obrazovka Workbenche se jmenuje "Workbench" (není-li už otevřena, volání této funkce způsobí její otevření).

UnlockPubScreen <- intuition.library (V36)

Uvolní uzamčení obrazovky provedené funkcí LockPubScreen. Odkaz na obrazovku je nejlépe provést prostřednictvím ukazatele vráceného předchozím voláním funkce LockPubScreen (tzn. předat funkci nulový ukazatel navez).

Syntaxe: void UnlockPubScreen(UBYTE *navez,
[struct Screen *obrazovka]
(a0/a1)

navez: Ukazatel na název sdílené obrazovky. Je-li ukazatel nulový (NULL), bude jako přímý odkaz na obrazovku použit ukazatel 'obrazovka'. obrazovka: Ukazatel na sdílenou obrazovku (je použit pouze pokud ukazatel Navez je nulový). Tento ukazatel musel být vrácen odpovídajícím voláním LockPubScreen. V případě, že oba ukazatele jsou nulové, neprovede funkce žádnou akci.

Obě uvedené funkce se používají zpravidla během otvírání hostujícího okna. Postup v takovém případě je následující:


```
LockPubScreen() ... zamezí případnému uzavření obrazovky
OpenWindow() ... otevření hostujícího okna
UnlockPubScreen() ... odstranění uzamčení sdílené obrazovky
... zde můžeme používat otevřené hostující okno ...
CloseWindow() ... uzavření okna
```

Je zřejmé, že není nutno, aby obrazovka byla uzamčena po celou dobu přítomnosti hostujícího okna, protože tato přítomnost sama o sobě zaručí, že obrazovku nebude možno uzavřít. Mimochodem toto je hlavní důvod, proč ve V36+ se změnila návratová hodnota funkce CloseScreen z void na BOOL.

Funkci LockPubScreen a UnlockPubScreen využijeme také v případě, že chceme přistupovat k datům obrazovky, kterou otevřela jiná aplikace (typicky ke struktuře Screen obrazovky Workbenche).

Další funkce pro obsluhu sdílených obrazovek jsou:

SetDefaultPubScreen <- intuition.library (V36)

Změní implicitní sdílenou obrazovku. Určí obrazovku na níž budou otevírána všechna okna, které žádají o otevření na implicitní sdílené obrazovce, nebo která žádají o otevření na sdílené obrazovce v módu PRIVATE.

Syntaxe: void SetDefaultPubScreen (UBYTE *navez) (a0)

navez: Ukazatel na název nové implicitní sdílené obrazovky. Je-li ukazatel nulový (NULL), bude implicitní sdílenou obrazovkou obrazovka Workbenche.

NextPubScreen <- intuition.library (V36)

Vrátí název následující sdílené obrazovky ze seznamu sdílených obrazovek. Je tak umožněno, aby se okna aplikace mohla přesouvat z jedné sdílené obrazovky na jinou (viz např. KingCON).

Syntaxe: UBYTE *NextPubScreen (struct Screen *obrazovka, UBYTE *navez) (a0/a1)

Výstup: Vrací NULL v případě, že nejsou v systému žádné sdílené obrazovky, jinak vrací ukazatel Navez.

obrazovka: Ukazatel na sdílenou obrazovku (např. na které je otevřeno naše okno), nebo NULL v případě, že nemáme k dispozici ukazatel na žádnou sdílenou obrazovku.

navez: Ukazatel na bufer dlouhý MAXPUBSCREENNAME+1 znaků. Do tohoto buferu bude umístěn název další sdílené obrazovky v pořadí (toto pořadí není předem definováno). Není nijak zaručeno, že obrazovka tohoto jména bude ještě v době návratu z této funkce existovat nebo že nebude ve módu PRIVATE (je nutno použít LockPubScreen atd).

SetPubScreenModes <- intuition.library (V36)

Nastaví parametry, které jsou společné pro všechny sdílené obrazovky.

Syntaxe: UWORD SetPubScreenModes (UWORD param) (d0)

Výstup: Předchozí nastavení.

param: Nové globální parametry:

SHANGHAI: Okna Workbenche budou otevírána na implicitní sdílené obrazovce.

POPPUBSCREEN: Kdykoli je na sdílené obrazovce otevřeno hostující okno, tato obrazovka je přemístěna dopředu před ostatní obrazovky.

PubScreenStatus <- intuition.library (V36)

Změní stavové vlajky sdílené obrazovky. Tuto funkci může volat pouze vlastník obrazovky (tzn. tyto vlajky nelze změnit ani pro obrazovku Workbenche!!).

Syntaxe: UWORD PubScreenStatus (struct Screen *obrazovka, UWORD stav) (a0,d0)

Výstup: Nejnižší bit je nulový pokud obrazovka není sdílená, nebo pokud změna stavu na mód PRIVATE nemohla být provedena, protože je na obrazovce otevřeno hostující okno. Ostatní bity jsou rezervovány pro budoucí rozšiřování.

obrazovka: Ukazatel na sdílenou obrazovku.

stav: Stavové vlajky. Pro V40- je definována pouze jediná: PSNF_PRIVATE: zakáže na této obrazovce otevření hostujícího okna.

Syntaxe: void SetDefaultPubScreen (UBYTE *navez) (a0)

Výstup: Tato funkce vrací (navzdory uvedenému funkčnímu prototypu) ukazatel na implicitní sdílenou obrazovku (samozřejmě v registru D0). Ovšem není zaručeno, že v okamžiku použití tohoto ukazatele ještě bude obrazovka otevřena. Jediné možné použití tohoto ukazatele je porovnat jeho hodnotu s ukazatelem na obrazovku, získaným jiným způsobem (např. ukazatel na obrazovku, kterou jsme otevřeli, nebo na níž máme otevřené okno, či kterou jsme uzamkli funkcí LockPubScreen). Zjistíme tak vlastně, je-li daná obrazovka implicitní sdílená. Nebyla-li nastavena žádná implicitní sdílená obrazovka, je touto obrazovkou automaticky obrazovka Workbenche, avšak v tom případě je vrácený ukazatel nulový (nikoli tedy ukazatel na obrazovku Workbenche).

navez: Ukazatel na bufer délky MAXPUBSCREENNAME, do kterého bude zapsán název implicitní sdílené obrazovky. Může být i nulový.

LockPubScreenList <- intuition.library (V36)

Zakáže provádění změn systémového seznamu obrazovek. Uzamčení přístupu k tomuto seznamu by mělo být co nejkratší. Tato funkce je určena pro manažery sdílených obrazovek.

Syntaxe: struct List *LockPubScreenList (void) (-)

Výstup: Ukazatel na systémový seznam sdílených obrazovek. Uzly seznamu jsou struktury PubScreenNode.

UnlockPubScreenList <- intuition.library (V36)

Opět povolí přístup do systémového seznamu sdílených obrazovek, zakázaný funkcí LockPubScreenList.

Syntaxe: void UnlockPubScreenList (void) (-)

Ve V39 byly do knihovny Intuition přidány funkce, jichž lze využít při manipulacích s obrazovkami. Tyto dvě nové funkce jsou:

ScreenDepth <- intuition.library (V39)

Mění umístění obrazovky v předozadním směru, podle předaných vlajek.

Umožňuje i změny relativního předozadního uspořádání v obrazkových rodinách (viz svázané obrazovky). Tato funkce rozšiřuje možnosti funkcí ScreenToFront a ScreenToBack.

Syntaxe: void ScreenDepth (struct Screen *obraz, ULONG vlajky, APTR rezerva) (a0,d0/a1)

obraz: Ukazatel na strukturu Screen přesouvané obrazovky.

vlajky: Směr přemístování se určí jednou z vlajek SDEPTH_TOFRONT (dopředu) nebo SDEPTH_TOBACK (dozadu). Je-li okno členem obrazkové rodiny, můžeme také nastavit vlajku SDEPTH_INFAMILY, tak určujeme, že přesum se má provést v rámci rodiny obrazovek. Přesouvat okna v rámci obrazkové rodiny by měl pouze vlastník této rodiny.

rezerva: Rezervováno pro budoucí rozšiřování, musí mít hodnotu NULL.

ScreenPosition <- intuition.library (V39)

Posouvá obrazovku na zadanou pozici nebo o zadaný počet bodů daným směrem.

Funkce je rozšířením funkce MoveScreen.

Syntaxe: void ScreenDepth (struct Screen *obraz, ULONG vlajky, LONG x1, LONG y1, LONG x2, LONG y2) (a0,d0/d1/d2/d3/d4)

obraz: Ukazatel na strukturu Screen posouvané obrazovky.

vlajky: Parametry posouvání musí být určeny jednou z vlajek

SPOS_RELATIVE (posun obrazovky je určen relativně pomocí x1,y1), SPOS_ABSOLUTE (souřadnice x1,y1 určují absolutní poloha obrazovky po posunu) nebo SPOS_MAKEVISIBLE (x1,y1 a x2,y2 vymezují obdélník, který chceme mít celý umístěný ve viditelném výřezu skrolovatelné obrazovky). Navíc k jedné z popsanych vlajek lze nastavit vlajku SPOS_FORCEDRAG. Tuto vlajku nastavíme v případě, kdy chceme posouvat obrazovku, která byla otevřena s tagem SA_Draggable=FALSE. Vlajku SPOS_FORCEDRAG by měl používat pouze vlastník obrazovky.

x1,y1: Absolutní poloha nebo relativní změna polohy v případech, kdy jsme nastavili některou z vlajek SPOS_ABSOLUTE nebo SPOS_RELATIVE. U vlajky SPOS_MAKEVISIBLE určuje tato hodnota polohu levého horního rohu obdélníka, u kterého má být zaručena viditelnost. Přesahují-li hodnoty tohoto parametru povolený rozsah, provede se maximální povolený posun obrazovky v daném směru.

x2,y2: Ignorovány v případě nastavené vlajky SPOS_ABSOLUTE nebo SPOS_RELATIVE. U vlajky SPOS_MAKEVISIBLE určuje tato hodnota polohu pravého dolního rohu obdélníka, který má být zaručen zobrazený.

Pozn. Souřadnice x1,y1,x2,y2 jsou ve stejném měřítku jako je rozlišení obrazovky.

Následující tři funkce pravděpodobně nevyužijeme, protože jsou určeny pouze pro obrazkovou manažery. Uvedme si je však pro úplnost:

GetDefaultPubScreen <- intuition.library (V36)

Slouží ke zjištění názvu implicitní sdílené obrazovky. Použití najde především v různých obrazkových manažerech, protože otevření okna na implicitní sdílené obrazovce je zajištěno automaticky.

LITERATURA

Deluxe Paint IV AGA 299,-Kč

Podrobná příručka pro uživatele grafického a animačního programu Deluxe Paint

Na Amigu Assemblerem 120,-Kč

Skvělá kniha pro všechny, kteří chtějí programovat v Assembleru na Amize. Dvě diskety s příklady.

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 grafiky, hudební a animačně 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 interpreteru a kompilátoru, referenční příručka. Na přiložené disketě je velké množství ukázkových programů popsanych 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

Kompletní popis standardního Basicu.

Superbase Professional 99,-Kč

Popis nejvýkonější databáze pro Amigu

Amiga Hardware 99,-Kč

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



SOFTWARE

Jednoduché účetnictví pro počítače AMIGA "PU-2.01" 1995,-

Nejnovější 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. Vyžaduje 1.5MB RAM!

Jednoduché účetnictví AMIGA "PU-2.01" Basic 990,-Kč

Zkrácená verze pro počítače s 1.0MB pamětí

Home Manager 1,5 390,-Kč

Propracované domácí účetnictví pro kompletní finanční plánování domácnosti. Příjemná obsluha jistě každého potěší.

PCQ PASCAL Compiler 1.2b 99,-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 99,-Kč

Pro každého, kdo chce v Basicu programovat samostatné programy, nezávisle na interpreteru, spustitelné z Workbenchu 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 99,-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% 99,-Kč

Software na této disketě Vám zaručí kompatibilitu Vaší 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.

SOUNDMASTER SET MODULY 6 199,-Kč

SOUNDMASTER SET MODULY 7 199,-Kč

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 na trhu.

Emulace PC-XT a ZX Spectrum 99,-Kč

Softwarový emulátor PC - Task 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 99,-Kč

Dva výběrné 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 (bliže viz AN5/94)

XPX 99,-Kč

Jedinečná šance softwarového zdvojnásobení kapacity Vašeho pevného disku

Vektorové fonty 16+1disk 3000,-Kč

české vektorové fonty ve formátu Intellifont a češtině KOI8 vhodné pro programy DPaint, SCALA, PageStream, ProPage a další.

Vektorové fonty 1disk ze sady 250,-Kč

České prostředí III 190,-Kč

Soubor programů pro českou verzi Workbenchu (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 a další). Vyžaduje Amigu 500 Plus, 600, 1200, 3000 nebo 4000. (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 uperBase Pro 4.

DISK UTILITIES I 99,-Kč

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

AVS-Amiga View Super Set 99,-Kč

Sada 3 výborných prohlížečů obrázků rozličných formátů

Virus WorkShop 4.8 99,-Kč

Nejlepší zbraň na viry

ATAPI CD-ROM 190,-Kč

Disk s ovladačem umožňujícím připojení ATAPI CD-ROM mechaniky k Amize

CHAOS 2.0 250,-Kč

Český databázový program

TAPI 3.0 AJ nebo NJ 220,-Kč

rezidentní slovník, OS 1.3, 20 000 hesel

ABAMAT 199,-Kč

Výuka matematiky pro ZŠ

ABAMAT první stupeň 199,-Kč

Super Duper 99,-Kč

jeden z nejlepších kopírovacích programů umožňujících kopírovat celé diskety

Amiga Testy 99,-Kč

mnoho testů

HRY na AMIGU

Deluxe GALAGA 99,-Kč

jedinečná vesmírná střelečka

Strašný Botich příběh II 200,-Kč

STAR TREK 99,-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, Atlextris, 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 lary, které mají jeden společný rys - vyhraje lepší střelec

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 střelečka

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.

Amiga miniset 79,-Kč

Pinball, Revenge, Interlock

HARDWARE

Scanery & Digitizery

KRYTY PRO VŠECHNY DRUHY AMIG 99,-Kč

PODLOŽKA POD MÝŠ 99,-Kč

VIDI 12 Video digitizer AGA ver. 4990,-Kč

VIDI 12 VD AGA + Audio digit. 5590,-Kč

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

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 9900,-Kč

Externí 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

A501 bez hodin 1290,-Kč

A502 1990,-Kč

Rozšíření paměti o 1MB pro A500 Plus

A601 2890,-Kč

Rozšíření paměti o 1MB pro A600 + hodiny

A601 bez hodin 2690,-Kč

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 + 2MB RAM 5490,-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

Externí DD mechanika - 880kB 2790,-Kč

Externí HD mechanika - 1.76MB 3990,-Kč

Turbokarty Blizzard pro A1200

A1230-IV MC68030/50MHZ SUPERCENA

Matematické koprocesory

MC 68882/33MHZ PLCC 2490,-Kč

MC 68882/50MHZ tel.

AMIGA I/O rozšíření

Auto mouse/joystick switch 669,-Kč

MIDI Interface 990,-Kč

A1200 od15290,-Kč

CD32 5700,-Kč

A600 8290,-Kč

HOST DD 100ks 1290,-Kč

HOST BULK (baleno po 50ks) 119,-Kč



Black Legend

Možná se vás ostatní časopisy písčící o hrách snaží přesvědčit, že právě proběhlá podzemní ECTS výstava her v Londýně byla pouze o PC. Velké množství nových produktů na této stránce, jenž se mají na Amigu objevit nejpozději do konce roku a v lednu roku příštího vás ale jistě přesvědčí o opaku. Od našich oblíbenců jsou zde již dříve ohlášeny tituly RPG EVILS DOOM, bojové šachy CHESS THROUGH THE AGES, již hotová autička WHEELSPIN, hra typu Doom SWITCHWORLD, 3D závody SPEED, arkáda/adventure IN YOUR DREAMS a vektorový simulátor F1 pod názvem LEADING LAP. Jako nové tituly zde máme další autička THE BIG ENGINE, RPG o slavném hrdinovi CONAN THE CONQUEROR, anglickou verzi obchodní strategie SOFTWARE MANAGER, strategii s oblasti automobilů MOTOR CITY (anglická verze hry OLDTIMER), nové pokračování slavného fotbalu FOOTBALL GLORY INDOORS, pinball ARCADE PINBALL a zatím blíže neupřesněné tituly ANTS, HILI a ARNIE.

Team 17

Pouze již ohlášeny tituly ALIEN BREED 3D, SPERIS LEGACY, WORMS, FINAL OVER CRICKET a PUSSIES GALORE.

Audiogenic

Aga verze slavné střílečky EXILE, dobře vypadající cricket IMRAN KHANS CRICKET, pokračování výborné arkády BUBBLE & SQUEAK II, další aga verze hry SUPER LOOPZ, arkáda ODYSSEY a další díl nejlepšího fotbalu všech dob, WEMBLEY INTERNATIONAL SOCCER 96.

Renegade

Nová verze SENSIBLE WORLD OF SOCCER v.1.2, velmi očekávaná střílečka CHAOS ENGINE 2 a skvělá adventure FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN.

Grandslam

Roztomilá arkáda RUFFIAN, RPG 7TH SWORD OF MENDOR a především druhý díl geniální strategie Reunion pod názvem PHOENIX.

U.D.S.

Švédové pro nás připravili aga verzi skvělého pinballu OBSESSION a ECS hru typu Doom SUBSTATION.

Core Design

BIR RED ADVENTURE bude skvělá adventure s velmi humorným dějem a fantastickou grafikou.

AMIGAME

stálá herní příloha

Anglická hitparáda

1. PLAYER MANAGER 2 Anco
2. PREMIER MANAGER 3 Gremlin Interactive
3. SENSIBLE WORLD OF SOCCER Sensible Software
4. ULTIMATE SOCCER MANAGER Impressions
5. VIROGOP Renegade
6. COLONIZATION Microprose
7. FEARS Manyk
8. SIM CITY 2000 Maxis
9. FIFA INTERNATIONAL SOCCER EOA
10. TACTICAL MANAGER 2 Black Legend

Německá hitparáda

1. BIING! Reline Software
2. WHALES VOYAGE 2 Neo
3. DER CLOU + DATADISK Neo
4. MAD NEWS Ikarion Software
5. BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK Software 2000
6. FEARS Manyk
7. OLDTIMER Max Design
8. DER REEDER Software 2000
9. COLONIZATION Microprose
10. DER MEISTER Impressions

AMIGAME hitparáda

1. AMBERMOON Thalion
2. WHALES VOYAGE 2 Neo
3. CHAMPIONSHIP MANAGER 94 Domark
4. CYTADELA Black Legend
5. VIROGOP Renegade
6. LOST IN MINE Marksoft
7. MAD NEWS Ikarion Software
8. DOMAN Mirage
9. GULP ICE
10. HIGH SEAS TRADER Impressions

Gametek

Jako první zde máme FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS, dále výborně vypadající adventure BUREAU 13, strategii BALDIES a vesmírný simulátor STAR CRUSADER.

Vulcan Software

Další naši oblíbenci přicházejí s datovým diskem do TimeKeepers, jenž se zatím neoficiálně jmenuje NEW TIME ZONE. Též se velmi vážně mluví o VALHALLA 3.

Impressions

Král strategií přináší hru s moderními vládami POWERHOUSE, válečnou strategii FRONT LINES a třetí díl velmi úspěšné strategické sci-fi BREACH 3.

Manyk

Sotva dokončili Doom klon FEARS a již se blíží druhý díl, jednoduše nazvaný FEARS 2.

Binary Asylum

Zeewolf byl velkým hitem a proto je tu nyní ZEEWOLF 2, jenž by měl přinést více misí, nová prostředí, více strojů a vylepšenou grafiku.

Alternative Software

Připravují hned 5 nových titulů a to TRACKSUIT MANAGER 2, TRAITOR, RAGE, SANTA WARS, RUGBY BOSS a THOMAS TANK ENGINE PINBALL.

Guildhall Leisure

Zde máme také 5 nových titulů a to především samé sportovní simulace, ANDRE AGASSI TENNIS, TEST MATCH CRICKET, WORLD OF SOCCER a INTER ONE DAY CRICKET. Jedinou nesportovní hrou je námořní válečná strategie BRAVO ROMEO DELTA.

Domark

Mimo námi toužebně očekávaného CHAMPIONSHIP MANAGER 2 (který pro Domark jako vždy vytváří firma Interlek), je zde další titul s fotbalovou tematikou, jenž je však zatím zahalen rouškou tajemství a to TOTAL FOOTBALL.

Codemasters

Pokračování slavných autiček MICROMACHINES II, ovšem nyní jen a pouze pro CD32.

Hry do tohoto čísla zapůjčil
archiv redakce



CYTADELA

Zní to skoro neuvěřitelně, ale je tomu tak. Končí rok 1995 a tím se uzavírá i první kompletní ročník vašeho oblíbeného Amiga News. Je to pro nás velký důvod k oslavě, když se nám podařilo udržet časopis o Amize, pro ní v takto pohnutých dobách, ale o tom všem bude pravděpodobně psát šéfredaktor Oscar ve svém úvodníku a já mu tuto závěrečnou poctu rád přenechám, protože je to především jeho zásluha, že Amiga News vycházel pravidelně a po celý rok v takto vysoké kvalitě.

Nyní již ovšem k poslední Hře čísla tohoto roku, jíž se překvapivě stala CYTADELA, naprosto nečekaný a o to kvalitnější kousek software ze sousedního Polska. CYTADELA je výtvozem firem Arrakis Software a VD Software, které hru vydávají jak v polské, tak v anglické verzi.

Intro. Monumentální intro s velkým množstvím kvalitních animací, jenž vás přímo vtáhne do děje a již nepustí. Píše se 24 století, přesněji 8.6. 2305 a chladným vesmírem pluje obrovská válečná loď směrem ke planetě X16, na jejímž povrchu se nachází gigantické zařízení na tvorbu atmosféry, neoficiálně zvané Cytadela.

Již několik měsíců se planeta neozívala a proto heslo znělo, hlavně opatrně! Ale přes všechna možná bezpečnostní opatření se jaksi zapomnělo na geniální obranný systém stanice Cytadela, jenž se nikdy neměl postavit proti svým tvůrcům...

Takto alespoň uvažovalo vojenské velení a nedalo příkaz vysunout radarové senzory, které by na 100% zaznamenaly blížící se raketu mo-

hutné síly. Ale v té chvíli se všichni zabývali přípravou dvojčlenného výsadku, který právě sjížděl na startovací rampu.

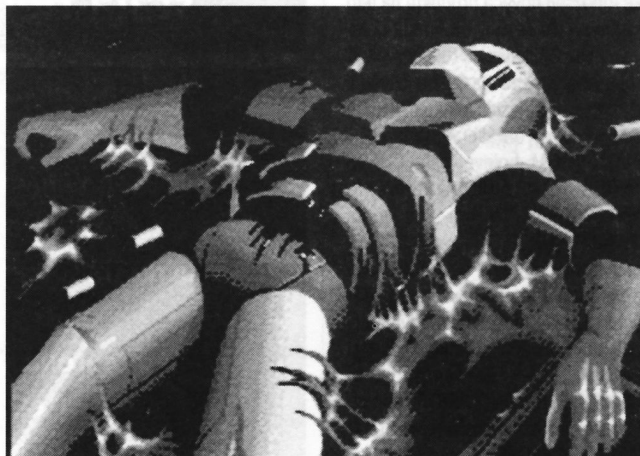
První pilot patřil k nejlepším a proto start vyšel na jedničku. Druhý pilot se po opuštění mateřské lodi jen tak zběžně ohlédl, když tu náhle ke svému velkému zděšení spatřil raketu, ale než mohl cokoliv říci, obrovská vojenská loď typu B104-G512 se v mohutné explozi rozptýlila do celého vesmíru a doslova ve zlomku sekundy bylo zmařeno přes 1000 lidských životů...

Byl to šok a možnosti se zmenšily. Pouze přistání na Cytadela byla šance a proto Scout 01 rychle klesl do atmosféry, odkud se ovšem očekával silně nepřátelské odezvy. S posledních sil první pilot posadil rozstřílenou loď na první runway a vzápětí po těžském průstřelu zemřel. Druhý pilot vyskočil ven a zavřel za sebou dveře vstupního tunelu právě v okamžiku, kdy řízená střela našla osamocený vrak s mrtvým tělem a změnila jej v páru.

Vaši poslední šancí byla rezervní loď kolonistů, avšak v cestě vám stála...Cytadela!

Jak je vidět, autoři velmi dobře studovali jak filmovou, tak počítačovou (od Team 17) trilogii o vetřelcích, protože lepší začátek pro takové dobrodružství si člověk prostě nemůže přát. Ale jak vlastně vypadá toto dobrodružství?

Podle obrázku jste již jistě poznali, že se jedná o druhý oficiální klon akční 3D hry DOOM na Amize, což je v současnosti myslím velmi atraktiv-



ní žánr. Nejdříve se podíváme na vaše možnosti. V úvodu se nabízí možnost 5 tréninkových misí, nahrání pozice a volba detailů, které se dají volit i přímo ve hře. Můžete vypnout stropy a podlahy, zmenšit detaily a především herní okno, kterých je zde 8. Od úplně drobného, až po totální full screen.

Vášim cílem je projít 8 obrovských levelů, což vám jednak usnadní možná paleta až 6 zbraní (raketomet, brokovnice, laser, pistole, rotační kulomet a plamenomet) a dále možnost po zdolání levelu uložit pozici. Ovšem levely jsou obrovské, ale našťastí je zde velmi přehledný automapping, který vám značně usnadní boj proti pestré škále vetřelců a zmutovaných původních obyvatelů stanice. Ovšem to ještě stále není vše, nejde jen o tupé střelení. Velké množství tajných spínačů, teleportů a zamčených dveří, ke kterým existují 3 druhy různých elektronických karet, dělá hru sice značně obtížnou, ale o to více zábavnější. Zábavu navíc podporují i takové maličkosti, jako možnost v místnostech s přesilou rozstřílet sudy s trhavinou, což okolí značně vyčistí, či protivníka zapálit plamenometem a pak již jen v klidu sledovat jeho efektní přeměnu v planoucí svíci...

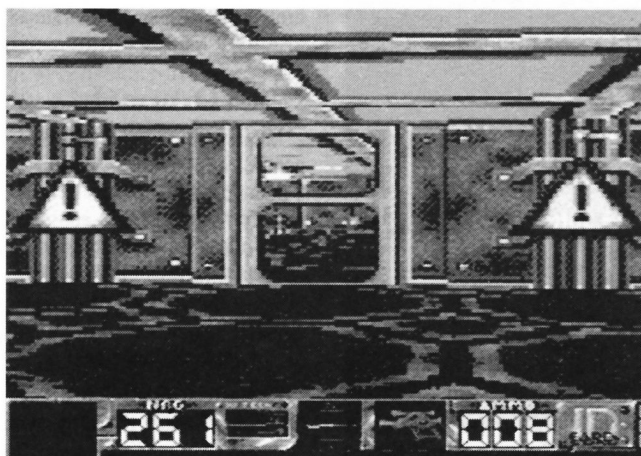
Hudba je skvělá a též i zvuky a proto rychle ke grafice, jenž je v této oblasti nejvíce zajímavá. Grafika jasně předčila první DOOM klon Gloom a to na celé čáře. Nejen, že je podstatně detailnější, ale též si dovoluje speciální efekty jako již zmíněná „planoucí svíce“, či velmi efektní střikání krve ze zasažených těl. Pros-

tě super a vy si nyní jistě říkáte, jak rychlou turbokartu u své A1200 asi potřebuji? Jedna velká mýlka, CYTADELA má mnohem lepší grafiku než Gloom a přitom nepotřebuje AGA. CYTADELA se výborně hraje na staré dobré A500 v menším okně a hratelně se na A500 dá provozovat i full screen!!! A to je právě to, co činí s hry CYTADELA onu obrovskou bombu. AGA na hru typu DOOM není vůbec třeba, proto také autoři na optimální chod doporučují Amigu 3000 a na té je to opravdu maximální zážitek!

Zapomeňte na Gloom AGA, přichází ECS CYTADELA! Všem příznivcům Amiga News a především herní rubriky přeji vše nejlepší do nového roku (zvláště to přeji všem uživatelům ECS Amig a především CDTV) a těším na další setkání v pravidelném termínu na konci ledna roku 1996.

Only him...and The Cytadela.

-key-



Cytadela
Black Legend 1995

Grafika 90%	Hudba 86%
Zvuk 87%	Atmosféra HIT

Minimum
Amiga 500 s 1 MB RAM
Doporučeno
A3000 a dvě disketové jednotky
Jazyková náročnost: Střední
Počet disket/MB HDD: 5/-
Typ: Action

AMIGA
HIT



WHALES VOYAGE

Jelikož hned vedle si můžete přečíst recenzi na současnou RPG bombu Whales Voyage 2, rozhodli jsme se vám přiblížit i díl první, který rakouská firma NEO Software vytvořila na začátku loňského roku a jenž nebyl v Čechách nikdy, nikde a nikým recenzován, i když k velkým kvalitám dané hry je to více než s podivem.

WHALES VOYAGE se nachází ve speciálních verzích pro ECS/AGA Amiga a CD32. Zatím co disketové verze se prakticky neliší, u CD nacházíme pěkné intro a především skvělou titulní píseň, překonávající úvodní hit z CD verze hry Tiebreak od Starbyte Software. Navíc je zde ještě jedna tak trochu negativní odlišnost, jímž je v tomto případě nemožnost u CD32 ukládat pozice a proto zde byl použit velmi zvláštní systém přístupových kódů.

WHALES VOYAGE se dá rozložit do kategorií RPG, obchodní strategie a strategie bojová. RPG poznáte již v úvodu při velmi originálním vytváření 4 vašich postav, což zde znamená vybrat otce a matku, narozené dítě nechat vystudovat určitou základní školu a nakonec školu vysokou, kde se vytvoří jeho životní specializace. Výběr povolání přesně odpovídá své době, což je velmi zdánlivá budoucnost, kde lidstvo již běžně kolonizuje planety a setkává cizí rasy.

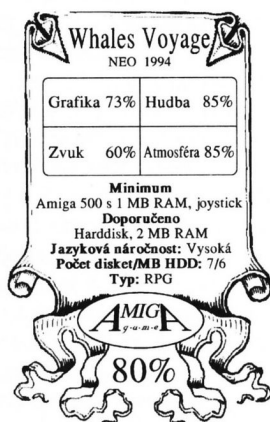
Po vytvoření charakterů se ocitáte na orbitu jedné ze 7 planet zdejšího systému jako majitelé postarší kosmické lodi. Na orbitu se

dá obchodovat, telefonovat, či dotvářet vlastní loď. Pokud se paprskem přenesete na planetu, ocitáte se v klasickém 3D krokovém módu a vaše možnosti jsou opravdu veliké. Interakce, boj, nákupy, hrdinů záchrana vetřelého starce, mapování města, získávání informací a mnoho jiného.

Obchod znamená peníze a když jich budete mít dost, můžete si jednak koupit výsadkový modul, umožňující navštívit planetu mimo hlavní město a nebo odletět na jinou planetu, ovšem let vesmírem má svá rizika a jedním z nich jsou piráti. V případě boje se hra přepne do strategického módu a buďto vyrabujete a nebo budete vyrabován.

WHALES VOYAGE je výborné a značně originální RPG, jehož kvality podlamuje snad jen těžkopádné ovládání, využívající pouze joystick.

-key-



WHALES VOYAGE 2

První zprávy o pokračování výborné, i když trochu nedotažené hry Whales Voyage se objevily více než před rokem. Toto léto nás NEO již zahrnuli velkým množstvím slibných obrázků a informací, jenž mluvily o obrovské bombě, ale jen pro CD32.

Ale jelikož zde disketové WHALES VOYAGE 2 máme v plném lesku a parádě, je vidět změna obchodní politiky, ovšem přesto stále platí původní, že na konci tohoto roku vyjde CD32 verze, vylepšená především o spoustu dokonalých animací a hudebních skladeb. To však ještě není a proto se podívejme na disketové pokračování.

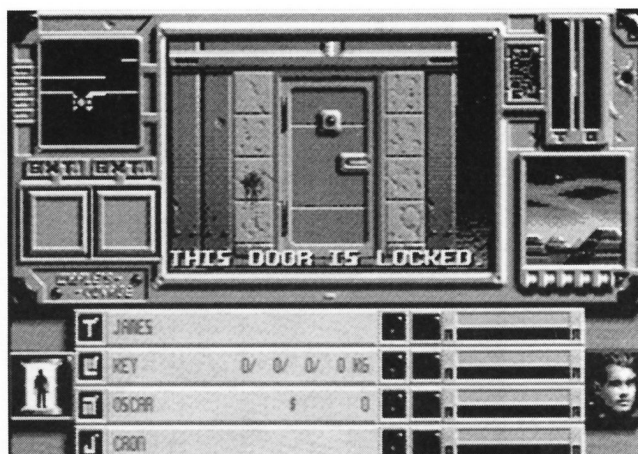
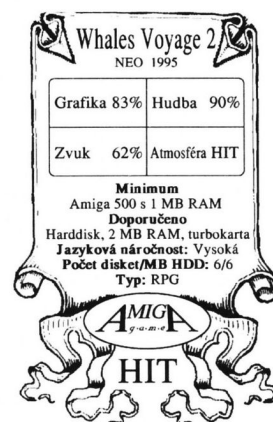
WHALES VOYAGE 2 začíná velmi pěkným intrem, ve kterém vaše skupina po mnoha letech otevírá vrata hangáru a ze silně zaprášenou Whales Voyage znovu vyráží do vesmíru. Přesněji na orbit nově objevené planety Securon, kde hned po přistání absolvuje zajímavý telefonní hovor, ve kterém padne jméno planety Antolos a jakýsi tajemný Mr. Nefft...

Po intru je zde tolik oblíbená generace opět 4 postav, či jen zřídka viděná transportace vašeho týmu z minulého dílu. Generování postav oproti minule doznalo značné změny, po rozdělení bodů na různé vlastnosti si vyberete povahu a povolání. Pak již jen zadáte jméno a charakter je hotov, což znamená značné zjednodušení, ale na druhou stranu je zde o jednu (a to dost důležitou) rasu více, což souvisí s rozšířením zdejší galaxie.

Od Whales Voyage došlo k objevení 3 nových planet, takže jich je nyní 10 a vystavění obrovské obchodní stanice přímo uprostřed galaxie. Dále došlo ke zvětšení možností vašich postav, je zde více doplňků pro loď, více zboží, mnohem přátelštěji je vyřešen systém boje s piráty. Celé grafické zpracování všech statických lokací je na velmi dobré úrovni, což platí i o 3D pohledu na planetách, jenž se stal plně scrollovacím (stejně jako geniální Ambermoon) a scroluje opravdu rychle. Pokud vám to ovšem nevychová, je možnost přepnout zpátky do klasického krokového módu, který se dá ještě různě definovat.

Jako poslední je konečně kompletní ovládání pomocí myši či klávesnice, což celkově vytváří z WHALES VOYAGE 2 opravdovou a nefalšovanou bombu.

-key-





MAD TV

V roce 1991 přichází Ralph Stock (takový německý Sid Meier) s geniální myšlenkou a společně s firmou Rainbow Arts jí přetváří do obchodní strategie MAD TV. Minule nám Hollywood Pictures od Starbyte Software podrobně zasvětil do výroby filmů a jejich distribuce do kin, a nyní nás MAD TV (jenž je zde jednak díky svým kvalitám a jednak díky druhému dílu hned vedle) zavede a ukáže zákulisí televizní stanice, což je nabídka značně lákavá (také byl MAD TV ve své době absolutním hitem a i dnes se mu jen málo her tohoto druhu vyrovná) a proto prosim, exkurze právě začíná...

Steve Feinbein je mladý, nadějný a značně talentovaný manager, jemuž se však ke své smůle všechny lukrativní nabídky vyhýbají velkým, ale opravdu velký obloukem. Nakonec v okamžiku největšího zoufalství přijímá nabídku nejhorší stanice ve městě (jímž je staré dobré San Francisco) a po krátkém, ale jasně vedeném rozhovoru s majitelem MAD-TV se pouští do práce. A to do práce velmi obtížné, ba přímo sebevražedné, protože trumfnout konkurenční FUN-TV, či snad dokonce samotnou SUN-TV, to je záležitost jen pro opravdového mistra.

Osoba Steva je zde zosobněna malou postavíčkou, jenž pobíhá po mnoha patrech obrovského mrakodrapu, kde se nachází všechny nutné instituce pro chod

televizní stanice (mimo jiné zde sídlí i obě centrály konkurence a proto zákeřné držení výtahu, či vykupování nejlepších filmů je zde na denním pořádku). Najdete zde reklamní oddělení, filmový archív, vlastní studia, vrátnici, osobní kancelář, jako i kancelář majitele a mnoho jiného.

Hlavní kouzlo hry MAD TV spočívá v odehrávání se v reálném čase (asi jako slavná bojová strategie Dune II), takže nestačí jen dobře plánovat stavbu denního programu, ale také to musíte stihnout, jinak dojde k mezerám ve vysílání a diváci si přeladí na jiný kanál. Proto zde není neobvyklé, že večerní zprávy vkládáte do přístroje několik sekund před vysláním. A to ještě nemluvíme o opakování filmů, o kritice, o sledovanosti, či o vlastnických právech.

MAD TV byla bomba v roce 1991 a je to bomba i v roce 1995!

-key-



MAD NEWS (Mad TV 2)

Rok 1991, hra Mad TV a velký komerční i hráčský úspěch. Proto asi nikoho nepřekvapilo, když Ralph Stock ústy Rainbow Arts od dva roky později, přesněji na začátku roku 1993, oznámil hned dvě pokračování této fantastické hry a to Mad News a Mad Burger, a první zveřejněné obrázky a informace vypadaly více než slibně. Jenže čas opět plynul a znovu se zdálo, že s toho nic nebude, ale právě nyní, na podzim 1995 se všichni příznivci Mad TV konečně dočkali. Velké fanfáry, přichází MAD NEWS alias Mad TV 2!

O co méně se o tomto pokračování mluvilo, o to více se pracovalo a výsledek je opravdu skvostný. Pod MAD NEWS se opět podepsal nestárnoucí Ralph Stock, i když nyní již ne pro Rainbow Arts, ale pro nově vzniklou německou firmu Ikarion Software, jenž se nám letos představila již jednou a to výbornou strategií Zeppelin Giants Of Sky. Za zmínku v oblasti tvůrců stojí ještě hudebník Chris Huelsbeck, jenž stojí za fantastickou a dnes již legendární hudbou v trilogii Turrican.

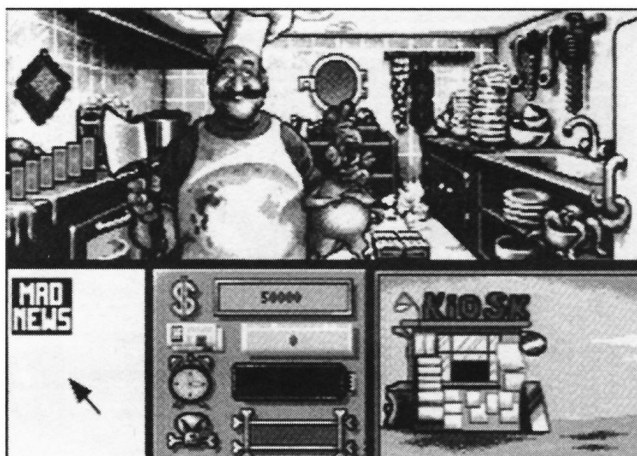
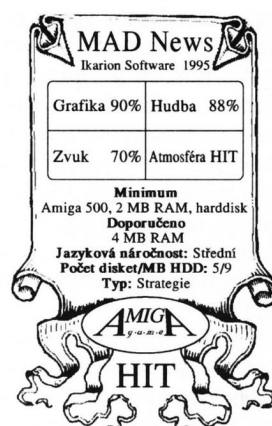
Mad TV stačily pouhé dvě disketky, MAD NEWS již potřebuje 9 MB na harddisku, což je ovšem na hře znát. Vše začíná intrem, kde již úspěšný a známý manager Steve Feinbein sestavuje program vánočního vysílání a jelikož je značně unaven, místo děského vysílání pustí do éteru porno film. Následný skandál řeší stanice jeho vyhazovem, ale jelikož má Steve stále dobré jméno, najímá ho Mad-News,

nejhorší noviny ve městě. A vše se opakuje.

MAD NEWS již ne mrakodrap, ale obrovský parník, kde opět naleznete vše pro plnohodnotné naplnění denního vydání (není třeba připomínat nekalou konkurenci nyní po jmény Bad-News a Sad-News), což znamená oddělení sportu, komiksů, křížovek a hlavolamů, povídek, reportérů, počasí, recepty, klepy a samozřejmě též tiskárnu. Stačí sehnat zprávné články, nasázet stránky, nechat vytisknout a pak již jen zajistit distribuci (prostě jako v Amiga News - pozn. Oscar). Snadné, že? Ovšem opak je pravdou, procedíte hodně potu, než se dostaví alespoň malý úspěch...

MAD NEWS je ještě větší trhák než jeho předchůdce a proto se dost možná brzy dočkáme i onoho Mad Burger.

-key-





GULP: The Fantastic Fish Rescue

Je to přesně rok, co jsme v Novinkách v Amiga News 5/94 psali o chystané a velmi dobře vypadající hře Glup, jenž měla být lepší, než-li legendární Lemmings od DMA Design. Dokonce jsme již dostali hratelné preview, ale čas plynul a Glup stále nikde. Navíc se výrobce, známá firma ICE (Abandoned Places I a II), úplně odmlčela a kolovaly zaručené zprávy o jejím krachu. Díky tomu jsme se s myšlenkou na skvěle vypadající projekt Glup pomalu, ale jistě rozloučili, když tu náhle, jako blesk z čistého nebe, je ona hra zde, plná a hratelná!

Podle prohlášení vydané zhruba před měsícem firmou ICE, museli celý rok bojovat s obrovskými finančními a personálními problémy, a proto pevně doufají, že to bude právě GULP, který jim pomůže k návratu mezi softwarovou herní elitu. Že jsem se překlepl? Ani v nejmenším, pouze došlo k drobné změně oficiálního názvu, takže již ne Glup, ale GULP.

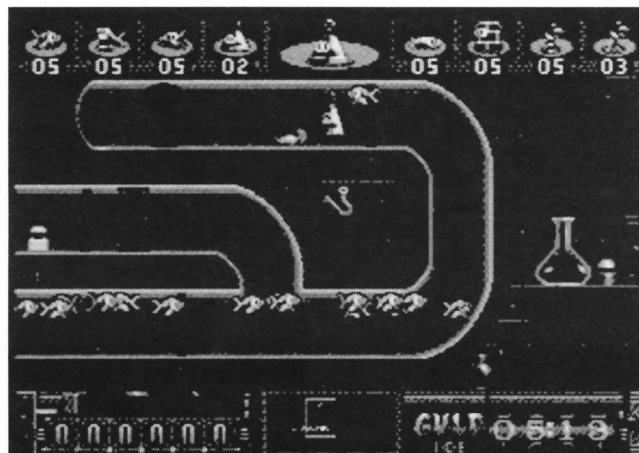
GULP začíná velice kvalitním introem, kde uvidíte jednu z možných tváří budoucích věků, celou planetu Zemi pod mořskou hladinou. Nepřekvapí, že v těchto pohnutých časech je lidský rod na vymření, jen několik málo jedinců s posledních sil přežívá v době chráněných stanicích na dnech oceánů. Avšak dochází potřaviny i kyslík. V té chvíli se z daleké vesmírné výpravy vrací kapitán Gulp a proti své vůli se

stává jedinou a poslední nadějí lidské rasy na přežití.

Záchránná loď startuje směrem k Zemi, ale její posádku netvoří lidé, jsou to ryby a dobrodružství začíná... Správně, takto začíná GULP a hned na začátku si řekněme, že se jedná o opravdu dobrý klon hry Lemmings. GULP obsahuje desítky levelů a na každý z nich nasadíte houf malých ryb, ale již zde je originalita, není to nekonečná masa jako Lemmings, je jich přesně 20 a mají svá jména, jako například Marilyn, Stallone či Bruce Lee. Levely jsou velké, časové limity dosti kruté, ale naštěstí zde jsou klasické přístupové kódy.

Ryby ovládáte pomocí různých pracovních ikon, stejně jako Lemmings a to vše ve skvělé grafice podpořené výbornou animací, nemluvě o zvucích a hudbě, kde se dá použít jen jediné slovo. Super.

-key-



LOST IN MINE

Název často velmi napoví a nejenak je tomu i v případě nečekané bomby LOST IN MINE (dále již jen LIM). Proč nečekané? I když se jedná o opravdovou bombu, reklamní propagace byla téměř nulová. Navíc distributor Marksoft není příliš znám a ani samotný tvůrce, firma Wookiesoft, nezaručuje na první pohled nic.

Ovšem právě nečekané se většinou stává hitem a naopak velmi chytěné často propadá. LIM je nečekaně silně zářící hvězda, jenž se nad Amiga svět vznesla z polských luhů a hájů a stejně jako Cytadela, tak i LIM bude zářit pravděpodobně velmi dlouho.

Vše začíná pro polský herní průmysl dokonalými filmovými titulkami, což znamená intro průběžně prokládané jmény tvůrců. Nájezd kamery sjíždí od třetího vesmírného oblohy k zledovatělým horským masívům a odtud ještě hlouběji, dolů pod zem, až do hloubky několika tisíc metrů, přímo do spleti důlního labyrintu chodeb. To vše za podpory vynikající hudby.

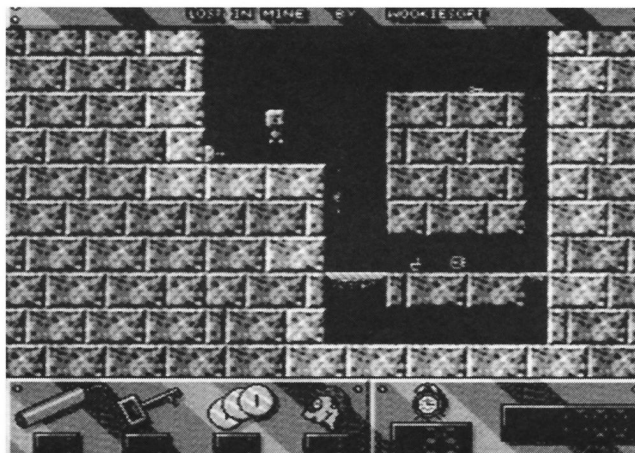
LIM je evidentně inspirován geniální akčně/logickou hrou Benefactor od Digital Illusions a proto vás staví do role tvrdého chlapíka, jenž se za podivných okolností dostal na cizí planetu a nyní je uvězněn hluboko v dolech. Váš cíl je cesta ven a to znamená projít všech 40 levelů, což ani v nejmenším není snadné.

LIM je logická 2D arkáda a stejně jako Benefactor, tak i zde

je celý svět velmi drobný. Hlavní postavička má jen několik pixelů a přesto má naprosto neuvěřitelnou animaci (jeden malý příklad. Po zmáčknutí tlačítka Escape se váš hrdina postaví do pozoru, vytáhne s kapsi revolver, přiloží jej k hlavě, zavře oči a stiskne spoušť...) a to při vše svých činnostech.

To samé platí o výtečné statické grafice, zvucích a především hudbě, kde byly použity melodie známých komerčních hitů. To vše je super, ale přesto je největším kladem hry LIM něco úplně jiného. Na odchod z dolu potřebuje prorážet stěny, provrtávat stropy, podlahy, pokládat nálože a k tomu vám poslouží velké množství různých razících strojů, které můžete ovládat pomocí jakéhosi dálkového ovládání. Nemusím připomínat, že i zde animace nemá chybu.

-key-



HIGH SEAS TRADER

Relativně nedávno jsme v Novinkách psali o přípravě dobré vypadající středověké lodní strategie od králů tohoto oboru, firmy Impressions, jenž měla nésti název HIGH SEAS TRADER (dlouhé názvy přímo podněcují k vytvoření zkratky a proto dále již jen HST). Minule jsme už psali, že tato slibně vypadající hra byla právě dokončena a proto vám nyní (stejně jako v případě hry Virocop) přinášíme podrobnou recenzi.

Představovat firmu Impressions nebudu (již jsem to dělal v minulosti několikrát) a též se nevrátím ke starším hrám podobného typu, i když je jich opravdu mnoho, ale opravdu vše zde bylo řečeno již v minulých číslech. Bez dlouhých průtahů se na HST podíváme a hned první pohled nám odhalí nestandardní zpracování této tematiky doslova na každém kroku.

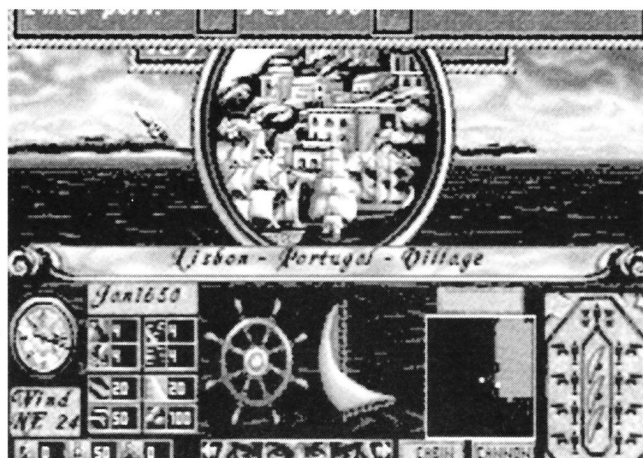
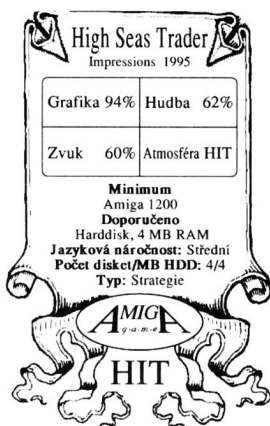
V herním časopise Level byla tato hra přirovnána k Elite ve středověku a i když to toto médium nemá často ve zvyku, nyní mluvili úplně pravdu. Ale jelikož je zde nový věk počítačových her a také abych se neopakoval, řeknu jednoduše Frontier (Elite 2) a budu mít také pravdu.

Jakmile zadáte jméno své, lodi a určíte národnost, ocitáte se v krásně ručně vykresleném městě, kde máte několik možností. Banka, obchod, loděnice (opravy, prodej a nákup lodí), hospoda a navigační centrum.

První 3 instituce jsou vcelku klasické, což ale neplatí o hospodě, kde mimo najímání vojáků, posádky a rozhovorů s barmanem, je hlavním a originálním prvkem zákazník (či zákazníci). Stejně jako Frontier, tak i zde dostanete zakázku, po jejímž úspěšném splnění následuje samozřejmě patřičná odměna. A jako poslední je zde navigační centrum, kde se jednak prodávají mapy moří celého tehdy známého světa a dále je zde důležitá možnost najmout navigátora.

Samotný pohyb po moři je zpracován revoluční 3D grafikou, takže nevidíte malou lodičku, ale vše vlastníma očima. HST dále nabízí stále se měnící skvělou grafiku, souboje s piráty, stylovou hudbu, možnost objevů neznámých míst a mnoho jiného. HST je opravdu originální a více než vynikající hrou.

-key-



ASHES OF EMPIRE (Midwinter III)

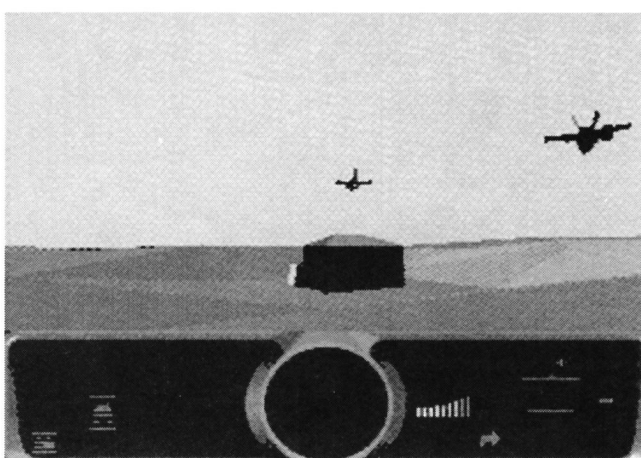
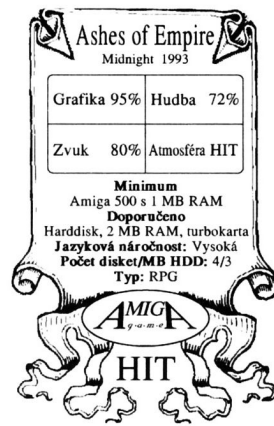
... speciální agent to má v životě více než těžké. Před dvěmi lety jsem málem zemřel zimou při záchrane severního pólu, loni zase ono příšerné horko na souostroví blízko Afriky a nyní muselo dojít k nejhoršímu. V bývalém SSSR se opět situace vyhrotila, hrozí nová diktatura a zase jen jednotky KVV (kam jsem byl za zásluhy přeložen z FVPF Force) do toho musí jít. Je to směla, právě jsem se chtěl konečně oženit se Sarah a společně si s Howardem a Karlem trochu užít, jenže mám asi smělu.

Původně jsem si myslel, že když se dostanu do jednotek KVV, což je jednotka pozorovatelů, budu mít vcelku klid, ale jelikož právě sedím v polorozpadlém vrtulníku a nad hlavou mi krouží dva naprosto neznámé typy supermoderních letadel, začínám silně pochybovat nad svojí původní představou.

Další raketa, začínalo zde být pořádně horko a když jsem ještě navíc zahlédl na protější kopci právě se zaměřující tank, bez váhání jsem zvedl stroj do vzduchu. Ale šance na únik byla nulová, elektronické útočné systémy protivníka mě lehce zaměřily a jediné díky hustému porostu můj pád nebyl zase až tak katastrofální. Jenže co nyní? Sám, uprostřed širokých plání Ruska a beze zbraní? To byla sebevražda, a i když jsem Sarah snad tisíckrát přísahal, že již se to nikdy nestane, znovu jsem byl v tom...

John Stark je zde potřetí, což znamená třetí díl série Midwinter, nyní pod názvem ASHES OF EMPIRE. Že se děj odehrává na území bývalého SSSR, jste již jistě pochopili, a proto rychle ke změnám. Hlavním změnou je výrobce, německá firma Midnight, jenž závěr této báječné trilogie pojala opravdu velkoryse. Pořádně tučný manuál a VHS-kazeta (alespoň v německé verzi), na které naleznete nejen zajímavé animace, ale též dokument o vývoji hry. Hry, jenž již nyní kombinuje vektorovou grafiku s bitmapovou, jsou zde kompletní města, spousta extra obrázků, nových 14 strojů na ovládání a především mohutně prohloubená strategie, takže pokud si pořádně, ale opravdu pořádně neprostudujete manuál, budete v této fantastické hře ztraceni stejně, jako John Stark po svém tvrdém přistání.

-key-





THE COMPLETE CHESS SYSTEM

V dobách tak trochu nesmyslné honby za vytvořením nejlepší hry typu Doom na Amize, se jaksi zapomíná na opravdové hry, jako například hru králů, šachy. Společně si zapátrejme v paměti a prakticky jediné co lze nalézt, jsou BattleChess I a II, a The ChessMaster 2100, což jsou šachové programy již pro opravdové pamětníky a dále jen prázdnota. Ale změna je život a proto se i tento neutěšený stav nyní prudce změnil k lepšímu a to v podobě hry THE COMPLETE CHESS SYSTEM od firmy Oxford Softworks, jenž se na šachy přímo specializuje.

CCS je ideálním představitelem nové generace her, což v praxi znamená grafickou přitažlivost a technickou dokonalost. Jak sami vidíte podle obrázku na titulní straně (doutám), grafické zpracování CCS je opravdu excelentní, 3 různé 3D renderované šachovnice a figury přitáhnou i obyčejného laika, ale jak každý trochu znalý člověk ví, síla počítačového šachu není v grafice.

Jaká je inteligence počítačového protivníka neřeknu, ale jelikož mě stále porázel a při sledování obrovského množství dopředu předpočítaných kombinací jsem došel k poznání jeho velké síly. Sledovat strategii počítače můžete stejně, jako si přepnout do 2D pohledu, či hrát s lidským protihráčem, měnit barvy pozadí, otáčet si šachovnicí, zapnout si nápovědu, stavět si vlastní speci-

ální situace, změnit hodnoty jednotlivých figur a mnoho jiného.

Hlavním kladem ovšem zůstává možnost tvorby vlastní zápasové databanky a především již vložená databanka, obsahující stovky nejlepších zápasů minulých let, plus celé mistrovství světa 1993. Zde si můžete vybrat jakoukoliv partii a pak ji buď jen sledovat, analyzovat, či sám vstoupit do hry a napadnout například samotného Kasparova...

CCS je šachová simulace s atraktivním zpracováním na samé hranici reality a serióznosti, přitom obsahuje dokonale zpracovanou šachovou technologii, strukturu a inteligenci. CCS je nejen nejlepším programem svého druhu na Amize, ale též velmi tvrdým oříškem pro nejdokonalejší šachové simulace z jiných počítačových systémů, což je opravdu obdivuhodné.

-key-



VIROCOP

Úspěch filmu nezajistí pouze jeho kvalita, ale především jméno jeho hlavního tvůrce či protagonisty a nejím je tomu v poslední době i v oblasti počítačových her. Velkým lákadlem pro hráče jsou již samotná jména jako například Sid Meier, Mike Singleton či Andrew Braybrook. A právě poslední tvůrce je znám svojí maximálně kvalitní tvorbou akčních her (především Paradox a Uridium 2) a jeho poslední titul VIROCOP tento fakt jen potvrzuje. Dalo by se říci, že je to zatím jeho absolutní programátorský vrchol a to již u tak slavného jména něco znamená!

Graftgold se nechal zaštitit slavnou firmou Renegade a proto se zde naskytá možné spojení hry VIROCOP s legendou Chaos Engine, ale až na distributora, akci a skvělou zábavu zde žádné přímé spojení není (snad až u Chaos Engine 2...). VIROCOP je naprosto originální akční hrou, jenž byla vytvořena přímo a jen pro Amigu, což je po spuštění také okamžitě znát. Skvělá animace malého robota, jehož úkolem je zlikvidovat zákeřné víry v mnoha počítačových hrách, což znamená mnoho levelů, mnoho nepřátel a maximálně skvělou zábavu.

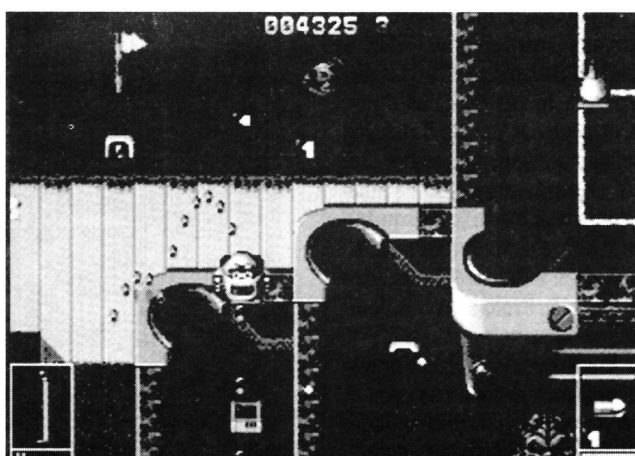
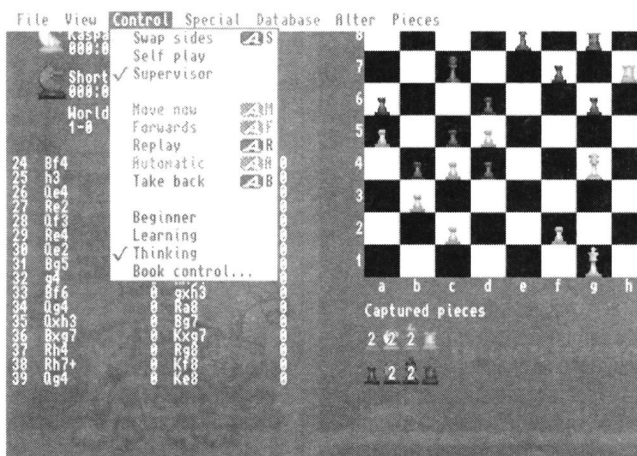
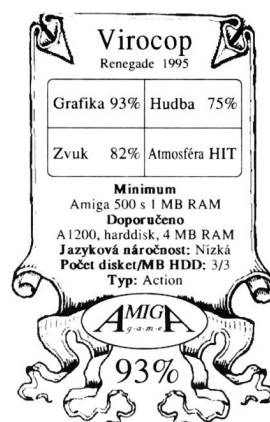
VIROCOP byl vydán v AGA i ECS verzi a jsou zde dvě odlišnosti. AGA verze má údajně o celý jeden svět více (říkám „údajně“, jelikož je to informace pouze z doslechu) a jde instalovat na harddisk (to již potvrdit mohu, ale ani v nejmenším nechápu,

proč tomu u ECS verze není stejně). Jinak až na počet barev je vše prakticky stejné.

Již jsem mluvil o dokonalé animaci a to samé platí i o grafice, zvucích, hudbě a ovládání, jenž plně podporuje CD32 joypad a především díky němu je naprosto dokonalé. Dalším kladem akčního hitu VIROCOP jsou skvěle vyvážené levely, přístupová hesla, možnost dvou hráčů navednou (jeden střílí a druhý ovládá pohyb robota) a velmi pestrá, atraktivní prostředí.

VIROCOP je naprosto skvělým dokladem velkých možností počítačového systému Amiga a také dokonalým návodem, jak tento systém udržet při životě. VIROCOP jasně dokázal, že kvalitní hru nevytváří silný procesor, ani CD disk, ale hlavně a především schopný tým nadšených programátorů a tvůrců.

-key-





DOMAN

Vytvořit skvělou akční hru pro jednoho hráče, hru jenž vás přímo vtáhne do děje, je těžké, ale ještě těžší je vytvořit takovou hru pro dva hráče současně. Upřímně, od dob Hired Guns a Terminátor 2: The Arcade Game, jsme si v redakci již dlouho tak skvěle „nezařídili“ jako nyní s novou hrou známé polské firmy Mirage Software Doman.

DOMAN jak názvem, tak celým obsahem je jasnou parodií na legendárního knižního hrdinu Conana a zpracováním přesnou kopií slavné hry Barbarian od Palace Software a především jejího druhého dílu. Po skvělých filmových titulcích se ztvárte do role barbara jménem Doman (nebo Baurus) a vydáváte se na obtížnou pouť, na jejímž konci čeká dábský Ardan a osvobození království. Doman je zpracován ve 2D pohledu, kde vidíte velkou postavu vašeho bojovníka, který po zabití určitého množství nepřátel vždy postoupí o několik obrazovek dále.

DOMAN má excelentní hudbu a zvuky, naproti tomu dosti amatérskou grafiku a animace, ale co je hlavní je hratelnost a ta je opravdu totální. Když ještě přidám fakt, že Doman je hrou neskutečně krvavou a brutální, pak již snad nemusím říkat více.

-key-



TURBO TRAX

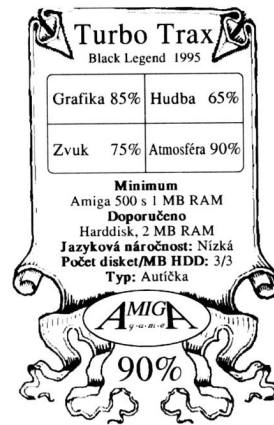
Autíčkových her je nyní mnoho, projektů od Black Legend též a proto to smíchejme a podívejme se na jeden takový výsledný produkt. Black Legend máme velmi rádi, ale v případě hry TURBO TRAX uvedeme i samotného výrobce Arcane Software, který sice není příliš znám, ale jakmile dokončí hru s lákavým názvem Conan, možná již bude.

Kopírovat nápady cizích her sice není příliš čestné, ale v současné době naprosto normální, ale Arcane Software šli ještě dále a okopírovali hru Overdrive od Team 17 prakticky na 100%. A i když předloha byla propadákem, kopie je výborná. Jak je to možné? TURBO TRAX jsou malá speciální vozidla viděná s ptáčího pohledu, tvrdě spolu bojující na okruzích v různých koutech světa. Systém hry je naprosto stejný jako u hry Overdrive, což platí i o podobně skvělé grafice

a ozvučení, a dokonce zde nalézneme i možnost propojení dvou Amig, což je samozřejmě super.

Overdrive měl skvělé technické zpracování, ale díky nízké hratelnosti propadl. TURBO TRAX má též skvělé technické zpracování, ale díky vysoké hratelnosti má velkou šanci stát se hitem.

-key-



TENNIS CHAMPS

Stejně jako šachy a hokej, tak i tenis, v minulosti velmi často programovaný sport, v posledních letech na počítačích značně skomírá. Ale i do třetice se situace mění a po velmi pěkném Center Court od Blitz Ware (což je odnož slavných Acid Software), je zde nyní Mental Software a jejich TENNIS CHAMPS.

Po úvodním roztomilém zvukovém intru vám TENNIS CHAMPS nabídne dvě klasické volby a to turnaj či exhibici. K dispozici dostanete 8 různých hráčů, volbu povrchu a počtu setů. Úvodní volby jsou celkově velmi slabé, navíc je zde možno hrát pouze dvouhru, ale naštěstí si mohou zahrát proti sobě i dva lidské hráči. Proto se rychle podívejme na samotný zápas.

Volby sice nic moc, ale provedení zápasu je naprosto super. Mimo výborných zvuků a dobré grafiky (jenž je spojena s dobrou

animací hráčů), se jedná především o dokonalý pohyb míčku a naprosto reálné převedení tenisu na počítačovou obrazovku. Jednoduše si s míčkem můžete dovolit cokoliv, což ve starších tenisových simulacích zase tak samozřejmě nebylo a není.

-key-

CDTV SPORTS
FOOTBALL

Úvodem této recenze bych rád pozdravil všechny majitele tak dokonalého přístroje, jakým byl, je a bude CDTV. A právě jim je určena tato recenze na jednu z nejlepších her, která kdy na tento přístroj vznikla. Slavná firma Cinemaware jako první díl své legendární sportovní série TV Sports, vydala hru simulující americký fotbal a to pod názvem TV Sports Football. Ale to již je hodně dávno a proto když CDTV otevřelo epochu CD disků, Cinemaware neváhali a vytvořili CD verzi.

Pravidla amerického fotbalu zde nebudeme rozebírat a raději se přímo zaměříme na technické možnosti hry. Obsaženy jsou zde všechny ligové týmy, plus reální hráči a jejich podrobné statistiky. Vy sami můžete hru přímo ovládat, nebo si zvolit funkci manažera. Všechny možnosti se přesně a do nejmenších detailů shodují s pravidly dané hry a proto rychle

ke grafice a animaci. Grafika je vynikající a animace věrohodně živá. Kvalitní zvukový doprovod je jaksi samozřejmostí a když ještě přidáme přes 300 MB doprovodných animací, máme zde špičkovou záležitost pro vaše špičkové CDTV (či CD32).

-key-



HITY

CD-ROM Pro AMIGU	od 2990,-Kč
A1200	14350,-Kč
CD32	5700,-Kč
A600	8290,-Kč
HOST DD 100ks	1290,-Kč
HOST BULK (baleno po 50ks)	119,-Kč

Myši a trackbally

Mega Mouse 400dpi	599,-Kč
Nejlepší myš pro Amigu	
Mega Mouse II 260dpi	549,-Kč
Optomechan. 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

HARDDISKY

Montáž do Amigy 1200, 600	800,-Kč
Harddisky nejružnějších velikostí od 20MB až po 1GB	
40MB HD - 2,5" + Kabel	2290,-Kč
120 MB HD - 2,5" + Kabel	3490,-Kč
420MB HD	6490,-Kč
560MB HD	6990,-Kč
730MB HD	7390,-Kč
850MB HD	7590,-Kč
340MB SCSI	4999,-Kč
80MB SCSI 2,5"	2999,-Kč

Aktuální ceny žádejte telefonicky

Kabel pro připojení harddisku do A600 a A1200

Kabely jsou vyráběny na zakázku pro naši firmu. Speciální technologie zaručuje mnohem delší životnost a stabilitu.

2,5"	500,-Kč
2,5" - 3,5"	600,-Kč

CD-ROM Mechaniky

Quad Speed NEC	6490,-Kč
Quad Speed Mitsumi, ACER	5990,-Kč
Připojení CD-ROM pro A500-A1200	tel.

Další hardware

Filtr na monitor skleněný	490,-Kč
----------------------------------	----------------

Monitory pro Amigu

PHILIPS, stereo	9590,-Kč
Multisync MicroVitek	10990,-Kč

TISKÁRNY

EPSON LQ100	6370,-Kč
24 jehel, ovladače pro AMIGU	

DISKETY

NoName DD 10ks	149,-Kč
HOST DD 10ks	149,-Kč
HOST DD 100ks	1290,-Kč
HOST Bulk (baleno po 50ks)	119,-Kč
HOST Bulk 500ks	4950,-Kč
NASHUA DD 10ks + plastový box	230,-Kč

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

Sestavy PC

Sestavy PC v libovolné konfiguraci za perfektní ceny.

CENOVÁ BOMBA

486DX-4 100VLB, 850MB HD EIDE, 4MB RAM, 1MB 32bit. graf. karta, SVGA Color monitor LR, 3,5" FD, SoundBlaster16, CD-ROM DS, klávesnice myš + zdarma 4ks CD

34899,-Kč

Provádíme servis a modernizace PC

MPEG Decoder Card	6990,-Kč
Špička technického pokroku	
FULL SCREEN VIDEO 640x480!!!	
Až 30 snímků/sec.	
16 bitová STEREO CD kvalita zvuku	

SIMMY

1MB x 9, plná parita	1190,-Kč
1MB x 8	1090,-Kč
4MB x 9, plná parita	3690,-Kč
4MB x 8	3590,-Kč
4MB (1MB x 32)	4700,-Kč

MODEMY

Voice FAX Modem 14400	3490,-Kč
V32.bis, V42.bis, MNP5, V42, FAX Group III, UART 16550	
FAX Modem 14400 ext.	4489,-Kč
FAX Modem 28800 Int.	5490,-Kč
V34, V32.bis, V32, V42.bis, MNP5, FAX Group III, UART 16550	
FAX Modem 28800 ext.	7104,-Kč

Modemy US Robotics Sportster

14400 Int.SI	4999,-Kč
14400 Ext. SI	5780,-Kč
14400 Int.	6495,-Kč
14400 Ext.	7127,-Kč
28800, V34, Int.	9999,-Kč
28000, V34, Ext.	10780,-Kč
14400 Ext. pro MAC	7988,-Kč
28800 Ext. pro MAC	9999,-Kč

Modemy Supra

14400 Int.	4999,-Kč
28800 Int.	9267,-Kč
28800 Ext.	10704,-Kč
28800 Ext. pro MAC	12514,-Kč

Modemy Motorola

14400 Ext.	6897,-Kč
14400 PCMCIA	7980,-Kč
28800 V34, Ext.	12560,-Kč
28800 Ext. pro MAC	13993,-Kč
28800 Power ext.	14710,-Kč
28800 Power ext. pro MAC	16145,-Kč

Modemy Microcom

Deskport 28800 Int. V34	11780,-Kč
Deskport 28800 Ext. V34	13756,-Kč
Deskport 28800 paralel. ext.	16080,-Kč
PCMCIA faxmodem 14400	5875,-Kč

Automat. přepínač FAX/TEL	2999,-Kč
----------------------------------	-----------------

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

Množstevní slevy!
Hledáme nové dealery!

Prodejna:

Amiga Info & ALLSTAR
Otevřeno Po.-Pa. 10h-18h
Šumavská 19, Praha 2, 120 00
telefon: 02/256201, 02/253708
fax.: 02/254227

Pošta:

P.O.BOX: 729
111 21 Praha 1

Prodej na Slovensku zajišťuje:
KONTIKI

Hlavná 40 - první poschodí
KOŠICE
tel.: 095 6227021

Ceny jsou uvedeny včetně DPH!

Většina lepších programovacích jazyků nabízí řadu různých datových typů. Ty umožňují lepší využití paměti, zrychlení práce a někdy i podstatně usnadňují návrh programu. To vše BB2 nabízí v bohaté míře.

Datové typy se samozřejmě přiřazují proměnným, ovšem BB2 má (jako správný kompilátor) také konstanty. Proměnné se samozřejmě označují názvy, které mohou sestávat z písmen, číslic a podtržitek. Avšak pozor! BB2 v názvech proměnných rozlišuje malá a velká písmena, takže například „Var“ a „var“ jsou dvě **různé** proměnné.

Teď se podívejme na konstanty. BB2 podporuje pouze celočíselné konstanty. Zadávají se takto:

```
#Název=<celé číslo>
```

V názvu se opět rozlišují malá a velká písmena. Definice konstanty musí stát na začátku programu. Přiřazení hodnoty se provádí jako obvykle rovnítkem (to platí samozřejmě i pro proměnné). Ve vlastním programu pak na konstantu odkážete výrazem „#Název“. Hlavní výhodou konstant proti celočíselným proměnným je vyšší rychlost výsledného kódu.

Konstanty mohou být pouze celá čísla, což ovšem neplatí o proměnných. Ty mohou být různých typů. Samozřejmě, jako správný Basic ani BB2 nevyžaduje explicitní deklarace. Když neudáte typ proměnné, bude to prostě desetinné číslo. BB2 ovšem má v zásobě řadu dalších typů.

Datové typy deklaruje BB2 velmi zajímavým způsobem. Máte dvě možnosti. Buď uvedete typ přímo v názvu proměnné, nebo použijete příkaz DEFTYPE.

První možnost vypadá asi takto:

```
x.w=5000
```

BB2 nyní ví, že proměnná „x“ je typu „word“ (dvoubytové celé číslo). Co je za tečkou, je přípona typu. Nadále již můžete v programu používat pouze označení „x“, příponu si kompilátor „domyslí“ sám. Samozřejmě nemůžete stejnému názvu proměnné přiřadit různé přípony (kompilátor ohlásí chybu).

BLESKOVÝ BASIC

Díl. 2 Nesmělé počáteční kroky

Nebo lze použít příkaz DEFTYPE:

```
DEFTYPE .typ [proměnná1[,proměnná2,...]]
```

Za tečkou následuje popis typu a pak případně názvy proměnných. Když žádné neudáte, budou mít tento typ všechny další proměnné. Příkaz DEFTYPE se hodí hlavně pro definice více proměnných najednou.

Teď vás ovšem jistě zajímá, jaké že typy to vlastně jsou. Jejich přehled najdete v tabulce 1.

Jak vidíte, typ „string“ má dvě označení „s“ nebo „\$“. Přípona „\$“ je výjimečná v tom, že nepoužívá tečku. Tato dvě označení jsou dána vývojem BB2. Původně se používala pouze přípona „s“, ovšem kvůli kompatibilitě s „normálním“ Basicem byla později přejata klasická syntaxe.

Zřejmě vás zarazila „velikost“ 4 bytů pro řetězec. To je ovšem pouze v proměnné obsažená adresa ukazatele na vlastní znakový řetězec. Samotnou délku vlastního řetězce můžete omezit příkazem MaxLen:

```
MaxLen <Proměnná>=<Výraz>
```

Délku řetězce je vhodné omezit na co nejmenší možnou hodnotu, protože kompilátor podle toho přiřadí paměť.

Otázky ve vás asi také vzbudil typ „quick“. Tento typ sice pracuje se stejným rozmezím hodnot jako typ „word“, ale díky dvojnásobnému počtu bytů by měl zrychlit výpočty a snad i zvýšit přesnost.

Poněkud macešsky se BB2 chová k desetinným číslům, zatím chybí typ „double“ (desetinné číslo dvojnásobné přesnosti, obvykle v 8 bytech). Pro běžné výpočty „float“ stačí, vyšší přesnost je potřebná jen v takových aplikacích jako jsou raytracery a podobně (psaní no-

vých raytracerů pro Amigu v BB2 by stejně bylo dost donkichotské).

BB2 však těmito datovými typy neskončil. Vy si totiž můžete vytvořit i své vlastní datové typy, podobně jako v Pascalu nebo v C (tam se většinou mluví o strukturách), zde jim budeme říkat strukturované typy.

K tomu slouží příkaz NEWTYPE:

```
NEWTYPE .typ  
proměnná1[.typ]:[proměnná2[.typ]][:...]]
```

```
...
```

```
[proměnná1[.typ]:[proměnná2[.typ]][:...]]  
End NEWTYPE
```

Konstrukce „<klíčové slovo> ... End <klíčové slovo>“ je pro BB2 typická, setkáme se s ní ještě často.

A teď konkrétní příklad:

```
NEWTYPE .datum  
den.b  
mesic.b  
rok.w  
End NEWTYPE
```

proměnné „d“ typu „datum“ přiřadit hodnotu:

```
d.datum\den=21  
d\mesic=8  
d\rok=1968
```

Deklarace typu je obvyklá, ovšem v přiřazovacím výrazu musíte ještě určit, která část strukturované proměnné se má použít. K tomu slouží zpětné lomítko. Před lomítkem je název vlastní proměnné, za ním pak příslušná část. Je to opět podobné jako v C nebo v Pascalu.

Zcela stejným způsobem můžete použít proměnné strukturovaných typů v ostatních výrazech a výpočtech.

Zajímavý je tisk takovýchto proměnných. Příkaz

```
NPrint d
```

funguje, ovšem vypíše jakési podivné číslo. To není nic jiného, než adresa příslušné proměnné. Ta se někdy může hodit, ale obvykle spíše potřebujete hodnotu. Opět nastoupí zpětné lomítko:

```
NPrint „Datum:  
“,d\den,„“,d\me-  
sic,„“,d\rok
```

Tak se vypíše příslušné datum. V deklaraci strukturovaného typu samozřejmě můžete použít i další již předtím definovaný typ. Například tento typ může sloužit pro osobní kartu zaměstnance:

Tabulka 1: Datové typy BB2

Název	Označení	Počet bytů	Rozsah přípustných hodnot typu pro proměnnou
byte	.b	1	-128 .. +127
word	.w	2	-32768 .. +32767
quick	.q	4	-32768 .. +32767
long	.l	4	-2147483648 .. 2147483647
float	.f (nebo nic)	4	-9e-18 .. -9e+18, +9e-18 .. +9e+18
string	.s nebo \$	4	

Typ „datum“ sloučí do jedné proměnné vše, co potřebujete pro zadání data. Pro den a měsíc stačí typ „byte“, pro rok (včetně století) ovšem již potřebujeme typ „word“. Teď si samozřejmě musíme říci, jak se takovými typy zachází. Dejme tomu, že potřebujeme

```
NEWTYPE .karta  
jmeno$  
prijmeni$  
bydliste.adresa  
narozeni.datum  
plat.w  
End NEWTYPE
```



Jak vidíte, bydlíště a datum narození jsou další strukturované typy. Typ „datum“ již znáte, typ „adresa“ může vypadat třeba takto:

```
NEWTTYPE .adresa$
ulice$
cp.w
mesto$
PSC$
End NEWTYPE
```

U takovýchto proměnných pak musíte použít dvě zpětná lomítka:

```
k.karta\jmeno=„David“
k.prijmeni=„Pleskot“
k.narozeni\den=1
k.narozeni\mesic=3
k.narozeni\rok=1970
```

Všimněte si také toho, že pro řetězce nesmíte uvádět znak „\$“ - typ si BB2 sám zjistí z deklarace typu.

Někdy možná budete potřebovat vědět, kolik bytů takováto strukturovaná proměnná zabírá. To můžete pohodlně zjistit příkazem SizeOf:

```
SizeOf .typ
```

Dá se tak zjistit velikost každého typu (i standardních typů z tabulky 1).

Pro běžné proměnné by ovšem strukturované typy neměly velký význam. Hodí se hlavně pro pole. Pole je skupina proměnných stejného typu, které jsou nějakým způsobem uspořádané a k nimž můžete jednoduše přistupovat. Deklarují se příkazem Dim:

```
Dim <Název pole>[.typ]
([rozměr1[,rozměr2,...]])
```

Pro název pole platí totéž, co pro názvy normálních proměnných. Stejným způsobem určíte i typ pole a přirozeně je možno zadat strukturovaný typ. Pak následuje deklarace rozměrů pole. Udáte množství prvků v každém rozměru. Počet rozměrů není explicitně nijak omezen. První prvek daného rozměru má číslo 0, počet prvků je tedy o jedničku vyšší než číslo v deklaraci.

S prvky pole se pracuje pomocí indexů, výraz

```
x(0,0)=5
```

znamená, že do prvního prvku dvourozměrného pole dosadíte číslo 5.

Pokud je pole strukturovaného typu, opět přijdou ke slovu zpětná lomítka:

```
Dim x.datum(5)
x(0)\den=5
```

Vedle „normálních“ polí BB2 zavádí ještě jeden velmi zajímavý typ - seznamy (lists). Když deklarujete normální pole, kompilátor rezervuje paměť pro všechny prvky pole, i když v nich právě nejsou data. Chcete-li tedy mít rezervu, bude spousta paměti vlastně nevyužitá. A právě tady přicházejí seznamy. Deklarují se takto:

```
Dim List <Název seznamu>[.typ] (rozměr)
```

Narozdíl od normálních polí seznamy mohou mít pouze jeden rozměr. Hlavní odlišností od běžných polí je to, že seznam v paměti zabírá pouze tolik, co jeho data, pro „prázdné“ prvky se paměť doplňuje dynamicky až do meze dané deklarací. Z tohoto důvodu se ovšem musí se seznamem také poněkud jinak zacházet.

Umístění prvku není pevně dáno indexem, prvek se může v seznamu pohybovat. Pro práci s prvky seznamu slouží speciální funkce a příkazy. Namísto indexu se obvykle používá čítač seznamu, což je ukazatel na určitý prvek. Funkce a příkazy pro seznamy mimo jiné posouvají tento ukazatel. Díky tomu se pro seznamy vůbec nemusí uvádět indexy, stačí pouze prázdné záporné.

Všechny funkce seznamů mají formát

```
Funkce(seznam())
Příkazy vypadají podobně:
Příkaz seznam()
```

U jména seznamu nesmíte zapomenout na pár prázdných závorek.

Funkce AddItem(připojí nový prvek za aktuální prvek. Tomu poté musíte přiřadit hodnotu:

```
Dim List x.w(10)
n.w=10
While AddItem(x())
```

```
x()=n
n=n+10
Wend
```

Funkce AddItem vrací (stejně jako ostatní tyto funkce) oznámení o úspěchu. Neuspěje-li (došla se na konec seznamu a více prvků nelze připojit), uvedený cyklus skončí.

Budete-li se chtít vrátit zpět na první prvek, použijte příkaz

```
FirstItem x()
```

BB2 nabízí pro seznamy následující základní funkce a příkazy:

```
AddItem Připojí prvek za aktuální prvek
AddFirst Připojí prvek na začátek seznamu
AddLast Připojí prvek na konec seznamu
FirstItem Posune čítač na začátek seznamu
```

```
NextItem Posune čítač o prvek vpřed
KillItem Vymaže ze seznamu aktuální prvek
LastItem Posune čítač na konec seznamu
PrevItem Posune čítač o prvek zpět
SortList Setřídí zadaný seznam
```

Takto se můžete pohodlně pohybovat po celém seznamu. Konkrétním využitím může být například kartotéka zaměstnanců. Vytvoříte seznam z výše uvedeného typu „karta“ a máte vlastně základ celé kartotéky. Spotřebuje pouze tolik paměti, kolik budete mít zaměstnanců a právě popsánymi funkcemi se můžete po seznamu rychle pohybovat a pracovat s ním.

Příště zjistíte, že BB2 se neztratí ani ve světě strukturovaného programování.

-Kráč-

**VÁNOCE JSOU JIŽ ZA DVEŘMI
NEZAPOMEŇTE ...**

AMIGA Star

*Třída Míru 112 (Obchodní dům Danila 1. poschodí)
503 02 Pardubice*

Tel./fax: (prosíme o trpělivost) 040/514 990 kl. 11, 516 258 kl. 11

*nové počítače (i PC) za výborné ceny
levné komisní a repasované počítače (i PC)
výborný účetní program pro AMIGU (ÚČTO 95)
literatura, časopisy (i anglické) pro Amigu
hry pro počítače (i PC, PC CD-ROM)
AMIGA CD-32, nejširší nabídka her pro CD-32 v ČR!!!
shareware na CD pro AMIGU i PC - široký výběr
přenosné herní systémy ATARI LYNX
SEGA GAMEGEAR*

modemy, voicefaxmodemy za výborné ceny

ZÁSILKOVÁ SLUŽBA

**JSME TU PRO VÁS I VAŠE KAMARÁDY PCčkáře
PŘIJEĎTE SE PŘESVĚDČIT,
MÁME CO NABÍDNOUT**

CESTA K NÁM SE VYPLATÍ

PO-PÁ 9:00 – 18:00, SO 9:00 – 12:00 hod.

Fish-Disk

Fish Disk 887

ARTM:

Amiga Real Time Monitor zobrazuje a řídí systémové aktivity jako tasky, okna, knihovny, zařízení apod. Velmi užitečné. Verze 1.7, update verze 1.6 z diskety Fish #652. Shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 888

Main Actor:

Programový balík obsahující moduly pro přehrávání animací a obrázků různých formátů. Arexxový port je obsažen. Verze 1.0, bez zdrojového kódu.

NewList:

Výkonější náhrada příkazu LIST. Podporuje mnoho druhů třídění, znakových filtrů, UNIXovské „divoké karty“ a mnoho dalšího. Rutina pro třídění je velmi rychlá a paměťové nároky minimální. Verze 8, update verze 6.0 z diskety Fish #597, bez zdrojového kódu. Nutný WB 2.0 a vyšší.

Fish Disk 889

Csh:

Shell pro Amigu, který vznikl z verze 2.07 Shellu Matta Dilloona. Slouží jako náhrada Workbenchového Shellu, obsahuje mnoho vestavěných příkazů a funkcí. Verze 5.31, update verze 5.19 z diskety Fish #624. Včetně zdrojového kódu.

Fish Disk 891

DiskSalv2:

Utilita určená k opravám, záchránám a obnově smazaných dat. Aplikovat lze na všechna standardní zařízení. Verze 11.27, shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 893

AmigaWorld:

Databázový program, který obsahuje informace o každém státě na Zemi. Můžete zde vyčíst data o každém státě, nebo jich několik porovnat mezi sebou. Požaduje 1MB paměti. Verze 2.0, update verze 1.2 z diskety Fish #851. Nově obsahuje vlajky, in-

formace o náboženství a mezinárodních organizacích. Freeware, zdrojový kód v jazyce Modula-2 je k dispozici od autora.

BadLinks:

Testuje celistvost (odkazy tlačítek) nově napsaného dokumentu v amigaguide formátu. Verze 1.17, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 894

CDTV-Player:

Přehrávač hudebních CD v multitaskingu na obrazovce Workbenche. Podrobnější popis v Amiga News 2/1994. Verze 2.05, update verze 2.0 z diskety Fish #868. Fish-ware (nelekejte se, taky ten termín vidím poprvé), bez zdrojového kódu.

Fish Disk 896

AnsiView:

Zobrazovač ANSI grafiky. Podporuje 16-ti barevný IBM Ansi standart. Funguje na kterémkoliv Amize. Verze 1.0, zdrojový kód pouze od autora.

Fish Disk 897

DNet:

Pojížení dvou počítačů pomocí sériových portů. Verze 2.32, update verze 2.10 z diskety Fish #294. Včetně zdrojových kódů pro systémy Amiga i Unix.

PrtSc:

Umožňuje výtisk obrazovky pomocí klávesy PrtSc (Print Screen), která je za normálních okolností nefunkční. Vyžaduje OS 2.0 (V36). Verze 1.08, freeware, včetně zdrojového kódu v assembleru.

Fish Disk 898

VCLi:

Voice Command Line Interface - ovládání CLI hlasem přes sampler. Verze 7.0, update verze 5.2 z diskety Fish #807. Bez zdrojového kódu, nutný minimálně AmigaDOS 2.0.

Fish Disk 899

SmartPlay:

Krátký a rychlý přehrávač hudebních modulů rozličných for-

mátů pro OS 2.0 a vyšší. Verze 3.1, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 902

VirusZ:

Slušný antivirový program. Kontroluje i kompresované soubory. Pracuje se všemi dosud známými verzemi Kickstartu. Verze 3.07, update verze 3.00 z diskety Fish #820. Shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 903

SuperDuper:

Velmi rychlý a oblíbený program ke kopírování a formátování podporující multitasking. Verze 3.00, update verze 2.02 z diskety Fish #753, bez zdrojového kódu.

Viewtek:

Skvělý zobrazovač obrázků a animací formátů ILBM, GIF, JPEG a ANIM5. Plně využívá možností AGA strojů, ačkoli lze provozovat i na starších čipech. Obsahuje i verze pro některé grafické karty, ale více se již dočtete v Amiga News 1/1995. Nutný Workbench 2.04 a vyšší. Verze 1.05, update verze 1.02 z diskety Fish #787. Bez zdrojového kódu.

Fish Disk 904

ATS:

Umožní scrolling iff obrázku, který svou velikostí přesahuje okraj obrazovky. Vhodný např.

pro tvorbu závěrečných scrolujících video-titulků. Verze 1.0, včetně zdrojového kódu.

Fish Disk 906

Magic Menu:

Nahradí klasická menu lépe vypadajícími. Podporuje tzv. „pull-down“ a „pop-up“ menu. Menu mohou být zobrazena rovněž v 3D-vzhledu. K dispozici je rovněž mnoho dalších funkcí usnadňujících práci. Verze 1.27, bez zdrojového kódu.

PowerData:

Rezidentní utilita, která umožní všem programům číst a zapisovat soubory kompresované metodou PowerPackeru. Je následovníkem programu PowerPacker Patcher. Požaduje Workbench 2.04 a vyšší a je částečně lokalizován pro použití s Workbenchem 2.1 a vyšším. Verze 38.200, update verze 38.115 z diskety Fish #841. Shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 907

Velmi rychlý a malý zobrazovač GIF-obrázků, ideální pro počítače s AGA-čipy (v šedých odstínech však pracuje i se staršími grafickými čipy). Verze 0.4, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 908

GoldEd1:

Perfektní programátorský editor s mnoha funkcemi. Toto je

Amiga RealTime Monitor v1.7 © 93/28/93 by F.J. Mertens & Dietmar Jansen

> 31 tasks

Address	Pri	Stack	Signals	State	Code	Type	Name
003392f0	0	4094	00000020	run	ET--	process	ARTM
00209a54	15	510	00000000	wait	ET--	task	card.resource
0020b404	5	510	00000000	wait	ET--	task	carddisk.device
00207680	0	2998	00000000	wait	ET--	process	<< ConClip >>
002928d0	4	2046	c0000000	wait	ET--	process	RexxMaster
002057e0	0	3498	0000f000	wait	ET--	process	<< IPrefs >>
002de480	0	3998	40001000	wait	ET--	process	Background_Process
002ee920	5	7998	00000100	wait	ET--	process	NET
002db650	0	4094	0000c000	wait	ET--	task	parnet.device
002d79c0	0	3998	00000100	wait	ET--	process	dopus_arbiter
002d9550	1	2046	e0000000	wait	ET--	task	dopus_hotkeez
00344360	0	4094	c000d000	wait	ET--	process	Exchange
002d4740	0	2046	00000010	wait	ET--	process	ramlib
00276f50	0	4094	3ff00000	wait	ET--	process	PictSaver
002b45f0	0	20478	82001000	wait	ET--	process	DirectoryOpus
0025a3c0	10	1198	c0000100	wait	ET--	process	RAM
0020ba60	11	998	e0000000	wait	ET--	task	scsi.device
00320e38	5	3198	00000100	wait	ET--	process	CON

Tasks Windows Libraries Devices Resources Ports Residents

Interrupts Vectors Memory Mount Assign Locks Fonts

Hardware Res Chds Monitor Last Alert

Amiga RealTime Monitor v.1.7



pouze první část balíku, druhá část je nahrána na disku 909. Verze 0.94, bez zdrojového kódu.

MegaView:

Program typu Multi-View známého z Workbenche 3.0 a výše. Tento je však použitelný i s Workbenchem 2.0. Používá knihovnu „WhatIs.library“ (obsažena). Verze 1.03, public domain, včetně zdrojového kódu.

Fish Disk 909

GoldEd2:

Perfektní programátorský editor s mnoha funkcemi. Toto je druhá část balíku, první je nahrána na disku 908. Verze 0.94, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 910

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 harddisk, CD-ROM apod., nikoli diskety a podobný běs). Verze 1.30, update verze 1.20 z diskety Fish #729.

PowerCache:

Nový, uživatelský přítulný program pro konfigurování disk-cache (tedy vyrovnávací paměti). Chová se jako komodita, podporuje ARexx a obsažena je podrobná dokumentace. Nutný minimálně Kickstart 2.04. Nejlepší výsledky však dosahuje s 3.0 a vyšším. Verze 37.64, bez zdrojového kódu, shareware.

Fish Disk 913

Virus Checker:

Antivirový program určený ke kontrole paměti, bootblocků a souborů. Rovněž oznamuje přítomnost nestandardního bootblocku. Obsahuje AREXXový port, verze 6.30, update verze 6.22 z diskety Fish #825. Bez zdrojového kódu.

VoiceShell:

Náhrada programu VoiceCLI. Nemá sice nijak přepychový vzhled apod., ale zdá se, že spotřebuje daleko méně strojového času hlavního procesoru a měl by být rychlejší. Přidány jsou rovněž některé novější funkce. Verze 1.11, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 914

Main Actor:

Programový balík obsahující moduly pro přehrávání animací a obrázků různých formátů. Můžete vytvářet a přehrávat animace různých velikostí z harddisku, u OS3.0 dokonce v okně. Arexxový port je obsažen. Podporuje rovněž grafickou kartu Picassoli (recenze v Amiga News 5/1995). Verze 1.16, update verze 1.0 z diskety Fish #888. Bez zdrojového kódu.

Fish Disk 915

StatRam:

Obdoba Workbenchového neresetovatelného RAD-disku s tím rozdílem, že pokud u StatRam vymažete nějaký soubor, přibude Vám odpovídající množství paměti. Určeno pro OS2.04 a vyšší. Verze 2.1, update verze 1.5 z diskety Fish #871. Bez zdrojového kódu.

Fish Disk 917

MandelMania:

Rychlý program k počítání fraktálových obrázků a animací. Podporuje všechny grafické módy Amigy, včetně AGA-módů a scrolovaných obrazovek. Verze 4.1, nutný Kickstart 2.1 (asli.library v38 a vyšší), bez zdrojového kódu.

Fish Disk 920

AmigaGuide:

Známa hypertextová utilita přímo od Commodora pro čtení souborů ve formátu AmigaGuide. Obsah balíku: AmigaGuide 34.3, amigaguide.library 34.11, AD2AG 39.2 a WDisplay 34.1. Update verze z diskety Fish #870.

BigAnim:

Za jeho pomoci přehrajete IFF animace typu 5 a 7 přímo z disku (tedy i větší, než je Vaše paměť). Verze 3.3, požaduje minimálně Kickstart 2.04 a vyšší. Bez zdrojového kódu. Bližší popis v Amiga News 4/1995

PcRestore:

Pohodlnější přenos většího množství souborů z PC (nebo hodně velkých souborů) za pomoci disket, které jsou na PC archivované pomocí příkazů BACKUP/RESTORE. Bližší viz Amiga News 4/1995.

Fish Disk 923

bBasell:

Vylepšený databázový program, který vychází z bBasell. Vhodné k evidenci adres, (video)kazet a podobně. Verze 1.4, update verze 1.3 z diskety Fish #878.

Fish Disk 928

AddTools:

Umožní Vám přidat si do menu Workbenche vlastní položky. Vyžaduje OS2.04 a vyšší. Verze 1.11, freeware, bez zdrojového kódu.

Miser Print:

Za jeho pomoci směsnáte 8 stránek textu na jeden list papíru, čímž rozhodně ušetříte. Verze 1.0, nutný Kickstart 2.04 a výše, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 932

DynamicSkies:

Astronomicky zaměřený software, s jehož pomocí se např. dozvíte, co můžete dnes večer pozorovat na obloze z Vašeho okna, vytvořit obraz této oblohy, nebo dokonce animovat trasu některých planet. Verze 1.0, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 933

EditKeys:

Keymap editor s mnoha užitečnými možnostmi (pro českého člověka je to zejména možnost definice mrtvé klávesy-užitečné v případě psaní čárek a háčků nad velkými písmeny v souladu se standardní českou klávesnicí). Spustitelné rovněž z AmigaDOSu 1.3. Verze 1.4, update verze 1.3 z diskety Fish #817. Bez zdrojového kódu.

GuiArc:

Grafický interface pro archivovací programy, u nichž jste jinak odkázán na příkazovou řádku v CLI (LHA, ARC, ZOO apod.). Plně konfigurovatelné. Verze 1.22, update verze 1.10 z diskety Fish #863. Vyžaduje AmigaDOS 2.0 a vyšší. Freeware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 934

ABackup:

Program k zálohování Vašich cenných dat. Můžete archivovat

jak zařízení, tak samostatné soubory. Obsažena je Anglická, německá i francouzská verze. Tato verze dosahuje oproti předchozím dokonce až 40-ti procentního zrychlení. Verze 4.03, update verze 2.43 z diskety Fish #871. Shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 935

Virus Checker:

Antivirový program určený ke kontrole paměti, bootblocků a souborů. Rovněž oznamuje přítomnost nestandardního bootblocku. Obsahuje AREXXový port, verze 6.33, update verze 6.30 z diskety Fish #913. Bez zdrojového kódu.

Fish Disk 936

TKEd:

Velmi komfortní ASCII editor. Může číst soubory kompresované PowerPackerem, má uživatelsky definovatelná menu, komfortní AREXX interface se 116 příkazy a mnoho dalšího. Verze 1.17a, update verze 1.11 z diskety Fish #781. Bez zdrojového kódu, shareware.

Fish Disk 939

ExtraCmds:

Kolekce 18-ti AmigaDOSových příkazů inspirovaných systémem UNIX. Obsahuje příkazy Common, Compare, Concat, Copyright, Count, DirTree, Find, Head, Lower, Prepare, SCD, Split, Splitname, Tee, Testbits, TimeCom, Unique a Usage. Určeno pro OS 2.04 (V37) a vyšší.

Fish Disk 941

Guide2Doc:

Konvertuje soubor formátu AmigaGuide do normálního dokumentu s podporou ANSI-sekvencí. Verze 1.0, freeware, včetně zdrojového kódu v jazyce C.

SOUNDEffect:

Samplovací program s mnoha dobrými efekty. Verze 2.10, shareware, bez zdrojového kódu.

-Raduz-



3. část - přehled chybových hlášení

Kurs ARExxu

Při běhu programu může dojít k nejrůznějším chybám. Interpret vypíše číslo chyby a popis do standardního chybového výstupu STDERR, je-li definován, případně do standardního výstupu STDOUT. Je-li program spouštěn příkazem RX, jedná se obvykle o okno Shellu. Při startu z uživatelského programu může být přesměrován do nil:, v takovém případě nebude chyba vůbec ohlášena (pokud si ovšem neotevřete ladicí okno příkazem TCO - viz později o ladění).

Pro úplnost ještě dodejme, že ačkoli chybová hlášení nejsou standardizována, určitá podoba mezi ARExxem a TRL2 existuje. O chybových kódech se to rozhodně říci nedá.

V následujícím přehledu jsou prakticky všechny chyby doplněny stručným popisem častěji se vyskytujících příčin. Berte prosím s určitou rezervou.

Číslo v závorce označuje stupeň závažnosti chyby, úrovně jsou podobné jako v Amiga DOSu:

- 5 - méně závažná chyba
- 10 - běžná chyba
- 20 - velmi závažná chyba

Pomocí příkazu SIGNAL ON SYNTAX je možné některé chyby "odchytit" a přesměrovat na obslužnou rutinu. Z pochopitelných důvodů se to netýká chyb číslo 1, 3 až 8, 10 a 11 - jsou hlášeny již v průběhu analýzy programu tj. před spuštěním.

Chyba 1. Program not found (5)

Program nenalezen. Při spouštění pomocí příkazu RX jméno probíhá hledání nejprve v aktuálním adresáři (bez a s příponou .rexx), není-li nalezen příslušný program, prohledá se stejným způsobem adresář REXX:. Tato chyba je též hlášena, nezačíná-li program komentářem, tj. znaky /*.

Chyba 2. Execution halted (10)

Přerušeno. Běh programu byl přerušen klávesami Ctrl+C nebo příkazem HI.

Chyba 3. Insufficient memory (20)

Není dost paměti. Interpret nemůže alokovat paměť pro načtení a spuštění programu.

Chyba 4. Invalid character (10)

Chybný znak. Program nesmí obsahovat řídicí znaky, v případě potřeby například v řetězci je nutné použít konverze z binárního nebo hexadecimálního tvaru.

Chyba 5. Unmatched quote (10)

Neuzavřené uvozovky. Interpret zjistil v souboru lichý počet uvozovek ohraničujících řetězec. Tato chyba někdy není hlášena, protože ARExx dovoluje napsat řetězec obsahující více řádků, nebo dokonce zadávané bez uvozovek, takže vynecháním jedné uvozovky může vzniknout sice nesmyslný, ale syntakticky vpořádaný zmatek, za chybějící ukončovací znak může být použita například uvozovka uvnitř řetězce.

Chyba 6. Unterminated comment (10)

Neukončený komentář. Komentáře je možné vkládat i do sebe, ke každé dvojici znaků /* však musí existovat odpovídající */.

Chyba 7. Clause too long (10)

Příliš dlouhý řádek. Rozdělte na více kratších.

Chyba 8. Unrecognized token (10)

Nerozpoznaný příkaz. Tato chyba se objevuje již při nahrávání programu a způsobuje ji znak, který není možné použít jako součást jména proměnné, jako operátor ani nemá speciální význam, vyskytnuvší se mimo řetězec

Chyba 9. Symbol or string >65535 characters (10)

Příliš dlouhý řetězec. Velikost řetězce může být maximálně 65535 znaků, což se týká i proměnných. Tuto chybu může způsobit i nešťastně vynechaná uvozovka.

Chyba 10. Invalid message packet (10)

Do message portu někdo poslal nesprávný paket. Zřídka se vyskytující chyba, může se vyskytovat v knihovních funkcích. Chybně zapsaná adresa message portu vyvolá chybu 18.

Chyba 11. Command string error (10)

Chyba v příkazovém řetězci. Tuto chybu negeneruje přímo interpret ARExxu, ale program s ARExxovým portem v situaci, kdy byl příkaz úspěšně odeslán externímu programu k vykonání (interpret nemůže překontrolovat správnost), ale vyskytuje se v něm chyba. V této situaci musí pomoci manuál k ARExxovému portu programu.

Chyba 12. Error return from function (10)

Chyba při návratu z funkce. Tato chyba se obvykle nevyskytuje u běžných vnitřních a vnějších funkcí, tam je většinou hlášena konkrétní chyba, ke které došlo, ale objevuje se u programů s ARExxovým portem v situaci, kdy program interpretu ohlásí, že došlo k chybě, ale blíže ji nespecifikuje.

Chyba 13. Host environment not found (10)

Externí program nenalezen. Program, do jehož ARExxového portu jsou směřovány příkazy, neexistuje. Příčina bývá v příkazu ADDRESS, který neověřuje zda požadovaný ARExxový port existuje, chyby se však objeví až při provádění příkazů.

Chyba 14. Requested library not found (10)

Požadovaná knihovna nenalezena. Chyba vznikne, jestliže při vyvolání funkce není možné nalézt některou z knihoven přidávaných do systému chybným příkazem ADDLIB(). Příkazem AmigaDOSu RXLIB nebo SAY SHOW('L') se vypíše seznam připojených knihoven, funkcí REMLIB() jméno nenalezené knihovny ze seznamu odstraní.

Chyba 15. Function not found (10)

Funkce nenalezena. U vnitřních funkcí často způsobeno překlepem ve jménu nebo labelu, případně zapomenutým apostrofem (neuzavřený řetězec, interpret "nevidí" label). Nedostupnost externích funkcí obvykle způsobuje nevhodně nastavená prohledávací cesta, případně extenze jména (lze zjistit programem SnoopDOS). Externí funkce musí, stejně jako každý ARExxový program, začínat komentářem. U třetího typu, knihovních funkcí, může být zavíněna chybou ve volání funkce ADDLIB(), respektive programu RXLIB, nebo zcela výjimečně též chybou přímo v knihovně.

Chyba 16. Function did not return value (10)

Funkce nevrátila hodnotu. Obvyklou příčinou chyby je použití příkazu RETURN bez parametru. Funkce hodnotu v každém případě vrátit musí (jinak to není funkce), je tedy dobré zvyknout si psát za příkazy RETURN a EXIT alespoň hodnotu 0, je-li pro nás zajímavý pouze vedlejší efekt a nikoli vrácená hodnota. Není-li to z nějakého důvodu možné, musí se volat pouze příkazem CALL jako procedura.

Chyba 17. Wrong number of arguments (10)

Chybný počet argumentů. Většina funkcí požaduje podle situace různý počet argumentů, některé volitelné lze někdy vypustit. Tuto chybu hlásí vestavěné nebo knihovní funkce, chybějící-li či přebývají argumenty.

Chyba 18. Invalid argument to function (10)

Chybný argument funkce. Nejčastější příčinou je záměna čísla v argumentu řetězcem nebo častěji neinicializovanou proměnnou v důsledku překlepu, ale nelze vyloučit ani jiný typ záměny.

Chyba 19. Invalid PROCEDURE (10)

Chybný příkaz PROCEDURE. Tento příkaz lze použít pouze v podprogramu, naráží-li se na něj při vykonávání programu, obvykle z důvodu chybějící instrukce EXIT či RETURN, bude ohlášena tato chyba.

Chyba 20. Unexpected THEN or WHEN (10)

Močkávaný příkaz THEN nebo WHEN. Příkazy THEN nebo WHEN mohou být použity pouze jako součást konstrukcí IF nebo SELECT. Chyba může být též způsobena nevhodně zapsanou podmínkou.

Chyba 21. Unexpected ELSE or OTHERWISE (10)

Neočekávaný příkaz ELSE nebo OTHERWISE. Klíčové slovo ELSE musí být použito jako součást příkazu IF, což se nejsnadněji zajistí vytvořením bloku příkazy DO/END. Klíčové slovo OTHERWISE v příkazu SELECT musí být použito jako poslední, až po všech větvích WHEN.

Chyba 22. Unexpected BREAK, LEAVE or ITERATE (10)

Neočekávaný příkaz BREAK, LEAVE nebo ITERATE. Příkazy LEAVE a ITERATE je možné použít pouze uvnitř cyklu DO, BREAK může přerušit buď cyklus nebo provádění příkazu INTERPRET.

Chyba 23. Invalid statement in SELECT (10)

Chybný příkaz v bloku SELECT. Všechny příkazy mezi SELECT a END musí být součástí některého příkazu WHEN, respektive OTHERWISE. Chybu může též vyvolat nevhodně vytvořený blok DO/END za příkazem WHEN.

Chyba 24. Missing or multiple THEN (10)

Chybějící nebo nadbytečný příkaz THEN. Každý příkaz IF nebo WHEN musí být vždy doplněn klíčovým slovem THEN. Chyba ve výrazu za IF může také způsobit chybu 46.

Chyba 25. Missing OTHERWISE (10)

Chybějící OTHERWISE. Chyba se objeví, není-li splněna ani jedna z podmínek v příkazech WHEN a neexistuje ani odpovídající příkaz OTHERWISE.

Chyba 26. Missing or unexpected END (10)

Chybějící nebo nadbytečný příkaz END. Kromě opomenutí příkazu END uzavírajícího cyklus DO a příkazy SELECT může být způsobena zapomenutým apostrofem na konci řetězce - pak je příkaz END interpretován jako jeho součást a pro interpret je "neviditelný".

Chyba 27. Symbol mismatch (10)

Chybný symbol. Zřídka se vyskytující chyba, generují ji například externí funkce. Může být též vyvolána příkazy END, ITERATE a LEAVE, nesouhlasí-li řídící proměnná cyklu DO s parametrem příkazu.

Chyba 28. Invalid DO syntax (10)

Chybná syntaxe příkazu DO.

Chyba 29. Incomplete IF or SELECT (10)

Neúplný příkaz IF nebo SELECT. Za klíčovým slovem THEN musí následovat příkaz, v případě, že se nemá dít nic (programy ve fázi ladění), lze použít NOP nebo prázdný blok DO/END.

Chyba 30. Label not found (10)

Label nenalezen. Chyba vzniká obvykle v příkazu SIGNAL - program musí obsahovat odpovídající obslužnou proceduru, nelze ji definovat dodatečně například příkazem INTERPRET. Chybně zapsané funkce naproti tomu hlásí chybu 15.

Chyba 31. Symbol expected (10)

Očekávaný symbol. Příkaz vyžaduje jako parametr symbol. Viz též chyby 32, 33, 34 a 45.

Chyba 32. Symbol or string expected (10)

Očekávaný symbol nebo řetězec. Obvykle se jedná o neúplný příkaz, případně o klíčové slovo, za kterým má být parametr. Obecnější forma této chyby se bude hlásit jako 45 (očekávaný výraz), zde chybí konstantní řetězec nebo symbol.

Chyba 33. Invalid keyword (10)

Chybné klíčové slovo. Klíčové slovo použité v příkazu je v této situaci nesprávné.

Chyba 34. Required keyword missing (10)

Chybí klíčové slovo. Součást některých příkazů tvoří klíčové slovo upřesňující význam argumentů. V tomto případě chybí nebo je nevhodně použito.

Chyba 35. Extraneous characters (10)

Nadbytečné znaky na konci příkazu. V příkazu jsou znaky, které na tomto místě nelze použít (čárka, dvojtečka), může též chybět klíčové slovo nebo jsou speciální znaky (většinou oddělovače) nevhodně použity.

Chyba 36. Keyword conflict (10)

Rozpor v klíčových slovech. Chyba je hlášena v situaci, kdy se v příkazu

objeví navzájem si odporující nebo zdvojená klíčová slova.

Chyba 37. Invalid template (10)

Chybná šablona v příkazu PARSE pro předávání argumentů. Různá klíčová slova vyžadují různé parametry.

Chyba 38. Invalid TRACE request (10)

Chyba v trasovacím příkazu. Parametr příkazu TRACE nebo funkce TRACE() je chybný.

Chyba 39. Uninitialized variable (10)

Neinicializované proměnná. Proměnné použité ve výrazu dosud nebyla přiřazena hodnota. Interpret normálně chybu neohlásí, neinicializovanou proměnnou považuje za řetězec. V případě, že použijete příkaz SIGNAL ON NOVALUE, vyvolá přerušení.

Chyba 40. Invalid variable name (10)

Chybné jméno proměnné nebo pokus přiřadit hodnotu konstantě. Objevuje se vzácně, protože interpret (chybně) vyčíslí přiřazovací výraz jako logický, případně ohlásí jinou chybu - například 28 či 47.

Chyba 41. Invalid expression (10)

Chyba při vyčíslování výrazu. Zkontrolujte zda obsah proměnných odpovídá operacím, které se s nimi provádějí (násobení řetězců atp), uzavření řetězců do apostrofů apod. Záludná jsou zejména jména souborů včetně cesty (neoddělená apostrofy), kde lomítko oddělující adresáře je považováno za aritmetickou operaci.

Chyba 42. Unbalanced parentheses (10)

Neuzavřená závorka. Výraz je chybně uzavřovaný. Ke každé levé závorce musí existovat pravá. Na rozdíl od chyby 5 se objeví až v okamžiku vyčíslování výrazu a lze ji tedy zachytit.

Chyba 43. Expression nesting >32 (10)

Zaplnění vnitřního zásobníku pro vyčíslování výrazu. Zkuste výraz rozdělit na více jednodušších a použít proměnných.

Chyba 44. Invalid expression result (10)

Vrácena chybná hodnota výrazu. K problému nedošlo při vyčíslování, ale až u příkazu, který očekával hodnotu, která je v daném kontextu chybná. Příkladem může být řetězcová proměnná použitá pro řízení cyklu, nesprávný počet desetinných míst v příkazech NUMERIC FUZZ/DIGITS apod.

Chyba 45. Expression required (10)

Očekávaný výraz. Příkaz požaduje jako povinný parametr hodnotu vrácenou výrazem. Například příkaz SIGNAL musí být následován ON, OFF nebo výrazem, v příkazu IF musí být výraz vracející hodnotu 0 nebo 1 apod.

Chyba 46. Boolean value not 0 or 1 (10)

Logická hodnota není 0 nebo 1. Příkaz, například IF či WHEN, vyžaduje jako parametr pouze hodnoty vrácené logickými operátory. Tato chyba se objeví například ve spojení s nevhodně zapsanými funkcemi SHOW() nebo ARG().

Chyba 47. Arithmetic conversion error (10)

Chyba při konverzi čísla. Při vyčíslování výrazu se objevil řetězec, což může způsobit neinicializovaná proměnná, nebo došlo k chybě při konverzi hexadecimálního či binárního čísla.

Chyba 48. Invalid operand (10)

Chybný operand. Operátor není schopen provést operaci se zadanými operandy. Typická chyba je dělení nulou nebo mocnění na necelé číslo, větší na ostatních aritmetických chybách je hlášena jako 47.

Chyba Undiagnosed internal error

Nejistitelná vnitřní chyba. Odstraňte ze sklepa plutonium. Vynadejte autorům programu.

-tom-

Poznámka: vzhledem k omezenému rozsahu našeho časopisu nešlo pojednat podrobněji, ačkoli téma si zevrubný popis zaslouží. Ze stejného důvodu dopadl layout tak, jak dopadl (hnušně). Popis prostředků pro ladění se tedy objeví až v dalším pokračování kursu, spolu se zbylými příkazy a některými funkcemi.



V nabídce firmy Amiga Info se možná v nejbližší době objeví něco pro uživatele, kteří chtějí mít stálý přehled o rodinných financích. Program příznačně nazvaný Home Manager slouží pro vedení domácího účetnictví. V následující recenzi bych se s vámi rád rozdělil o některé dojmy z mého víkendového testu.

Pro spuštění programu stačí prakticky minimální konfigurace - Kickstart 1.3 a vyšší, 1MB RAM a prostor na HDD minimálně

Home Manager

dají a Příjmů“ za jednotlivé měsíce. Po stisku libovolné klávesy se objeví druhá, na které najdete údaje o tom, jak vysoké jste měli výdaje a příjmy za celý rok. Jsou zde také zobrazena všechna odvětví sestupně seřazena podle výše celoročních výdajů.

mu psacímu stroji, protože má tradičně americky přehozené Z a Y. Pozoruhodné je použití numerického bloku, který lze používat pro řízení kurzoru.

Neodpustím si druhou a už poslední kritickou připomínku, která se bude týkat tisku. Program nepoužívá systémové ovladače, ale tiskne přímo na tiskárnu prostřednictvím parallel.device. V nabídce najdete tiskárny s českou EPROM Latin-2, Kameničtí, KOI8, tiskárnu bez češtiny a export do programu PSSF. Majitele poměrně rozšířených inkoustových tiskáren Hewlett-Packard jistě nepotěší, že do výstupu jsou přidány řídící kódy pro tiskárny kompatibilní s Epson, takže ačkoliv vlastní českou ROM, výsledek bude vypadat jinak, než zřejmě autor zamýšlel. Udivující je, že řídící znaky jsou přimíchány i do výstupu bez diakritiky, kde opravdu nemají co dělat - přinejmenším ne bez upozornění, že vaše tiskárna má být i v tomto případě Epson kompatibilní. Diskutabilní se mi zdá i případné použití berličky v podobě programu PSSF, které nás vrací o nějakých pět let zpět a znamená další zbytečné výdaje, zdržování a komplikace především pro majitele Amig bez harddisku.

Napadá mě, jak velký problém by asi byl nahradit EPROM KOI8, která se u tiskáren prakticky nevyskytuje, pouhým výstupem do zařízení printer.device? Na tomto místě má totiž už většina uživatelů nainstalovaný ovladač pro svoji tiskárnu, který používá k tisku prakticky ze všech programů. Tisk z ostatních českých ROM klidně může zůstat jako alternativa...

Na řadě jsou vlastnosti, tedy věci, které se mi nějak nezdaří, ale lze je akceptovat.

Program nejde nijak konfigurovat. Musíte se nějak poskládat do existujících tabulek a vzhledem k době zvolené struktury se vám to obvykle podaří. Toto omezení je bohatě vyváжено zjednodušením obsluhy - ty ikony jsou vážně dobré.

Na další omezení mě přivedl Vlasta Král, majitel karty Picasso,

který rozděluje programy také podle toho, mají-li ScreenMode requester nebo ne. Napevno nastavené 640 krát 256 v 16 barvách a 50 Hz možná stačí na barevné televizi. Nezdá se mi tak velký problém přidělat třeba volbu pro otevření na obrazovce Workbenche. Majitelé monitorů zvyklí na neblíkájících 70Hz by byli vděční. Použití ForceVGA/AmigaToDblPal přece jen situaci zcela neřeší, protože okno je moc vysoké a na Multiscan Productivity obrazovku se prostě nevejde.

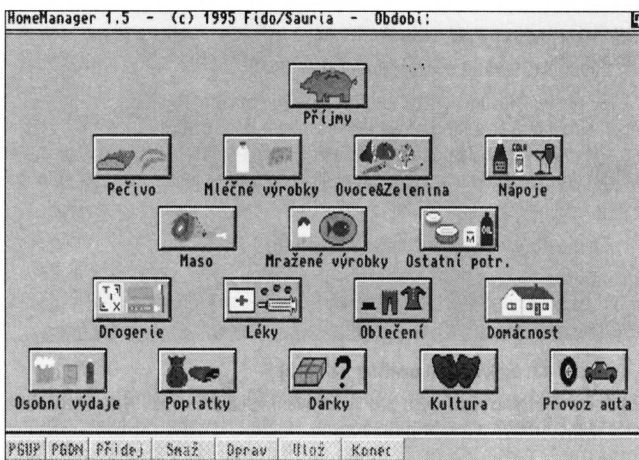
Další problém, který zrovna mě vůbec nebolí, se jmenuje kódování češtiny. Docela by mě zajímalo, jak se tváří uživatelé s nainstalovanou normou E2 nebo PBX na odlišnou klávesnici a pochybnou metodu tisku. Pokud by chtěli výsledky vytisknout do souboru a dále editovat, narazí. Součástí dodávky těchto prostředí jsou, stejně jako u Českého prostředí III, ovladače k některým tiskárnám, mnohdy i dost exotickým, které se přímo z programu nedají použít.

Ještě k tisku, vlastníte-li východoněmeckou Epson kompatibilní termotiskárnu Robotron K6304 připojenou na seriový port, nevytisknete zpočátku ani čárku. Následuje použití příkazu CMD, přesměrování na Ram disk atd. Echte Tortur.

Nevím, do jaké míry povinná instalace zkomplikuje život majitelům Amig bez harddisku - jistě by bylo možné zařadit i spuštění z instalační diskety, případně její kopie, které u testované verze skončí po chvíli hrabání na disketu bez jakéhokoli vysvětlujícího hlášení (program totiž nenajde konfigurační soubor). Druhou možností by byla instalace na disketu.

I v naprogramování lze nalézt drobné chyby, typu ignorování myši, zbytečné alokace Chip RAM (při 3 MB volné paměti jsem se dozvěděl, že nelze alokovat další - jak jsem zjistil, opravdu mi došla Chip RAM. Na co se při tisku používá grafická paměť a proč se do ní nahrává také všechn kód programu?), poněkud vlezlé tykání a nezdvořilost programu a místy těžkopádnost obsluhy. Upozorňuji, že testem procházela betaverze, ve výsledku budou některé chyby zřejmě opraveny.

A nyní klady, nevelké rozsahem, ale s o to větší vahou.



1MB. Je dost možné, že by fungoval i na nijak nerozšířené A500, v každém případě se dá bez problému provozovat z diskety.

Po instalaci, která je povinná (nelze spustit z instalační diskety) a spuštění se otevře obrazovka s ikonami, kterou vidíte na obrázku. Kliknutím se otevírají jednotlivé výdajové účty, v manuálu nazývané tabulky. Příjmový účet je pouze jediný.

Na rozdíl od účetních programů pro podnikatele se zde dá snadno počítat i v jednotkách SI - kg, m atp. Práce se trochu podobá psaní dodacích listů. Tato metodika je pro vedení domácího účetnictví velmi praktická, což mi zřejmě potvrdí každý, kdo někdy zkusil vést domácí účty v některém jednoduchém účetnictví.

S tabulkami je možné provádět všechny běžné editační operace včetně seřazení. Na konci běžného měsíce se provádí uzávěrka, po ní lze data pouze prohlížet. Na konci roku se dá vygenerovat „Roční přehledová tabulka“, kterou tvoří v podstatě dvě obrazovky se statistickými výsledky. Jako první se objeví přehled „Přenosů, Vý-

Pro tisk slouží speciální okno, jednotlivé tabulky se dají tisknout samostatně i jako součást rozsáhlejší sestavy. Poslední funkcí, o které bych se rád zmínil, je zálohování - vyřešené jednoduše, leč funkčně.

A dál?

Jak jste si jistě všimli, předchozí odstavce nebyla recenze, ale suchý popis možností programu. Chcete-li znát mé názory, čtěte dál, nechte-li přeskočte.

Nejdříve zápory. Je vlastně pouze jeden. Program se vyznačuje v dnešní době nemístným samozásobitelstvím v oblasti implementace češtiny.

Home Manager si v první řadě zapíná vlastní klávesnici. Ne tak špatnou, ale vlastní - jinak řečeno pravděpodobně jinou než máte vy a co je horší, nikde nezdokumentovanou. Takže chcete-li napsat znak paragraf, dolar, německé přehlasované znaky nebo třeba ampersand, nevím jak by se vám to mohlo podařit. Znaky pravda méně frekventované, ale využití si dovedu docela živě představit. Pro pořádek dodejme, že ani náhodou neodpovídá standardnímu české-



Dovolují si tvrdit, že s programem může pracovat i úplný laik. Program běhá na běžné Amize, nevyžaduje harddisk ani kvanta paměti. Slovo běhá v minulé větě by mělo být dvakrát podtržené, protože se opravdu neplouží rychlostí hlemýžďě zahradního (Helix pomatia). A co více, běhá spolehlivě a solidně, což dokazuje i skutečnost, že mi za celou dobu testování „spadl“ snad dvakrát...

Tradiční otázka, co tedy říci závěrem. Home Manager je vcelku zdařilý program (teď už BEZ ironie), který dobře poslouží svému účelu tj. vedení účetnictví běžné české rodiny. Nechcete-li výsledky příliš často tisknout na papír a smíříte se s výše uvedenými pluminusy, je pravděpodobné, že budete spokojeni. A až autor v některé další verzi doplní vypínače svých pokusů o češtinu, budeme spokojeni i my, kverulanti. Do té doby se musíme přizpůsobit a já sám si myslím, že to stojí za to.

-tom-

TIPY A TRIKY PRO HOMEMANAGERA

Jak obejít tisk

Nevlastníte-li podporovanou tiskárnu, můžete poměrně snadno tisknout pomocí jednoduchého triku. Nastavte „Tiskový výstup“ na „KOI8čs v EPROM“ nebo export pro PSSF, poté případně zvolte požadované účty, a spusťte tisk příslušným tlačítkem Tisk. V této chvíli by měla být ovšem tiskárna vypnutá. Program si do adresáře Spool vytvoří soubor, který bude tisknout. Jakmile se tlačítko Návrat změní na Stop tisku, klikněte na něj, čímž je operace hotova. Nyní se v adresáři Spool nachází soubor jménem HM_Tabulka.prn (případně HM_Rok.prn, HM_01-Mesic.prn atp.), který se dá načíst do některých textových editorů (MEMacs, který je standardní součástí WB, CygnusED). Po odstranění řídících znaků se dá text vytisknout nebo dále editovat či začlenit do „Výroční zprávy o rodinném hospodářství“ :-).

Problémy při instalaci

Program používá pro výběr zařízení, do kterého se má instalovat, file requester z regtools.library. Díky chybě v programu v okně zbytky z předchozího jména zařízení - například při volbě zařízení v pořadí „Workbench:“ a „Work:“ vznikne paskvil „Work:ench:“, na který pochopitelně instalace neproběhne. Řešení je jednoduché - program ukončete a spusťte znovu.

Play16 verze 1.5

Téměř každý, kdo se zabývá zvukem, už určitě pracoval nejen se samplami 8 bitovými, ale také s 16 bitovými. Amiga má v tomto směru omezené možnosti, neboť samplu, které se používají téměř ve všech hudebních programech jsou pouze osmi bitové. Bohužel tomu je i nyní, kdy existují již modely jako Amiga 1200 a 4000. Ti, kteří očekávali u těchto modelů Amig již osm zvukových kanálů a 16 bitový zvuk, byli jistě zklamáni. Je pravdou (a to mohu potvrdit ze své vlastní zkušenosti, i když některý zatvrzelý písíčkář mi to bude vyvracet), že Amiga má již při osmi bitovém zvukovém výstupu lepší zvuk, než PC se zvukovou kartou, jejíž cena se vyrovná ceně Amigy 600 nebo dokonce i 1200. Ale o tom jsem vlastně ani psát nechtěl.

Pokud tedy chcete pracovat se 16 bitovými samplu, naskytá se vám několik možností. Jedna z možností je, že si pořídíte profesionální příslušenství k Amize (tzn. zvukovou kartu a příslušný software - mohou plně doporučit program Studio 16 se kterým spolupracuje dokonce i program Bars & Pipes professional). Druhá možnost je čistě software. A té se nyní budu věnovat na následujících řádcích.

Program, který vám umožní alespoň přehrát si 16 bitové samplu na 8 bitových zvukových kanálech Amigy, se jmenuje Play16. Společně s tímto programem se dodává i ovladač, pomocí něhož je možné přehrávat 16 bitové stereo samplu ve 14 bitové kvalitě. K tomu, aby jste dosáhli maximální kvality zvuku, je nutné tento ovladač zkaližovat pomocí kalibračního programku, který je součástí programového balíku. Každá Amiga má odlišnou charakteristiku D/A převodníků. Tato charakteristika není přesně lineární, takže pro 14 bitový driver potřebujete vytvořit optimální konverzní tabulku. Kalibrace těchto převodníků vám zabere podle autora programu asi 20 minut. Já jsem to zkoušel a výsledek se dostavil asi za půl hodiny. Kalibrace se provádí asi tímto způsobem: nejdříve si spusťte kalibrační program. Ten vás při

svém startu informuje, že program používáte na vlastní nebezpečí, neboť se může stát, že pokud nebudete dbát pokynů při kalibraci, poškodí se vaše HIFI přístroje. Podle instrukcí je nutné hlasitost vašeho HIFI přístroje zvýšit na téměř maximum a pak můžete pokračovat dále. Otevře se vám okno, ve kterém vidíte kalibrační pásmo a pomocí kláves šipka doleva/doprava projedíte toto pásmo tak dlouho, dokud neuslyšíte tón. Frekvenci tohoto tónu lze měnit pomocí kláves +/- . Až se vám bude zdát, že máte zvukové kanály nejlépe nakalibrované v celém kalibračním pásmu, uložte si toto nastavení. To, s jakou maximální výstupní frekvencí budete pracovat, je závislé na typu Amigy, který vlastníte. Pokud máte Amigu s ECS čipy, maximální frekvence je něco kolem 28 kHz. U AGA čipů můžete pracovat až s frekvencí 60 kHz.

Jestliže jste provedli všechny tyto operace, jste před ukončením kalibračního programu upozorněni, aby jste hlasitost vašeho přístroje stáhli na normální úroveň. Tím jste na konci s kalibrací. Po kalibraci ovladač zabere v paměti něco kolem 150 KB.

Nyní se dostáváme se k samotnému programu Play16, pomocí něhož můžete přehrávat 16 bitové samplu. Základní rysy tohoto programu jsou tyto:

- automatická detekce samplovací frekvence samplů
- plná podpora Workbenche (ovšem bez GUI rozhraní)
- přehrávání delších samplů v reálném čase z harddisku
- optimální 14 bitový výstup
- automatické nebo manuální ovládání audio filtrů
- přehrávání mono samplů do všech zvukových kanálů najednou
- je možné přehrávat i ve smyčkách samplu, jejichž velikost je větší než samotná paměť
- data, která jdou na zvukový výstup, je možné uložit do souboru (to se může hodit ke konverování samplů do jiného tvaru).
- podporované typy souborů jsou: * Microsoft RIFF-WAVE (.WAV) mono / stereo, 8 / 16 bit, linear / uLaw * Creative Voice File (.VOC) mono /

stereo, 8 / 16 bit, linear * Sun/NeXT Audio (.AU) mono / stereo, 8 / 16 bit, linear / uLaw * MacroSystem MAUD (.MAUD) mono / stereo, 8 / 16 bit, linear / uLaw * Apple SGI/Amiga AIFF (.AIFF) mono / stereo, 8 / 16 bit, linear * Amiga IFF-8SVX (.IFF) mono / stereo, 8 bit, linear / FibDelta * Jakékoliv raw sound data jejichž formát a délka je totožná s následujícími údaji: - 8 bitů - 16 bitů Intel formát (LSB první) - 16 bitů Motorola formát (MSB první)

A nyní si popíšeme, jak se vlastně tento program používá, a jaké nároky si klade na hardware. Program Play16 pracuje na všech Amigách, které používají OS 2.04 a vyšší. K tomu, aby jste mohli používat kalibrované 14 bitový výstup musíte mít v ENVARC: direktoráři nahráný správný CyberSound konfigurační soubor. Jestliže ho nevládníte, musíte si ho vygenerovat pomocí kalibrace (viz postup kalibrace). Jestliže tento program používáte s MPro kartou, musíte mít v adresáři libs: nahranou knihovnu Maes-tix.library V38 nebo vyšší.

Používání tohoto programu je dále už jednoduché. Stačí, když v CLI okně napíšete Play16 <název samplu>. Jestliže startujete program z ikony, objeví se vám file requester, kde si vyberete sampl, který chcete přehrát. Pokud chcete nastavit některé parametry, je samozřejmě možné je zadat do příkazové řádky (jestliže se program startuje z CLI) nebo je nastavit přímo v ikoně jako tooltypes. V následujících řádcích si jich pár popíšeme.

Paula8 - standardní 8 bitový výstup pro Amiga hardware. Tento parametr je nastaven jako default.

8SVX - nepřehrává sampl, ale vytvoří IFF-8SVX soubor, který obsahuje data. Tyto data jsou ve výstupním kódu pro Paula8. Název tohoto nově vytvořeného souboru je totožný s názvem vstupního souboru. Rozdíl je pouze v koncovce .IFF.

FILTER=ON/OFF/AUTO - ovládání zvukových filtrů Amigy.

PATH - nastavení default cesty pro file requester.

BUFFER - velikost bufferu pro samplu. Může nabývat hodnoty od 32768 až po 131072.

Na další parametry mi už zde nezbylo místo, takže pokud se chcete dozvědět něco více o ostatních parametrech, nahrajte si Play16 do své Amigy a můžete začít testovat.

vt



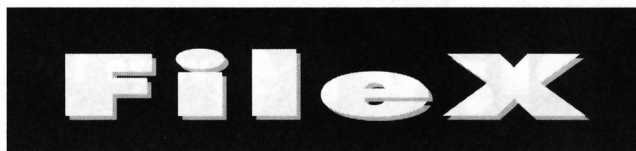
Jeden z programů na NewsDisku, binární editor FileX, bude pravděpodobně zajímat jen malou skupinu zkušených uživatelů. K rozhodnutí věnovat mu tolik prostoru v časopise nás vedl především fakt, že tak dobrý program u nás prakticky nikdo nezná, a místo něj se používají různé vykopávky typu NewZap nebo dokonce CygnusED.

Co vlastně program umí? Je toho dost:

- editovací okno se dá otevřít na jakékoli obrazovce, velikost se dá upravit podle potřeby. Oceňte zejména při editaci polí struktury, když běžný editor vytvoří na obrazovce periodický zmatek, zatímco zde stačí nastavit správnou šířku a máte je seřazené pod sebou jako podle pravítka. Špatně se vysvětluje, musí se zažít.

- dá se editovat ve více oknech, buďto jeden soubor nebo několik. Také lze okno rozdělit a dívat se na soubor z více míst.

- v programu lze řídit způsob jakým zobrazuje znaky na obrazovce - lze požadovat pouze písmena a čísla, ASCII \$20 až \$7F, všechno nebo uživatelskou tabulku. Velmi jednoduše se tak dají editovat soubory v jiném kódování češtiny, nemusíte mít dokonce ani odpovídající font v počítači. Tabulka má nejjednodušší možnou formu, 256 bytů za sebou, a lze ji vytvořit přímo ve FileXu. Máte-li lokalizovaný Workbench, jsou skvělým zdro-



jem převodní tabulky pro CrossDOS. Pokud si tedy chcete vytvořit tabulku pro Windows EE, stačí nahrát odpovídající tabulku „Windows EE (cp 1250).crossdos“, odstříhnout z ní druhou polovinu, blok uložit na disk a znovu načíst volbou menu Settings/Display/Load...

- v programu je vestavěna kalkulačka se základními aritmetickými funkcemi v dec/hex/bin/oct a přenosem z/do clipboardu. Zde by neškodilo doplnit logické operace.

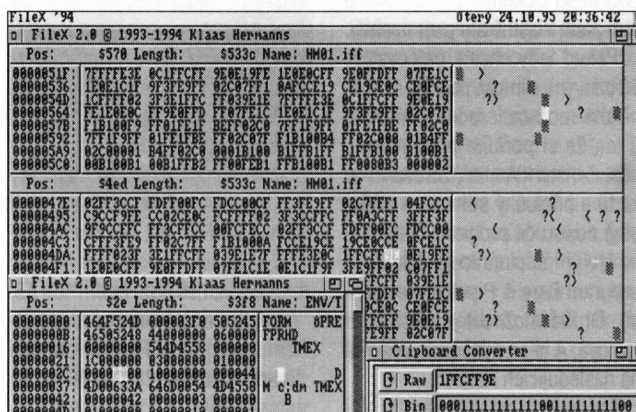
- užitečnou věcí je konvertor obsahu clipboardu (odkládací paměti), na který se můžeme dívat jako na číslo ve zvolené soustavě (binární, desítkové, hexadecimální, octalové) nebo řetězec a pře-

vádět je mezi sebou. Jinak řečeno ve spolupráci s kalkulačkou a clipboardem se dají měnit hodnoty proměnných v programu.

- program umí Undo a Redo, omezené jenom pamětí. O tom, kolik ušetří tyto funkce času nemá ani smysl mluvit.

- velmi komfortní blokové operace. Kromě obvyklých Cut/Copy/Paste se bloky dají číst a ukládat na disk, vkládat, připojovat a tisknout.

- chytré hledání, které podporuje náhradní znak „?“, a funguje nad očekávání dobře (a dá se i vypnout). Pochopitelně lze nastavit, hledá-li se číslo nebo řetězec a problémy nedělá ani řetězec obsahující bajt 0.



- značky - do souboru je možné umístit jakousi záložku, ke které se můžete jednoduše kdykoli vrátit

- dobrá konfigurovatelnost - kromě oken, popsaných výše, se FileX přizpůsobí zvolenému fontu, podporuje národní jazyky formou lokalizace, nyní včetně češtiny. Také při zobrazení souboru si můžete upravit vzhled podle potřeby - hexadecimální nebo ASCII nebo oboje, formát zobrazení long, word, byte nebo bez mezer.

- využívají se možnosti Workbenche. FileX se umí ikonifikovat a podporuje AppWindow (vezmete ikonu, položíte ji na otevřené okno programu a tím se automaticky načte odpovídající soubor)

- program umí přečíst a modifikovat data přímo z paměti. V requesteru si vyberete adresy, a dále se pracuje jako s normálním souborem.

- dobře vyřešený ARexxový port potěší, stejně jako možnost přidání vlastních maker do menu. K ARexxové části programu se možná dostaneme v některém pokračování kurzu o ARexxu.

Pár věcí mi sice ještě chybí - určitě by se například hodilo porovnání obsahu oken, podpora editování souborů formátu IFF a další funkce v kalkulačce - ale dá se předpokládat, že vývoj programu se nezastavil a dost možná se časem objeví.

-tom-

TWINS SPEED OPTIMIZER II

Jak název napovídá název, má program TSO II za úkol optimalizovat vaše disky a harddisky. Oproti ReOrgu má mnohem menší schopnosti, je ovšem pozoruhodný poměrně malými rozměry (je celý napsaný v assembleru), což potěší zejména majitele malých harddisků. Podporuje všechny známé formáty disket od OFS až po DCFS tj. DOS/0 až DOS/5. Problém nejsou ani soft- a hardlinky a také umí optimalizovat jen část zařízení. Při testování nedošlo k žádným kolapsům, z če-

hož jsem měl po reorganizování mého harddisku upřímnou radost.

Od stejných autorů pochází komodita (pomocný program) Timer II, který slouží ke spouštění jiných programů v zadanou dobu. Opět s minimální spotřebou paměti, funguje pochopitelně pro více programů, zadání času není víceméně nijak omezeno. Spouštění lze jak synchronně tj. počkat než program skončí, nebo asynchronně, tedy nečekat.

Oba programy jsou určeny pouze pro WB2.0+. Na našem

NewsDisku najdete jak Timer II, tak demoverzi TSO II, která se od plně liší pouze znervozňujícím requesterem, což se myslím dá překousnout (a v případě mír-

ně pokročilého crackera i poměrně snadno odstranit). Registrační poplatek je 15 DM.

-tom-

AUTORIZOVANÝ SERVIS fy. COMMODORE

SERVIS VÝPOČETNÍ TECHNIKY

Pavel RYBÁŘ - Miroslav SVATOŠ

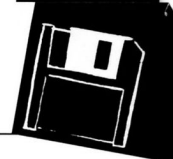
OPRAVY POČÍTAČŮ (C-64, AMIGA 500, 600, 1200, 3000, 4000, CDTV, CD 32)

PRODEJ, MONTÁŽ, OPRAVY, RENOVACE POČÍTAČŮ PC, jejich KOMPONENTŮ a PŘÍSLUŠENSTVÍ

provozovna: (objekt ZŠ) Na Chodovci 2700 141 00 Praha 4-Spořilov
 spojení: METRO trasa C stanice ROZTYLY a dále BUS 118 směr Spořilov (4. stanice MĚCHENICKÁ) nebo BUS 136 (konečná st.), nebo TRAM 11 (konečná st.)

Spořilov
 TRAM 11 (konečná)
 BUS 118
 MAZDA
 AUTOBÁZAR
 BUS 136 (konečná)
 OD CENTRUM

(02) 76 23 05



Také jsi vážený uživateli dospěl k závěru, že Ti tiskárna žere přesplácíš papíru? Tak to jistě zoufale přemýšlíš, jak bys ušetřil a utnul tím tak vysokou spotřebu dnes poměrně drahého kancelářského papíru. Přesně tyto problémy totiž inspirovaly jednoho holandského programátora k napsání programu DocDump.

Idea je jednoduchá. Zvolíš textový soubor v ASCII formátu. Program pak umožní jeho tisk do čtyřech stránek psaných drobným písmem na jediný list papíru. Jinými slovy, na jeden list papíru vytiskneš čtyři stránky, případně i osm při oboustranném tisku.

Program je typu SHAREWARE (\$7) a najdeš ho tedy na mnohých PD sériích, ve verzi 3.6 mimo jiné i na Fish Disku #800. Číslo Fische rovněž napovídá, že se nejedná o žádnou horkou novinku. Ještě nedávno jsem totiž DocDump přehlízel jako družstevní lány, neboť můj mozek se mylně domníval, že žádná diatrika nebude. O to více se však má ústa pootevřela, když se na mě z tiskárny vyvalil kopec českých znaků. Vedle něco málo dodaných driverů pro nejběžnější tiskárny totiž program umožňuje

DOC DUMP 3.6

i odkaz na driver nastavený v preferencích Workbenche (ANSIX). No a když v něm máš nainstalován driver s downloadem češtiny pro Tvou tiskárnu, tak jsi prostě za vodou.

Potom už Ti zbývá jenom si zvolit formát stránky papíru (pro naši zeměpisnou šířku nejvhodnější A4) a hlavně, nastavit si druh tisku. V případě, že necháš BOOKLET, najdeš na svém listu papíru po 4 stránkách z každé strany, čili celkově 8. Tady si hlavně nespěš otočení papíru s jeho výměnou za čistý. Program tiskne nejdříve všechny „liché“ strany a potom až všechny „sudé“ (teď mluvím o fyzických stranách). Jelikož jsem si jist, že jsi předchozí větu s největší pravděpodobností nepochopil, bude lepší, když si to vyzkoušíš sám a zjistíš, kdy Ti stránky jdou (či spíše nejdou) po sobě. Volba DUMP potom bude tisknout jenom jednostranně po 4 stránkách a COLUMN jednostranně po dvou vysokých sloupcích, což je

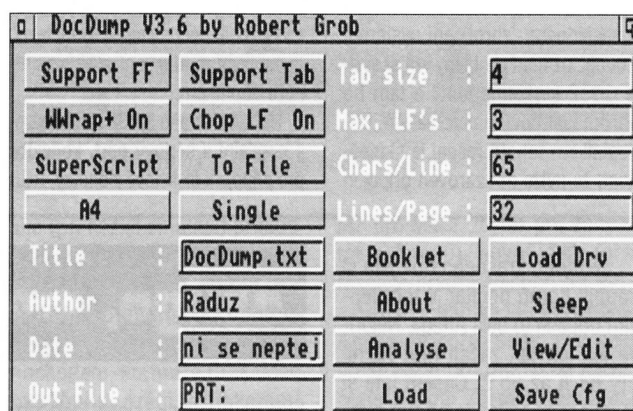
výhodné zejména pro výpisy různých seznamů (např. programů z BBS).

Jinak „hejblátek“ je tu poměrně dostatek, ale jelikož nemám v úmyslu psát podrobný návod, přejdu je mlčením. Většina se stejně týká jen kosmetických úprav textu, anebo Ti jejich funkce bude hned jasná. Snad jenom o jedné bych se rád zmínil. Je určena především pro nadměrně neschopné uživatele (jako třeba já), kterým se podaří vyrušit několik jehliček

v tiskárně (třeba proto, že chtějí ušetřit pár haléřů a vyrábí pak doma na koleně vlastní pásky do tiskárny). Pak se totiž hrozně diví, když jim po výtisku chybí např. dolní polovina písmen. I na tyto zoufalce programátor myslel, a proto si můžeš přepnout, zda chceš tisknout horní/dolní (SuperScript/SubScript) řadou jehliček na Tvé tiskárně. To je vhodné i pro případ, že např. dolní polovina pásky je „vymáčená“ více než horní.

Tak a to je definitivní konec. Doufám proto, že se po otisknutí tohoto článku sníží počet loupežných přepadení v papírnictvích!

-Raduz-



Naši stálí čtenáři si určitě ještě pamatují na seriál o MUI (Magic User Interface). Dnes bych vám rád představil jednu z aplikací pro toto skvělé prostředí.

Jistě jste již někdy na své Amize potřebovali kalkulačku. Ta dodávaná s Workbenchem není právě špičková. Velice dobrý je v Amiga News již popisovaný Calc 3.0, ten však pochází ještě z OS 1.3 a málo využívá nových možností OS Amigy. Když jsem hledal něco lepšího, narazil jsem na kalkulačku MCalc (nejnovější verze nese číslo 1.4), vyžadující MUI 2.1 nebo vyšší. Autorem programu je známý Kai Iske (autor skvělé KCommodity).

MCalc samozřejmě využívá všech předností MUI (ikonifikace, senzitivita na použité fonty, je komoditou, atd.), ovšem sám umí také hodně přestože zabírá jen 47 KB. MCalc je totiž jak vědeckotechnická, tak programátorská kalkulačka. Nabízí všechny základní algebraické funkce

Magická kalkulačka

a rovněž všechny běžné programátorské funkce (včetně bitových rotací). Může pracovat v desítkové, dvojkové, osmičkové a šestnáctkové soustavě, úhly lze vyjadřovat v radiánech a ve stupních.

Navíc nabízí tři paměti, ukládané do „proměnných“ X, Y a Z (ostatní písmena slouží k zadávání šestnáctkových čísel).

MCalc zobrazuje jak zapsanou operaci, tak výsledek (z podobných programů toto umí pouze Calc 3.0). Navíc se neomezuje jen poslední operaci zobrazenou na „ displeji“, v posuvném seznamu ukládá frontu mnoha předchozích operací, z nichž můžete snadno znovu vybrat levou nebo pravou stranu (vzorec nebo výsledek).

MCalc samozřejmě zobrazuje

„klávesnici“ složenou z příslušných gadgetů, ovšem stejně dobře poslouží i skutečná klávesnice Amigy. Všechny ostatní parametry (číselná soustava, úhlové jednotky, atd.) se nastavují pomocí menu, která také mají klávesové ekvivalenty.

Navíc položkou „Project/Preferences...“ můžete otevřít další konfigurační okno, v němž nastavíte všechny parametry z menu a mnoho dalšího. MCalc je vysoce konfigurovatelný, můžete například určit, které gadgety se mají zobrazovat a kolik operací se bude udržovat ve frontě.

MCalc je (hlavně díky MUI) výborně integrován do OS 2.x/3.x. Podporuje systémový clipboard, takže není problém přenášet vzorce a výsledky mezi

ním a jinými programy (jako je třeba CygnusEd 3.5).

MCalc samozřejmě podporuje ARexx. To je další možnost, jak jej integrovat s ostatními programy. MCalc tak může sloužit jako „kalkulační server“ pro jiné programy. Myslíte, že to je zbytečnost? A co třeba použití spolu s DPaintem V - goniometrické funkce se dají využít pro zajímavé obrazce vyjádřené v polárních souřadnicích. (Jistě, šlo by použít systémové matematické knihovny volané přímo z ARexxu, ale takhle je to snazší). Mimochodem, pomocí ARexxu lze z MCalc ziskat dokonce i výstup ve formátu TeX, což však ocení pouze vášniví matematici.

Závěr? Máte-li na své Amize nainstalováno MUI a potřebujete-li kalkulačku, víte, co hledat. MCalc je giftware, takže autorovi byste měli poslat nějaký dárek (zaslouží si ho).

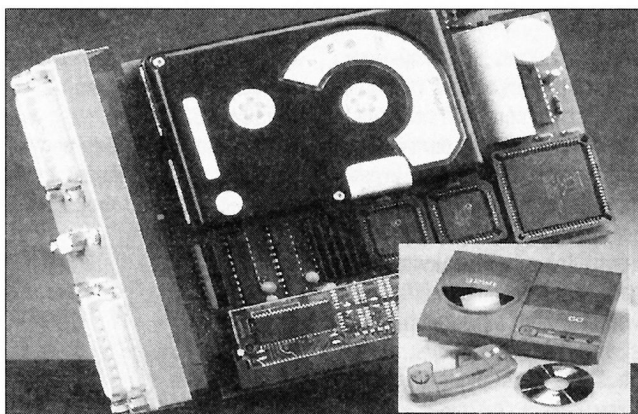
-Kral-



Pokud si majitelé CD32 chtějí svůj přístroj dovybavit tak, aby z něj měli plnohodnotný počítač měli dodávka jen jedinou volbu - Paravision SX1. Nyní se jejich možnosti poněkud rozšířily, neboť se na trhu objevily v krátké době hned dva rozšiřovací moduly. Prvním z nich je polský Promodule, který se koncepcí podobá původnímu RapBoxu (zatím ho nemáme k dispozici, abychom ho mohli otestovat, takže snad někdy příště) a druhým je německý SX 32.

SX 32 se připojuje k CD32 stejně jako jeho konkurenti přes expanzní slot, ovšem oproti konkurenci má tu výhodu, že po instalaci je celý schován uvnitř CD32. Nezabírá tedy žádné další místo na stole, nehrozí nebezpečí, že při posunu dojde k přerušení kontaktu jako u Paravisionu a následnému zhroucení systému. Rovněž už není problém vzít si svoje CD32 ke kamarádovi a tam ho ohromovat novým hardwarem. Nedostatkem tohoto řešení je skutečnost, že nelze mít zároveň připojen

Nejmenší Amiga



FMV modul a SX 32 (Paravision toto umožňuje), ale pro běžného uživatele je tento nedostatek zanedbatelný, neboť FMV modul není příliš rozšířeným doplňkem.

Na zadní straně SX 32 se nacházejí paralelní a sériový port, konektor pro připojení disketové jednotky, RGB

monitoru (23 pinů) a VGA monitoru (15 pinů) - při připojení lepšího monitoru (multiscan) není tedy nutné kupovat VGA redukci. Uvnitř na kartě najdete místo pro připojení 2,5 palcového IDE harddisku a pozici pro SIMM na rozšíření paměti do velikosti až 10 MB (2 MB Chip RAM

v CD32 + 8 MB Fast RAM). Jak vidíte nikde nenajdete konektor pro připojení PC klávesnice, takže musíte použít upravenou klávesnici od Amigy 1000, 2000, 3000, 4000 nebo CDTV. Toto řešení má kromě výhody, že máte originál klávesnici, která dokonale funguje a všechna tlačítka jsou tam, kde mají být, tu nevýhodu, že amigácké klávesnice se u nás velice špatně shánějí a jsou velmi drahé. Dalším nedostatkem bude pro českého uživatele možnost připojení jen 2,5 palcového harddisku (stejně jako u Paravisionu). Ovšem běžný 3,5 palcový harddisk připojíte také, ale budete ho muset mít položený někde venku (což není z estetického a praktického hlediska to nejlepší) a navíc bude určitý problém vytáhnout k němu kabely (v tomto ohledu je na tom nejlépe Promodule).

Pokud tedy chcete udělat ze své CD32 plnohodnotnou A1200, představuje pro vás SX 32 možnost, jak to provést a navíc získat nejmenší Amigu se CD-ROMem na světě.

-Oscar-

Jednoho krásného dne jste si koupili domů počítač v tom lepším případě to byla Amiga. Nejdříve jste jen tak začali hrát různé hry od A až po Z. Časem jste si mezi hrami začali vybírat a postupně jste se seznamovali z různými programy, časem někteří z vás zkoušeli i programovat, skládat hudbu, „hrát“ si z grafikou a podobně. Někdo úspěšněji a někdo zas méně. Každopádně každý si seděl ve svém pokoji nebo jiné místnosti. Když jste něco potřebovali, třeba nějakou knihovnu nebo program nebo cokoli, potřebovali jste to teď, ale jak se k tomu dostat kde to vzít. Jedno z možných řešení je pořídit si modem. Kde můžete dělat nejen toto, ale mnoho dalšího. Jedinou nevýhodu, kterou na modemování vidím je telefonní účet. Mě osobně chodí účet okolo 1000 Kč, ale to je jen otázka toho kolikrát voláte a jakou máte linku. Takže teď se na tuto věc podíváme trochu blíže.

Nejdříve stručně co modem je a co umožňuje. Modem je modulační a demodulační zařízení, které umí posílat data přes telefonní linku buď počítači, faxu nebo nějakému jinému terminálu. Také některé modemy umožňují zaznamenat

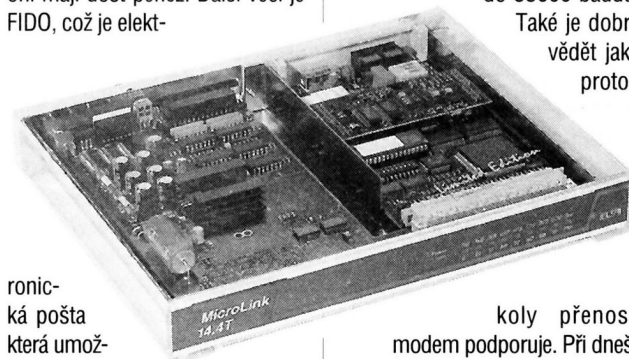
Amiga, modemy a

hlas na harddisk (slouží jako záznamník). To znamená nejen že můžete posílat nebo přijímat soubory, ale i fax nebo hrát třeba nějakou hru s několika lidmi nebo počítači najednou, to platí i konverzaci s několika lidmi najednou třeba i z celého světa pokud na to máte nebo oni mají dost peněz. Další věcí je FIDO, což je elekt-

ného nedělají než píšou zprávy. Toho důkazem je Ondřej Zima z Wintersoftu. Prostě vše se děje velmi rychle, pokud potřebujete něco prodat či koupit, přes modem je to asi nejrychlejší.

Modemy se dělí podle toho jakou mají rychlost, od 2400 baudů do 33600 baudů.

Také je dobré vědět jaké proto-



ronic-ká pošta která umožní posílat nebo si číst zprávy od lidí z celé planety a to za cenu pouze jednoho impulsu. Takže není problém napsat Teamu 17 jak bude předběžně vypadat Alien Breed 3D atd. Zná pár lidí co je FIDO totálně vtáhlo do sebe a oni nic ji-

koly přenosu modem podporuje. Při dnešních cenách se nevyplatí koupit modem s rychlostí menší než 14400 baudů a měl by mít i fax. Možná si myslíte, že něco takového nevyužijete, ale cena modemu se výrazně nezmění. Nejlepším externím modemem pro začátečníky je GVC faxmodem 14400, je-

ho cena se vejde do 3.500 Kč. Dalším velmi dobrým modemem je USRobotix faxmodem 28800 Sportster. Jeho cena přesahuje 10.000, ale získáte kvalitu, která je vysoko nad cenou. A pokud by někdo zatoužil po super rychlém modem, tak je tu USRobotix faxmodem 28800 Courier. Tady cena je víc než 25.000, ale modem má svou další paměť, což umožňuje softwarově zvýšení rychlosti na 33600 baudů. Samozřejmě je mnoho výrobců, kteří vyrábějí špičkové nebo horší modemy: Zyxxel, Zoltrix, Microcom, Motorola, Nokia, Supra, MultiTECH, Inec a mnoho dalších. Cena modemu stoupá pokud je homologovaný (schválený pro naše linky).

Závěrem lze jen říci, že modem vás spojí s okolním světem aniž byste museli někde chodit, naplnit vás informacemi, které potřebujete. Modem nabízí dnes mnoho firem, ale pokud chcete modem provozovat s Amigou (což předpokládám, jinak byste asi nečetli tento časopis) doporučuji navštívit prodejnu Amiga Infia, kde mají širokou nabídku modemů a ochotně vám vyberou pro vaše potřeby ten nejlepší.

Michal Vojáček



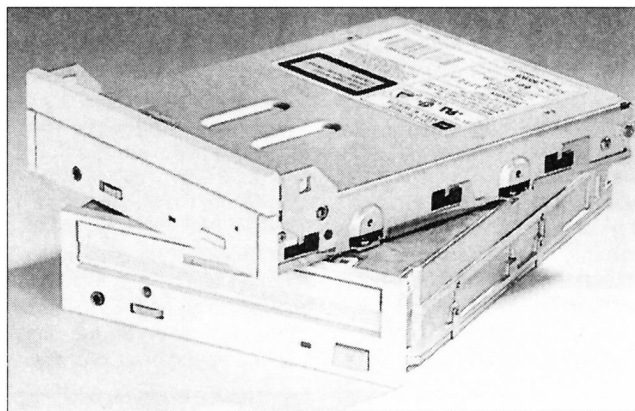
CD-ROM a AMIGA

Přišel čas si zas něco říci o CD-ROMech, protože mnoho uživatelů potřebuje přístup k gigabytům dat nebo si třeba jen zahrát nějakou z her určených pro Amigu CD32, ale jsou i tací, kteří si CD-ROMku koupí jen, že chtějí poslouchat hudební CDčka a není se čemu divit vždyť cena u doublespeedu se vejde do 3.000,- Kč a navíc jak jsem řekl nemusíte poslouchat, ale můžete využít kapacitu CD (650MB), kde naleznete mnoho clipartů, fontů, obrázků, modulů, animací, filmů ve formátu MPEG a takto bych mohl pokračovat ještě hodně dlouho. No, někteří z vás si teď asi říkají, k čemu mi bude CD-ROM, stejně se dat na svém gigovém disku nezbavím, protože na CD samozřejmě nejde zapisovat. Toto tvrzení je pravdivé, ale je tu už mnoho firem, které provádějí zálohování dat na CD. Při tom cena za jeden kus CD se pohybuje okolo 1.000,- Kč, což za 650 MB je dost dobrá cena a dokonce dostanete na vypálené CD i záruku.

Tak teď jsme si řekli, proč koupit CD-ROM a teď si řekneme co by měl umět a splňovat vůči uživateli. Prvním kritériem pro každého asi bude rychlost CD-ROMky v Kilobytech za sekundu. Ze začátku se začaly dělat singlespeed, pak přišly doublespeed, potom se objevily triplespeed (ty se na trhu, ale moc neudržely). Objevily se totiž quadspeedy, jejichž cena nebyla o moc vyšší než u triplespeedu. Dnes se již prodávají šestirychlostní mechaniky (a objevují se už i osmirychlostní), jejichž rychlost přesahuje 900 Kilobytů za sekundu. Dalším měřítkem je přístupová doba. Přístupová doba u CD-ROMek se pohybuje od 350 do 150 ms. Samozřejmě, že s novými typy přichází i nižší přístupová doba, to znamená, že několik doublespeedů bude mít rozdílnou přístupovou dobu třeba i o 100 ms. Dalším údajem co ovlivňuje rychlost mechaniky je cache (vyrovnávací paměť). Velikost cache se pohybuje okolo 128 KB u quadspeed. Samozřejmě, že jsou i výjimky kdy jsou velikosti cache i 512 KB nebo třeba jen 32 KB. Na tento údaj se při koupi mechaniky ne-

musíte moc ohlížet jestli že kupujete doublespeeda, při koupi rychlejší mechaniky bych to doporučoval. Samozřejmě jestli chcete připojit CD-ROM jako druhý harddisk musí být CD-ROM ATAPI nebo IDE kompatibilní jinak byste si moc zábavy neužili. CD-ROM by také měla umět číst multisessions CDčka, protože se může stát že se vám do ruky dostane třeba CDčko kde bude tento způsob ukládání, ale mechanika ho nepřečte. Je sice pravda, že každá CD-ROMka co se dnes prodává umí multisessions automaticky a u některých se to považuje za samozřejmost a výrobce to ani neuvádí v manuálu. Každá pořádná CD-ROMka má mít výstup na sluchátka a regulátor hlasitosti. V dnešní době se stalo standartem, že mechaniky jsou vybaveny tlačítky: play, skip, stop a samozřejmě i eject. Cena se výrazně nezvýší a můžete si hudbu pustit kdykoli, i když třeba hrajete nějakou hru co netasuje a nebo vůbec nepotřebujete počítač na přehrávání hudebních CDček, stačí vám jen zdroj. Tak to by byl přední panel, na zadním je další audio výstup, který doporučuji zapojit do nějakého HIFI zesilovače. Některé CD-ROMky mají i digitální výstup. To umožňuje zaznamenat zvuk na DATA (digital audio tape, dovoluje zaznamenat hudbu v samplovací kvalitě 48 KHz) bez jakékoliv ztráty kvality, i když pochybuji, že někdo vlastní DATA, pokud ano,

měl by při koupi mechaniky na toto zaměřit (osobně jsem vyrobil jen jednu mechaniku co toto umožňuje, byl to doublespeed DOLPHIN, který má i tlačítka na přehrávání hudby, tuto CD-ROMku doporučuji všem kdo si chtějí koupit doublespeeda a budou zejména poslouchat hudbu).



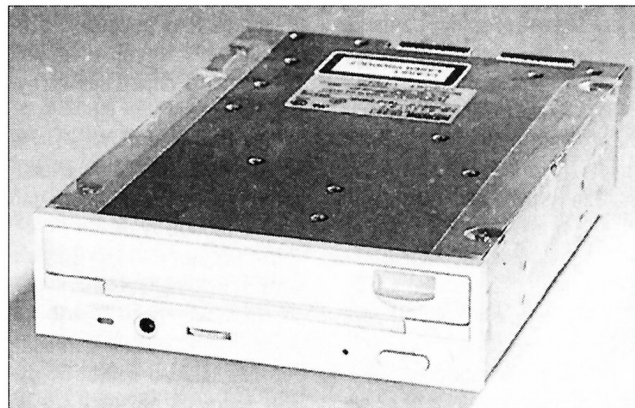
Majitelé Amigy 4000 v desktopovém provedení, by měli při koupi také myslet na to jak je mechanika hluboká, většinou je to kolem 19-21 cm a v tom je právě chybička. Jelikož je v Amize 4000 málo místa tak se snažte sehnat co nejkratší mechaniku, nebo docílíte toho, že vám bude mechanika „koukat“ nebo ji budete mít úplně naraženou až na zdroji a větrák, co se to tam všechno snaží větrat, už toho moc neuvětrá. Tak to byly obecné poznatky a teď něco k jednotlivým typům.

Takže singlespeedy přeskočíme, protože to nejsou již per-

spektivní mechaniky a přejdeme rovnou na doublespeedy. V první řadě jak jsem napsal výše doporučuji DOLPHINA, další dobrou mechanikou je AZTEC má také tlačítka. Další je mechanika od SONY jenž nemá tlačítka, ale zato je to 2.4 rychlostní CD-ROMka a navíc má i 128 KB cache. Triplespeedy také přeskočíme a rovnou k quadspeedům. Doublespeedy poskytují dostatečnou rychlost na hry, ale pokud pracujete s CD-ROMkou běžně kupte si radši

rychlejší. Jedna z nejlepších je CD-ROMka NEC která dělá 611 KB za sekundu a přístupovou dobu má 250 ms. Jejím nevýhodou je, že nemá tlačítka na přehrávání hudby, ale jinak je to solidní mechanika. Já momentálně vlastním ACERa má i tlačítka na přehrávání hudby, přístupovou dobu 230 ms a rychlost 674 KB za sekundu. Dále velmi dobré jsou TOSHIBy, co se týká přístupové doby. Dnes máte možnost sehnat quadspeedy s přístupovou dobou 150 až 200 ms. Ten kdo by chtěl opravdu hodně rychlou práci s CDčkem ať si koupí šesti rychlostní mechaniku, ale musí počítat s tím, že cena se pohybuje až 3 krát více než u quadspeedu. Musím, ale dodat, že quadspeedka je při práci s dlouhými soubory už stejně rychlá jako harddisk a těžko rozpoznáte co je co. Závěrem lze jen CD-ROM k Amize doporučit, protože Amigu posune zas o kus dál do multimediálního světa a oddálí rychle se přibližující se PC, kde se stal CD-ROM standartem.

Michal Voják



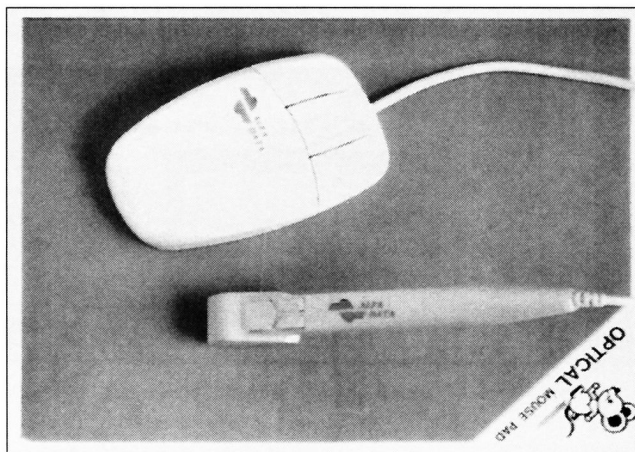


Myš se dnes již stala nerozlučným společníkem všech osobních počítačů. Amiga i v tomto patřila mezi průkopníky. Ovšem standardní hlodavec od Commodoru není právě dlouhověký a kvalitou také patří spíše k průměru.

Standardní myš Amigy používá membránová tlačítka, která mají jen omezenou odolnost, po delším užívání nakonec přestanou fungovat a myš se odebere

LUXUSNÍ HLODAVEC

zařízení se ovšem časem opotřebí a navíc kulička na sebe po čase nabalí špinu z podkladu a myš začne prokluzovat. Speciální podložky pod myš špinění sice omezí, ale zcela odstranit je nemohou.



do věčných lovišť. Standardní myš má navíc pouze průměrnou citlivost (200 bodů na palec - dpi) a mnohým se nelíbí její design.

Také moje myš začala jevit známky stárání a tak jsem se rozhodl najít si za ni náhradu. Výstava Computer '94 v Kolíně nad Rýnem byla dobrou příležitostí.

Zvolil jsem poněkud radikální řešení (co se ceny týče) a koupil optickou myš AlfaOptic tchajwanské firmy AlfaData. Výhodou této myši je práce na optickém principu a třetí tlačítko.

Nyní bude potřebná menší teoretická odbočka. Standardní myš Amigy a také většina ostatních myší pro Amigu pracuje na optomechanickém principu. To znamená, že kulička myši při odvalování po podkladu otáčí válečky, které přerušují světelné paprsky vysílané mechanismem myši. Tak vznikají světelné pulsy, které se poté převádějí na napěťové signály, jež si Amiga již dokáže přes port myši zpracovat. Signály jsou dva, jeden pro vodorovný, druhý pro svislý směr pohybu myši.

Výhodou optomechanické myši jsou nízké výrobní náklady a tedy i přijatelná cena. Mechanická

Optická myš je proto ideálním řešením pro líné uživatele (například pro autora článku), kteří nechtějí pořád čistit myš. Optická myš žádnou špinící se kuličku nemá. Místo ní nasazuje dvě světelné diody. Ty mohou pracovat pouze se speciální podložkou, která je nedílnou součástí optických myší. Tato podložka má na povrchu jemnou čarovou mřížku překrytou průhlednou ochrannou vrstvou. Při pohybu myši po podložce diody vysílají paprsky světla na podložku. Podle toho, zda paprsek dopadne na linii nebo na oko mřížky, se světlo buď odrazí zpátky, nebo se pohltí. Tak opět vznikne sled světelných pulsů pro oba směry, které se zase převádějí na napěťové signály, stejné jako signály optomechanické myši.

Myš AlfaData AlfaOptic je právě takováto optická myš. Vedle myši víceméně standardního vzhledu (vypadá jako většina kvalitnějších myší pro PC a drží se velice pohodlně) dostanete obdélníkovou podložku rozměrů 21 x 18 cm. Aktivní „výběh“ pro myš je menší o půlcentimetrový okraj.

Od běžných amigovských myší se na první pohled liší třemi tla-

čítky, ovšem rozdíl je ještě výraznější poté, co myš otočíte. Místo kuličky má na „břiše“ výřez tvaru písmene L, v němž jsou umístěny dvě červené diody a zaostrující čočky.

Myš se zapojí úplně stejně jako standardní myš (je však třeba ji zapojit při vypnutém počítači). O vše ostatní se postará Amiga. Tento fakt náležitě oceníte, pokud jste někdy instalovali myš na PC. Myš funguje se všemi Amigami, nemá žádné zvláštní požadavky.

Světelné diody se rozsvítí ihned po zapnutí počítače a svítí překvapivě silně. Pracujete-li večer při slabém osvětlení, je celá myš viditelně prozářena červeným světlem a po otočení je z ní docela dobrá svítilna.

Ale i jako myš se činí slušně. Díky optickému principu si může dovolit vyšší citlivost - 300 dpi, o polovinu více než standardní myš. Při této citlivosti podložka s rezervou vystačí k pohybu po celé obrazovce. Myš reaguje velmi citlivě, což se nejlépe vyzkouší při kreslení (třeba v DPaintu). Pouze je potřeba si zvyknout na to, že myš nesmí opustit podložku, mimo ni samozřejmě nefunguje.

Neskrblilo se ani na tlačítkách myši. Používají mikrospínače, což zaručuje dlouhou životnost a přesný chod. Stisk je snadný, avšak přesně definovaný a signalizuje jej zřetelné klapnutí.

Hlavním rozdílem u tlačítek je ovšem jejich počet, místo standardních dvou zdobí myš tlačítka tři. Amiga totiž podporuje i tří-tlačítkové myši, ačkoli Workbench a většina aplikací vystačí se dvěma.

Třetí tlačítko umožňuje zvýšit komfort ovládání Amigy. Existuje totiž řada PD utilit, které toto tlačítko mohou využít.

Nejobvyklejší je funkce MMBShift. Jak jistě víte, pokud chcete ve Workbenchu zvolit myš více ikon současně, musíte podržet klávesu Shift. To ovšem znamená mít ruce jak na

myši, tak na klávesnici. Třetí tlačítko může klávesu Shift zastoupit - budete je držet místo ní a ušetříte si prstovou ekvilibristiku.

Dalším častým využitím třetího tlačítka je přesouvání oken a obrazovek do pozadí nebo do popředí, kdy například dvojité klepnutí prostředního tlačítka zobrazí další obrazovku.

Od Workbenchu 2.1 lze třetí tlačítko bez omezení použít též v horkých klávesách volajících komodity.

Známa utilita ToolManager samozřejmě také umí využít prostřední tlačítko, je možná například taková konfigurace, kdy třetí tlačítko myši vyvolá ikonový „dok“, z něhož lze volat aplikace.

Já osobně třetí tlačítko využívám přes utilitu KCommodity. Jednak mám zapojenu funkci MMBShift a dále používám dvojité stisk třetího tlačítka pro přepínání obrazovek. Když například mám současně otevřené obrazovky Workbenchu a Directory Opusu, stačí dvakrát klepnout prostředním tlačítkem a vyskočí druhá obrazovka (bez ohledu na polohu ukazatele myši).

Třetí tlačítko ostatně může využít i standardní souborový ASL requester - jeho stisk zobrazí v requesteru seznam všech svazků a zařízení.

Možností nasazení třetího tlačítka je celá řada, avšak i zde méně bývá více: je vhodné rozmyslet si, které funkce nejlépe využijete.

Jak vidíte, optická myš AlfaData má řadu výhod. Dlouho vydrží, nemusí se čistit, má vyšší citlivost a navíc tři tlačítka. Její tvar umožňuje pohodlnou a bezproblémovou práci.

Za výhody se ovšem musí v tomto tvrdém světě platit. Myš AlfaOptic stojí v Německu okolo 69 DEM (já ji koupil na výstavě za 60 DEM). V Čechách ji dostanete například u AMIGA INFO za 1490 Kč. To je hodně, na druhé straně máte v ceně podložku a také plastovou „garáž“ pro uschování vypnuté myši.

Konečný verdikt? Nezakleňte-li ceny, získáte jednu z nejlepších myší, jakou dnes lze k Amize pořídit.



INZERCE

- nabídka - poptávka - výměna - apod. -

>HARDWARE-NABÍDKA

* PRODÁM řadič HDD IDE ALFA DATA pro A500(t). Tel: 02/252890

* PRODÁM syntezátor Kawai Spectra KC-10, 100% stav, málo používaný, včetně MIDI pro Amigu - cena dohodou. **PAVEL ŠTĚPÁN, TUROVSKÁ 200, CHROUSTOVICE, 538 63, tel: 0456/94747**

* PRODÁM A500 10 měsíců starou, 1MB RAM, hodiny, myš, SCART, literatura, software. Cena 7000,- Kč. **ALEŠ BLÁHA, PŘEMYSLOVCŮ 2027, LOUNY, 440 01**

* PRODÁM A1200 2MB RAM HDD 20 MB, myš s podložkou, joystick a 100 disket plných super her. Rok stará v perfektním stavu. Cena 16000,- Kč. **PETR MŮČKA, V. VOLAVÉHO 1632, STRÁŽNICE, 696 62, tel: 0631/942569**

* AMIGA CD-ROM Atapi IDE DS zn. Sony, včetně kabelů a diskety. Emuluje Audio-CD, CDTV a CD32. Čte i PC formát. V záruce - cena 4200,- Kč. **STANISLAV ČEŠKA, VAJDOVA 13, PRAHA 10, 102 00, tel: 7924789**

* PRODÁM Blizzard 1230-II/40MHz + 1xSIMM Motorola 4MB - jedna pozice pro SIMM volná. Cena 12000,- Kč. **ALEŠ KUČMEŘÍK, KLOKOČÍ 59, 753 61, DRAHOTUŠE**

* PRODÁM Kickstart ROM v.2.05 a přepínač Kickstartu pro A500(+). Vše nové nepoužité. **FRANTIŠEK ROKYTA, ŠTĚPNICKÁ 1093, UH. HRADIŠTĚ, 686 06**

* PRODÁM Atari 800XL, dataset, turbo 2000, joy, zelený monitor, hry + programy a mnoho literatury. Cena 3500,- Kč. **ANTONÍN BARTOŇ, ČÁPKOVA 33, BRNO, 602 00, tel: 05/754557**

* PRODÁM A500 1MB RAM, hodiny, monitor C1084, myš, joy, 50 disket, 2 boxy za 10000,- Kč. Tel: 02/4710138 (večer nechat vzkaz)

* PRODÁM digitálnídiář Casio SF-9500 IC Card systém + kartu + propojovací kabel na počítač + literaturu, anglicky, čínsky, česky, paměť 64KB - možno rozšířit. **PETR OLEJNÍK, DRUŽSTEVNÍ 595, VRBNO p.PRAD., 793 26**

* PRODÁM A500+, 2MB RAM, mo-

nitor C 1084S, WB 2.1 CZ (software i 1.3 a 3.0), SCSI HDD 52 MB, hardwarový PC emulátor AT286 ATonce (MS DOS 6.2), externí FDD 880 kB (960 kB), kryt klávesnice apod. Možno i jednotlivě. Cena vcelku 20000,- Kč. Při rychlém jednání 15% sleva. **MIROSLAV JANÍČEK, ŠRÁMKOVA 3211/8, ÚSTÍ nad LABEM, 400 11, tel: 047/49815**

>HARDWARE-POPTÁVKA

* KOUPIM pro Amigu paměť A601, externí disketovou jednotku. Popis, cena. **BOHUMÍR ONDRÁK, TYRŠOVA 851, NOVÉ MĚSTO NA MORAVĚ, 592 31**

* KUPIM turbokartu pro A1200, najradšej M-TEK - rozhoduje cena. Dobierku príjem aj na adrese v ČR. **RAFAEL SZABÓ, ŽDIARSKA 24, KOŠICE, 040 12, tel: 095/73293 (do práce)**

>SOFTWARE-NABÍDKA

* PRODÁM hru UFO pro A500 za 200,- Kč na dobírku + poštovné. **P.O.BOX 181, OSTRAVA-PORUBA, 708 00**

* PRODÁM na CD32 hru Jungle Strike a CD s hrami Oscar a Diggers (i zvlášť 700,- a 200,-). **JIŘÍ ANTON, L.M.PAŘÍZKA 6, ČESKÉ BUDĚJOVICE, 370 07, tel: 038/60642**

>SOFTWARE-POPTÁVKA

* SHÁNÍM na Amigu 600 tyto hry - Aladdin, Lion King, Jungle Strike, Flight of the Amazon Queen za rozumnou cenu. **MICHAL RICHTER, OTAKARA KUBÍNA 11, BOSKOVICE, 680 01**

* KOUPIM nejnovější hudební mod., obrázky všech formátů, shareware, literaturu (manuály - Imagine, DPaint V... atd.) - nabídněte. **OLDŘICH FRIDRICH, KOVODĚLSKÁ 611, MORAVSKÝ PÍSEK, 696 85, tel: 0631/952691, linka 223 (8-14 hod)**

>RŮZNÉ

* HELP! Sháním český manuál pro obsluhu verzí Oktamed 4.0, 5.0, 6.0. Prosím o jakoukoliv informaci. **RICHARD CHADIM, DRUŽSTEVNÍ 1171, VSETÍN, 755 01, tel: 0657/49214**

Amiga News NEWS DISK KUPON

Tento kupon slouží k jednorázové objednávce News Disku č. 11, který Vám zašleme za 77,- Kč (v ceně je zahrnuto poštovné (dobírka)).

Jméno: _____

Příjmení: _____

Adresa a PSČ: _____

Amiga News INZERTNÍ KUPON

Pro jeden bezplatný soukromý inzerát

Text: _____

Hardware-nabídka ☐ Hardware-poptávka ☐ Software-nabídka ☐

Software-poptávka ☐ Výměna..... ☐ Jiné..... ☐

Amiga News PŘEDPLATNÉ

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

Jméno: _____

Příjmení: _____

Adresa a PSČ: _____

Telefon: _____

Předplatné od čísla: **11**

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

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

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

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

KUPÓN PRO PŘEDPLATITELE



ZPRÁVY

z redakce

AMIGA
n.e.w.s

Amiga News 11

Šéfredaktor
ing. Karel Kašpárek (oscar)

Zástupce šéfredaktora
Tomáš Lebr (tom)

Herní příloha
Martin Kašpárek (key)

Autoři
Radek Dušek (raduz), Jan Urbánek (js), Milan Broum (brm),
Aleš a Ondra Zimová (Wintersott), Vlastimil Král (král), Vendelín
Tůma (vt), Jan Havel (A. C. VELLUX)
Z archivu redakce (red) popř. neoznačeno
Za obsah článků odpovídá autor

Počítačová sazba/osvit
QT s.r.o., Na výhledu II č.p. 8, 140 00 Praha 4, tel.: (02) 643 07 66

Náklad
6000 výtisků, doporučená prodejní cena 29 Kč

Tisk
Sdružení MAC spol. s r.o.

Distribuci zajišťuje:
P.N.S. 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 24.3.1994
Podávání 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,
PSČ 040 01, tel.: +42 095 6228435,
fax-zaz.: +42 095 6228455
Číslo neprošlo jazykovou korekturou.

ČASOPIS

AMIGA

s nejdelší tradicí

PŘEHLED CENY INZERCE V ČASOPISU AmigaNews DLE OBSAZENÍ STRÁNEK

1/4 strany 1.700,-			Barevná zadní strana obálky 11.000,-
		Celá vnitřní strana 5.000,-	Barevná vnitřní strana obálky 7.000,-
1/2 strany 2.600,-			
Prostřední dvoustrana časopisu 9.000,-			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 poštovného.

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

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

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

Máte-li zájem o větší, či menší předplacení čísel časopisu AmigaNews popř. i diskety NewsDisk, spočítejte si Váš požadavek s uvedenými cenami.
Vypočtenou částku zaplatte složenkou typu C. Na zadní stranu složenky uveďte Vaši požadovanou objednávku.

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. 11 jsme pro Vás připravili formou maximální komprese a jednoduchosti ovládání tyto produkty:

MULTIPILOT XLN, TSO II.,
FILEX 2.0, SERMAUS,
CDTV JOY, CEDTOXEN,
HOME MANAGER

Amiga News **INZERTNÍ KUPON**
Pro jeden bezplatný soukromý inzerát

Jméno: _____
Příjmení: _____
Adresa a PSČ: _____

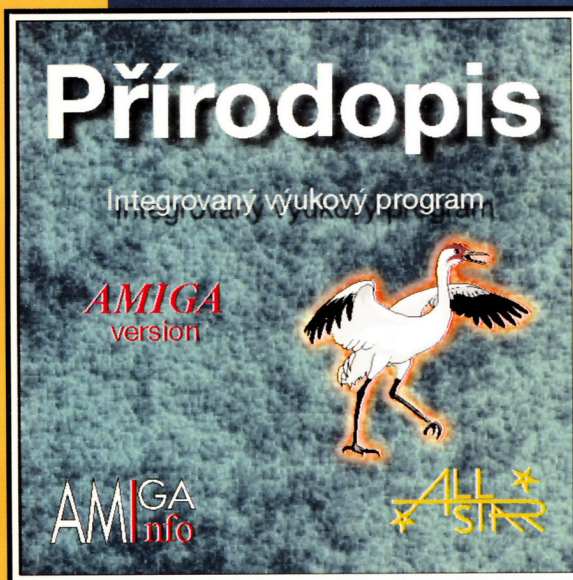
Telefon: _____

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 hardisk.

Programy jsou distribuovány ve verzích pro systémy počítačů Amiga i PC

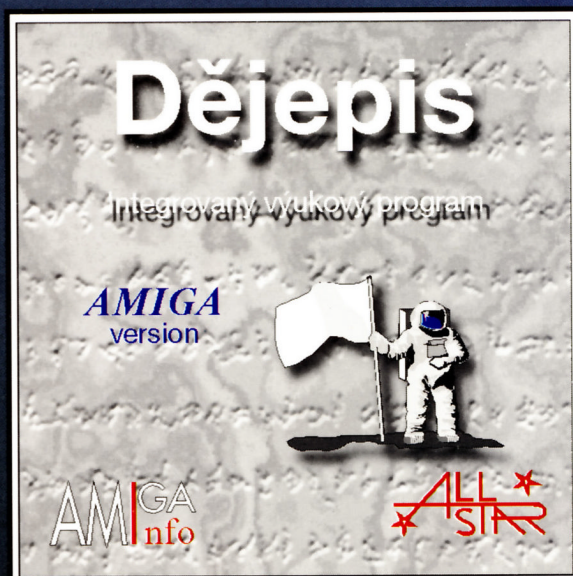
Originální výukový program

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

CD - ROM

Veliké množství cd-rom titulů zahrnujících mnoho
různých oblastí zájmu

Ceny od 290,-Kč

Hry

Programy

Hudba

Grafika

CDI-Filmy

Erotika

**ALL
STAR**

Distribuce

Šumavská 19, Praha 2

tel.: 02/256201, 02/253708, fax: 02/254227