

AMIGA n.e.w.s

NEJLEPŠÍ AMIGA DVOUMĚSÍČNÍK VE STŘEDNÍ EVROPĚ

FINAL CALC

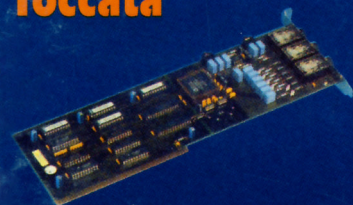
Nový tabulkový procesor



MULTIMEDIA
NEWS

Zvuková karta

Toccata



Kam kráčí

CD-ROM a spol

Maxon Multimedia



REFLECTIONS 3.0

3D Raytracing & animace

DOSCONTROL

Rychlejší než blesk

FINAL DATA 3

Nová verze jednoduché
databáze pro Amigu



AMBECONVERT

Užitečný a levný program
pro konverzi textů

AMIGAME

Coala
Der Reeder
Eksperyment Delfin
Fears
Flight Of The Amazon Queen
Leading Lap
Player Manager 2
Pole Walki
Poltergeist
Speedway Manager 2
Top Of League

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

OBSAH

Vítám vás v posledním čísle Amiga News

Ano čtete správně. Toto číslo je zvláštní hned ze dvou důvodů. Tím prvním, pro vás důležitějším, je skutečnost, že toto číslo je v historii Amiga News posledním. Tím druhým je zvýšený počet stran tohoto čísla a nová multimediální příloha.

Po zralé úvaze jsme se spolu s vydavatelem rozhodli zastavit další vydávání časopisu. Přišlo to zdánlivě znenadání, ale ve skutečnosti se to dalo dříve či později čekat. Amiga se sice znovu vyrábí, ale ústup z bývalých pozic je značný. Většina lidí, kteří měli o Amigu zájem, přešli na PC a tento trend stále pokračuje. Ostatně je jasné že A1200, která je dobrá jako nenáročný domácí počítač (i když poněkud drahý), ale po nutném dovybavení pro alespoň trochu seriózní práci (monitor, paměť a harddisk), nemůže ani cenou, ani výkonem, ani dostupností hardwaru a softwaru konkurovat PC. Amiga se drží zejména díky německému a anglickému trhu, ale v ostatních částech světa je odklon k jiným platformám více než patrný. Nejlépe je odklon od Amigy vidět v herním průmyslu, kde všechny velké firmy daly již dávno od Amigy ruce pryč a nic nenasvědčuje tomu, že se k Amize vrátí. Jsem sice zvědavý co se stane po plánovaném přechodu na PowerPC, ale příliš nevěřím, že se situace nějak dramaticky změní.

Vydrželi jsme vydávat časopis o Amigách v době, kdy se nevyráběla, ale byl o ní zájem a my jsme doufali v návrat bývalé slávy. Teď se sice Amiga vyrábí, ale zájem o ní již není a i my jsme ztratili své iluze. Časopis tak již z hlediska firmy Amiga Info nesplňuje účel, s jakým byl vydáván, a proto naprosto logicky končíme.

Pokud by se našel jiný vydavatel, je k dispozici tým autorů i potřebná infrastruktura časopisu a AN by mohlo vycházet dál (ovšem beze mne, neboť se hodlám věnovat hlavně své práci a také bez mého bratra, který tak konečně bude mít čas na dokončení svého románu). Pokud se nikdo nenajde, znamená to definitivní konec.

S našimi autory (těmi co zůstali věrní Amize) se možná bude moci v budoucnosti setkávat na stránkách konkurenčních časopisů. Bude to jen dobře, neboť všichni jsou ve svém oboru opravdovými odborníky a bylo by škoda, kdyby se nemohli o své zkušenosti podělit s ostatními amigisty.

Všem předplatitelům, kteří byli doufám s naší prací spokojeni, budou zbývajcí peníze postupně vráceny.

Loučím se tedy s vámi a přeji vám i bývalé konkurenci mnoho úspěchů v dalším konání.

Váš šéfredaktor.

GRAFIKA

Počítačová animace	10
3D raytracing na počítačích Amiga - 10.část	

Reflection 3.0	12
Recenze nové verze známého programu	

Konvertor 3D objektů	13
Popis programu InterChange Plus	

PROGRAMOVÁNÍ

ACE - kompilér Basicu	13
PD kompilér Amiga Basicu	

Průvodce programováním Amigy	14
Popis programování systému Amigy - 10.díl	

Bleskový Basic	17
Díl 4. - Na scénu přichází okénka	

Kurs Arexxu	26
5.část - řetězcové a další funkce	

SOFTWARE

Konečné řešení? Zatím určitě ne	4
Recenze nového tabulkového programu Final Calc	

Domácí databáze	6
Jednoduchá databáze Final Data 3	

Rychlejší než blesk	6
Rychlý souborový manager DosControl	

Ambeconvert 1.0	8
Český konvertor textů	

Sklad a Přítelkyně účetní	20
Amiga jako pokladna v obchodě	

Fish disk	24
Výběr z obsahu Fish disků od č.979 - 1000	

News disk č.13	28
Stručně o obsahu News disku	

FastView	29
Rychlý prohlížeč obrázků	

IconDeluxe & Iconian	30
Dva programy na tvorbu a úpravu ikon	

RŮZNÉ

PC je tu pro vás!	7
Amiga vs. PC očima bývalého uživatele Amigy	

Výrobky roku 1995	41
Nejlepší výrobky roku 1995 dle německého Amiga Magazínu	

MULTIMEDIA NEWS

Krátce ze světa	33
Aktuality ze světa počítačů	

Převtělený AmigaVision?	34
Recenze programu Maxon Multimedia	

Kam kráčí CD-ROM a spol	36
Pohled na vývoj záznamové techniky	

Toccata	38
Popis zvukové karty pro Amigu	

Movie Shop 3.0	40
Krátce o obslužném programu ke kartě VLab Motion	

Úprava floppydisku v nových Amigách	40
aneb aby disketovka fungovala tak jak má	

AMIGAME

Hitparády	I
-----------	---

Coala	III
-------	-----

Der Reeder	II
------------	----

Eksperyment Delfin	IV
--------------------	----

Flight Of The Amazon Queen	IV
----------------------------	----

Leading Lap	VII
-------------	-----

Player Manager 2	V
------------------	---

Pole Walki	VI
------------	----

Poltergeist	VI
-------------	----

Speedway Manager 2	VII
--------------------	-----

Top Of League	V
---------------	---

Když se řekne Championship Manager	VIII
------------------------------------	------

RUBRIKY

Impressum	42
-----------	----

Bezplatná inzerce	42
-------------------	----

Řeč je o novince mezi tabulkovými kalkulátory - FinalCalc. Od té doby, co ze scény zmizel ProCalc (není celkem čeho litovat) a MaxiPlan, tabulkové programy na Amize zastupoval pouze TurboCalc. Nyní mu vyrostla nová konkurence od firmy SoftWood (od ní je také FinalWriter), pověstmi opředený FinalCalc. Ten se ovšem bude muset hodně snažit, protože TurboCalc je dnes v ceně každé nové Amigy. Mimochodem, autorem FinalCalc je Khalid Aldoseri (pochází z Bahrajnu), známý již dříve z PD scény.

Program se dodává na 4 DD disketách. Jeho nároky na hardware jsou poněkud vyšší, než je na Amize zvykem (v tom se podobá svému sourozenci FinalWriteru). To, že vyžaduje OS 2.x nebo vyšší, je celkem pochopitelné. Pod OS 1.3 si nepracuje, ale jen omezeně.

Dále požaduje pevný disk, z disket nefunguje. Plná instalace na disku zabere 5 MB. Také nároky na RAM nejsou nejmenší - 3 MB, z toho v okamžiku spuštění FinalCalc musí být aspoň 2 MB volné.

Jestliže toto vaše Amiga má, můžete začít s instalací. Protože ji dostal na starost Installer, není to nijak těžké. Instalace je velmi příjemná, můžete ovlivnit instalování jednotlivých komponent (dá se tak ušetřit místo na disku) a instalační procedura opravdu vysvětluje vše potřebné.

Pokud máte matematický koprocesor nebo MC68040/68060, můžete si nainstalovat speciální FPU verzi programu, která je menší a rychlejší (majitelé turbokaret se jistě zarádají).

Když pak FinalCalc spustíte, objeví se obrazovka velmi podobná starému ProCalcu. Výběr implicitních barev a celkový vzhled se asi opravdu inspirovaly u tohoto stařečka. Avšak pod kapotou se tají výkonný motor.

Hned na začátku je třeba říci, že FinalCalc rozhodně není revolucí v tabulkových kalkulátorech, jak tvrdily některé první zprávy, nicméně řadu funkcí

Konečné řešení? Zatím určitě ne

zavádí na Amigu poprvé.

Například opravdu důsledně využívá multitasking, protože volitelně může provádět veškeré přepočty tabulek v pozadí, takže téměř nikdy nebudete muset čekat na dokončení výpočtu. Také tisk probíhá v pozadí, výstupní data se ukládají do dočasného adresáře v RAM-disku, můžete tedy pracovat s tabulkou, zatímco se tiskne.

Ovšem opravdu převratný je jeho Undo systém. Mám na mysli odvolávání a opětovné přivolávání změn (ta česká terminologie). FinalCalc má neomezený počet Undo a Redo kroků a dokonce může zobrazit i seznam s jejich „historií“. Program také zobrazuje počet provedených změn. Právě Undo systém je jeden z důvodů, proč potřebuje tolik paměti. Samozřejmě, pokud nemáte paměť, můžete Undo systém vypnout. TurboCalc však má také víceokrové Undo a Redo, kde si počet kroků můžete nastavit.

Ovšem nejprve se musíme podívat na základní vlastnosti

umožňující rychle provádět některé operace. Avšak chybí na něm ikony pro nahrávání a ukládání (alespoň v implicitní konfiguraci).

FinalCalc narozdíl od konkurentů ovšem nepracuje pouze s jednotlivými tabulkami. Jeho základní pracovní jednotkou je projekt, který může být tvořen více tabulkami, grafy, animacemi a tiskovými úlohami.

Samozřejmě tabulky můžete mít ve více náhledech. Možnosti formátování tabulek jsou také víceméně standardní, proti běžným stylům se nabízí ještě inverzní a stínovaný styl, ale ty moc hezky nevypadají.

Zajímavou věcí jsou uživatelské styly (tagy). Tag je v podstatě souhrn formátovacích atributů, které pojmenujete. Když pak tag použijete na zvolené buňky tabulky, nastaví se všechny tyto atributy. Hlavní výhoda je však v tom, že když pozměníte definici tagu, automaticky se změní formátování všech buněk, na něž byl tag použit.

ty buněk (asi 150), pro běžnou práci určitě stačí. FinalCalc má dokonce speciální konstanty pro nekonečné hodnoty, což se hodí například při dělení nulou.

Jako každý lepší tabulkový program FinalCalc umožňuje tvorbu grafů. Nabízí jich celkem 14 typů a měly by vyhovět většině potřeb. Grafy jsou dynamicky spojeny s daty, když se změní data, změní se automaticky i graf. Pro grafy si můžete nadefinovat vlastní palety barev a sady symbolů.

Specialitou FinalCalc jsou však animace, což jsou měnící se grafy. Zadáte rozmezí hodnot proměnné a funkci, podle níž se budou měnit hodnoty a FinalCalc to převede do grafické podoby. Čísla tak doopravdy ožijí.

Samozřejmě má FinalCalc makrojazyk a podporuje ARexx. Navíc můžete přímo zadávat jednotlivé makropříkazy. Pokud víte, jak to funguje ve FinalWriteru, nečeká vás nic nového.

FinalCalc toho nabízí opravdu hodně. Naštěstí, pokud se v programu ztratíte, vám na pomoc přispěchá nápověda. Je samozřejmě zpracovaná jako soubory AmigaGuide a funguje opravdu kontextově. Když vyvoláte requester nebo zvolíte položku menu, stačí stisknout klávesu Help a objeví se příslušná nápověda. Nápovědu můžete přirozeně vyvolat i samostatně, pak funguje jako jednoduchý výukový kurz, rozebírající jednotlivé úkony.

Program samozřejmě nabízí také řadu konfiguračních možností, nastavit můžete vše potřebné včetně obrazovky, palety barev a formátu data a času. Díky důslednému využívání systémových funkcí bez problémů funguje i na grafické kartě. Dobrá též je práce s fonty, FinalCalc kromě standardních bitmapových fontů a vektorových fontů CompuGraphics podporuje postscriptové fonty ATM1 (používá k tomu stejnou knihovnu jako FinalWriter).

Určitou kuriozitou je možnost použití speciálních souborových requesterů knihovny

FinalCalc 02.02.1996 10:32:12
FinalCalc:Projects/Demo Graphs.sheet: Demo Sheet
F22:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	Midwest Sales Projections: 1996 To 2005								
2	Year	Quantity	Cost	Shipping	Sales	Net Profit	Color		
3	1996	75	3,375.00	131.25	4,500.00	-1,006.25	2		
4	1997	98	4,387.50	178.63	5,850.00	-768.13	2		
5	1998	127	5,783.75	221.81	7,685.00	-328.56	2		
6	1999	165	7,414.88	289.36	9,884.58	193.37	12		
7	2000	214	9,235.34	374.86	12,852.45	838.25	12		
8	2001	278	12,531.14	487.32	16,788.19	1,689.72	12		
9	2002	362	16,298.48	633.32	21,728.64	2,796.64	12		
10	2003	471	21,177.62	825.97	28,236.83	4,233.23	12		
11	2004	612	27,538.91	1,078.53	36,787.88	6,180.42	12		
12	2005	795	35,798.19	1,391.84	47,228.25	8,538.22	12		
13									
14									
15	Unit Cost		\$45.00						
16	Shipping Cost		\$1.75						
17	Sales Price		\$60.00						
18									
19	Yearly Growth Rate		30%						
20	Fixed Costs (yearly)		\$2,000						
21									
22									
23									
24									
25									

Uživatelská tvář FinalCalc je celkem fádni

programu. Vzhled tabulek a jejich ovládání je víceméně standardní (tedy jako u TurboCalcu). Editační řádka je však dosti neobvykle umístěná dole. Nechybí ani ikonový panel

Propracované je též vyhledávání a nahrazování, zvlášť můžete hledat čísla a zvlášť texty a lze použít zástupné znaky.

Program nabízí dostatečné množství funkcí pro práci s da-



„kd_freq.library“. Nejsou špatné, připomínají Magic File Requester, ovšem ne každý si na ně zvykne. Naštěstí si vždy můžete nastavit standardní ASL requestery.

Do podobné kategorie spadá klávesnicové menu - když stisknete klávesu „/“ (na německé klávesnici to však je „-“), objeví se dole na obrazovce menu, které můžete procházet pomocí klávesnice. Jestliže znáte starý Lotus 1-2-3 pro DOS, budete se cítit jako doma.

Tohle všechno zatím zní velmi pěkně, avšak FinalCalc má také své nedostatky. Například v tabulce můžete použít maximálně 8 barev. Pravda, TurboCalc je omezen na 16 barev, ale osm barev je opravdu málo. A moc se mi nezamlouvá ani způsob nastavování barvy pomocí requesteru, paleta TurboCalcu je pohodlnější.

Také ikonový panel nabízí méně funkcí než panel TurboCalcu. Ovšem ikonový panel FinalCalcu je konfigurovatelný, avšak není tak snadné to zjistit. Tvoří jej skutečné ikony, jejichž funkci a polohu na panelu určíte pomocí Tool Types. Názory mohou být různé, ale podle mě to má daleko k intuitivnímu ovládání. Snad by nebylo tak těžké vytvořit editor panelu.

Totéž platí o uživatelském menu. Lze je vytvořit, avšak musíte ručně sestavit textový konfigurační soubor. A přitom sourozenec FinalWriter to umí podstatně pohodlněji.

Také práce s grafy nepatří k nejpohodlnějším. Implicitně se graf zobrazí na vlastní obrazovce, což je téměř nepoužitelné. Naštěstí lze graf zobrazit i v okně nad tabulkou. Ovšem vložení grafu přímo do tabulky, jak to umí TurboCalc, tu nenačtete. V kreslení a vkládání objektů do tabulky má TurboCalc rozhodně navrch.

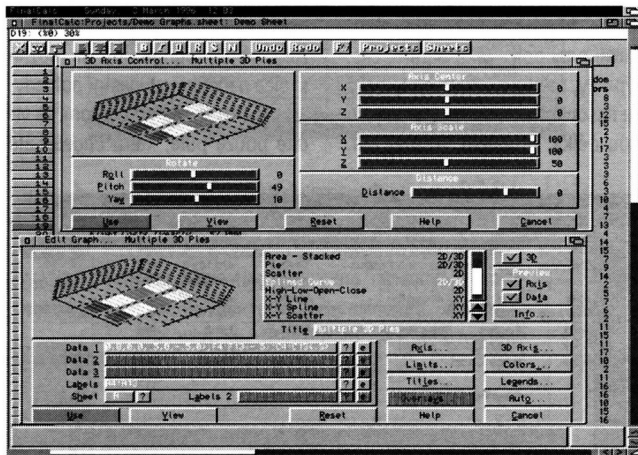
Také přetahování buněk myší FinalCalc nenabízí. Ještě horší je však další věc - FinalCalc nepodporuje systémový clipboard. Jistě, systémový clipboard má svá omezení a vlastní clipboard FinalCalcu přenáší mnohem složitější data, avšak proč to nevyřešit jako v Tur-

boCalcu: pro data tabulky použít vlastní clipboard a pro systémový clipboard nabídnout samostatné příkazy.

Ostatně v komunikaci s okolním světem má FinalCalc další mezery. Umí pracovat s tabulkami ve formátu Lotusu 1-2-3

TurboCalcu považují za lepší. Zcela nepochopitelné však je, proč FinalCalc neumožňuje vkládat do vzorců odkazy na buňky pouhým ukázáním (místo toho musíte použít menu).

Obecně lze říci, že FinalCalc má sice řadu zajímavých no-



Možnosti nastavení grafů jsou opravdu široké

a s tabulkami MaxiPlanu a samozřejmě s ASCII textem. Nepodporuje však ProCalc (no budiž), ale ani TurboCalc. A to už je na pováženou.

Ještě více však zaráží fakt, že prakticky nemá prostředky na integraci s FinalWriterem. Člověk by čekal, že se SoftWood pokusí vytvořit jakousi vlastní „kancelář“, ale to samozřejmě vyžaduje těsnou integraci dat. Digita (WordWorth, TurboCalc) si v tomto směru počíná rozhodně zdatněji.

Integrace by se ostatně mohla uplatnit již při instalaci. Některé knihovny a fonty jsou stejné jako u FinalWriteru a jistě by nebylo tak těžké zjistit, zda na disku již není FinalWriter. Sdílení stejných dat by rozhodně snížilo nároky na disk.

Ostatně i prostředky pro formátování tabulky nejsou zcela ideální. Jistě, tagy jsou skvělé, ale například při tvorbě rámečků se mi víc zamlouvá TurboCalc.

FinalCalc sice pro většinu příkazů nabízí klávesové ekvivalenty, ale mohlo by jich být ještě víc.

Dostí nezvyklá je také tvorba vzorců. Funkce sice lze vkládat pomocí speciálního requesteru, ale roletový seznam

vých funkcí, ale co se týče ovládání, TurboCalc lépe „padne do ruky“.

Když k tomu připočtete cenu 350 DEM, není snadné vyřknout konečný ortel. Již dnes je jasné, že dominantní postavení bude mít TurboCalc, protože je „zadarmo“ u každé nové Amigy. Navíc TurboCalc klidně spustíte i z jedné diskety (když obětujete nápořku) a celkem obstojně vystačí se základní konfigurací RAM. FinalCalc na „holé“ A1200 prostě fungovat nebude a zůstane vyhrazen pro vybavenější stroje.

Zdá se, že nedostatky FinalCalcu si je vědoma i firma SoftWood, kolují pověsti o uvedení verze 2.0, která má většínu slabin odstranit.

V každém případě je dobře, že i v této oblasti existuje na Amize konkurence. Ta snad pohne vývoj dopředu, protože Amiga zatím v tabulkových kalkulátorech zaostává za ostatními platformami.

Program: FinalCalc

Verze: 1.0

Výrobce: SoftWood Inc.

Cena: 350 DEM

Jiný pohled

Původně jsem si chtěl tuto recenzi napsat sám, ale když se toho Vlasta tak iniciativně ujal, nezbyvá mi než doplnit několik informací.

Především bych se rád zmínil o tvorbě grafů, neboť to je oblast, v které TurboCalc nesáhá FinalCalcu ani po kotníky. Je pravda, že se nedají vložit přímo do tabulky (lze to obejít vložením grafu do stránky při tisku), ale možnosti nastavení při jejich tvorbě jsou tím nejlepším, co jsem zatím na Amize (a nejen na ní) viděl.

Svémi vlastnostmi (možnost regresní analýzy, řešení rovnic, ladění chyb, profesionální grafy) se FinalCalc hodí spíše na náročnější profesionální výpočetní aplikace, než na domácí použití, kde spíše oceníte hezký vzhled a snadnou ovladatelnost TurboCalcu.

Je pravda, že v testované verzi 1.0 jsou určité nedostatky (upřímně řečeno je jich dost), ale autoři jsou si jich vědomi, a proto produkt průběžně vylepšují. Nedávno se mi dostal do rukou update z v.1.0 na v.1.03 kde došlo k následujícím změnám.

- možnost importu tabulek ve formátu FAFF (ProCalc, Advantage a Gold Disk Office). Ostatně v oblasti importu jiných formátů je FinalCalc na Amize nejlepší (ne že by uměl nejvíce formátů, ale ty co umí zvládá bez chyb)

- podpora systémového clipboardu pro bezproblémové přenášení textů z jiných aplikací

- nové funkce pro relativní adresování buněk

- možnost přesměrovat cestu pro pomocné tiskové soubory z RAM disku na harddisk (lze tím ušetřit paměť, které není nikdy dost)

- možnost snadného zadávání vzorců z ikonového menu (jako u TurboCalcu)

- nové funkce pro vkládání a mazání buněk

- zlepšená spolupráce při tisku na systémovou tiskárnu nastavenou v Preferencích

- další drobná vylepšení na jejichž popsání již není místo

Oblast tzv. „kancelářského softwaru“ nebyla nikdy na Amize příliš podporovaná a rozšířená (jeden z důvodů proč se Amiga nikdy masově neprosadila v průmyslové sféře). Teprve v poslední době s příchodem Magic packu a produkty firem Maxon a SoftWood se situace poněkud zlepšila, i když stále kancelářské programy nedosahují kvalit programů např. z platformy PC. Nechme už ale úvah a podívejme se na databázi z kancelářského balíku firmy Softwood.

Každého, kdo se po shlédnutí slova databáze těšil na komplexní produkt srovnatelný např. s DBase, FoxPro nebo alespoň s SBasePro, musím zklamát. Pokud totiž chcete vytvářet složité aplikace typu podvojného účetnictví apod., musíte sáhnout po staříčké SuperBasi Pro nebo po Maxon Twistu. Pokud si ale potřebujete napsat seznam svých CDček, videokazet či potravin ve spíži, je pro vás Final Data to pravé řešení.

Vzhled i ovládání celého programu je velmi podobné Final Writeru (jak by také ne). Při spuštění se vás program zeptá na jaké obra-

Domácí databáze

zovce a v jakém rozlišení se má otevřít. Poté již máte před sebou vlastní obrazovku programu a můžete se dát do práce.

Při definování vlastní databáze zjistíte, že program obsahuje standardní typy polí - text, datum, čas, výpočty, měnu, poznámky, u nichž lze nastavit tradiční parametry, jako jsou délka, umístění, formát atd.

Není problém přes datatypy připojit externí soubory s animacemi, obrázky či zvuky.

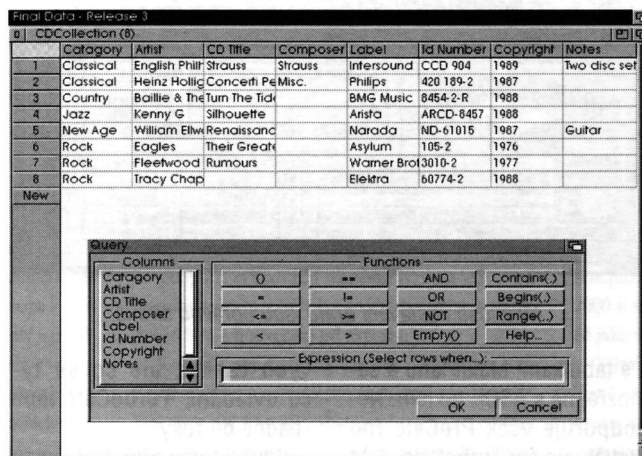
Pole databáze jsou ve sloupcích a data se vkládají do řádek, je to prakticky jediné zobrazení (viz. obrázek), které program umí. Je možné si sice nadefinovat vlastní pohledy, ale celý smysl je pouze v tom, že vidíte pouze pole, která chcete, ale

forma zůstává. Naštěstí program obsahuje funkce, které vám databázi upraví tak, aby byla vidět celá na jedné obrazovce a odpadá tak nutnost neustálého posouvání obrazu. Bohužel se nezmenší adekvátně písmo, takže zase neuvidíte celý obsah jednotlivých polí.

Pro práci s databází jsou rovněž k dispozici obvyklé prostředky pro kopírování, mazání, přesouvání polí. Databázi lze pochopitelně i třídit a je tu i funkce Query, pro sestavování jednoduchých dotazů. Pro výstup se nabízí export do ASCII souboru či tisk štítků a vybraných sestav. V neposlední řadě je k dispozici Arexxový port.

To je tak zhruba vše co Final Data nabízí. Chybí mi tu především možnost širší spolupráce se svými sourozenci Final Writerem a Final Calcem (jsou tu sice Arexxové makra pro jakýsi import a export dat, ale to jaksí není to pravé). Rovněž mne zarazila nemožnost změny fontu a lokalizace (stejně jako Final Writer), což pro českého člověka činí tuto databázi prakticky nepoužitelnou.

-Oscar-



Souborových managerů existuje na Amigu nebreberné množství. Od profesionálních produktů typu Directory Opus až po sharewarové výrobky jako jsou RO či MTool. Většina z nich má tu vlastnost, že když je ukážete majiteli PC, tak zbledne závisť (pokuste si dát vedle sebe Norton Commander či Správce souborů z Windows a Directory Opus a uvidíte sami). Prostě souborové managery jsou oblast kde na Amigu PCčko stále ještě nemá. Jedním z této rodiny je i program s prozaickým názvem DosControl, který se dnes nachází někde u verze šest.

Po spuštění programu a po zdolání faktu, že je pouze německy (slabší povahy již nemusí číst dál) zjistíte, že vzhled ovládací obrazovky programu, který vám bude nejlépe dokumentovat přiložený obrázek, je klasický. Dole je pole tlačítek s názvy funkcí, uprostřed obrazovky mezi pracovními plochami pro soubory jsou tlačítka s názvy jednotlivých existujících zařízení, které DosControl vytváří automaticky podle momentální konfigurace počítače.

Všechny tlačítka i položky roletových menu lze libovolně modifikovat.

Rychlejší než blesk

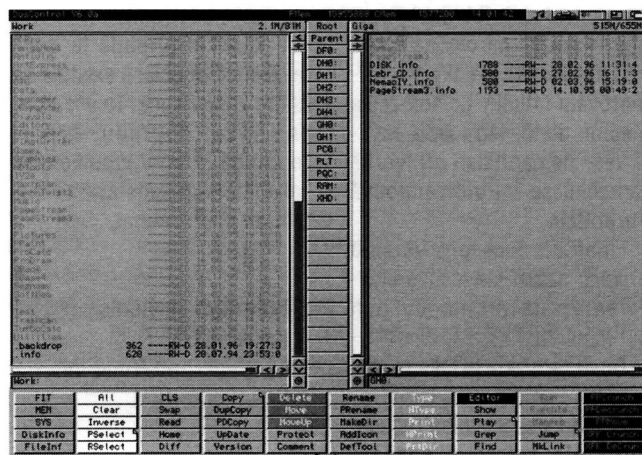
vat. Nejde to sice tak jednoduše jako v DOpusu, neboť tvůrce DosControlu zvolil poněkud jinou filozofii. DOpus je postaven jako otevřený systém s maximální možností připojování potřebných komponentů. DosControl se oproti němu snaží jít cestou co největšího množství vestavěných funkcí s tím, že by měly každému stačit. Neznamená to

ovšem, že se funkce nedají doplňovat. Pouze to nejde tak elegantně jako v DOpusu.

DosControl proto kromě běžných funkcí pro práci se soubory obsahuje i funkce u ostatních souborových managerů méně běžné či nevidané. Obrovským kladem, je jeho způsob práce s archívy. Pracuje s nimi jako s adresáři. Je tedy možné pro-

hlížet obsah archívu, kopírovat jednotlivé soubory, prohlížet je atd.. Umí to dokonce i s disketami zabalenými pomocí DMS. Dalšími překvapivými funkcemi jsou operace pro práci s diskem a disketami. Kromě běžného kopírování a formátování je možnost je zkontrolovat, optimalizovat, opravit (již několikrát jsem pomocí DosControlu opravil disk, s kterým si např. QBTools neporadil) či obnovit smazané soubory. Rovněž lze načíst bootbloky z disket a uložit je jako soubor, či kopírovat PC diskety s automatickým převodem formátů textů (jako CrossDOS). Také si můžete zobrazit podrobné informace o obsazení paměti, spuštěných programech, knihovnách apod.. DosControl toho umí pochopitelně mnohem více a má také své nedostatky, ale zde již bohužel není místo na další popis. Ještě bych se rád zmínil o hlavní přednosti DosControlu a tou je jeho rychlost. Při práci s adresáři s velkým počtem souborů používám výhradně jeho. Prostě kombinace Directory Opus a DosControl se mi jeví pro práci naprosto ideální.

-Oscar-





Napadlo vás někdy poslat vaši Amigu do starého železa? Myslím, že jste nad takovou otázkou (právem) nepřemýšleli, čeho důkazem může být, že čtete tento časopis. Dobrá tedy, zkusím otázku „na tělo“: Vyměnili byste Amigu za PCčko s Pentiem? Přiznám se, že jsem do nedávna tvrdil: NIKDY; leč člověk míní, život mění... Znáte to. Okolnosti (nové zaměstnání) mě k takovému činu donutili. Berte proto následující text jako mírné varování před neuváženým krokem pro ty, kteří koketují s myšlenkou výměny „pekelného“ stroje s myší, klávesnicí a monitorem.

Předně: pokud jste někdy viděli PCčko uvnitř, pak se jistě shodneme v tom, že se jedná de facto o směsku umělohmotného a železného šrotu, která občas funguje. Ovšem vyšší třída Amig (3000, 4000) na tom není o moc lépe. Na rozdíl od elegantní klávesnice se vším uvnitř (A500, 600, 1200), jsou vyšší modely stavebnici: každý si postaví to, co potřebuje (a na co mu stačí sponzorské dary zaměstnavatele, kterým se říká výplata). To je první kámen úrazu. Kompatibilita - česky „srovnatelnost“, „nahraditelnost“ a „zaměnitelnost“. Nejednotnost začíná klávesnicí a končí operační pamětí.

Poměrně ustálený je počet kláves klávesnice - klávesnice hlavní s přeřazovacími klávesami Shift, Alt a Ctrl, numerický blok, blok s kurzorovými klávesami a klávesami pro editaci textů (Insert, Home, ...) a dvanáct funkčních kláves - celkem 101 nebo 102 kláves. Ovšem koupíte si klávesnici Microsoft a ejhle - hned tam jsou nějaká tlačítka navíc. A k čemu že vám budou? No přece pro Windows od firmy Microsoft, která vyrábí známý systém ovládání počítače (zcela záměrně jsem neuvedl sousloví „operační systém“) orientovaný především na myš, a současně s ním speciální klávesnici (v ceně čtyř dobrých klávesnic jiného výrobce) s tlačítky pro ovládání Windows (dnes přidávají ke klávesnici nová tlačítka i další výrobci a vyrábí klávesnice „Win95 Ready!“). Paradox? No, abych nekrivdil, Microsoft samozřejmě vyrábí vlastní „obranářskou“ myš

PC je tu pro vás! (postřehy bývalého uživatele Amigy)

Microsoft Defender (v ceně tří velmi dobrých myší jiných výrobců). Nebo libo joystick „Side Winder 3D Pro“ místo pěti joysticků obyčejných? Opravdu je třeba řídit se heslem „vše pro domov“ (tyto produkty se totiž prodávají v sérii Microsoft Home).

Další věc, kterou uživatel znamená na první pohled je samozřejmě monitor. Tady může vaše srdce zaplesat, protože výběr monitorů je vskutku velmi dobrý. Myslím, že zrak máme stále jenom jeden a přijít o něj díky špatnému RGB monitoru, neřku-li obyčejnému televiznímu přijímači u Amigy není zrovna nejlepší nápad. Vyberete si takový, který zobrazí nějakých 800 x 600 bodů neprokládaně při slušné rychlosti 75-90 obrázků za sekundu a aby ty bodíky byly při tomto rozlišení dobře vidět, sáhnete po monitoru s úhlopříčkou 15“. Cena za něj je téměř o třetinu vyšší než za monitor 14“, ale řeknete si, že to určitě stojí za to (matematikou základní školy si spočítáte, že úhlopříčka je sice větší jen o jeden palec, tzn. 2,53 cm, ale plocha obrazovky se tím zvětší o 15%). Protože počítačová firma zrovna nemá vybraný monitor fyzicky v prodejně, kdy si počítač vybíráte (není se čemu divit, nejsou to přece „housky na krámě“), zahledíte se do svého „favorita“ podle barevného prospektu. Za čtrnáct dní si přijdete pro skompletovaný počítač i s monitorem a marně urgujete, že jste si vybrali sice tenhle typ monitoru, ale podle krásného barevného prospektu i podle prodáváče to měl být monitor s úhlopříčkou 15“, a ne 14“! Prodávající oprávněně namítá, že námitky z vaší strany oprávněně rozhodně nejsou, neboť na veliké krabici i v anglickém manuálu je zcela zřetelně uvedeno, že se skutečně jedná o monitor patnáctipalcový a ne čtrnáctipalcový, jak tvrdíte vy. I vytáhnete měřítko a úhlopříčku obrazovky před prodáváčem přeměříte. Naměříte rovných 35,5 cm. Chyba je ovšem u vás, respektivě u vašeho měřítka. To

má totiž stupnici v centimetrech a ne v palcích. Marně budete tvrdit, že vámi naměřená hodnota navlas odpovídá čtrnácti palcům. Zkrátka nemáte měřítko v těch správných palcích. Nebo že by se měřila úhlopříčka obrazu i přes plastový okraj? Pak byste jistě zajásali neboť máte nejméně „šestnáctku“!

Dostí ironie, nicméně je to holá skutečnost. Můžete se občas doslechnout, že kromě „malých“ „patnáctek“ existují i ty skutečné „velké“ „patnáctky“. A obraz na vaší „malé“ patnáctce bude určitě větší než na „čtrnáctce“, protože existují „malé“ a „velké“ čtrnáctky a ... zase ironie. Dost jí bylo, ale co zbyde zákazníkovi, cítil-li se tak trochu podvedený? Alespoň má téměř plochou „čtrnáctku“ s antistatickým povlakem obrazovky (ADI MicroScan 4V).

Dobrý monitor si jistě zaslouží dobrý signál, který zobrazuje. Amiga má grafiku na základní desce (Original, ECS, AGA), PCčko může sice také (v podobě „integrované“ grafické karty), ale sáhnete-li po grafické kartě komponentové, máte větší volnost výběru. Nezapomenete na to, že přecházíte z Amigy, která měla ve své době grafiku na špičkové úrovni, a tak vybíráte velice dlouho a obezřetně. Amize dnes sice na základních modelech chybí tzv. režim True Color („pravé barvy“), kdy můžete pro každý bod obrazovky zvolit zcela libovolnou barvu (z palety 16.777.216 barev), ale pokud nevlastníte DTP studio s laserovou tiskárnou, stejně tento režim ztrácí praktický význam a 256 barev na jedné obrazovce se jeví jako dostačující. Chcete samozřejmě něco lepšího, než jste na Amize měli, a tak vyberete i na PCčko grafickou kartu velice slušnou s rychlou grafickou pamětí VRAM a možností zobrazit „pravé barvy“ v rozlišení 800x600 (tato možnost je dána jednak čipovou sadou karty a jednak množstvím paměti na grafické kartě - nejméně 2MB).

Čipové sady se na Amize používají v hromadné míře pouze

tři: originální sada Amigy 500, rozšířená ECS Amigy 500+ a A600 a AGA čipová sada. Způsob nekompatibility je zřejmý - na A500 nezobrazíte nic z programu vytvořeného pro AGA čipovou sadu, to je logické. Existují samozřejmě programy, které nefungují v neelogicky obráceném směru (pokud však na Amize trochu programujete, až zas tak neelogické se vám to zdát nemusí, ale já se stylizuji do role uživatele). A jak že je to u PC? Raději se neptejte. Čipových sad je zhruba tolik, kolik je kráterů na Měsíci. Rozhodně dost na to, aby vám přidaly nejednu vrásku na čele. Čipové sady se rozdělují do „velkých rodin“, z nichž nejvýznamnějšími jsou MDA (černobílý text), CGA (velice hrubá málobarevná grafika), EGA (jemnější grafika s malým počtem barev), VGA (256 barev v rozumných rozlišeních), Super VGA (dvojnásobné rozlišení současných televizorů v True Color). Každá „rodina“ má tolik „podrodin“, že bychom to asi vůbec nespočítali. Nemusím doufám mluvit o nějaké kompatibilitě.

Ve skutečnosti je to však lepší, než by se mohlo zdát. Díky standardizační organizaci VESA, její doporučení dobré firmy dodržují, je většina programů použitelná - samozřejmě s dobrým software. Každou grafickou kartu dostanete s tzv. ovladačem - programem, který dokáže přizpůsobit vlastnosti karty požadavkům operačního systému. A tu se vám najednou stane, že z používaného režimu 800x600 bodů potřebujete přepnout na 640x480 a tu najednou se obraz rozpadne na nesouvislé čáry. Bádáte, bádáte, je-li chyba v monitoru, či v grafické kartě, či v programu, jež je ovládá. A nejčastěji to bývá právě program. Sem tam se vloudí chybička, takže žádáte dodavatele o dodávku opravené verze ovladače, měsíc si počkáte a pak můžete nerušeně přepínat z režimu do režimu (trocha humoru s Windows 95).

Z Amigy jste zvyklí na to, že základ pro dobrý software tvoří dobrý operační systém s dostačující grafickou nadstavbou v podobě

pokračování na str. 31



Úvodem

Jistě se vám již mnohokrát stalo, že jste dostali na disketě nějaký text a potřebovali ho zobrazit nebo zpracovat na Amize. Vzhledem k tomu, že každý typ počítače ukládá české znaky jinak a navíc existují i rozdíly v rámci jednoho typu počítače (na Amize například najdeme minimálně tři základní kódování), může se stát, že text je při zobrazení naprosto nečitelný. Tento problém je způsoben tím, že kódování používané vašim fontem, není shodné s kódováním, v němž je text napsán.

Váš kolega na PC napsal slovo "ňouma", ale vy na Amize vidíte "Ěouma". Znak 'ň' byl totiž uložen jako číslo 0xe5, ale Amiga (KOI-8) pod tímto číslem rozumí znak 'Ě'. Je snadné si domyslet, že podobný problém vzniká u všech českých znaků, speciálních symbolů a samozřejmě také u specifických znaků mnoha dalších národů. Je zřejmé, že před použitím takového textu ho nejprve musíte upravit tak, aby byl v tom kódování, které používá váš počítač.

Právě program Ambeconvert umožňuje převod (konverzi) textů mezi jednotlivými kódováními. Můžete pomocí něj číst texty napsané na jakémkoli jiném počítači (PC, Macintosh, či na jiné Amize) a můžete také vaše texty napsané na Amize připravit pro čtení na těchto počítačích. Program zahrnuje kromě samotného Konvertoru také plně automatický Analyzátor, který je schopen u českého textu rozlišit jeho kódování. Prohlížeč vám ukáže zvolený text před konverzí, nebo jak by vypadal po konverzi (Preview). K programu lze velmi snadno připojit další kódovací tabulky, i když k základní verzi je jich dodáváno víc než dost.

Nároky na hardware

Program požaduje minimálně Kickstart 2.04, majitelé systému 3.x však budou ještě trochu zvýhodněni. Běží na jakémkoli procesoru počínaje starou dobrou MC68000. Ani nároky na paměť nejsou nijak velké, protože do verze 1.0 byla zavedena možnost tzv. sekvenční konverze, kdy se velké soubory konvertují postupně. Není již tedy problém převést text třeba 1 MB dlouhý (a že už jsem takové viděl). Program si také vystačí s knihovnami dodávanými s Workbenchem 2.04, pokud však budete chtít konvertovat

zapakované texty, budete také potřebovat knihovnu powerpacker.library.

Instalace

Instalace probíhá naprosto automaticky pomocí standardního instalačního programu zesnulé firmy Commodore, takže by s ní neměl mít problémy ani úplný začátečník. V případě nouze se můžete v průběhu instalace obrátit na "Help...", který je narozdíl od většiny programů skutečně smysluplně použit a opravdu "Pomůže..." v nesnázích. Při instalaci se na vámi zvoleném místě vytvoří adresář "Ambeconvert" s ikonou, do něj se zkopíruje adresář "ConvTables", který obsahuje definice jednotlivých kódování a adresář "AnlzTables" s datovými soubory pro Analyzátor. Poté si vyberete, jakou verzi programu si přejete nainstalovat (podle kódování češtiny použitým na vašem počítači) - KOI-8 CS 2, E2 nebo ISO 8859-2.

Konvertor

Konvertor je hlavní částí programu. Jedná se o rutinu, která z popisu zadaného zdrojového a cílového kódování vytvoří převodní tabulku, podle níž pak zkonvertuje zdrojový text. Dokáže automaticky rozeznat soubor zapakovaný PowerPackerem a před konverzí ho rozbalit. Existuje ještě mnoho dalších možností, které se dají vybrat v okně Nastavení. Program ke konverzi potřebuje, jak již bylo řečeno, jen velmi málo paměti. Jsou jen dvě výjimky: text zapakovaný PowerPackerem - zde je potřeba,

aby byl celý rozbalen do paměti, a konverze textu pod stejným jménem. Konvertor používá datové soubory zakončené ".conv", záleží na vás, jaké si nainstalujete.

Analyzátor

Chloubou Ambeconvertu 1.0 je jeho Analyzátor. Určitě si pamatujete, jak k vám přišel váš kamarád se svým textem a na otázku "Jak je to kódovaný?" odpověděl nechápavým či tázavým výrazem. U "běžných" konvertorů jste museli sednout a vyzkoušet jedno kódování po druhém, než byl text konečně čitelný. Tyto problémy jsou nyní historii. Analyzátor Ambeconvertu pomocí speciálních algoritmů text statisticky prozkoumá a odhadne kódování. Slovo odhadne nemusíte brát s rezervou, za celý asi rok a půl, co Analyzátor používám se ještě nikdy nespletl. K tomu, aby bylo kódování zjištěno spolehlivě, je potřeba několik podmínek: zdrojový text musí být v češtině, musí se jednat o běžný text (například jako článek, který právě čtete) a musí být alespoň půl stránky dlouhý - pokud se budete snažit zjistit kódování u jednoho slova, dostanete nesmyslné výsledky.

Vzhledem k implementaci Analyzátoru je pro další usnadnění práce v CLI zahrnuta i možnost automatické analýzy, při níž se text převede do zvoleného kódování, aniž by uživatel vůbec zajímal, jak byl předtím kódován.

Prohlížeč

Prohlížeč textů v Ambecon-vertu

slouží k tomu, abyste se mohli před konverzí ujistit, že zvolený soubor je skutečně ten text, který chcete konvertovat. U prohlížeče si můžete nastavit, kam bude jeho výstup směřovat - jestli do okna, na tiskárnu, nebo kamkoliv jinač. Prohlížeč neumožňuje žádnou úpravu textu, slouží opravdu jen k ujištění.

Do stejného výstupu je směřován i výstup funkce Náhled. Jedná se o jakýsi Preview toho, jak bude vypadat daný text, až bude zkonvertován. Opět vám to může ušetřit drahocenné minuty práce, obzvláště pokud byste konvertovali nějaký super dlouhý text (třeba knihu).

Používání

Program lze spustit jak ikonou z prostředí Workbench, tak i z příkazové řádky (CLI). Z příkazové řádky lze spustit buďto okno s grafickým rozhraním nebo přímo konverzi či analýzu jednoho souboru bez toho, aby bylo otevřeno komunikační okno. Parametry se programu předávají jako tzv. Údaje pro aplikaci (Tooltypes) nebo jako parametry příkazové řádky.

Verze 1.0 podporuje tři Tooltypy:

BUFFERS=<n>, který nastavuje maximální velikost paměti, kterou může program pro konverzi použít. Je uvedena v kilobytech.

PUBSCREEN=<obr> nastavuje jméno veřejné obrazovky, na níž se má program otevřít. Pokud tato nebude existovat, je použita obrazovka Workbench.

CONFIG=<soubor> určuje jméno souboru nastavení, které se má použít. Není-li uvedeno, je použit soubor "ENV:Ambe-Covert.prefs".

Dejte pozor, že Workbench rozlišuje malá a velká písmena v názvech Tooltypů! Parametry příkazové řádky se předávají pomocí následující šablony:

FROM/K,TO/K,SOURCE,DEST,SR EOL/N,DSEOL/N,ANALYZE/S,BUFFERS/N,PUBSCREEN/K, GUI/S,QUIT/S

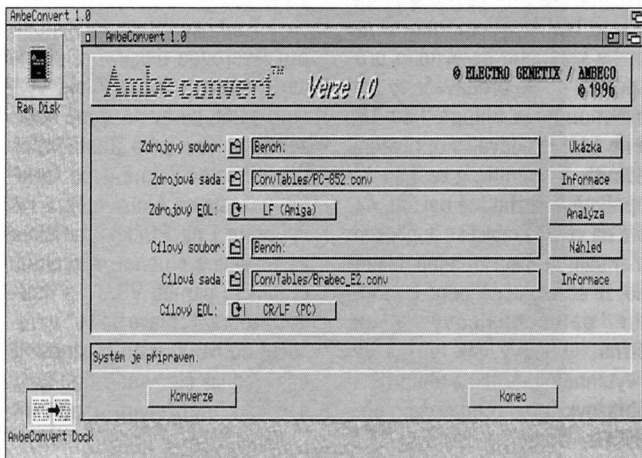
Význam jednotlivých parametrů je následující:

FROM=<soubor> je jméno zdrojového souboru, které musí být povinně zadáno.

TO=<soubor> je jméno cílového souboru. Zadáte-li již existující soubor, bude bez varování přepsán. Tento parametr lze vynechat, program pak automaticky přepíše zdrojový soubor cílovým.

SOURCE=<název> určuje jméno

Ambeconvert 1.0



Hlavní okno Ambeconvert 1.0



zdrojové znakové sady (kódování zdrojového souboru). Jméno se nevypisuje celé, program před něj automaticky umístí cestu "ConvTables" a doplní příponu ".conv" pro zřehlednění zápisu.

DEST=<název> je jméno cílové znakové sady. Funguje stejně jako SOURCE.

SREOL=<n> a **DSEOL=<n>** určuje typ znaku označujícího konec řádky. Může nabývat hodnot 0-2, které znamenají:

- 0 = <LF> - systémy Amiga
- 1 = <CR LF> - systémy MS-DOS
- 2 = <CR> - počítače Apple

I tento parametr lze vynechat, program automaticky dosadí 0 (Amiga).

ANALYZE - Při uvedení tohoto přepínače se provede pouze analýza zdrojového souboru. Je-li zároveň nastaven parametr QUIET, je výstup zkrácen pouze na tvar "SOURCE=<jméno> SREOL=<n>", který lze pomocí vnořování použít jako parametr pro konverzi.

BUFFERS=<n> odpovídá Tooltypu BUFFERS.

GUI - Nastavením tohoto přepínače vede k otevření komunikačního okna při ignorování většiny ostatních parametrů.

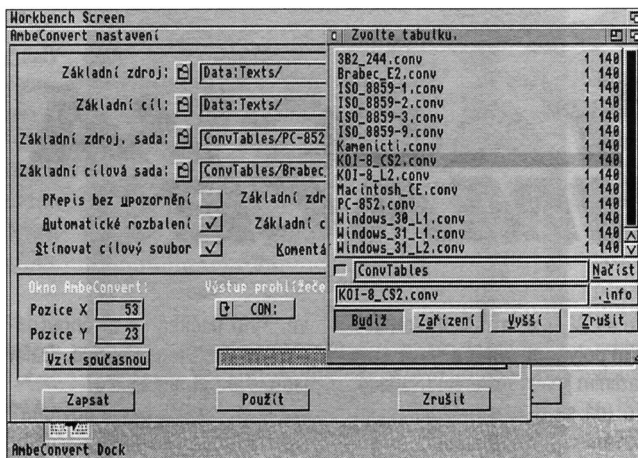
QUIET - Tento přepínač způsobí potlačení veškerých textových výstupů při konverzi. Jediné povolené výstupy budou zmíněné zkrácené výstupy Analýzátoru.

Ovládání

Předpokládejme tedy, že jste úspěšně nastavili to, co jste chtěli a podařilo se vám spustit grafické rozhraní programu. Na obrazovce byste měli vidět něco jako Obrázek 1. Pokud jste již použili nastavení, budou již některé textové vstupy vyplněné předem nastavenými texty.

Ovládání je plně intuitivní, neměly by při něm tedy vzniknout žádné problémy. Tlačítko Ukázka spustí Prohlížeč, který vám ukáže zdrojový text. Tlačítko Informace pak ukazuje verzi, autora a popis dané znakové sady. Náhled je funkce, která vám v okně Prohlížeče zobrazí text, tak jak by vypadal pro konverzi.

Po spuštění Analýzy, která na pomalejších Amigách může trvat až několik sekund, se na obrazovce vypíše seznam možných kódování včetně odpovídajících pravděpodobností. Stisknutím tlačítka "Nastavit"



Obrázek 1: Okno nastavení s požadavkem na kódování

je automaticky nastavena nejpravděpodobnější znaková sada.

Program má vlastní Menu (Nabídka), která kromě funkcí dostupných přes tlačítka v ovládacím okně, zpřístupňuje ještě další. Položka Do ikony zmenší okno Ambeconvertu na minimální velikost, a tím umožní využít plochy Workbenche k jiným účelům. Položka Nastavení otevírá okno Nastavení (Preferenci), o němž bude řeč za chvíli.

AppWindow & Applcon

Ambeconvert také využívá na ostatních systémech tak oblíbenou funkci táhni a pusť (Drag-and-Drop) pomocí standardních nástrojů AmigaOS, a to Aplikačního okna a Aplikační ikony.

Vezmete-li libovolnou ikonu a přesunete ji na okno Ambeconvertu a tam "pustíte", bude soubor, který ikona představovala automaticky zvolen jako zdrojový, včetně příslušné cesty. Je-li položena ikona adresářem, automaticky se otevře requester s obsahem daného adresáře, kde můžete přesně specifikovat daný zdrojový soubor.

Stejných efektů můžete dosahovat i pokládáním ikon na Aplikační ikonu Ambeconvert Dock.

Nastavení

Při spuštění grafického rozhraní se vždy aktivuje nastavení programu ze souboru "Ambeconvert.prefs", které ovlivňuje, jak se bude program chovat. Pokud nastavíte Tooltype "CONFIG", je načten daný soubor. V opačném případě program hledá nejprve v adresáři ENV, pak v S: a nakonec v aktuálním adresáři Ambeconvertu. Když ani pak není soubor nastavení nalezen, jsou použity předem nastavené hodnoty.

noty.

Jak vidíte z obrázku, nastavit se dá téměř vše rozumně. Za prvé je to obsah textových vstupů při spuštění programu. Jako zdrojový text je vhodné nastavit adresář v němž máte uložené texty, čímž ušetříte drahocenné sekundy práce. Mezi dalšími možnostmi naleznete:

Přepis bez upozornění - Pokud bylo jako jméno cílového souboru zadáno jméno souboru již existujícího, bude automaticky přepsán. Když tento parametr nenastavíte, program se vás zeptá, zda to opravdu chcete učinit.

Automatické rozbalení - Při konverzi je automaticky rozeznán text zabalený PowerPackerem. Při nastavení tohoto parametru je tento text rozbalen, když parametr nenastavíte, program se vás zeptá, zda chcete text rozbalit nebo ponechat v původním stavu (i když to je většinou nesmysl).

Stínovat cílový soubor - Je opět čas šetřící záležitost. Po nastavení stínování je vždy při výběru zdrojového souboru přiřazeno stejné jméno i souboru cílovému. To umožňuje okamžité spuštění konverze, když chceme starý text přepsat novým.

Komentář souboru - Zde můžete nastavit, jestli chcete, aby Ambeconvert u cílového souboru do komentáře napsal kódování textu. To by mělo příjemci textu usnadnit práci, pokud nepoužívá program Ambeconvert.

Nastavit lze i pozice komunikačního okna programu, buď přímým zapsáním čísel nebo umístěním okna na žádanou pozici a stiskem tlačítka "Vzít současnou".

Výstup prohlížeče se dá směřovat

kamkoliv. Pro zařízení CON: (console.device) se navíc dají nastavit parametry výstupního okna.

Pomocí vhodného nastavení je možné konvertovat soubory z T602, AmiPro, Wordu, ale i Claris Works pro Macintosh a mnoha dalších programů. Podrobný návod je v souboru Ambeconvert.guide.

Historie & budoucnost

První verze programu se jmenovala Ambeconvert 0.0 Beta a byla uvolněna v červenci 1994. Od té doby se pracovalo na této nové verzi, která byla více jak rok beta testována. Release 1 (Revision 24) byl oficiálně uvolněn 7. ledna 1996 po odstranění poslední známé chyby v programu.

Již nyní se pracuje na verzi 1.1, která bude mít nový standardně lokalizovaný GUI, umožní konverzi více souborů najednou, bude rozlišovat další speciální znaky (např. G s tečkou), které do verze 1.0 zahrnuté nebyly. Celkově by měl být program uživatelsky ještě přívětivější, také díky pravděpodobnému pokusu o zahrnutí oblíbené funkce předvádění uživatelského chování. Od věci by nebyla ani implementace ARexxového portu nebo využití Datatypů. Počítá se také s internacionalizací celého projektu - více jazyků, analýza jiných jazyků atd. Vše však záleží na ohlasu na verzi 1.0.

Kde ho sehnat?

Tento program si můžete za symbolických 100 Kč objednat na adrese autora: Jan Havel, Jaurisova 15, 140 00 Praha 4, Tel: 02-4290333. Nejlépe však e-mailem na XHAVJ10@st.vse.cz nebo VEL-LUX@infima.cz. Veškeré informace se můžete dozvědět z demonstrační verze, která je k sehnání na téměř každé Amiga BBS v Praze.

Závěrem

Je na čase, abyste si vy, uživatelé Amig, konečně uvědomili, že software je produkt, který se kupuje stejně jako krabička disket. Teď, když se systémy Amiga pomalu dostávají z krize, máte konečně jedinečnou příležitost podpořit zázemí Amig v Čechách a na Moravě. Za svoji investici obdržíte profesionální produkt špičkové kvality, u kterého máte zaručen další vývoj a updaty. Nepromarněte svou šanci.

-A.C.Vellux-

POČÍTAČOVÁ ANIMACE

Vítám vás znovu u seriálu o počítačové grafice. Minule jsem slíbil, že se pokusím vysvětlit nastavování atributů pro objekty. Minule to byl Imagine, který byl vysvětlen. Nyní podhalím roušku tajemství i u programu LightWave.

Jak nastavit parametry objektu

To u LW lze velmi snadno označením polygonu (v Modeleru) a přiřazením jiného materiálu (Surface). To (dá se říci) nahrazuje seskupování objektů do skupin (abych řekl pravdu, tato funkce mi u LW dost chybí, jedná se však pouze o zvyk). Když chcete nastavit ma-

vů. Tyto tlačítka se změnou nastavení měli jen pramálo. Další jsou však velmi důležité.

Chcete změnit barvu povrchu? K tomu slouží tlačítko Surface Color. Po aktivování se otevře okno, kde je vlevo ploška, která se vybarvuje podle nastavených hodnot u písmen R, G, a B. Posuvné slidy pomohou nastavení barvy od ruky, číselné hodnoty pak přesně. Vedle tlačítka Surface Color je tmavý rámeček, v kterém jsou tři čísla, udávající barvu aktivní surface v R, G a B. Vedle tohoto rámečku jsou dvě tlačítka. Jedno je označeno písmenem T a u druhého je nápis Outline Only. Tlačítko Outline Only aktivuje metodu takovou, že se polygony nebudou vyplňovat, vykreslí se pouze okraje polygonu. Tlačítko s písmenem T je však zajímavější. Je i u dalších nastaveních. Po jeho aktivování totiž přiřazujeme materiálu texturu. Okno je rozděleno do několika částí. Zcela nahoře je nápis zvolené metody (v našem případě „Color Texture for“ a vámi zvolený surface,

nar Image Map znamená, že obrázek se bude nanášet v určité rovině vždy kolmo. Cylindrical Image Map znamená, že se textura bude nanášet válcovitě na polygony. Spherical Image Map použijete, když chcete nanášet texturu jako kulový objekt (na kouli pod.). Cubic Image Map je nanášení na polygon jako na kvádr. Textura se tedy chová trojrozměrně, je ze všech šesti stran. Front Projection Image Map použijete tehdy, když budete chtít promítat nějakou texturu z kamery na určitý polygon. To je velmi zajímavá funkce. Textura je roztažená po celém obraze, ale je viditelná pouze na vámi zadáných polygonech. Následují od výrobce vytvořené textury, které jsou popsány matematicky. Další nastavení se týká, jaký obrázek budete aplikovat (tzv. Texture Image). Zde si vyberete bitmapu, nahranou v menu Images. Hned se obrázek zobrazí a u něj i informace o rozlišení a počtu bitplánů. Tlačítkem Pixel Blending nastavíte texturu tak, že jednotlivé body budou



v LightWavu? Takto. Většina nastavení týkající se materiálu je v samostatném menu - Surfaces -> Surface Panel. LightWave se od Imagine v nastavování atributů velmi liší. Hlavním faktorem je to, že objekty u Imaginu jsou sestaveny vždycky z trojúhelníků. U Lightwave (dále již jen LW) může být objekt sestaven z n-úhelníků. To znamená, že každý polygon v LW je úplně popsán, kdežto v Imagine jsou popsány dva sousední. S tímto problémem se setkáte, když konvertujete objekt z Imagine do LW, po výpočtu a zobrazení je objekt jaksi děravý. Děravost dělá právě neúplný popis polygonů. Opravit tento problém lze použitím nastavení Double Sided ve spodní části Surface Panel. Další velmi zajímavá odlišnost je, že můžete jednotlivým polygonům přiřadit jiný materiál. Teď si říkáte, že to lze i v Imaginu. Ano, ale u Imagine můžete změnit pouze barvu, nemůžete nastavit jinou texturu, odrazivost či průhlednost.

terál pro celý objekt potom stačí označit všechny polygony (nebo neoznačit ani jeden) a provést změnu názvu materiálu v menu Polygon - Surface. Když už máte definováno na jakou část se bude materiál aplikovat, uložte objekt a exportujte ho do Layeru. Zde zvolte Surface v horní části obrazovky. Objeví se Surface Panel. Zde se objeví všechny vámi vyrobené definované surface. Pod pojmem Current Surface naleznete ukazatel na právě editovanou surface. Vždy zde najdete Default surface, která se vyrobí vždy. Další surface jsou vámi definované a čekají už jenom na příslušnou změnu.

Když už máte nějaké materiály definované a uložené na disku, je možno je přihrát k objektu pomocí Load Surface. Save Surface nastavené atributy uloží na disk. Pomocí Rename Surface můžete změnit jméno aktuální surface a tlačítko Alphabetize List vám seřadí všechny surface podle náz-



může zde být také „Luminosity, Diffuse Level, Specular Level, Reflectivity nebo Transparency a poslední Bump Map). Dalším nastavením je Texture Type. Zde nastavujete jakou metodou má být textura na polygon nanášena. Pla-

splyvat do sousedních. V případě, že nechcete, aby obrázek nevyšedl jak nějaké 3D hry, kdy při přiblížení k textuře vyvstanou obrovské pixely, mějte tuto funkci zapnutou. Negative Image můžete použít, když chcete obrázek nej-

prve invertovat (vznikne negativ) a teprve poté aplikovat na polygon. Další část tohoto okna je nastavení velikosti a osu aplikování. Pomocí Texture Axis určíte, v jaké ose se má textura nanášet. Když použijete tlačítko Automatic Sizing, vámi zadaná textura se patřičně zvětší tak, aby obsáhla celý polygon. Texture Size nastavujete ručně hodnoty velikosti aplikované

gon být intenzivní na scéně a také, do jaké míry se na něm mají projevit stíny či odlesky. Při použití 100% bude objekt mít všechny definované vlastnosti. Když ale použijete 0%, na objektu neuvídíte stíny ani žádné odrazy. Sharp terminátor je tlačítko, které aktivuje, jestli má být přechod mezi stínem a světlem ostrý (Sharp) nebo povolný.



textury neboli na jakou velikost se daná textura má zvětšit či zmenšit. Texture Falloff je velmi zajímavá a pěkná funkce. Hodnotami zde udanými definujete, jak má být textura viditelná s ohledem na prostor. To znamená, za kolik jednotek má textura poklesnout na intenzitě. Pomocí této funkce lze vyrobit velmi realistický oheň. Pomocí Textur Center nastavíte střed definované textury buď na objektu nebo na scéně. Textur Velocity nám nastavuje, jak má být textura intenzivní v závislosti na čase respektive na počtu oken animace. Dalším tlačítkem je Antialiasing. Tato funkce vyhlazuje ostré hrany a přechody na textuře. Width Wrap Amount a Height Wrap Amount nastavuje kolikrát se textura má na polygonu opakovat. To je pro nastavení textur vše.

Další možnost vám nabízí Luminosity. Tímto nastavujete jakou má mít objekt svítivost. Neplést si se světlem. Znamená to totéž, co u Imaginu Brigness. Tj. světlost všech ploch na objektu. I zde můžete použít na polygon texturu nastavování (je stejná, s tím rozdílem, že podle intenzity složek se bude vybírá Luminosita polygonu). Další zajímavou položkou je Diffuse Level. Ta nám udává jak má poly-

Další skupinou jsou tlačítka a procentuální nastavení týkající se hlavně odlesků a odrazivosti. Specular Level nám definuje, jak má být polygon lesklý. Na tuto funkci (tak jako na předchozí) lze použít texturu, která bude definovat jak se bude Specular měnit v závislosti na pozici. Tlačítkem Color Highlight definujeme, že se pro texturu mají brát pouze ty nejsvětlejší místa. Pomocí několika tlačítek Glossines (Low, Medium, High, Maximum) definujete něco jako je u Imaginu Hardness, tj. jak veliký má být odlesk a jaké má mít ohraničení (Low - velký odlesk s plynulým přechodem ohraničení, Maximum - malý odlesk s ostrým přechodem ohraničení). Dále nastavujete Reflectivity. Klasická záležitost nastavení odrazivosti polygonu. Zde ale navíc můžete zvolit tzv. Reflection Options, které použijete při tvorbě chromových a jiných lesklých objektů. V tomto okně můžete totiž nastavit tzv. Enviroment mapu pro jednotlivý surface. Nejdříve si vyberete Reflection Type (jak a kdy se bude aplikovat Enviroment mapping) a to z těchto možností. Backdrop only - textura se bude odrážet pouze taková, která je nastavená v Effects Image Composition jako

Backdrop. Ray Tracing + Backdrop - v polygonu se budou odrážet jiné polygony a také Backdrop textura. Spherical Reflection Map - definice odrazivé mapy pouze pro jednotlivé polygony, polygon však neodráží jiné polygony, pouze vámi zadanou texturu. A nakonec Ray Tracing + Spherical Map - což představuje, že polygon bude nést odrazy jiných polygonů a navíc ještě ponese vámi zadanou texturu. Za další zvolíte texturu pomocí Reflection Image, tato textura je použita pouze, když je v Reflection Type použita funkce se Spherical Map. Pomocí Image Seam Eangle nastavíte natočení textury, která se má odrážet, o určitý počet stupňů.

Další nastavení se týká průhlednosti. Pomocí Transparenci nastavujete přímo, jak má být polygon průhledný v procentech. Lze také (jako u předchozí funkce) nastavit texturu odrazu, tj. podle intenzity složek RGB bude textura definovat odrazivé plochy. Tlačítko Color Filter použijete v tom případě, když chcete, aby světle procházející průhledným polygonem bralo na sebe barvu polygonu. Tím lze velmi pěkně docílit efektu barevného skla. Refractive Index definuje index refrakce, tj. index lomu světla při průchodu polygonem (tzv. čočkový efekt). Edge Transparenci nám určuje, jak se mají jevit průhledné hrany. Tuto funkci lze

na je neprůhledná a neprůsvitná. Normal - nastavení je řízeno pomocí Transparency. Transparent - hrany budou vždy průhledné a průsvitné.

Následují poslední tlačítka a nastavení. Poslední, ale ne nejdůležitější. Tlačítkem Smoothing nastavujete zaoblování hran polygonů. Tlačítkem Double Sided nastavujete atribut polygonu tak, že polygon je vidět z obou stran. Jiný význam tohoto tlačítka jsem již vysvětlil výše. Při zapnutém Smoothing je aktivní také Max Smoothing Angle, který definuje, jaký úhel sevřený polygony má být ještě vyhlazován. Další velmi důležitou položkou je Bump Map. Nastavuje se tím (stejně jako u předchozích nastaveních textur) textura, která definuje nerovnostní detaily. Jsou zde použity stejné položky jako u Color Texture. Jediná položka navíc je Texture Amplitude, která udává, jak velké nerovnostní detaily co do výšky definujete.

Shadow Alpha je nenápadné tlačítko hned vedle nastavení Bump Mapy. To nám říká, že místo na průhlednot bude alpha kanál použit na stín.

Poslední funkce jsou Glow Effect - velice zajímavý efekt, dotvářející korunu kolem polygonu (musí být však ještě povolena v menu Effects položkou Enable Glow Effect) a Shader Plug-ins, což jsou externí binární soubory, které mo-



zvolit nezávisle na průhlednosti, musíte si ale ověřit, zda objekt má alespoň dva polygony, mezi kterými je právě hrana. S tím souvisí i Edge Threshold, který určuje, jaké hrany mají být použity. Funkce jsou Opaque - polygon nebo hra-

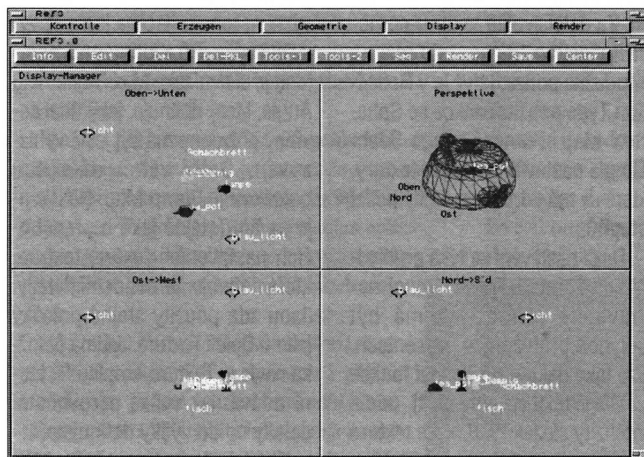
hou různě modifikovat surface v závislosti na čase či pozici.

To by k programu LightWave asi stačilo. Příště si něco povíme o nastavení atributů u programu Real3D.

-Wintersoft-

Nevím, jak mám začít tuto recenzi, protože softwarový produkt firmy Oberland (Casten Fuchs) ve mě vyvolal zajímavé fyzikální pochody. Jak k tomu došlo?

Nejprve jsem se musel prokousat (a to doslovně) pouze německou instalací (aspoň, kdyby mi k tomu dali německý slovník). Při instalování 5. (slovy pěti)



Ovládací panel

disket, se vás instalační program ptá, jestli máte koprocessor a takové ty jiné blbůstky (jméno organizace či licenční číslo). Jak jsem již řekl, program je dodáván na 5ti disketách, na kterých je jak verze pro koprocessor tak i verze, která koprocessor nevyžaduje. Na disketách je spousta textur a objektů a měl tam být i objekt StarTrek, ale asi se tam již nevešel, protože jsem ho po instalaci nikde nenašel. Tak, a jak samotný program vypadá se můžete podívat z příložených obrázků.

Pokoušel jsem se něco v tomto programu vytvořit. Jeho ovládání mi připadlo velmi složité, někde okolo Real3D v2 a výše. Program se otevírá na Workbenchu (to je známka toho, že byl předělán z PC a to rovnou z Windows). Nejprve se objeví okno s několika tlačítky a pod ním druhé, které znázorňuje editační okno. Můžete přepínat na různé pohledy (horní, dolní, levý, pravý, perspektivní a pohled kamery). Ovládání je spíše přes klávesnici (asi si výrobce neuvědomil, že základní výbavou Amigy je myš). Je sice možné dělat vše přes myš, ale shledal jsem to velmi neúčinné

a zdoluhavé a některé nástroje jsem nenašel vůbec. Program má zajímavě řešenou koncepci editace, informace a pod. Informace o objektu zjistíte tak, že pomocí drag&drop přesunete tlačítko Info

na požadovaný objekt (co to udělá, když budete mít na scéně desítky objektů jsem nezkoušel). Totéž uděláte, chcete-li si vytvořit nějaký materiál a pod. Editace objektu po bodech je velmi zajímavě řešena. Editujete-li bod, tento je zobrazen jako čára, různě lomená, kde začátek je pozice původní a konec čáry je pozice konečná. To se děje, i když editujete pozici objektu. Objekty dokáže importovat pouze DXF a svůj vlastní formát REF3.

Program podporuje booleovské operace a také práci s bezierovými křivkami, to jsou křivky, které jsou velmi podobné b-splínům (rozdíl je ve jménu). V nastavení světla je (jak už to u těch novějších programů bývá standardem) i použitím efektů Kreis (světlo se zobrazí jako bod), Halo (kolem světla bude mlhavý oblak), Ring (kolem světla bude prstenec) a Flares (od světla příčně přes obrazovku budou odlesky objektů). Viděl jsem spoustu 3D programů, které měly tyto LensFlary, ale opravdu nejlepší je má LightWave. V programu lze vyrábět také animace. Pomocí sekvencí, které se vyrábějí v jiném editoru, si nadefinujete, jak se má

Reflection 3.0

ten který objekt animovat. Editování materiálů se také provádí v jiném editoru.

A teď něco k RayTraceru. Tento je úplně samostatný. Je externí, tj. můžete vypočítávat scénu, aniž byste měli spuštěný editor (že by se inspirovali MaxonCinemou?). Raytracer se jmenuje Beams3. V raytraceru si můžete nastavit rozlišení obrázku, metodu (se stíny, bez stínů), mód antialiasingu (zvládá jich 5), počet odražených paprsků (až 20), do jakého formátu se obrázek bude ukládat (BEAMS, RGB, IFF24, TIFF24, JPEG). Vzhledem k tomu, že raytracer je externí, nezabírá tolik místa v paměti. Ale co vás jistě bude zajímat nejvíce je jeho rychlost. No jak bych to řekl. Výpočetní rychlost není pomalá, ale zase není rychlá. Jedná se o to, že když budete vypočítávat obrázek v rozlišení 320x256 a žádné jiné vymoženosti raytracingu, se vám bude výpočet jevit jako rychlý, když však použijete 640x512 se všemi možnými věcmi, tak se výpočet velmi zpomalí. Uvedu příklad:



Ovládací panel

středně těžká scéna (tj. bumping, reflexe), nechám počítat, odejdu se naobědvat, po návratu je scéna z poloviny spočtená (res 640x512, druhý mód antialiasingu, stíny). Obrázek přikládám. A ještě je tu jedna maličkost. Program neumí refrakci světla v průhledných objektech.

No nevím, jak tento program obstojí v konkurenci takových velikánů, jako jsou Imagine4.0, LightWave4.0 či Real3D 3.x. Sama velikost Ref3 (982124 bytů) napovídá, že by se mohlo jednat o velice slušný program, ale chyba lávky. Když někdo umí německy, šáhne po MaxonCinemě (ta ve verzi 3.x by měla dosáhnout stejných kvalit jako Imagine či Lightwave), ten kdo umí anglicky (a těch je většina), šáhnou po Imagine nebo Lightwave (po Realu snad jedině až bude Power Amiga).

Ještě se zmíním o docela pěkné nápovědě (v němčině -> pro mě na dvě věci), kterou vyvoláte jedním stisknutím tlačítka Info. Nápověda je interaktivní, tj. spousta odkazů, ale kdo se v tý hromadě oken, které se otevřely, má vyznat.

A jaké jsou nároky? Program spustíte na Amize s alespoň se 2MB CHIP RAM (to je ale minimum, kdy program pouze spustíte). Pro nějakou práci (i když v Ref3 toho moc neuděláte) by bylo záhodno alespoň 4MB FAST.

A co závěrem? Doufám, že se s tímto programem setkávám naposledy, ano, už ho nechci ani vidět. Možná, že některým z vás se

bude líbit (no potěš, ale já radši budu nadále vytvářet své scény v Imagine či Lightwave.

(testováno na konfiguraci: Amiga 1200, BlizzardIII, dostatek paměti, rychlý procesor a koprocessor, uživatel s pevnými nervy a neznalostí němčiny)

-Wintersoft-

Zhruba před rokem se mi dostal do ruky, resp. do drivu, PD kompilér Basicu pro Amigu ACE. Vzhledem ke špatným zkušenostem s jinými Basic kompilery, jsem k němu z počátku přistupoval dost skepticky. Důvod, proč jsem si jej nakonec ponechal, je že bez jakýchkoliv změn dokáže zkompileovat většinu programů napsaných v AmigaBasicu. S ACE jsem konečně mohl pod kickstartem 3.1 zase používat programy, které jsem dělal před lety v AmigaBasicu na kickstartu 1.2. Když jsem se pak s ACE seznámil blíže, zalbil se mi natolik, že jej často používám místo mého jinak oblíbeného Cécčka či Assembleru. Tento jazyk totiž zajímavým způsobem skloubil snadnost Basicu s možnostmi systémového programování Cécčka. Za výhodu považuji i to, že kompilér (tak jako většina PD kompilérů) nevytváří spustitelný kód, ale zdrojový text pro Assembler. Takto tedy mohu základní kostru programu napsat triviálně v Basicu a části náročné na rychlost dodělat v Assembleru. K usnadnění této práce velmi napomáhá výborná přehlednost assemblerového kódu, navíc doplněného o komentář ve formě původního basicového textu.

Nyní bych vás chtěl v kostce seznámit s hlavními přednostmi ACE zejména ve srovnání s AmigaBasicem. Takže,

ACE - kompilér Basicu

je zde celá řada funkcí známých z Cécčka, jako připojení jiného zdrojového textu (Include), volání externích funkcí, vytváření knihoven externích funkcí, začlenění resp. připojení textu v Assembleru, čtení argumentů z DOSu či tooltypes z Workbenche, konstanty a další. Velký důraz je též kladen na bitové operace a posuny, alokaci a uvolňování paměti, message porty atd. Samozřejmostí je podpora rekurzivního volání. Je zde i řada zajímavých funkcí, jako GADGETS definující a ovládající intuition gadgety, FILEBOX využívající systémový file requester, kompletní vybavení funkcemi pro manipulaci s tzv. turtle grafikou, čtení a zobrazování IFF grafiky a příkazy pro přehrávání samplů. ACE obsahuje také celou řadu funkcí, které ve standardním Basicu chybí, avšak v Cécčku jsou samozřejmostí jako např. cyklus typu REPEAT-UNTIL, příkazy pro práci se sériovým portem, definice STRUCT, blok CASE - END CASE a mnoho dalších. Kompilér má mnoho přídavných funkcí a nastavení (options) a celá kompilace se skládá ze tří kroků (kompilace do Assembleru, kompilace do object modulů a linkování).

Přesto je však vytvoření spustitelného programu velmi jednoduché, použijete-li skriptu, nebo vývojového prostředí, které je součástí archivu s kompilérem. Za jistou nevýhodu bych považoval, že Assemblerový text je pro kompilér A68k, který má jistá omezení, zejména maximální počet řádků pouze 32767, což odpovídá zhruba 3000 řádkám basicového textu. Další nevýhodou je poměrně velká spotřeba paměti při kompilaci. Na zkompileování výše zmíněných 3000 řádek basicového textu je třeba zhruba 2-3 Mbyte volné paměti. Pokud však již píšete takto rozsáhlé programy, je tak jako tak výhodnější program rozdělit na několik modulů, ty zkompileovat samostatně a spojit na závěr linkerem. Také rychlost kompilace není nijak závratná zejména u delších programů. Vytvořit spustitelný program z 3000 řádek basicového textu může na obyčejné A500 trvat až 30 minut. Pro kratší programy je tento čas však podstatně přijatelnější. Překlad většiny běžných programů nezabere více jak 1 minutu i na nejpomalejší Amize.

Nejzávažnějším nedostatkem ACE v2.35 je však absence některých basicových funkcí a příkazů. Autor sice slibuje v krátké době doplnění všech těchto funkcí, avšak prozatím si musíte vystačit s jejich náhradou podprogramy z adresáře Include, nebo žádanou funkci nějak obejít. Co tedy vlastně chybí - je to zejména práce s random acces soubory (ale je zde náhrada knihovní funkcí DOSu), USING (je zde podprogram, který dokonce funkci using doplňuje o volitelné zaokrouhlování - např. 850.675 může zobrazit ja ko 850.67, nebo 850.70, nebo 851.00 atd.) a program zatím neumožňuje přesnost double precision. Programový balík obsahuje kromě vlastního kompiléru také preprocesor, Assembler, linker, GUI editor oken, vývojové prostředí, dokumentaci v textové i hypertextové podobě, řadu ukázkových programů a include souborů. Jak jsem se již zmínil, program je freeware, takže za něj nemusíte nic platit. Autor program neustále vylepšuje (několik upgrade za rok), takže lze předpokládat plnou využitelnost i do budoucna. Tento program, který i přes zmíněné nedostatky považuji za vůbec nejlepší kompilér Basicu, mohu vřele doporučit nejen začátečníkům, ale i pokročilejším programátorům pro jednodušší aplikace.

-IPK-

Některí uživatelé neustále chtějí zkonvertovat nějaký 3D objekt jednoho formátu na nějaký 3D objekt jiného formátu. Jak? Jednoduše. Program InterChange Plus vám v tom velmi rád pomůže. Co tedy umí a co ne.

Jak již bylo řečeno, program InterChange Plus slouží ke konvertování nějakého 3D objektu nějakého formátu na nějaký 3D objekt jiného formátu. Program jich podporuje opravdu spousty. Seznam podporovaných formátů pro uložení je zde: 3 formáty 3D Studia (3DS, ASC, MLI), Aegis Draw (draw), AutoCAD (DXF), GridSnap (object), ImageMaster ISHAPE (ish), Imagine (iob), InterFont (ifm), 2 formáty LightWavu (lw, scn), PAGERender3D (facet), PointReduce (object), Pro Draw (clip) (hmm, takže i 2D), Scale (object), Sculpt 3D (script), Sculpt 3D/4D (scene), Sculpt 4D (script), Surface file (srf), Turbo Silver 3.0 (ts), TurboSilver 2.0 (silver), VideoScape 1.0 (geo), 2 formáty VideoScape 2.0 (bgeo, geo), 2 formáty Wavefrontu (mtl,obj). Je jich docela hodně a lze je stále doplňovat, protože jsou to externí binární soubory, které se spouštějí po spuštění hlavního programu. V seznamu není formát MaxonCinema

Konvertor 3D objektů

(to tolik nevdá, protože MaxonCinema má svůj vlastní konvertovací program) a formát Realu3D což už vadí více, protože vyrábět objekty v Realu je velmi složité a nemůžete objekt jinak importovat, než ho převést do DXF formátu a ten pomocí jazyka RPL zkonvertovat do polygonů pro Real3D. Na druhou stranu formát Realu nelze načíst ničím (snad je-

dině jím samým). Formátů, které program může nahrát, je o něco více např. Vista (dem), Statistic (stat).

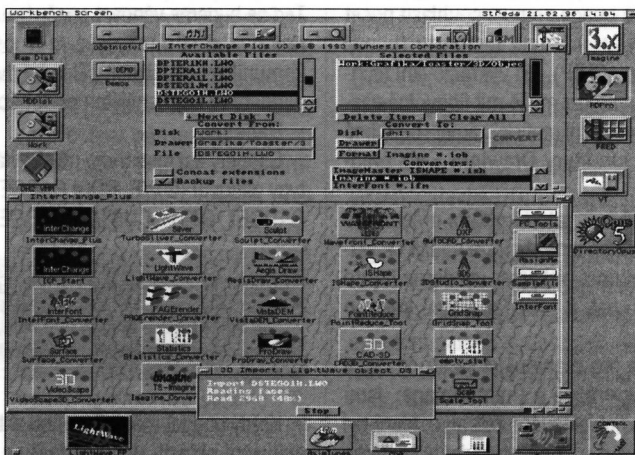
Jak tedy probíhá vlastní konverze? Stačí se podívat na obrázek. V levém okně označíte objekt, který chcete zkonvertovat. Ten se objeví v pravém okně. Program podporuje multifunkci, tj. můžete označit několik souborů z různých

adresářů a ty potom zkonvertovat do jednoho adresáře. V pravém okně si vyberete, který soubor nebo soubory chcete zkonvertovat. Poté nastavíte cílový adresář. Nakonec vyberete cílový formát objektu (někdy jsou možné různé úpravy např. u formátu Imagine lze nastavit maximální a minimální velikost). Poté zvolíte Convert a necháte počítač konvertovat. Je možné, že některé velké objekty bude program konvertovat trochu déle, ale výsledek opravdu stojí za to.

Program je nenáročný. Stačí mu jakákoliv Amiga s nějakým tím megem paměti. Nevyžaduje žádný koprocesor či procesor 020 a výše. Namítnete, že existují podobné programy se stejným a někdy i lepším komfortem (viz. PixelPro, Vertex), ale samotný PixelPro je velmi (tak jako Vertex) náročný na paměť. K programu je dodáváno množství 3D fontů ve formátu InterFont a některé objekty.

Co říci závěrem? Chcete-li něco zkonvertovat a nemůžete, protože nemáte patřičný software, vězte, že InterChange Plus vám pomůže (pokud ovšem nechcete konvertovat z Realu).

-Wintersoft-



Průvodce programováním Amigy 10

Už jsme si ukázali jak otevřít okno či obrazovku. To jsou sice užitečné věci, ale to ještě nestačí k vytvoření funkční aplikace. Typická aplikace musí mít samozřejmě možnost komunikace s uživatelem, a navíc nejlépe příjemným, pokud možno intuitivním způsobem. To prakticky znamená grafické rozhraní. Komunikace samozřejmě musí být obousměrná.

Shrňme si ve stručnosti možnosti, které nám Intuition nabízí, chceme-li provést grafický nebo textový výstup do okna (tedy komunikace směrem od aplikace k uživateli). Později se zaměříme na opačný směr (tedy, jak uživatel může ovlivňovat aplikaci).

Funkce Intuitionu pro zobrazování textu a grafiky

Intuition nabízí uživateli několik možností výstupu textové či grafické informace v okně. Kromě těchto komplexních služeb lze samozřejmě využít přímo i funkce grafické knihovny. Metody Intuitionu nabízejí poměrně vysoký komfort, ale ve srovnání s funkcemi grafické knihovny jsou pomalejší.

Intuition umožňuje vykreslení tří základních typů grafických struktur:

Image	obrázek uložený ve formě bitové mapy
Border	posloupnost navzájem spojených úsečků
IntuiText	text (včetně definice fontu)

Pospojováním některé z těchto struktur do zřetěženého seznamu lze vytvořit i složitější grafickou strukturu. Ovšem všechny prvky takového seznamu musí být stejného typu (např. pouze IntuiText)!

K vykreslení grafických struktur Intuitionu do rastportu slouží následující funkce (opět jsou to funkce V34-, takže se jim nebudeme věnovat blíže).

DrawImage	vykreslí obrázek
DrawBorder	vykreslí objekt z úsečků
PrintText	vypíše text
IntuiTextLength	zjistí délku textu v pixlech (obrazových bodech)

Argumentem těchto funkcí je, kromě ukazatele na příslušnou strukturu, ukazatel na rastport a poloha struktury v rastportu. Kromě toho, že lze popisované struktury vykreslit přímo (prostřednictvím zmíněných funkcí), lze je použít i jako součásti menu, gadgetů, dialogových oken apod.; v takovém případě se o jejich vykreslování stará Intuition sám.

Poloha grafické struktury v rastportu je dána součtem dvou hodnot, zadané hodnoty při volání výše uvedených funkcí a hodnoty uvedené ve dané struktuře (definice struktur nalezneme v souboru intuition.hli).

Pozn. pro struktury Image: U objektů Image nemusí souhlasit počet bitových ploch obrázku s počtem bitových ploch rastportu (bitové plochy musí být umístěny v paměti typu CHIP). Při vykreslování těchto struktur je potřeba mít na zřeteli, že rastport může mít libovolně nastavené barvy a tak se může znehodnotit původní grafický záměr (potřebné informace lze získat prostřednictvím struktury DrawInfo - viz předchozí část seriálu).

Pozn. pro struktury Border: Původně byla tato struktura určena pro vykreslování okrajů, ale je pojata natolik obecně, že ji lze využít i k velmi složitým obrázkům. Výhodnou vlastnost získáme, uvedeme-li tuto strukturu do režimu COMPLEMENT, pak ji totiž lze velmi snadno odstranit - opětovným vykreslením.

Ve verzi V36 přibýly tři nové funkce pro manipulaci se strukturami Image. Jsou to DrawImageState, EraseImage a PointInImage. Jsou určeny především k podpoře moderního objektového přístupu, který byl zaveden ve V36 (tzv. BOOPSI, objektovému přístupu se ještě budeme

podrobněji věnovat později). Stručně si zde popíšeme tyto funkce (teď se však ještě nebudeme věnovat jejich funkci pro objekty BOOPSI).

PointInImage <- intuition.library (V36)

Zjistí, zdali obrázek obsahuje daný bod. Pro grafickou strukturu Image se otestuje, leží-li bod uvnitř obdélníku vymezujícího obrázek (tj. ohraničenému položkami LeftEdge/RightEdge/Width/Height). Pro objekty se vykoná definovaná metoda na zjištění příslušnosti bodu k obrázku.

Syntaxe: `BOOL PointInImage( struct Point obr, struct Image *obr )(d0/a0)`

Výstup: TRUE pokud bod je součástí obrázku.

bod: Dvě hodnoty typu WORD - X/Y - uložené do proměnné typu LONG (vyšší dva byty obsahují hodnotu 'X', toto pořadí je zajištěno pokud se v C předá jako parametr funkce přímo struktura Point - NE ukazatel na strukturu, ale přímo struktura).

obr: Ukazatel na grafický objekt Image. Je-li ukazatel nulový, vrátí funkce hodnotu TRUE.

Pozn. Pokud struktura Image je kombinovaná, vzniklá zřetěžením několika struktur Image, testuje se pouze příslušnost bodu k prvnímu ze zřetěžených struktur Image.

EraseImage <- intuition.library (V36)

Vymaže obrázek. Pro normální grafickou strukturu Image to znamená, že bude zavolána grafická funkce EraseRect, která vyplní obdélník vymezující obrázek (viz položky LeftEdge/TopEdge/Width/Height) barvou pozadí. Pro objekty je chování této funkce definovatelné.

Syntaxe: `void EraseImage( struct RastPort *rp, struct Image *obr, WORD levyOfset, WORD horniOfset )(a0/a1,d0/d1)`

rp: Rastport, jehož součástí obrázek je.

obr: Ukazatel na grafickou strukturu Image (resp. objekt).
levyOfset, pravyOfset: Poloha obrázku v rastportu (v pixlech).

DrawImageState <- intuition.library (V36)

Obdobná funkce DrawImage s rozšířeními možnostmi pro objekty. Tato funkce vykreslí obrázek v některém z definovaných stavů (určeno typicky pro gadgety - vykreslení aktivního či neaktivního stavu, zakázaného či povoleného apod.).

Syntaxe: `void DrawImageState( struct RastPort *rp, struct Image *obr, WORD levyOfset, WORD horniOfset, ULONG stav, struct DrawInfo *di )(a0/a1,d0/d1/d2/a2)`

rp: Rastport, jehož součástí obrázek je.

obr: Ukazatel na grafický objekt reprezentující obrázek (příp. výjimečně též na strukturu Image).

levyOfset, pravyOfset: Poloha obrázku v rastportu (v pixlech).

stav: Pro strukturu Image je prakticky použitelná pouze hodnota IDS_NORMAL, která provede stejnou činnost jako funkce DrawImage. Další možnosti jsou IDS_SELECTED,

IDS_DISABLED, IDS_BUSY, IDS_INDETERMINATE, IDS_INACTIVENORMAL, IDS_INACTIVELYSELECTED, IDS_INACTIVEDISABLED, viz později. Hodnoty jsou definovány v souboru intuition/imageclass.hli).

di: Ukazatel na strukturu DrawInfo.

To by byly ve stručnosti prostředky pro předávání informace uživateli. Teď se budeme věnovat opačnému toku informací, tj. směr od uživatele. Nejdříve si shrňme, jaké možnosti můžeme nabídnout uživateli pro komunikaci s aplikací. Základní dvě možnosti grafického rozhraní jsou gadgety (v nejrůznějších podobách) a menu.

Gadgety

Gadgety asi není třeba nějak zvlášť představovat. Máme čtyři základní typy gadgetů (GTYP_BOOLGADGET, GTYP_STRGADGET, GTYP_PROPGADGET, GTYP_CUSTOMGADGET):

tlačítka neboli booleovské gadgety (mají dvě polohy)
proporcionální gadgety (umožňují nastavení hodnoty z intervalu pomocí jezdce)
string neboli textové gadgety (pro zadávání textu)
zákaznické gadgety (lze si libovolně definovat jejich chování, viz BOOPSI)

Každý gadget má definovanou aktivní oblast. Klikne-li se myší do této aktivní oblasti, daný gadget se aktivuje (a provede se určená akce,

zpravidla se pošle zpráva příslušné aplikaci). Aktivizaci gadgetu lze programově zakázat a opět povolit. Gadget se zakázanou aktivizací (zakázaný gadget) je zpravidla zobrazen "neostře" nebo "méně jasně" (tj. je překryt vzorkem z bodů).

Existují čtyři možnosti, jak zobrazit aktivovaný gadget (vždy si musíme vybrat pouze jednu):

zvýraznění doplňkovými barvami (příznak GFLG_GADGHCOMP)
zvýraznění orámováním (příznak GFLG_GADGHBOX)
zvýraznění alternativním obrázkem (příznak GFLG_GADGHIMAGE)
potlačené zvýrazňování (příznak GFLG_GADGHNONE)

Kromě gadgetů, jejichž rozložení a funkci si definujeme v závislosti na tvořené aplikaci (tzv. aplikační gadgety), se setkáme i s tzv. systémovými gadgety. To jsou gadgety, které jsou definovány a obsluhovány systémem a jejichž funkce je nezávislá na aplikaci (to jsou např. gadgety pro zavírání okna, pro změnu velikosti okna atd).

V následující tabulce si opět pro úplnost shrneme funkce sloužící k definování a práci s gadgety známé z V34-.

AddGadget	přidá gadget do okna (okno,gadget,poloha) a0 a1 d0
ModifyProp	modifikuje stav proporcionálního gadgetu (nahrazeno dokonalejší funkcí NewModifyProp) (gadget,okno,requester,příznaky,horizPot,vertPot,horizBody,vertBody) a0 a1 a2 d0 d1 d2 d3 d4
OffGadget	zakáže gadget (gadget,okno,requester) a0 a1 a2
OnGadget	povolí gadget (gadget,okno,requester) a0 a1 a2
RefreshGadgets	vykreslí gadget a všechny za ním následující (gadgets,okno,requester) a0 a1 a2
RemoveGadget	odstraní gadget z okna (okno,gadget) a0 a1
RefreshGLis	překreslí gadget a zadaný počet následujících (pocetGad) (gadgets,okno,requester,pocetGad) a0 a1 a2 d0
AddGList	přidá zadaný počet gadgetů (zřetěžených) do okna (okno,gadget,poloha,pocetGad,requester) a0 a1 d0 d1 a2
RemoveGList	odstraní daný počet gadgetů z okna (remPtr,gadget,pocetGad) a0 a1 d0
ActivateGadget	aktivuje gadget (týká se typů string, příp. zákaznických) (gadgets,okno,requester) a0 a1 a2
NewModifyProp	modifikuje stav proporcionálního gadgetu (na rozdíl od ModifyProp ho nepřekreslí nezbytně celý) (gadget,okno,requester,příznaky,horizPot,vertPot,horizBody,vertBody,pocetGad) a0 a1 a2 d0 d1 d2 d3 d4 d5

Gadgets mohou být do okna přidány jednak některou z funkcí (viz předchozí tabulka) nebo už během otvírání okna. Grafický vzhled gadgetů může být definován strukturou Border nebo Image (a jeho součástí může být i text ve formě IntuiText), příp. může být gadget i "neviditelný" (např. u textového editoru můžeme celou plochu, ve které je zobrazen text nadefinovat jako aktivní oblast "neviditelného" gadgetu; pro každé kliknutí myši v této oblasti pak bude generována určená akce).

Velikost a poloha gadgetu je zadána ve struktuře Gadget (která je datovou reprezentací gadgetu). Možností je několik. Poloha a rozměry gadgetu mohou být určeny buď pevně (bez ohledu na rozměry okna) nebo relativně vzhledem k rozměrům okna (příznaky GFLG_RELRIGHT, GFLG_RELBOTTOM, GFLG_RELWIDTH, GFLG_RELHEIGHT). Gadgets umístěné relativně k pravému/dolnímu okraji okna nesmějí žádnou část svých obrázků přesáhnout aktivní oblast (z důvodů automatické

rekonstrukce např. po změně velikosti okna). Gadgets mohou být také umístěny v okrajích okna (tak jsou umístěny např. všechny systémové gadgets pro manipulaci s oknem) - příznaky GACT_RIGHTBORDER, GACT_LEFTBORDER, GACT_TOPBORDER, GACT_BOTTOMBORDER.

Intuition se stará o obnovu gadgetů podle potřeby (např. po odkrytí zakrytého okna). Provádíme-li obnovu obsahu okna sami (s využitím zprávy Intuitionu IDCMP_REFRESHWINDOW), nesmíme nikdy během obnovy (po volání funkce BeginRefresh a před voláním funkce EndRefresh) volat funkce RefreshGList ani RefreshGadgets, ani nesmíme přidávat či odstraňovat gadgets z/do obnovovaného okna. Chceme-li do okna zařadit obrázek a chceme-li aby se o jeho obnovu staral Intuition, podobně jako to dělá s gadgety, můžeme toho docílit tak, že obrázek definujeme jako gadget s nulovým rozměrem aktivní oblasti.

Jak jsme se zmínili, je gadget reprezentován strukturou Gadget. Tato struktura je definovaná v souboru intuition/intuition.(hli) a má tyto položky

NextGadget	ukazatel na další gadget v seznamu
LeftEdge,TopEdge,Width,Height	vymezuje aktivní oblast
Flags	obecné příznaky (viz následující tabulka)
Activation	aktivní příznaky (viz následující tabulka)
GadgetType	příznaky určující typ/druh gadgetu (viz následující tabulka)
GadgetRender	struktura Border nebo Image nebo NULL (pro "neviditelný" gadget)
SelectRender	struktura Border nebo Image pro aktivovaný gadget
GadgetText	příp. text tohoto gadgetu
MutualExclude	plánováno, nikdy nevyužito pro zaručení výhradnosti, od V36 použito pro "hook" zákaznických gadgetů
SpecialInfo	ukazatel na strukturu BoolInfo, StringInfo nebo PropInfo (podle druhu gadgetu)
GadgetID	pro identifikaci gadgetu, volné pro použití v aplikaci
UserData	volné pro aplikační data (Intuition ignoruje)

Ve verzi V39 byla z důvodů podpory zákaznických gadgetů struktura Gadget rozšířena o následující položky (rozšířená struktura se nazývá ExtGadget):

MoreFlags viz příznaky GMORE_#? níže
BoundsLeftEdge,BoundsTopEdge,BoundsWidth,BoundsHeight určuje ohraničení gadgetu (je-li nastaven příznak GMORE_BOUNDS)

V následující tabulce jsou u některých příznaků uvedeny dva názvy. Jsou to ve V36 nově zavedené názvy a event. starší názvy (V34-).

Příznaky položky Flags ve struktuře Gadget

Příznaky určující způsob zvýrazňování (jejich vymaskování lze provést pomocí konstanty GFLG_GADGHIGHBITS GADGHIGHBITS)
GFLG_GADGHCOMP GADGHCOMP zvýraznění doplňkovými barvami
GFLG_GADGHBOX GADGHBOX zvýraznění orámováním
GFLG_GADGHIMAGE GADGHIMAGE zvýraznění alternativním obrázkem
GFLG_GADGHNONE GADGHNONE bez zvýrazňování
GFLG_GADGIMAGE GADGIMAGE nastaveno pokud položky GadgetRender a SelectRender ukazují na strukturu Image (jinak na strukt. Border)

Příznaky určující vztahy bod okna/requestru pro polohu gadgetu

GFLG_RELBOTTOM RELBOTTOM poloha je vzhledem k dolnímu rohu
GFLG_RELRIGHT RELRIGHT poloha je vzhledem k pravému rohu
GFLG_RELWIDTH RELWIDTH šířka je relativní
GFLG_RELHEIGHT RELHEIGHT výška je relativní
GFLG_RELSPECIAL (V39) zákaznický gadget, který má vlastní závislost rozměrů a polohy na rozměrech okna (viz metoda GM_LAYOUT)
GFLG_SELECTED SELECTED gadget je aktivní
GFLG_DISABLED GADGDISEMBLED gadget je zakázán (viz On/OffGadget)
Následující tři příznaky slouží k určení typu dat, na která ukazuje ukazatel GadgetText struktury Gadget - u zákaznických gadgetů to nemusí nutně být struktura IntuiText (příslušné bity lze vymaskovat konstantou GFLG_LABELMASK)
GFLG_LABELITEXT GadgetText ukazuje na IntuiText (pro standardní gadgety V34-)

GFLG_LABELSTRING GadgetText ukazuje na řetězec (UBYTE *)
GFLG_LABELIMAGE GadgetText ukazuje na objekt Image
GFLG_TABCYCLE (V37) zákaznické a string gadgety, které lze postupně aktivovat pomocí klávesy Tab
GFLG_STRINGEXTEND (V37) ekvivalentní příznaku
GACT_STRINGEXTEND (který však není kompatibilní s V34-, proto NESMÍ být použit u programů, které mají být spustitelné ve

V34-; to je důvod proč byl zaveden tento příznak, který kompatibilitu dodržuje) GFLG_IMAGEDISABLE zákaznický gadget, který má vlastní metodu pro zobrazení zakázaného stavu (viz BOOPSI tag IA_SupportsDisable) nastavuje Intuition GFLG_EXTENDED (V39) struktura Gadget je rozšířená na strukturu ExtGadget

Příznaky položky Activation struktury Gadget

GACT_RELVERIFY RELVERIFY informuje aplikaci (zprávu IDCMP_GADGETUP), že v okamžiku uvolnění aktivizace bylo ukázovalo myši nad aktivizační oblastí
GACT_IMMEDIATE GADGIMMEDIATE informuje aplikaci o aktivování gadgetu (zprávu IDCMP_GADGETDOWN)
GACT_ENDGADGET ENDGADGET označení gadgetu, jehož aktivizace způsobí zavření requestu
GACT_FOLLOWMOUSE FOLLOWMOUSE během aktivity gadgetu budou hlášeny pohyby myši (z důvodů kompatibility s V34- je nutné, aby booleovské gadgety měly současně nastaven příznak GACT_RELVERIFY)

Příznaky určující, ve kterém okraji okna (je-li některý z nich nastaven) bude gadget umístěn (týká se pouze gadgetů definovaných při otevírání okna)

GACT_RIGHTBORDER RIGHTBORDER pravý okraj
GACT_LEFTBORDER LEFTBORDER levý okraj
GACT_TOPBORDER TOPBORDER horní okraj
GACT_BOTTOMBORDER BOTTOMBORDER dolní okraj
GACT_BORDERSNIFF nepoužívat - pro systémové použití
GACT_TOGGLESELECT TOGGLESELECT označuje "přepínací" gadget
GACT_BOOLEXTEND BOOLEXTEND gadget obsahuje ukazatel na strukturu BoolInfo

GACT_ACTIVEGADGET gadget je aktivní (příznak systému)

Následující příznaky logicky náleží do struktury StringInfo

GACT_STRINGLEFT implicitní hodnota - zarovnání doleva
GACT_STRINGCENTER STRINGCENTER vycentrování vkládaného textu
GACT_STRINGRIGHT STRINGRIGHT zarovnání vkládaného textu doprava
GACT_LONGINT LONGINT vstup je číselný (ve formátu LONG)
GACT_ALTKEYMAP ALTKEYMAP gadget má alternativní mapu klávesnice

GACT_STRINGEXTEND obsahuje StringExtend (nenastavovat pro V34-, viz GFLG_STRINGEXTEND)

Příznaky určující typ gadgetu (položka GadgetType) - jejich vymaskování lze provést pomocí GTYP_GADGETTYPE GADGETTYPE

GTYP_SCRGADGET SCRGADGET gadget obrazovky (nenastaveno = gadget okna)
GTYP_GZZGADGET GZZGADGET gadget okna
WFLG_GIMMEZEROZERO GIMMEZEROZERO
GTYP_REQGADGET REQGADGET gadget requestu
GTYP_SYSGADGET SYSGADGET systémový gadget (tj. alokovaný Intuionem)

Příznaky určující druh systémového gadgetu V36+ (maska = GTYP_SYSTYPEMASK)

GTYP_SIZING SIZING změna rozměrů okna
GTYP_WDRAGGING WDRAGGING posun okna (lišta okna)
GTYP_SDRAGGING SDRAGGING posun obrazovky (lišta obrazovky)
GTYP_WDEPTH změna hloubky okna (přesun do popředí/pozadí)
GTYP_SDEPTH změna hloubky obrazovky (přesun do popředí/pozadí)
GTYP_WZOOM zvětšení/zmenšení okna (zoom)
GTYP_SUNUSED nepoužito
GTYP_CLOSE CLOSE zavření okna

Příznaky určující druh systémového gadgetu V34- (maska = GTYP_SYSTYPEMASK)

GTYP_WUPFRONT WUPFRONT okno do popředí (odpovídá GTYP_WDEPTH)
GTYP_SUPFRONT SUPFRONT obrazovka do popředí (odpovídá GTYP_SDEPTH)
GTYP_WDOWNBACK WDOWNBACK okno do pozadí (odpovídá GTYP_WZOOM)
GTYP_SDOWNBACK SDOWNBACK obrazovka do pozadí (odpovídá GTYP_SUNUSED)

Příznaky pro určení druhu gadgetu (bitová maska = GTYP_GTYPEMASK)

GTYP_BOOLGADGET BOOLGADGET tlačítka neboli booleovské gadgety
GTYP_GADGET0002 GADGET0002
GTYP_PROPGADGET PROPGADGET proporcionální gadgety
GTYP_STRGADGET STRGADGET string neboli textové gadgety
GTYP_CUSTOMGADGET zákaznické gadgety (viz BOOPSI)
Nové příznaky ve V39 (obsaženy v položce MoreFlags struktury ExtGadget)
GMORE_BOUNDS Položky Bounds? struktury ExtGadget obsahují platná data

GMORE_GADGETHELP gadget citlivý na HELP (nápovědu)
GMORE_SCROLLRASTER zákaznický gadget používající ScrollRaster (viz ScrollWindowRaster)

nou ze tří možných (BoolInfo, StringInfo nebo PropInfo). Rozšířený booleovský gadget obsahuje ukazatel na strukturu BoolInfo s položkami:

Flags BOOLMASK (nastaveno vždy - z důvodů kompatibility)

Mask ukazatel na bitovou masku pro zvýrazňování aktivního gadgetu (musí být v paměti CHIP), šířka a výška je dána aktivizační oblastí gadgetu
Reserved nulová položka

Proporcionální gadget je rozšířen o položky struktury PropInfo:

Flags příznaky definované níže

HorizPot aktuální nastavená hodnota v rozsahu 0 až MAXPOT (horizontálně)
VertPot aktuální nastavená hodnota v rozsahu 0 až MAXPOT (vertikálně)
HorizBody relativní horizontální velikost jezdc = HorizBody/MAXBODY*100%
VertBody relativní vertikální velikost jezdc = VertBody/MAXBODY*100 %
CWidth rezervováno pro Intuition
CHHeight rezervováno pro Intuition
HPotRes rezervováno pro Intuition
VPotRes rezervováno pro Intuition
LeftBorder rezervováno pro Intuition
TopBorder rezervováno pro Intuition

Příznaky struktury PropInfo (položka Flags)

AUTOKNOB bude použit standardní jezdec (v opačném případě musí být definována grafická struktura Image, která nesmí obsahovat zřetěžený seznam více struktur Image, ale pouze strukturu jedinou)
FREEHORIZ jezdcem lze pohybovat vodorovně
FREEVERT jezdcem lze pohybovat svisle
PROPBORDERLESS nevykresluje rámeček
KNOBHIT jezdec byl aktivován
PROPNEWLOOK proporcionální gadget má nový 3-D vzhled (V36+)

Konstanty použitelné při práci se strukturou PropInfo

KNOBHMIN minimální vodorovný rozměr jezdec
KNOBVMIN minimální svislý rozměr jezdec
MAXBODY maximální hodnota kroku jezdec
MAXPOT maximální hodnota nastavitelná proporcionálním gadgetem

Rozšíření string gadgetu tvoří položky struktury StringInfo (počáteční hodnotu položek označených A zadává aplikace, položky označené P inicializuje Intuition a aktuální hodnotu položek označených I udržuje Intuition):

Buffer	AI	buffer obsahující vkládaný řetězec
UndoBuffer	AI	nepovinný bufer pro zálohování obsahu buferu
BufferPos	AI	poloha aktuálního znaku v buferu
MaxChars	AI	max. počet znaků v buferu (včetně 0)
DispPos	AI	poloha prvního zobrazeného znaku v buferu
UndoPos	PI	poloha znaku v záložním buferu (undo-buffer)
NumChars	PI	aktuální počet znaků v buferu
DispCount	PI	počet zobrazených znaků
CLeft, CTop	PI	levá/horní poloha editační oblasti gadgetu
Extension	A	ukazatel na strukturu StringExtend (viz GACT_STRINGEXTEND)
LongInt	AI	uživatelé zadáná číselná hodnota pro gadgety typu GACT_LONGINT
AltKeyMap	A	ukazatel na alternativní mapu klávesnice

String gadgety mohou být dále rozšířeny o strukturu StringExtend, která je definovaná v souboru sghooks.(hli). Její položky určují způsob zobrazení gadgetu a jsou to:

Font	ukazatel na otevřený font, který má být použit
Pens	barva popředí a pozadí textu v době, kdy gadget není aktivní
ActivePens	barvy v době kdy gadget je aktivní
InitialModes	viz tabulka níže
EditHook	ukazatel na strukturu Hook, která obsahuje editační funkce

Gadgets určitých druhů využívají ukazatele SpecialInfo k rozšíření oblasti pro data gadgetu. Podle druhu gadgetu je rozšiřující struktura jed-

pokračování na str. 25



Bleskový Basic

Díl 4. - Na scénu přichází okénka

Vysvětlovat amigistům přednosti grafického uživatelského rozhraní (GUI) by byl hodně hloupý podnik. Ovšem pro programátory je GUI zlá noční můra, rozhraní dá často víc práce než vlastní program. BB2 vám však tuto práci dost usnadní. Narodil od C a podobných jazyků totiž standardní prvky Intuitionu můžete tvořit celkem srozumitelnými příkazy. A na ně se teď podíváme.

Základem programu je na Amize vždy obrazovka. BB2 ji samozřejmě také dokáže otevřít, a to příkazem SCREEN:

```
SCREEN [Obr#,X,Y,Š,V,H,GMod,Titul$,DPen,BPen[,BitMapa#]
```

První parametr, Obr#, je číslo obrazovky, což může být každé nezaporné celé číslo (tedy od nuly výš). BB2 samozřejmě může otevřít více obrazovek současně.

X a Y jsou souřadnice levého horního rohu obrazovky (obvykle 0,0), Š je šířka, V výška obrazovky a H je počet bitových ploch. Ten udává barevnou hloubku, tedy počet současně zobrazitelných barev, který se rovná 2^H , takže například obrazovka se 4 bitovými plochami ($H=4$) může zobrazit 16 barev ($2^4=16$).

Parametr GMod nastavuje grafický režim obrazovky. Pro OS 1.3 musíte použít tyto příznaky (samozřejmě fungují i pod OS 2.x/3.x):

Příznak Mod

```
$0 (0) LoRes
$4 (4) Lace
$80 (128) Extra-HalfBrite
$800 (2048) HAM
$8000 (32768) HiRes
```

Tyto příznaky lze počítat. Příznaky spolu s nastavenými rozměry obrazovky nastaví příslušný grafický režim.

Pod OS 2.x/3.x můžete také použít identifikátorů z databáze obrazovek (například pro NTSC Hires to je \$19000, pro NTSC Hires Laced \$19004, pro PAL Hires \$29000 a pro PAL Hires Laced \$29004). Tyto kódy můžete lehce zjistit například v úvodním requesteru DPaintu IV nebo V.

Obrazovku též musíte opatřit titulem. Nelze ho vynechat, vždy musíte zadat aspoň prázdný řetězec.

Parametry DPen a BPen určují barvy obrazovky, DPen je barva popředí, BPen barva pozadí.

Parametr BitMapa# užijí pouze zkušenější programátoři, protože je to adresa speciální bitové mapy pro obrazovku.

Ne vždy však musíte otvírat novou obrazovku. Téměř jistě máte otevřenou alespoň jednu - obrazovku Workbenche. Tu můžete použít také pro svůj program díky následujícímu příkazu:

```
WBToScreen Obr#
```

Pro BB2 pak bude obrazovka Workbenche obrazovkou číslo Obr#. To není vše, můžete rovněž použít obrazovku, která je právě v popředí:

```
FindScreen Obr#,Titul$]
```

Vedle čísla obrazovky lze použít její titul.

Na obrazovce pak můžete otvírat okna. Slouží k tomu (jaké překvapení) příkaz WINDOW:

```
WINDOW Okno#,X,Y,Š,V,Příznaky,Titul$,DPen,BPen
[,GSeznam#,BitMapa#]
```

Okno# je číslo okna, může to být opět jakékoli celé číslo od nuly. X a Y jsou souřadnice horního levého rohu, Š je šířka, V výška okna. Důležitým parametrem jsou příznaky okna, protože určují, jaké systémové gadgety bude okno mít a jak se bude chovat.

Příznak Hodnota Účinek

```
WINDOWSIZEING $0001 Okno má gadget pro změnu velikosti
WINDOWDRAG $0002 Okno lze přesouvat tažením za titulní lištu
WINDOWDEPTH $0004 Okno má hloubkový gadget přemísťující do popředí a do pozadí
```

SIZEBRIGHT \$0010 Jsou-li nastaveny příznaky WINDOWSIZEING a GIMMEZEROZERO, bude výstup ohraničen pravým okrajem okna

SIZEBOTTOM \$0020 Podobně předchozímu příznaku, tentokrát je však hranicí spodní okraj okna

BACKDROP \$0100 Vznikne okno typu Backdrop, které je vždy pod všemi ostatními okny

GIMMEZEROZERO \$0400 Okraje a vnitřek okna a budou spravovány zvlášť, takže nelze okraje přepsat

BORDERLESS \$0800 Okno nebude mít viditelné okraje

ACTIVATE \$1000 Okno bude po otevření aktivní

Titul\$ je samozřejmě titul okna, parametry DPen a BPen opět nastavují barvu popředí a pozadí.

Parametr GSeznam# umožňuje k oknu připojit seznam gadgetů (dostaneme se k nim později). Pokud okno gadgety nemá, tento parametr není potřebný. A BitMapa# je opět adresa speciální bitové mapy pro okno, čehož využijí pouze zkušenější programátoři.

S obrazovkami a okny můžete dále manipulovat pomocí systémových funkcí, ale na ty se dostane až v pozdějších dílech.

Ovšem BB2 sám má prostředky pro aktivaci obrazovek a oken. Můžete například použít příkaz USE:

```
USE Objekt Obj#
```

Tento příkaz aktivuje všechny objekty BB2, pro obrazovky a pro okna má tyto tvary:

```
USE Screen Obr#
```

```
USE Window Okno#
```

Okno též můžete aktivovat příkazem

```
Activate Okno#
```

Vytvořená okna a obrazovky také většinou musíte jednou zavřít. Dá se to udělat příkazem Free, odstraňujícím všechny objekty BB2:

```
FREE Objekt Obj#
```

pro obrazovky a okna tedy

```
FREE Screen Obr#
```

```
FREE Window Okno#
```

Pro zpřehlednění navíc BB2 nabízí dva speciální „zavírací“ příkazy:

```
CloseScreen Obr#
```

```
CloseWindow Okno#
```

Ostatně při ukončení programu se všechny otevřené obrazovky a okna zavírají automaticky.

Když máte vytvořená okna, můžete do nich přepínat vstup a výstup textových a grafických příkazů.

Výstup nastavíte příkazem

```
Window Output Okno#
```

a vstup příkazem

```
Window Input Okno#
```

Máte-li například okna 0 a 1, pak příkaz

```
Window Output 1
```

způsobí, že příkaz NPRINT bude tisknout do okna číslo 1. Se vstupem (například při užití příkazu EDIT) je to podobné.

Okna ovšem neslouží jen k psaní a kreslení. Mohou obsahovat další ovládací prvky, díky nimž je práce s programem hračkou. BB2 umožňuje do oken umisťovat gadgety a ke každému oknu také můžete připojit menu.

Nejprve gadgety. Již víte, že k oknu můžete připojit seznam gadgetů. Ty samozřejmě musíte nejprve vytvořit. BB2 nabízí čtyři typy gadgetů - textový gadget, string gadget, proporcionální gadget a grafický gadget.

Tyto gadgety můžete použít i pod OS 1.3. Pokud můžete OS 1.3 ignorovat, dají se použít standardní gadgety OS 2.x/3.x, takzvané GadTools gadgety. To je však tak rozsáhlé téma, že si ho necháme na příští díl.

Standardní gadgety BB2 vytvoříte následujícími příkazy:

```
TextGadget GSeznam#X,Y,Příznaky,Id,Text$
```

```
StringGadget GSeznam#X,Y,Příznaky,Id,Maxdélka,Šířka
```

```
PropGadget GSeznam#X,Y,Příznaky,Id,Šířka,Výška
```

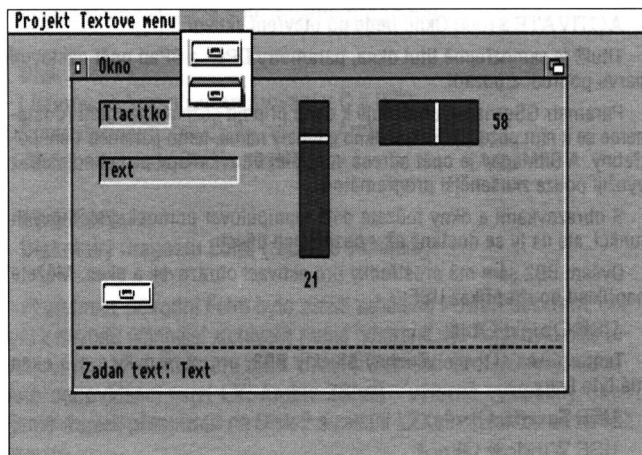
```
ShapeGadget GSeznam#X,Y,Příznaky,Id,Shape#[,Shape#]
```

Značná část parametrů je společná. GSeznam# je samozřejmě číslo určující seznam gadgetů. Je to stejné číslo jako v příkazu WINDOW, protože právě ono spojuje gadgety s konkrétním oknem. X a Y jsou souřadnice levého horního rohu gadgetu vztahované k hornímu levému rohu okna.

Parametr Id je identifikační číslo gadgetu, které umožňuje práci s jednotlivými gadgety.

Příznaky a další parametry jsou již specifické pro jednotlivé typy gadgetů.

Pro textový gadget (příkaz TextGadget) zadáte pouze text, který bude umístěn v gadgetu. Textový gadget je totiž normální textové tlačítko. Jako příznaky obvykle stačí zadat nulu. Existují však speciální příznaky, umožňující tímto příkazem napodobovat některé gadgety OS 2.x, ale k tomu se



Všechny tyto gadgety byly vytvořeny pouze příkazy BB2

dostaneme až příště.

String gadget (příkaz StringGadget) slouží k zadávání řetězců. Parametr Maxdélka určuje maximální délku řetězce (v počtu znaků), který lze do gadgetu zapsat. Parametr šířka pak nastavuje šířku vlastního gadgetu (udanou v grafických bodech). Také zde u příznaků většinou vystačíte s nulou.

U proporcionálního gadgetu (příkaz PropGadget) nastavíte jeho šířku a výšku. Jeho další vlastnosti určují příznaky. V proporcionálním gadgetu můžete posouvat jezdce buď horizontálně, nebo vertikálně, případně v obou směrech. Příznak o hodnotě \$40 (64) nastaví horizontální gadget, příznak \$80 (128) vytvoří vertikální gadget. Pro obousměrný pohyb jezdce musíte nastavit oba příznaky (jejich součet), tedy \$C0 (192).

A konečně grafický gadget je opět tlačítko, avšak místo textu může obsahovat grafiku. Parametry Shape# jsou čísla grafických objektů (tzv. shapes), které můžete použít. Objekty typu shape můžete vytvořit příkazem LoadShape:

```
LoadShape Shape#,soubor$,paleta#
```

První argument je číslo grafického objektu, které poté použijete i v příkazu ShapeGadget, soubor\$ je název souboru obsahujícího grafiku (měl by to být obrazový ILBM soubor). Případně ještě můžete zadat číslo palety barev.

Jak vidíte, grafický gadget může použít dva grafické objekty - pak se přepíná mezi dvěma tvary podobně jako některé ikony. O příznaky se většinou nemusíte starat.

Pro práci s těmito gadgety ovšem potřebujete ještě další příkazy. Je jasné, že ze string gadgetů asi budete chtít načítat zadané hodnoty a možná také do nich budete zadávat implicitní hodnoty.

Obsah string gadgetu načtete touto funkcí:

```
text$=StringText$(GSeznam#,Id)
```

Argumenty funkce jsou celkem jasné - seznam gadgetů a identifikátor příslušného string gadgetu.

Obsah string gadgetu můžete také nastavit z programu díky tomuto příkazu:

```
SetString GSeznam#,Id,text$
```

Parametry jsou podobné jako u předchozí funkce, přibyl samozřejmě text, který chcete do gadgetu vložit.

Také pro proporcionální gadgety potřebujete další pomocné příkazy.

Jejich základní vlastnosti nastavíte těmito příkazy:

```
SetHProp GSeznam#,Id,Pol,Krok
```

```
SetVProp GSeznam#,Id,Pol,Krok
```

Příkaz SetHProp je určen pro horizontální proporcionální gadget, příkaz SetVProp pro vertikální gadget. Seznam gadgetů GSeznam# a identifikátor Id určují gadget. Parametr Pol nastavuje počáteční polohu jezdce v gadgetu, parametr Krok určuje krok, s nímž se může měnit hodnota v gadgetu.

Pochopitelně také potřebujete funkce, umožňující zjistit aktuální stav gadgetu:

```
pol=HPropPot(GSeznam#,Id)
```

```
pol=VPropPot(GSeznam#,Id)
```

```
krok=HPropBody(GSeznam#,Id)
```

```
krok=VPropBody(GSeznam#,Id)
```

První dvě funkce umožňují zjistit aktuální polohu jezdce v daném proporcionálním gadgetu (výsledná hodnota je podíl maximální hodnoty). Druhé dvě funkce načítají krok změny daného gadgetu.

Pro gadgety samozřejmě existuje ještě spousta dalších příkazů, ale na to zde není místo.

A dostáváme se k dalšímu důležitému ovládacímu prvku - k menu. BB2 umožňuje velmi snadno vytvořit standardní menu. Uspořádává je do seznamu menu (menulists), které sestávají z titulů a z položek, případně ještě z podpoložek.

Základními příkazy jsou zde příkazy MenuItem a MenuTitle:

```
MenuTitle MSeznam#,Menu,Titul$
```

MSeznam# je seznam menu, do něhož bude nový titul připojen. Dále musíte zadat číslo titulu (začíná se od nuly), to udává jeho polohu na liště menu. A poslední parametr je samozřejmě vlastní titul.

```
MenuItem MSeznam#,Příznaky,Menu,Položka,Text$[,Zkratka$]
```

Příkaz MenuItem váže na tituly menu jednotlivé položky. MSeznam# je opět seznam menu, parametr Menu určuje titul pro položku. Polohu položku zadáte parametrem položky (začíná se od nuly), Text\$ je její titul. Volitelně můžete pro položku nastavit její zkratku, což je jedno písmeno. Takovou položku pak můžete vyvolat z klávesnice kombinací pravé Amiga klávesy a příslušného písmene (či znaku).

Další vlastnosti položky lze ovlivnit příznaky. Můžete používat následující hodnoty:

Příznak Účinek

0 Normální položka

1 Položka funguje jako přepínač, při zvolení se zatrhne

2 Položka, jejíž nastavení se vylučuje s jinou položkou

3 Položka fungující jako přepínač, po aktivaci menu bude zatržena

4 Položka vylučující se s jinými položkami, po aktivaci menu bude zvolena

(Hodnoty 3 a 4 mají podobný účinek jako hodnoty 1 a 2, ale položka je nastavená ihned po aktivaci menu).

BB2 také umožňuje tvořit podpoložky - položka otevře po zvolení další menu. Podpoložky vytvoříte následujícím příkazem:

```
SubItem MSeznam#,Příznaky,Menu,Položka,Podpoložka,Text$[,Zkratka$]
```

Formát je podobný jako pro položku, přibyl ovšem parametr určující umístění podpoložky.

Amiga může pro položky a podpoložky menu používat také grafické symboly. To jde v BB2 naprogramovat díky těmto příkazům:

```
ShapeItem MSeznam#,Příznaky,Menu,Položka,Shape#
```

```
ShapeSub MSeznam#,Příznaky,Menu,Položka,Podpoložka,Shape#
```

Oproti textové položce je změna pouze v tom, že místo textu zadáte číslo grafického objektu typu Shape. Je to stejný objekt jako pro grafické gadgety.

Máte-li menu vytvořené, můžete ho aktivovat. Nejprve ovšem musíte otevřít nějaké okno, jinak se dočkáte parádního zhroucení.

Menu se aktivuje takto:

```
SetMenu MSeznam#
```

Příkaz SetMenu pro právě aktivní okno nastaví seznam menu určený zadaným číslem.

Teď již umíte vytvořit všechny základní prvky uživatelského rozhraní, ovšem jistě chcete také vědět, jak s nimi pracovat. To vám poví poslední část dnešního dílu.

Programy s grafickým rozhraním jsou ovládané událostmi (jde o tzv. event-driven programování). Základem je smyčka, v níž se neustále sleduje, zda nedošlo k nějaké události. Pokud došlo, program vyhodnotí typ události a podle toho reaguje.

Pro sledování událostí nabízí BB2 funkci WaitEvent. Její formát je jedno-

duchý:

událost.l=WaitEvent

Kód vrácený funkcí udává, k jaké události došlo. Základní události jsou tyto:

Kód	Událost
\$2	Došlo ke změně velikosti okna
\$4	Byl zničen obsah okna
\$8	Bylo stisknuto tlačítko myši
\$10	Uživatel pohnul myší
\$20	Uživatel stisknul gadget
\$40	Stisknutý gadget byl opět uvolněn
\$100	Byla zvolena položka menu
\$200	Uživatel klepnul na závěrný gadget okna
\$400	Uživatel stisknul klávesu
\$8000	Do mechaniky byla vložena disketa
\$10000	Z mechaniky byla vyjmuta disketa
\$80000	Okno již není aktivní

Jak vidíte, lze celkem snadno zjistit, k jaké události došlo. K rozhodování o dalším postupu lze výhodně využít konstrukci SELECT .. CASE popsanou v minulém dílu.

My ovšem potřebujeme zjistit, který konkrétní gadget nebo položka menu byly použity. K tomu slouží funkce GadgetHit, MenuHit, ItemHit a SubHit. Ty vrátí identifikátor (id) použitého gadgetu, nebo číslo menu, položky, případně podpoložky. Vracené hodnoty opět můžete použít pro rozhodování ve strukturách SELECT .. CASE.

Vše nejlépe objasní následující program:

```
;Demonstrace standardních gadgetů BB2
#graf=4 ;Definice konstant
#shp1=0
#shp2=1
#prop1=3
#prop2=2
#string=1
#tlac=0
#m1=0
#menu1=0
#menu2=1
#menu3=2
#subm=0
#Okno=0

WBStartup ;Program lze spouštět z Workbenche
Screen 0,0,640,200,3,-28672,"TEST",0,1 ;Otevření obrazovky NTSC Hires
;Definice gadgetů
PropGadget #Okno,230,20,128,#prop1,30,70:SetHProp #Okno,#prop1,0,1:SetVProp
#Okno,#prop1,0,0
PropGadget #Okno,310,20,64,#prop2,100,20:SetHProp #Okno,#prop2,0,0:SetVProp
#Okno,#prop2,0,1
StringGadget #Okno,30,45,0,#string,20,132
TextGadget #Okno,30,20,0,#tlac,"Tlacitko"
LoadShape #shp1,,ram:gadget1.iff ;Nahrávání grafických objektů
LoadShape #shp2,,ram:gadget2.iff
ShapeGadget #Okno,30,100,0,#graf,#shp1,#shp2
;Definice menu
MenuTitle #m1,#menu1,"Projekt"
Menuitem #m1,#menu1,0,0,"Konec","Q"
MenuTitle #m1,#menu2,"Textové menu"
Menuitem #m1,0,#menu2,0,"První položka"
Menuitem #m1,1,#menu2,1,"Přepínač"
Menuitem #m1,0,#menu2,2,"Podmenu"
Subitem #m1,4,#menu2,2,0,"Ano","A"
Subitem #m1,2,#menu2,2,1,"Ne","N"
MenuTitle #m1,#menu3,"Grafika"
Shapeltem #m1,0,#menu3,0,#shp1
Shapeltem #m1,0,#menu3,1,#shp2
Window #Okno,60,20,500,150,4110,"Okno",1,2,0 ;Otevření okna
SetMenu #m1 ;Připojení menu
;Inicializace okna
WLocate 2,115
Print " "
WLocate 230,85:NPrint 0
WLocate 420,15:NPrint 0
Repeat ;Hlavní smyčka
ev.l=WaitEvent ;Čekání na událost
Select ev
Case $200 ;Uživatel klepl na závěrný gadget okna
End
Case $40 ;Byl použit gadget
Gosub EvalGadgets
Case $100 ;Bylo zvoleno menu
Gosub EvalMenus
End Select
FlushEvents ;Vycištění fronty událostí
Forever ;Konec hlavní smyčky
EvalGadgets ;Vyhodnocení gadgetů
Select GadgetHit
Case #tlac
t$="Stisknuto tlačítko"
```

```
Gosub Report
Case #string
t$="Zadan text: "+StringText$(#Okno,#string)
Gosub Report
Case #graf
t$="Stisknuto grafický gadget"
Gosub Report
Case #prop1
pot=Int(VPropPot(#Okno,#prop1)*100)
WLocate 230,85
NPrint " "
WLocate 230,85
NPrint pot
t$="Vertikální proporcionální gadget"
Gosub Report
Case #prop2
pot=Int(HPropPot(#Okno,#prop2)*100)
WLocate 420,15
NPrint " "
WLocate 420,15
NPrint pot
t$="Horizontální proporcionální gadget"
Gosub Report
End Select
Return
;EvalMenus ;Vyhodnocení menu
mH=MenuHit
iH=ItemHit
subH=SubHit
Select mH
Case #menu1
End
Case #menu2
Select iH
Case 0
t$="Zvolena První Položka"
Gosub Report
Case 1
t$="Zvolen přepínač"
Gosub Report
Case 2
If subH=0
t$="Podpoložka Ano"
Else
t$="Podpoložka Ne"
End If
Gosub Report
End Select
Case #menu3
Select iH
Case 0
t$="První grafická položka"
Case 1
t$="Druhá grafická položka"
End Select
Gosub Report
End Select
Return
;Report ;Oznamuje provedené akce
WLocate 10,125
NPrint SPACE$(40)
WLocate 10,125
NPrint t$
Return
```

Program předpokládá, že máte v RAM-disku „RAM:“ grafické soubory „gadget1.iff“ a gadget2.iff. Bez toho se může zhroutit. Pozor na to!

Otevře obrazovku v rozlišení NTSC Hires s jedním oknem, nápaditě nazvaným „Okno..“ V tomto okně je několik gadgetů a má menu. Z obrázku by to mělo být jasnéjší.

Když klepnete na některý gadget nebo zvolíte položku menu, na spodku okna se zobrazí hlášení o tom, co se právě stalo.

Až vás program omrzí, můžete ho ukončit závěrným gadgetem okna nebo položkou „Konec..“ v menu „Projekt..“

Program je také názornou ukázkou, jak lze v BB2 snadno tvořit přehledné strukturované programy. Vyhodnocení gadgetů a menu bylo umístěno do zvláštních podprogramů a také pro výpis hlášení se používá samostatný podprogram.

Možná jste si též všimli zatím nepopsaného příkazu FlushEvents. Ten je zde jako pojistka, na konci hlavní smyčky vymaže všechny nahromaděné kódy událostí. Ty totiž někdy zůstávají v paměti a program by ve smyčce opakovaně reagoval na něco, co se ve skutečnosti nestalo.

Příkaz WBStartup zajišťuje, že zkompileovaný samostatný program bude možno spustit ikonou.

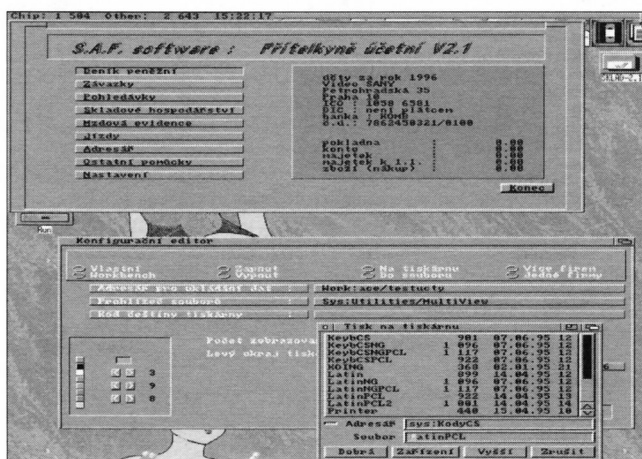
Za pozornost stojí také použití konstant. Když si prvky rozhraní popíšete konstantami, velmi si usnadníte další úpravy, protože bude stačit pouze změna definice konstant. Navíc se zvyšuje přehlednost programu.

Pro dnešek je toho již dost. V příštím dílu zjistíte, že pod OS 2.x/3.x toho BB2 pro uživatelské rozhraní nabízí ještě mnohem víc.

-Král-

Sklad a Příteklyně účetní

Po delší době se na těchto stránkách vracím k účetním programům firmy S.A.F., abych Vás informoval o již hotových, nebo plánovaných novinkách. V prosinci 1995 uvedla tato firma na trh tři nové ekonomické programy. Jsou



Hlavní a konfigurační okno Příteklyně účetní

to Sklad-V2.1, a nové verze programů PU-2.03B a PU-2.02 ve verzi odrážející změnu legislativy pro rok 1996. Bohužel, přestože jsem již viděl několik demoverzí programu PU-2.1, není stále tento program v prodeji.

Sklad V2.1 vychází ze skladového hospodářství programu PU-2.0 a je s tímto datově kompatibilní. Program obsahuje skladovou evidenci umožňující příjem i prodej zboží s následným tiskem příjmových dokladů, paragonů, nebo faktur. Tisk faktur velmi usnadňuje adresář obchodních partnerů. Prodávané, nebo přijímané zboží lze vybírat myší ze seznamu na obrazovce, zadáním katalogového čísla, nebo vy-

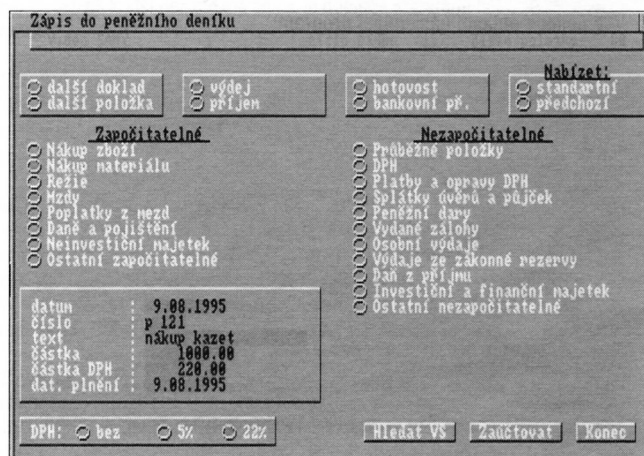


Skladové hospodářství

hledáváním dle názvu popř. části názvu. Oproti programům PU-2.0X bylo zejména dramaticky vylepšeno ovládání a cho-

vání programu v multitaskingovém systému. Sklad V-2.1 lze spustit na obrazovce Workbenche, nebo na vlastní obrazovce. Program minimálně zatěžuje procesor, takže můžete bez problémů pracovat současně i s náročnějšími aplikacemi. Hojně jsou též využívány různé systémové requestery, file-requestery atd. Spotřeba paměti 400-500 kbyte je vzhledem k rozsahu tohoto programu ještě vyhovující, i když je škoda, že na A500 s 512 kbyte paměti se program spustí jen s velkými obtížemi a může být nestabilní.

Celkově lze tento program velmi doporučit do menších prodejen jako pokladnu. Přestože maximální počet položek skladu i adresáře je 32767, nasazení ve velké prodejně nebo velkoskladu by bylo problematické. Nevýhodou je i to, že Sklad ve verzi 2.1 zatím nespolečupracuje se čtečkou čárového kódu a není schopen práce v síti.



Zápis položek do peněžního deníku

Programy PU-2.03B a PU-2.02 jsou jen mírně vylepšené verze původních programů, o kterých jsem již psal v předchozích číslech. Jejich hlavním smyslem je udržení kroku se změnami legislativy v roce 1996. Konkrétně jde o odlišný výpočet daně z příjmu, s tím související změny ve mzdové evidenci a zvýšení cenové hranice investic. Za zmínku stojí snad jen doplnění PU-2.03B o klávesové ekvivalenty všech gadgetů, lepší editaci zadávaných textů a snížení zátěže procesoru.

Na závěr bych chtěl dodat ještě několik slov o poslední demoverzi PU-2.1. Tento program se chová obdobně, jako Sklad-2.1. Oproti PU-2.0 je od základu předělán konfigurační editor a způsob zadávání dat do deníku. Rovněž způsob ukládání DPH do deníku je praktičtější. Tato změna však znamená zvětšení datových souborů pro neplátce DPH a přináší s sebou nutnost konverze dat při přechodu na novou verzi (konverzní program má být součástí dodávky). Rozhodně jde o velmi kvalitní a příteklý program, škoda jen, že uvedení ostré verze je neustále odkládáno.

-IPK-

LITERATURA

Příručka CD32 Paravision SX-1 99,-Kč

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 velké 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, hudby 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

Komplexní popis standardního Basicu.

Superbase Professional 99,-Kč

Popis nejvýkonnější 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

Sklad 2.1 990,-Kč

Od autorů Přítekyne účetní je tu program pro vedení skladového hospodářství, fakturaci a malo-obchodní prodej

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 Workbenche nebo CLI. Kompatibilní se systémem 1.3, 2.04 a výše. Pro středně velké a větší programy potřebujete počítač a alespoň 1MB paměti. Obsahuje 175KB anglické dokumentace.

AGA -> VGA 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

Hudební programy Octamed a Sonic Arranger

SOUNDMASTER SET MODULY 1 199,-Kč

Sada modulů k hud. programům na 5 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 přehrávačem SmartPlay.

SOUNDMASTER SET MODULY 6 199,-Kč

Opět jedna sada skvělých hudebních modulů.

SOUNDMASTER SET MODULY 7 199,-Kč

Poslední sada hudebních modulů pro Amigu.

Moduly Jogeir Liljedahl 99,-Kč

Ukázka práce úspěšného tvůrce modulů - super

DTP Cliparts pack 1 250,-Kč

Sada více jak 4000 obrázků pro DTP. (8 disket)

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 výborné programy pro práci se soubory.

SLOVNÍK 290,-Kč

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

POPS 199,-Kč

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

XPK 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 Workbenche (norma KOI8) - čeština 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. (WB 2.1 nebo vyšší.)

České prostředí III (Magic Pack) 290,-Kč

Lokalizace pro nové Amigy s Workbenchem 3.1. Kompletně česká menu, hlášení, písma bitmapová i vektorová, klávesnice, převodní program a ovladače pro tisk českých znaků na běžných typech tiskáren. V ceně lokalizace dodávaných programů TurboCalc, WordWorth, Organiser, DataStore a PersonalPaint.

České prostředí II 190,-Kč

Lokalizace pro KindWords 3 a WordWorth, editor map klávesnice, čtyři vektorové fonty, patch pro SBase Pro 4, seznam PSČ ve formátu SBPro4.

L.D.S - lok. dalších programů 290,-Kč

Lokalizace pro desítky dalších programů, například Directory Opus, WordWorth, KindWords, CED, OctaMED a další.

CZ500 -lokalizace pro Amigu 500 290,-Kč

Lokalizace pro Amigu 500 s Workbenchem 1.3. Česká písmena, klávesnice a ovladače pro běžné tiskárny.

CZTiskPlus 190,-Kč

Sada optimalizovaných ovladačů pro tisk češtiny na tiskárnách. Doplněk Českého prostředí III.

DISK UTILITIES I 99,-Kč

Soubor nepostradatelných programů pro různé úlohy související s disky. Obsahuje např. backpovací program ABackup 4.03, pakovací program na diskety DMS 1.52, program na obnovu smazaných souborů ARestaure 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 testovacích programů

HRY na AMIGU
Deluxe GALAGA 99,-Kč

jedinečná vesmírná střílečka

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 - preview, 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

Dominoes, Egypt, Landmine, Roach Motel, Drivewars, ShuffleRun

Artilerus a Miniblast 79,-Kč

Dvě hry, které mají jeden společný rys - vyhraje lepší střelec

Scorched tanks 79,-Kč

Velice akční souboj mezi dvěma (i více), po zubu ozbrojenými tanky.

Legends of Lothian a DUNGEON 79,-Kč

Dvě textové "adventure" hry

Krillian Incident 79,-Kč

Vesmírná střílečka

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 možností Amigy.

Amiga miniset 79,-Kč

Pinball, Revenge, Interlock

HARDWARE
Scanery & Digitizery
PODLOŽKA POD MYS 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 počítači 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)

A501 bez hodin 1290,-Kč
A502 1990,-Kč

Rozšíření paměti o 1MB pro A500 Plus

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 koprocory
MC 68882/33MHz PLCC 2490,-Kč
MC 68882/50MHz tel.
AMIGA I/O rozšíření
Auto mouse/joystick switch 669,-Kč
MIDI Interface 990,-Kč
Myši a trackbally
Mega Mouse Plus 3TI. 400dpi 650,-Kč
Mega Mouse 400dpi 599,-Kč
Optomechanic. mouse infra 1990,-Kč
Optical mouse 300dpi 1490,-Kč
Optical pen 200dpi 1690,-Kč
TrackBall 162dpi Key-Lock 1190,-Kč
TrackBall 162dpi svitící koule 1290,-Kč
Profesional control PAD 890,-Kč



3D Akční

1. THE CYTADEL Black Legend
2. FEARS Bomb Software
3. ALIEN BREED 3D Team 17
4. PROJECT BATTLEFIELD Mirage
5. BEHIND THE IRONGATE Black Legend

Akční

1. ALIEN BREED TOWER ASSAULT Team 17
2. VIROCOPI Renegade
3. ZEEWOLF Binary Asylum
4. SKELETON KREW Core Design
5. GUARDIAN Acid Software

Logické

1. X-IT Psynosis
2. TIMEKEEPERS Vulcan Software
3. ALL NEW WORLD OF LEMMINGS DMA Design
4. GULP ICE
5. THE COMPLETE CHESS SYSTEM Oxford Softworks

Válečné strategie

1. DEATH OR GLORY Software 2000
2. FIELDS OF BATTLE Bevel Stone
3. MONGOL COMMANDER Frankenstein Software
4. D-DAY Impressions
5. FIELDS OF GLORY Microprose

Obchodní strategie

1. BIING! Reline Software
2. HIGH SEAS TRADER Impressions
3. COLONIZATION Microprose
4. MAD NEWS Ikarion Software
5. DER REEDER Software 2000

Sportovní strategie

1. BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK SUPPORTER Software 2000
2. CHAMPIONSHIP MANAGER 95 Domark
3. TACTICAL MANAGER 2 Black Legend
4. TOP OF LEAGUE Scogen Software
5. ULTIMATE SOCCER MANAGER Impressions

Hříčky

1. PINBALL ILLUSIONS Digital Illusions
2. WORMS Team 17
3. OBSESSION U.D.Sweden
4. ARCADE SNOOKER Team 17
5. VITAL LIGHT Millennium

AMIGAME

stálá herní příloha

Vyjadření redakce časopisu AMIGA Review k recenzi

Alien Breed 3D uveřejněné v časopise

AMIGA News č.12

V recenzi hry Alien Breed 3D v časopise AMIGA News č.12 autor tohoto článku dosti ironickým způsobem naráží na nás časopis a autory našich článků. Myslím si, že je to mímě řeteno „neprofesionální“ a za určitých okolností bych ani na tento článek nereagoval. Avšak v recenzi se kromě ironických narážek objevily i pomluvy, což by se rozhodně stávat nemělo.

Vysvětlení a omluvu za chyby, které se nám dostali do článku AB3D jsme již uveřejnili v AR 11. I když by se taková chyba stát neměla, vznikla tím, že jsme těsně před uzavěrkou časopisu obdrželi novinářskou verzi této hry, na kterou jsme psali recenzi. Po informacích anglického časopisu o počtu disket jsme usoudili, že tato novinářská verze ještě není konečná a uveřejnili jsme informace o počtu disket a zbraní podle tohoto časopisu. Rozhodně by jsme si nedovolili žádnou recenzi překládat z cizích časopisů. Jestli má pan autor výše uvedeného článku jiné informace, když píše, že jsme již poněkoličrát články přeložili, ať nám sdělí konkrétní údaje. V opačném případě mám za to, že by bylo slušností se omluvit. Co myslíte pane autore? P.S. pro autora: Nikdy a nikde jsme neuvedli, že chceme být lepší než Vy nebo že jsme nejlepší, a co Vy...? Není lepší nechat posouzení na čtenáři?

Michal Suk, vydavatel AR

Tento text by se za normálních okolností objevil až v příštím čísle, neboť byl dodán značně po uzavěrci. Ovšem protože toto číslo je poslední a sliby se mají plnit, byl jsem nucen vypustit na poslední chvíli z této stránky jistě zajímavé obrázky z připravovaných novinek a nahradit je výše uvedeným vyjádřením.

Jelikož autor zmíněného článku nebude již mít možnost reagovat odpovím za něj. Je pravda, že v AR č.11 vyšla omluva za „chyby“ v článku o AB3D, ovšem článek v AN byl napsán před zveřejněním této omluvy a svá tvrzení stavěl na informacích, které měl autor v té době k dispozici. Pokud tyto informace byly mylné, jak uvádíte, pak se vám jménem Amiga News omlouvám. Nicméně si myslím, že pan Adam Král, autor článku o AB3D v AR, záměrným uváděním nepravdivých a neúplných informací uvádí čtenáře v omyl a velmi škodí nejen své pověsti, ale snižuje důvěryhodnost i ostatních autorů ve vaší herní rubrice, nemluvě o tom, že tím zajiště poškozuje i dobré jméno Amiga Review. Osobně totiž od zveřejnění recenze na AB3D beru všechny články v herní rubrice AR s velkou rezervou a z dopisů došlých k nám do redakce vím, že to bohužel není jen můj případ.

Rád bych se zde zmínil ještě o další věci, která ovšem již nesouvisí s AB3D ani s Amiga Review. V recenzi na DM2 bylo napsáno: „V minulosti, především za bývalého šéfredaktora, došlo k mnoha chybám a omylům...“. Můj předchůdce na postě šéfredaktora pan Antonín Zdeborský považuje tuto větu za útok na svoji osobu a požaduje po nás vysvětlení.

Zmíněná pasáž, která mohla být formulována lépe, měla za cíl sdělit, že ani mi (stejně jako kdokoliv jiný) nejsme neomylní a dopouštíme se chyb a omylů (hovoříme o herní rubrice). Termín „především za bývalého šéfredaktora“ byl použit pouze jako časový údaj (stejně dobře tam mohlo být napsáno v prvním ročníku či v roce 1994) pro dobu, kdy autoři ještě neměli plnou kontrolu nad svojí rubrikou a počet nepřijemných chyb překročil obvyklou míru. Bylo to totiž období kdy časopis procházel bouřlivým vývojem a teprve hledal svou tvář. Je logické, že při změnách, které probíhaly číslo od čísla a kdy jsme se všichni učili, jak se vlastně takový časopis dělá, se nebezpečí vzniku chyb a omylů značně zvyšuje.

V žádném případě však nebyl uvedený výrok míněn jako útok na osobu bývalého šéfredaktora a je nám líto, že si ho tak Antonín Zdeborský vyložil.

Ing. Karel Kašpárek, šéfredaktor AN

Adventure

1. UNIVERSE Core Design
2. FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN Renegade
3. VALHALLA BEFORE THE WAR Vulcan Software
4. ERBEN DER ERDE New World Computing
5. DREAMWEB Empire Interactive

Arkády

1. THE MISADVENTURES OF FLINK Psynosis
2. BENEFACITOR Psynosis
3. RUFF,N'TUMBLE Renegade
4. KID CHAOS Magnetic Fields
5. LOLLY POP Rainbow Arts

Sporty

1. WEMBLEY INTERNATIONAL SOCCER 95 Audiogenic
2. SENSIBLE WORLD OF SOCCER Sensible Software
3. CROSSCHECK Sunflowers
4. KINGPIN Team 17
5. MANCHESTER UNITED THE DOUBLE Krysalis

Simulátory

1. SUBWARE 2050 Microprose
2. COALA Empire Interactive
3. OVERLORD Rowan Software
4. DAWN PATROL Rowan Software
5. EMBRYO Black Legend

Autíčka

1. SUPER SKIDMARKS Acid Software
2. ROADKILL Vision
3. ALL TERRAIN RACING Team 17
4. POWER DRIVE U.S.Gold
5. TURBO TRAX Black Legend

RPG

1. CRYSTAL DRAGON Black Legend
2. MAGIC ISLAND Arda Team
3. TOWER OF SOULS Black Legend
4. DUNGEON MASTER 2 FTL
5. WHALES VOYAGE 2 Neo

Bojové

1. SHADOW FIGHTER Gremlin Interactive
2. SHAQ-FU Ocean
3. DOMAN Mirage
4. BRUTAL PAWS OF FURY Gametek
5. SUPER STREET FIGHTER 2 U.S.Gold



DER REEDER

V úvodu bych rád v rychlosti probíral tři záležitosti, přímo se týkající herní rubriky. Začneme velmi smutně a to konstatováním, že Amiga nám velice, ale velice rychle umírá. Podle všech známek je to nezvratný proces, který nezachrání ani nový model, ani Power PC a i když herní rubrika Amiga News vždy patřila mezi největší optimisty, nemůže ignorovat fakta a je nucena připustit tuto smutnou pravdu. Nechci zde rozebírat podrobnosti, protože to by se herní lahůdce DER REEDER moc místa nedostalo a navíc důvod tohoto začátku je poněkud jiný.

V minulém čísle byly vyhlášeny nejlepší hry roku 1995 a celkový, historický žebříček a jistě jste si všimli, že se tak stalo na místě dřívějších novinek. Podle plánu se měli opět vrátit na své místo, ale jelikož nově ohlašováných titulů je tak žalostně málo, rozhodli jsme se ponechat, myslím velmi atraktivní hitparády a průběžně je obměňovat novými tituly.

Jako druhou věc zde mám před sebou dopis od našeho pravidelného čtenáře, pana Radka Hlinky až z dalekého Mostu, jenž jednak chválí naši práci, za což mu děkujeme a jednak se mimo jiné ptá, proč jsme nerecenzovali českou RPG hru Magic Island, když v našem vlastním žebříčku nejlepších RPG obsadila vynikající druhé místo. Dále píše o dalších českých produktech a to Rebel, Ve Stínu Magie a Testament.

Proč jsme nerecenzovali velmi kvalitní Magic Island, či jiné české hry, je velmi jednoduché vysvětlit. Slavným a světově proslulým fir-

mám, jako jsou například Interplay, Black Legend, Magnetic Fields či Software 2000, nečiní nejmenší potíže nám své produkty poslat k otestování, i když se zde oficiálně vlastně ani neprodávají. České firmy tak ovšem neučinily a my jim nehodláme zdarma dělat reklamu a všichni se shodneme v tom, že recenze je tou nejlepší a přitom nejlevnější reklamou. Je velmi potěšující, že v Čechách se již našli lidé, schopní vytvořit kvalitní hru, ovšem ještě se jí nenačili prodat. To je ta dělicí zeď, mezi našimi a ostatními hrami.

A nakonec drobná poznámka. Původně jsme měli pro toto číslo připraven velmi originální nápad, naplnit jej z velké většiny recenzemi na hratelné demoverze, ovšem bystrá konkurence nám tento nápad vyfoukla doslova před nosem a tak zde vidíte zase jen recenze na plné verze her. Je nám to velmi, velmi líto.

Software 2000 je pojem, za což vděčí především jedné z nejlepších her všech dob, již je Bundesliga Manager Hattrick. Ovšem nejen Software 2000, za touto geniální hrou stojí skupina programátorů pod jménem Kron, jenž též spoluvytvářela zde recenzovanou novinku, hru DER REEDER.

Software 2000 ohlásil tento projekt již na začátku roku loňského a námi byl asi nejvíce očekáván. Nejočekávanější obchodní strategie roku, jenž se ovšem hrou roku nestala. Důvod? Je to jednoduché. Letecké simulátory se již na Amigu prakticky nedělají, ale naopak obchodní strategie prožívají až neuvěřitelný rozkvět a tak jinak dokonalý



DER REEDER skončil „až“ na pátém místě.

DER REEDER již názvem předem prozrazuje svůj originální a velmi neotřelý obsah. Obchodních lodních strategií je velmi mnoho, ovšem to-muto století se vyhýbaly doslova obloukem a napadá mě jen jediná hra tohoto typu, legendární Port Of Call, jenže to již je velmi letitá záležitost. Proto se nyní vydejme spolu s firmou Software 2000 a hrou DER REEDER na plavbu těmi největšími lodními kolosy, které kdy brázdily vlny oceánů.

Že se na hře podílel tým Kron, je vidět již v úvodu, kde je možno navolit podobné věci, jako již u zmiňované BMH. Počet hráčů (1-4), délka hracího období či různá finální omezení a též i ve hře samotné, kde se na veškeré operace používá tolik známá kalkulačka.

Pak již vstupujete do hry jako majitel jedné rejdářské firmy a jedné, vcelku dosti malé lodi. Váš úkol či cíl je klasický, což znamená nakoupit zboží a někde na druhé straně zeměkoule jej výhodně prodat. Vydělat hodně peněz a koupit další lodi, což přináší nové peníze a celkový úspěch nad zničenou konkurencí. Ovšem tak jednoduché to není a překážek je až nečekaně mnoho, ovšem to ke správné obchodní strategii patří.

Jestliže je vše jako u jiných strategií, proč je DER REEDER tak dobrý? Jednak zde naleznete velmi pěkné obrázky v podkladu, dále výbornou, značně dravou hudbu a nakonec vynikající, efektní způsob ovládání hry samotné (v tomto smě-

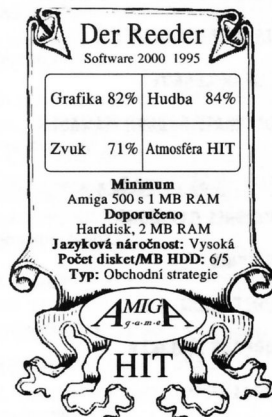
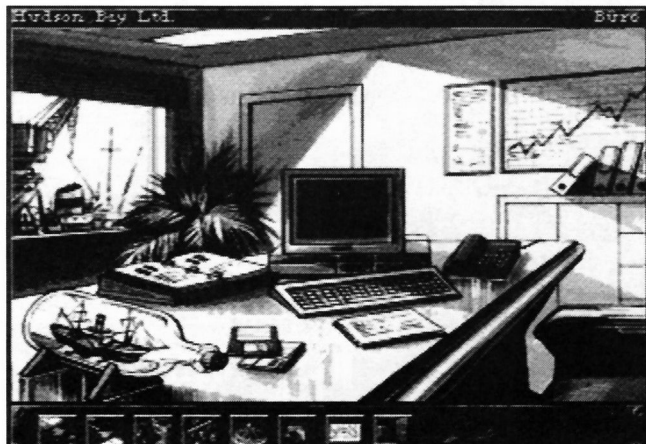
ru jedna drobná poznámka. Podobně jako u BMH by neškodila možnost vyššího rozlišení, jelikož ikon je mnoho a jsou dosti malé).

Toto je všechno skvělá omáčka, ovšem hlavní náplň se jmenuje matematická přesnost a stejně jako BMH, maximální pozornost vůči detailům. Vše je vynikající, přehledné a přesné. Tabulky, tabulky a tabulky, což z DER REEDER dělá hru ve všech směrech. Nejste nuceni sledovat nudné animace jezdících lodíček, což hru většinou zničí, než vylepší.

Nebudeme si nalhávat, že DER REEDER je atraktivní podívaná pro každého. To ani v nejmenším. DER REEDER je hutná, velmi hutná německá reálná obchodní strategie, u které se rychle oddělí pravý hráč od pozlátka a tak by to mělo být vždy.

DER REEDER neohromuje balastem, ale dokonale propracovaným srdcem svého engine.

-key-





COALA

Stále Amize věrní Empire Interactive nám spolu s Bitfusion Virtual Realites přináší dnes naprosto unikátní projekt a to simulátor. Dokonce letecký simulátor a ještě lépe simulátor vrtulníku. Co se tedy skrývá pod krátkým a výstižným názvem Coala?

Od projektu Coala se očekávalo velmi mnoho, jelikož mnoho sliboval. A i když to dnes není příliš obvyklé, všechny sliby byly splněny. Vše začíná pěkným intrem, prolínajícím se filmově s titulky tvůrců, s podporou vynikající a značně dravé hudby. Pak se již objevuje základní option.

Máte možnost zahájit svá tažení ve 4 velmi atraktivních oblastech této planety, kde je k dispozici až 8 campaignů. Pestrých misí je opravdu dostatek a k jejich splnění vám velkou měrou pomůže značně efektní výběr ze 4 vrtulníků (a že jsou odlišné se ve hře opravdu projeví), spolu se 3 základními variantami útočné výzbroje.

Pak již následuje samotný let, kde ovládání vrtulníku je velmi dobře vyřešeno přes myš a klávesnici a jeho zvládnutí je jednoduché. Nesmíme ani zapomenout na množství klasických venkovních pohledů jak na váš stroj, tak na rozdílné cíle.

Coala je odlišný již ve způsobu distribuce, kde je dodáván společný první disk pro všechny Amigy od operačního systému 2.0 a výše a disk druhý dvakrát, jednou pro ECS a jednou pro AGA čipy. Značně paradoxní je, že AGA ver-

ze bez problémů funguje i na ECS, jen neuvídejte obrázky v pozadí. Jinak jsou obě verze naprosto stejné, což potěší.

Když jsem se již zmínil o statických obrázcích v pozadí, musím dodat, že jsou skvělé, vynikající, což platí i o jedinou již zmiňovaném hudebním doprovodu.

Grafika samotné simulace je klasičtější vektorová a při navolení maximálních detailů se ukáže opravdu pěkná krajina a ani nepotřebuje turbokartu. To platí i o samotných strojích, jenž jsou vymodelovány značně detailně. Ovšem hlavní klad hry Coala leží ve virtuálním zpracování vašeho kokpitu, což znamená, že můžete snadno a naprosto plynule otáčet hlavou všemi směry nezávisle na letu.

Navíc ke Coale jsou dodávány dva zajímavé programy na prohlížení vektorů Navigator a EFA, což jen potvrzuje její kvalitu.

-key-



FEARS

V úvodu recenze na tolik očekávanou 3D akční hru FEARS, bych se rád nejdříve omluvil za drobnou chybičku v minulém čísle, způsobenou zlotřilým šotkem. Při vyhlášení her roku obsadil Alien Breed 3D druhé místo a FEARS třetí, ovšem správně to mělo být naopak. FEARS je mnohem lepší nežli Alien Breed 3D a následující řádky to jasně dokáží.

FEARS prošel zhruba stejnou reklamní kampaní jako jeho konkurent, pouze její styl byl jiný. A reklama na obou stranách přinesla velké množství slibů a vnařidel pro kupující, které FEARS splnil možná více než na 100%, AB3D ovšem nikoliv.

Že je FEARS další hrou typu Doom snad ani nemusím připomínat a že jeho legenda je stejně slabá, jako u všech her tohoto typu, myslím také ne. Že geniální dábský profesor Bloodheart prováděl genetické pokusy na všem živém a že se mu to pak vymklo z rukou, mutanti zamořili celý jeho hrad a je jen na vás, jestli se vám podaří vyčistit všech 30 úrovní.

Ano, slyšíte správně, ne 16, ale celých 30 úrovní nabízí FEARS při stejném počtu disket jako AB3D. Ovšem zase není možná instalace na harddisk. FEARS celkově působí velmi profesionálním dílem, což AB3D ne.

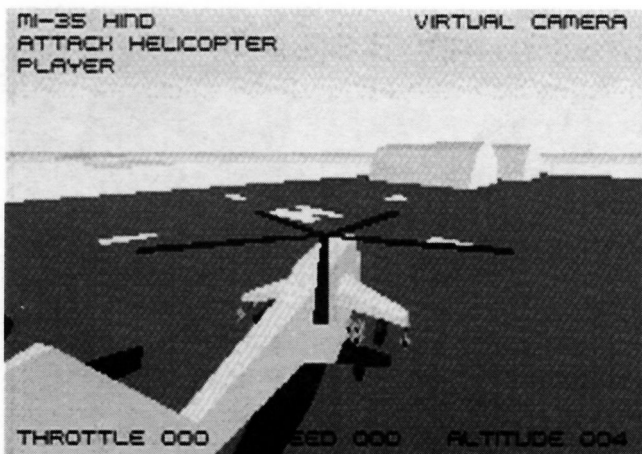
Propojení dvou Amig je vcelku standartem a proto nepřekvapí, ani nezklame. FEARS ovšem nabízí zajímavou možnost hrát za člověka, či aliena. Dále zde na-

leznete vcelku dokonale editor vlastních úrovní, což je nápad jistě vynikající. Je trochu škoda, že tvůrci, Manx a Bomb Software, zapomněli na pestřejší výběr ovládání, v tomto je AB3D lepší.

Samotná akce jednak nabízí velmi kvalitní a rychlou grafiku, které AB3D nesahá ani po kotníky. Velké hrací okno, výborně zpracovaný automapping, mnohopatrové a značně rozsáhlé levely, široké spektrum vteřelců, dostatek zbraní, kde oceňuji především nůž, což byla největší slabina AB3D. Když vám došly náboje, mohli jste začít znovu, což u FEARS ne. Také ukládání pozic na disk je novinkou, ovšem jelikož je můžete uložit pouze po zdolání levelu, je to úplně stejné, jako číselný či písmenný přístupový kód.

Jak napsal německý Amiga Magazin. Když máte hru FEARS, nepotřebujete již Alien Breed 3D a já s tím plně souhlasím.

-key-





FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Vrcholem loňského roku v oblasti adventure měl bezesporu být Simon The Sorcerer II, jenž tolik zabodoval na PC, ovšem jak se zdá, jako mnoho jiných projektů, tak ani tento na Amize neuvidíme. Úpadek je natolik silný, že nejen že nevznikají skoro žádné novinky, ale také jen velmi stěží a pomalu jsou dokončovány již rozdělané projekty.

Proto se králem v oblasti adventure pro současnou dobu snadno stal též dlouho očekávaný FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN, vytvořený firmou Interactive Binary Illusions a to pod hlavičkou známých a stále ještě Amize věrných Renegade.

A co nám přináší po stránce dějové, což je u adventure nejdůležitější prvek? Především je zde silná vazba na legendární hru Indiana Jones and The Fate of Atlantis od Lucas Arts, na filmy s Jamesem Bondem a též i na Jurský Park. A i když podobné míchání žánrů často nedopadá dobře, v tomto případě se tak naštěstí nestalo.

Vše se odehrává v třicátých letech a vy se vžíváte do postavy nájemného pilota jménem Joe King, vlastního pouze jedinou věc. Staré letadlo Amazon Queen, jenž je nerozlučně spjato s jeho značně dětským přítelem a mechanikem Sparkym. Jejich společné poslání je snadné a přitom tak výnosné. Přeprava mladé milionářky Faye, ovšem problémy začínají už s její namyšlenou a rozmazlenou povahou.

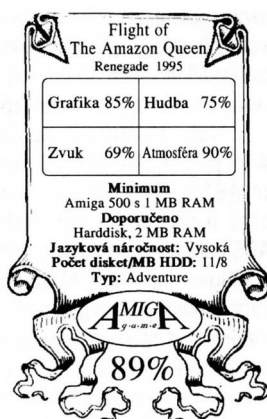
Ovšem pokud by se jednalo pou-

ze o leteckou dopravu, mohl by to být simulátor a ne adventure. Proto hned v úvodu se jednoduchý úkol mění ve vězení a vy jste proti své vůli vtažen do příběhu, ve kterém nakonec zachráníte celé lidstvo.

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN je vynikající adventure s velmi vtipným dějem, kde bych osobně vyzdvihl rozhovor s bájným Charonem, převosníkem přes řeku mrtvých, jenž je opravdu dokonalejší a nemá chybu. Po stránce technické je vše v tom nejlepší pořádku, ovšem bez harddisku to již asi nepůjde (geniálně naprogramovaný Universe to není). Grafika, zvuky, hudba i animace jsou na velmi dobré úrovni, což platí i o velmi přátelském ovládacím interface.

Co však FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN zvedá nad průměr, je především plynulý děj, logická řešitelnost všech problémů a možnost udělat osudnou chybu.

-key-



EKSPERYMENT DELFIN

Jestliže polskému hernímu trhu již dlouhou dobu vcelku bez problému kraluje Mirage, tak rok loňský přinesl podstatnou změnu v rozdělení trhu. Výrazněji se prosadila firma Marksoft, jenž totálně zabodovala svojí vynikající akčně/logickou hrou Lost in Mine, recenzovanou v předminulém Amiga News, jenž pro umocnění úspěchu byla vydána i na CD pro CD32 a krátce poté další hrou, nyní sci-fi adventure, s jasným názvem EKSPERYMENT DELFIN.

A přijít s klasickou adventure nyní, kdy mimo Flight of the Amazon Queen žádné jiné hry tohoto typu nevznikají, je tahem opravdu mistrným.

EKSPERYMENT DELFIN začíná dramatickou skladbou a legendou, jenž nám objasňuje historii cestování v čase, jejíž základy položil v roce 2068 profesor Gretz, ovšem nebezpečí zneužití bylo tak velké, že byla vytvořena síť speciálních agentů, chránících minulost. O 30 let později, přesněji 23. května 2098, je jeden z nejlepších agentů, Dino Smítz, pověřen tajnou operací s krycím jménem Delfin. Vše by bylo v nejlepším pořádku, kdyby Delfin nebyl veden proti zlu, které nechtělo nečekaně přihlížet svému zániku a proto se Dino po časovém přesunu neocitá na místě určení, ale hluboko, hluboko v minulosti.

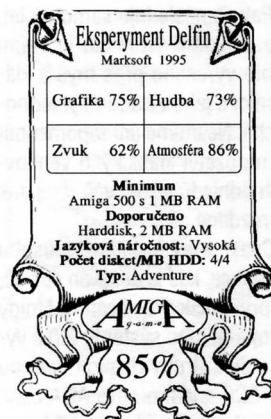
Probírá se blízko pobřeží známého oceánu, beznadějně zaspán v malé jeskyni, navíc s úplnou ztrátou paměti. Nalezne

u sebe vlastní ID kartu, čímž zjistí svůj původ a též i zprávu o projektu Delfin, jenž je však prakticky celá zničená, takže zná jen název a datum svého odeslání.

Dino Smítz je standardně viděná 2D postavička, jako například u hry Universe a též používá klasického ovládání jako Seber, Otevři, Použij. Jen několik bankovek staré měny a speciální digitální hodinky, umožňující cesty v čase, jsou vašimi společníky při cestě z jeskyně. A právě hodinky jsou velmi zajímavé. Grafika celé hry je vcelku dobrá, ale kvality západních produktů přeci jenom nedosahuje, ovšem u speciálních předmětů, jako jsou právě hodinky, ukazuje hra až nečekaně detailní a kvalitní pohledy.

Celkově je EKSPERYMENT DELFIN dobře zpracovaná adventure, maximálně těžící s filmem TIMECOP.

-key-





TOP OF LEAGUE

Faktem zůstává, že fotbalové strategie jsou v současné době nejrozšířenějším a také nejžádanějším zbožím (odmysleme si několik primitivních mozků, chtějících stále hry typu Doom. Pro ty mám dobrou radu. Pokud chcete hry typu Doom, či snad hru Doom samotnou, kupte si PC, protože těchto her je tam jednak velké množství, mají tu nejvyšší kvalitu a cenově vás ono PC vyjde podstatně levněji, než srovnatelná Amiga) a též, alespoň pro mě, tím nejlepším druhem strategie vůbec. Obchodní jsou také vynikající, ale válečné? Štvát jednu skupinu lidí či strojů proti druhé? Ale proč? Copak je masové zabíjení zábavou?

Válečné strategie jsou nesmysl, a proto se raději podívejme na nového fotbalového manažera, kterého nám naprosto nečekaně připravila neznámá skupina programátorů pod jménem Scogen Software. Toto dílko nese název TOP OF LEAGUE a 4. místo v našem ročním žebříčku sportovních strategií mu patří plným právem.

Jestliže vedle recenzovaný Player Manager 2 zaujme i laika svým velmi dobrým vizuálním pojetím, tak TOP OF LEAGUE určitě ne. Čerpá především od dvou slavných a to Championship Managera, od kterého převzal digitalizované fotografie hráčů v pozadí, extrémně velké množství tabulek a relativní jednoduchost, jenž je spojena s maximální hratelností a Tactical Managera 2, jenž jej doplnil doko-

nale propracovaným průběhem zápasu, aniž by bylo použito alespoň krapet grafiky a vyčerpávajícími údaji o hráčích, k čemuž se váží i jejich velké možnosti ve standardních situacích.

TOP OF LEAGUE je fotbalový manager a Player Manager 2 také, ovšem společného mají jen jedno. Anglický ligový systém. Ve většině ostatní věci se podstatně liší a každý se hlouběji zaměřuje na něco jiného. Player Manager 2 na celkovou atraktivnost a TOP OF LEAGUE na skloubení herní jednoduchosti s maximální realitou.

TOP OF LEAGUE je dodávána jak v ECS, tak AGA verzi a mimo několika drobností mě zaujal jeden podstatný rozdíl. AGA verze umožňuje nákup zahraničních hráčů, ECS nikoliv, což je nepochopitelné a zarážejí. Ovšem kvalitu programu to výrazněji neničí.

-key-



PLAYER MANAGER 2

Než se podíváme na dalšího z dlouhé řady fotbalových manažerů, jímž je PLAYER MANAGER 2 od slavné firmy Anco, rád bych si nejdříve trochu zavzpomínal a to na fotbalovou sagu Kick Off právě od firmy Anco, jenž položila základ počítačových simulací fotbalu a osobně stále Kick Off 2 považuji za nejlepší fotbal všech dob. A právě Kick Off 2 má velmi blízký vztah ke zde recenzované hře, protože jako jeden z jeho datadisků, před lety vznikl díl první, Player Manager. Ale jelikož se Anco tehdy plně věnovali akční simulaci fotbalu, utrpěl tak i Player Manager a stal se něčím, jako je v současné době manager část u Sensible World of Soccer. Což znamená, že stále posouváte míč po ploše pomocí joysticku, ale sem tam si můžete vylepšit sestavu nějakým novým hráčem, či podepsat smlouvu.

Kick Off 3 je již na světě dlouho a zvláště jeho datadisk, European Challenge, se obzvláště vydařil a proto když se objevily první reklamy na PLAYER MANAGER 2, byl jsem velmi zvědav, jak se Anco vyrovnají s obrovským nárůstem kvality v oblasti fotbalových manažerů. Bude to zase jen datadisk ve stínu slavné série Kick Off, či konečně již plněhodnotná hra?

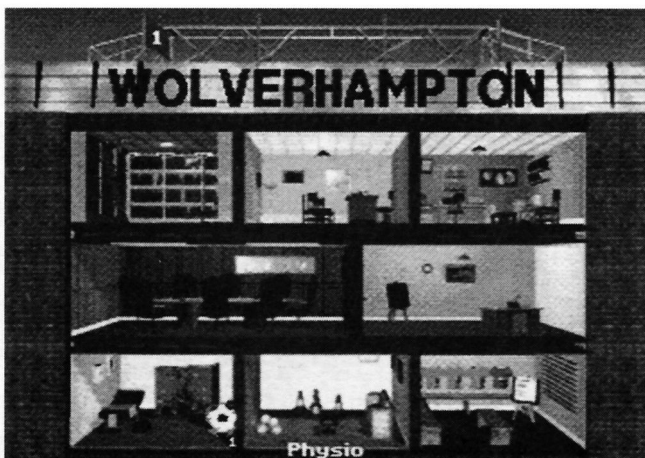
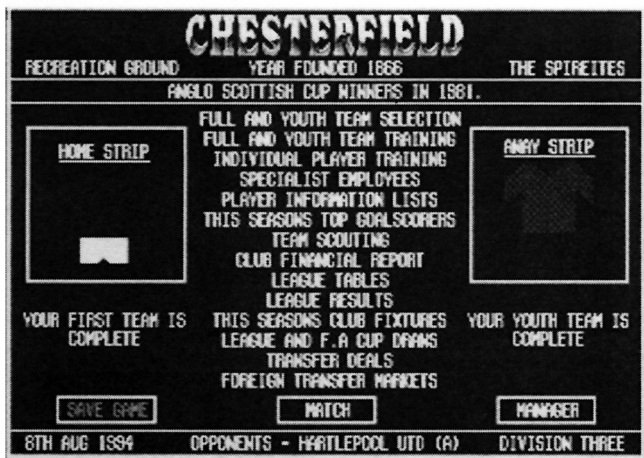
Po otestování mohu s klidným svědomím říci, že PLAYER MANAGER 2 vystoupil ze stínu slavného ochránce a že mu ještě vzdal hold za všechny uplynulá léta. Jednoduše řečeno má tato hra

vše, co by fotbalový manager mít měl a navíc má velmi pěkně prokreslené všechny obrazovky, takže přiláká i méně znalé hráče.

Nemá propracovanost jako vysocí geniální Bundesliga Manager Hattrick, ani onu fantastickou hravost jednoduchosti Championship Managera, sám si razí svojí vlastní cestu.

Je to jakýsi mix mezi hrou Anstoss a Premier Manager, což znamená vizuálně dostatečně přitažlivý a technicky dostatečně přesný. Navíc velmi dobře se podařilo zvládnout samotné zpracování zápasu, kde je možno sledovat hrající fotbalisty z několika úhlů, či možnost nesledovat je vůbec. A jako poklona legendě i zde naleznete možnost sami hrát, což i když není příliš podstatné, odlišuje to PLAYER MANAGER 2 od ostatních a staví jej do velmi příznivého světla.

-key-



POLTERGEIST

Polsko je celosvětově asi nejznámější zemí s největší hladinou pirátství a to jak audio, video, tak počítačového. A odtud je to jen krůček k přímému kopírování cizích nápadů. Úspěšných nápadů, podotýkám, což jsou v tomto případě dva díly vynikající hry Valhalla od firmy Vulcan Software. Nebudeme teď rozebírat, jak jedni tuto hru obdivují a druzí nenávidí, jelikož toto není recenze na Valhallu 3, ale na hru POLTERGEIST.

Ale na druhou stranu, až uvidíte nové dílko velkého polského dealera Mirage, začnete mít velké pochybnosti, jestli Vulcan Software nezměnil název či nepřešel pod jejich ochranná křídla. Opravdu POLTERGEIST není Valhalla 3?

Také jsem si tuto otázku položil, ale firma Vulcan Software s tím pravděpodobně nemá nic společného, takže se opravdu jedná o ukradený nápad. A pro všechny odpůrce hry Valhalla, jen skvělé hry se kopírují! Takže jsme si ujasnili, že POLTERGEIST je kopie Valhally, ovšem co to vlastně ve skutečnosti znamená?

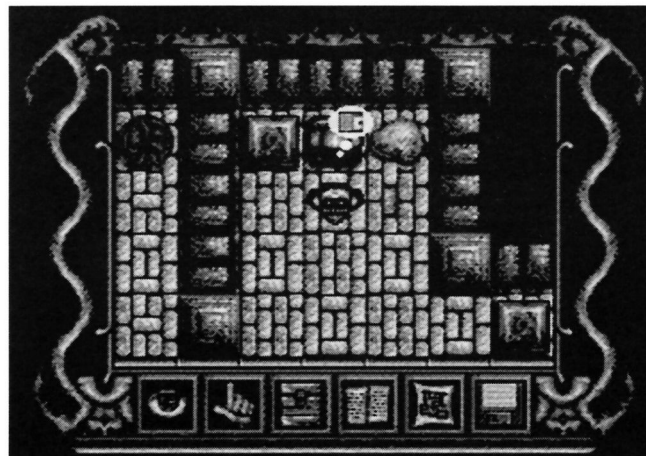
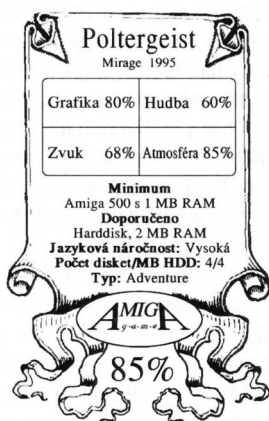
POLTERGEIST je hra celomluví, stejného rozsahu a podstatně svižnější, než původní přeloha a přitom zabírá méně disket a místa na harddisku, což je jistě potěšující a obdivuhodné. POLTERGEIST nemá tolik složitou legendu, do vašich rukou je svěřen obyčejný rytíř, jenž musí projít obrovským hradem, vyřešit

spoustu logickým problémů a celkově se vypořádat ze zlem.

Na obrázku pod recenzí je jasně vidět, že Valhalla 3 není tak úplně scesný pojem. Jistě, ovládací interface doznal jistých drobných změn a též i grafika, jenž je možná o trochu jednodušší, ale rozdíl je to spíše teoretický. U POLTERGEISTA je zajímavá magická kniha a relativně velké množství kouzel na různé oblasti činnosti. Podstatně se zrychlila animace vašeho hrdiny, takže pokud k vám neustále zvedá hlavu, již to není tak velké utrpení. Je zřejmá inspirace druhým dílem Valhally, takže zde též najde přehlednou mapu celého patra. Zachován zůstal i systém ukládání pozic, manipulace s předměty či interakce s okolím.

I když se jedná o pouhou kopii, není jí vlastně co vytknout a je prakticky stejně dobrá, jako legendární Valhalla.

-key-



POLE WALKI

A podruhé dnes polská firma Mirage a to s další kopií cizí hry, i když teď použila jen nápad, ne celý engine, jako případ Poltergeista. Tento nápad přinesla asi nejznámější shareware hra, legendární Scorched Tanks (nyní se blíží k verzi 2.0), kdy se 4 hráči (může být i méně, ale největší požitek ze hry je dosažen až právě při tomto počtu hráčů) vžívají do role majitele tanku, do kterého mohou podle své finální situace dokupovat velké množství obraných a útočných prostředků a při vytyčení správné trajektorie letu střílet ničit konkurenci. Toto vše je vykresleno v jednoduché grafice a ve 2D pohledu.

Stejného nápadu použila i firma Team 17 ve své zřejmě poslední hře na Amigu, v loňském celosvětovém hitu Worms (jehož recenzi pro drobné technické problémy uveřejníme až příště), jenž přinesl mnoho nového, ovšem mimo původní myšlenky zůstal i 2D pohled z boku.

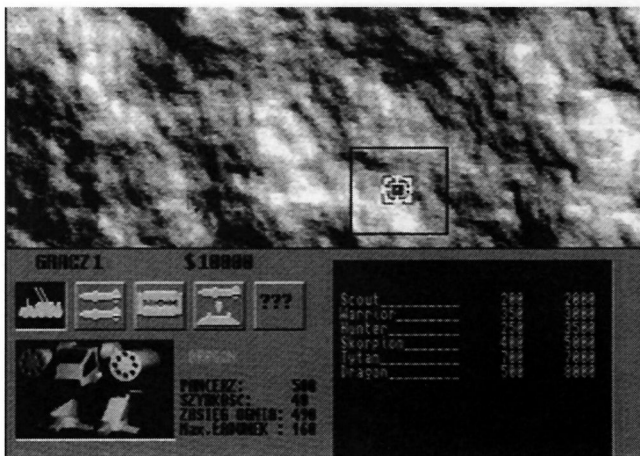
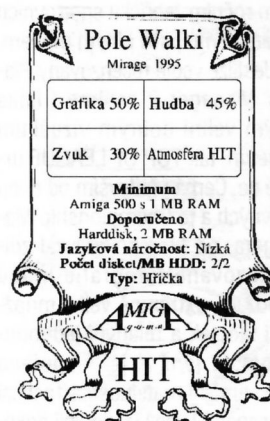
POLE WALKI se drží základu, ale vše ostatní je jiné. Hra je též pro 4 hráče a to buď lidské, nebo počítačové (v tomto případě jsou protihráči Motorola a Intel, což je opravdu komický soupeř, jenž je schopen útočit i sám na sebe) a mimo krátké legendy o zničené budoucnosti a válce gigantických robotů, vám dá na výběr také ze 4 lokací, kde se budou odehrávat vaše boje.

Již první pohled na samotnou akci vám odhalí podstatnou změ-

nu. POLE WALKI je sice zpracováno klasicky 2D, ale pohled není zboku, ale z vrchu, což je myslím, velkým krokem vpřed. Další změnou je, že již nejste osamocený majitel tanku, ale máte centrální řídicí středisko, odkud vysíláte ničivé roboty vstříc protivníkovým jednotkám.

Tyto jednotky si samozřejmě musíte nejdříve koupit a to též záleží na síle vašeho konta. To samé platí o zbraních, jejichž výběr, stejně jako robotů, není sice tak pestrý jako u originálních Scorched Tanks, ovšem je to spíše ku prospěchu věci. Někdy je málo více než mnoho a v tomto případě platí, že menší výbroji lépe porozumíte a efektivněji ji využijete, protože tak velký arzenál, jako nabízí Scorched Tanks, stejně není prakticky možné upotřebit.

-key-





SPEEDWAY MANAGER 2

A do třetice polská firma Mirage, i když nyní již s nápadem originálním. Je pravdou, že Amiga News mají velmi kladný vztah k fotbalovým managerům, ovšem nejen fotbal, ale jakýkoliv sport jako strategii velmi vítáme, protože se vždy jedná doslova o unikátní počin. Tak je tomu i v případě hry SPEEDWAY MANAGER 2, jenž je sportovní strategií s oblastí ploché dráhy a kde jinde by tato simulace měla vzniknout, než v Polsku, což je zem ploché dráze doslova zaslíbená. Speedway Manager, díl první, patřil stejně jako několik jiných pokusů, spíše do oblasti shareware, někdy i freeware a proto se od druhého dílu mnoho neočekávalo, ovšem o to bylo větší překvapení nad jeho tvrdým průlomem mezi profesionální software.

SPEEDWAY MANAGER 2 již opravdu není možno považovat za shareware, což firma Mirage moc dobře ví, jelikož obrovský úspěch této hry v Polsku je více než výmluvný. Druhý díl jednak dostal profesionální design, přátelský ovládací interface, inteligentní instalační program, vylepšení akční části, nový a podstatně lepší systém ukládání pozic, aktualizaci všech jezdců a týmů polské plochodrážní ligy a především kompletní matematické zpřesnění samotné jádra engine hry.

Díl první občas špatně přepočítal tabulku, občas nasadil jezdce v úplně jiném pořadí, či se velmi rád hrotil. Toto vše je ale

již minulostí a nový engine pracuje doslova jako hodinky. Velmi oceňuji i zpřehlednění tabulek, statistik a tréninku jezdců. Vrcholem změn je samotný pohled na závod, jenž v prvním díle vzbuzoval spíše rozpačitý úsměv, ovšem tady, i když to není nic převratného, akční část ke hře dokonale zapadá, je velmi svižná, v dobré grafice a svým stylem silně připomíná špičkové Skidmarks od Acid Software.

Když pomineme obrovské množství kvalitní managerů fotbalu, tak zde ještě máme profesionální zpracování rugby, hokeje, koňských dostihů, formule 1, boxu a nyní tedy i ploché dráhy, což je více než skvělé.

SPEEDWAY MANAGER 2 se díky svému velmi úzkému a specifickému zaměření jistě nestane hrou roku, ale že je to projekt značně kvalitní, o tom není pochyb.

-key-



LEADING LAP

V současné pochmurné době zůstávají Amize věrni pouze dva velcí distributoři a to polští Mirage a švýcarská firma Black Legend, jenž nám nyní přináší novou a dlouho očekávanou autíčkovou hru LEADING LAP.

Obchodní strategie, sportovní strategie a autička, to jsou základní tři současné největší herní proudy počítače, jehož jméno má náš časopis v názvu.

Hlavní reklamní kampaň na LEADING LAP byla vedena přes MPV (Moving Point View), což měl a má být revoluční systém na opravdu rychlou práci s vektorovými objekty. Nevím, jak by hra vypadala, či fungovala bez tohoto systému, ale s jeho podporou je opravdu až neuvěřitelně rychlá a dynamická.

A i když se opět jedná o autíčkovou hru, originální a odlišovací prvek zde je. Většina her tohoto typu za poslední léta nabízela vždy pohled na samotné autičko. Pohledy byly různé a i velikost, ovšem od geniální F1GP od firmy Microprose, se o pohled očima řidiče prakticky nikdo nepokusil.

LEADING LAP proto velmi připomíná F1GP, ale tam se jednalo o profesionální simulaci, zatím co zde je to čistá akce. Jednoduše, vše je podřízeno euforickému pocitu z jízdy.

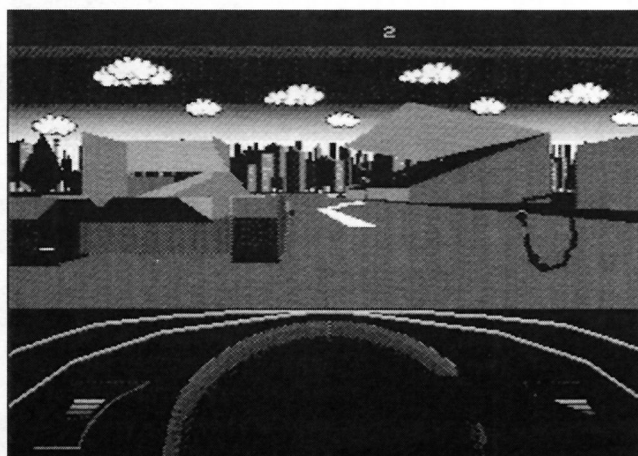
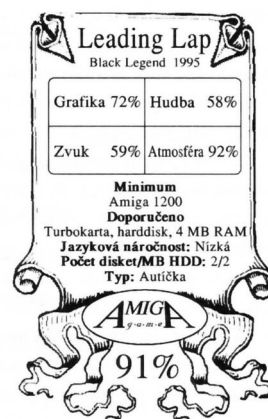
Velmi oceňuji, že mimo šampionátu je možno propojit dvě Amigy, což přináší podstatně lepší zábavu, než 3D akční hry typu Fears. Výběr charakterů, či různých vozů je samozřejmostí, stejně tak údaje o velkém množství okruhů,

či překonávání nejlepších časů.

Jak již jsem jednou řekl, samotný závod je vidět s pohledu řidiče a přináší opravdu velmi dobrou a doslova ďábelsky rychlou vektorovou grafiku. Další zajímavostí je možnost kdykoliv během závodu opustit přímý pohled a sledovat své auto zezadu či z vrchu, což sice F1GP uměla také, ale zde je nájezd do kabiny a ven tak dokonale plynulý, že je možno tuto volbu plně využít.

Celkově mi LEADING LAP připomíná PC hry The Need for Speed a Destrukcion Derby, ovšem ne grafikou (pokud toužíte po takové grafice, kupte si PC, protože něco takového vám Amiga nikdy nenabídne - ale mohla by, ovšem nechtějte vědět, kolik by ta Amiga potom stála - pozn. Oscar), ale onou fantastickou dynamikou jízdy, kdy můžete stlačit plynový pedál až k podlaze a na nic se neohlížet.

-key-





Když se řekne CHAMPIONSHIP MANAGER

Jak jste si již jistě všimli, od minulého čísla se celkově změnil design a především obsah titulní stránky herní rubriky a od tohoto čísla dochází pravděpodobně k definitivní

profilům slavných ság. To je také důvod, proč zde nenacházíte hodnotící tabulku, jenž by byla zbytečná, protože jako celkové hodnocení by tam vždy bylo HIT.

GARETH AINSWORTH				STA BUY ADD HST			
AGE	38 YEARS	CHARACTER	RESPONSIBLE				
CLUB	MAN CITY	PASSING	10				
COUNTRY	ENGLAND	TACKLING	2				
CONTRACT	EXP 6/21	PACE	16				
WAGES	1400 P/W	HEADING	15				
STATUS/VAL	1000	FLAIR	4				
INSURANCE	200 P/W	CREATIVITY	5				
POSITION	ATT	STAMINA	17				
SIDE	C	INFLUENCE	19				
AVAILABILITY							
100% MATCH FIT - SHIRT NO.09							
THIS SEASON				LAST SEASON			
APPS	0	AV R	----	APPS	24		
GOALS	0	MIN R	-	GOALS	12		
DISP	0	MAX R	-	DISP	5		
MOQ/M	0	INTS	19	AV R	5.65		
				MIN R	4		
				MAX R	7		
MORALE	OK						
FUTURE							
HE IS HAPPY TO STAY AT THE CLUB							

CHM93 - informace o hráči (zde legendární Gareth)

změně i stránky poslední. 4 malé recenze bez obrázků jsou již minulostí a jejich místo zaujme historie vždy nějaké slavné ságy, kde se budeme snažit ukázat její kompletní vývoj, což znamená nejen samotné díly, ale i jen vylepšené verze, či datové disky. Zmíníme se i o klonech, jejichž vznik daná saga podnítila.

Amiga News byl prvním časopisem v Čechách, který začal připomínat a recenzovat hry zapomenuté či klasické, ale nijak hlouběji na to neupozorňoval. Že v současné době toto dělají všechny ostatní herní časopisy a do světa vytrubují, jak moc je to originální, je již věc jiná. My ovšem dobře víme, že Amiga News byl první a ostatní jen kopírovali. Vracet se ke starým hrám formou klasické recenze budeme i nadále, tato stránka však bude věnována pouze

A nemohli jsme začít ničím jiným, než nejslavnějším fotbalovým managerem (ne nejlepším) všech dob a formátů, jímž bezesporu je a navždy bude CHAMPIONSHIP MANAGER anglické firmy Domark.

Vše začalo na vánoce roku 1991, kdy CHAMPIONSHIP MANAGER oslnivě vstoupil na herní pole a zaznamenává neuvěřitelný úspěch. V budoucnu se stal inspirací pro též již ságu Tactical Manager a v tomto čísle recenzovaný Top of League. Jedná se o dobu fotbalově nasycenou, znající pouze jinak velmi kvalitní Graham Taylor Manager od Krisalis Software a druhý díl německé Bundesliga Manager s přídavkem Pro, od Software 2000.

CHAMPIONSHIP MANAGER má spoustu nedostatků, je napsán v tékopádém GFA

basicu a přechod z jedné sezóny do druhé trvá až 20 minut. Všechno přepočítávání a zobrazování je značně pomalé a navíc program není oficiálně přizpůsoben pro instalaci na harddisk. Navíc engine programu se velmi často plete a díky své těžkopádnosti i hrouť. Prakticky nulová grafika a totéž platí i o hudbě a zvucích. Nepřátelské a zdoluhavé ukládání pouze jedné pozice, to vše jsou značné zápory a přesto je program maximálně úspěšný a to díky svému vnitřnímu kouzlu, kterému jsme spolu se šéfredaktorem též podlehlí a vydrželi přes 50 sezón.

Ovšem Domark jsou si vědomi slabin programu a proto spolu s francouzským UBI Softem dávají na trh GUY ROUX MANAGER, který je již možno instalovat na harddisk,

nový engine, ovšem opět s nevyčytanými mouchami.

Shodně vychází CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA a později zavítá i do Skotska a Irska. Navíc je vzápětí vydán datový disk CHAMPIONSHIP MANAGER 94, s novými soupiskami hráčů.

Ale oficiální CHAMPIONSHIP MANAGER 94 vychází až na konci téhož roku a to s podtitulem End of Season Edition, jenž však přináší jen novou aktualizaci, vylepšený engine, nové podkladové obrázky a přepracovaný instalační program.

Vrcholem prvního dílu této fantastické ságy je loňský CHAMPIONSHIP MANAGER 95 (jenž mimo jiné zavítal i do Norska), kde byl po dvou letech základní engine ko-

FA Premier from			TIME 086		
Millmoor					
N.Barness falls in the area					
ROTHERHAM		2	SHEFF WED		1
Defending...			Attacking...		
CHANCES : 7			CHANCES : 8		
					
DEF	MID	ATT	DEF	MID	ATT

CHM95 - zápas je v plném proudu

jsou odstraněny výpočetní chyby a celý engine je přepsán v podstatně rychlejší jazyku. Navíc se zde poprvé objevují reálná jména hráčů a cizinců, spolu s francouzským ligovým systémem, ovšem samotné možnosti jsou stále stejné.

Revoluční změna přichází s CHAMPIONSHIP MANAGER 93 (hra čísla Amiga News 3/94, jenž byla dobře napsána, ale neschopnost a lajdácká práce jistého člověka jí silně poškodila. Jako hra čísla měla být první a ne až někde uprostřed herní rubriky, vypadl jeden obrázek a druhý byl příšerným způsobem oříznut a jako vrchol chyběla (jako v celém tomto čísle) hodnotící tabulka, i když byla námi vytvořena a předána. Při zpětném pohledu jsem osobně (nemluví za Amiga News) jako redaktor práci zmíněné osoby silně znechucen - naštěstí dávno přešla na PC a v našem kolektivu se již nevyskytuje pozn. Oscar), přinášející nové podstatné rozšíření možností, ještě rychlejší programovací jazyk a také

nečně plně doladěná, znovu se změnila grafika, aktualizace a co je hlavní, konečně je zde možnost uložit více pozic než jednu a to dokonce hned 8.

Nedlouho po něm se objevil (stejně jako u BMH a Premier Managera) i CHAMPIONSHIP MANAGER EDITOR, který vám umožní postupnou editaci údajů stále držet krok s aktuálními změnami ve fotbalovém světě.

Tím se uzavřela historie dílu prvního a byl ohlášen přímo díl druhý, CHAMPIONSHIP MANAGER 2, jenž již existuje na PC a naše dojmy z něj jsou zatím dost rozpačité (Program je neuvěřitelně pomalý a největší část CDčka zabírají fotografie stadionů a mluvený komentář k zápasům, jenž jsem po krátké době vypnul, neboť značně zdržoval průběh zápasů. - pozn. Oscar) spíše se přikláníme k prvnímu dílu. Ale uvidíme u Amiga verze, jestli má tato jedinečná saga ještě co nabídnout, nebo jestli se již úplně vyčerpal.

-key-

1g rd - Spillerstall									
Ovrg	Ans.	Pos.	Kamp	Knto	Info	B-lag			
SUR	ARRESTAD P	M VM		OFTEDAL T	MA H	03			
03	AUNEVIK J	F M		OLUFSEN G	M HM				
13	BJERKREIM O	F V		SIVERTSEN O	M VM				
	BREILAND K	F H		STAVA K	A HM	11			
05	ERIKSEN K	M M		TJALAND O	MA H	10			
01	FJELDHEIM E	K		TJETLAND L	M VM				
	GISKE S	K		TVEIT H	FM H	03			
14	GJESDAL K	A M							
	HALAND H	A HM							
05	LIE A	F M							
	R LIMA S	A M							
03	LIMA B	F H							
03	MEGALEN F	F V							
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
M L	KORT	GJNS	E/B	STR	SISTE	TAKT	MOTS		
FERDIG					FORSV. MIDTB. ANGREP				

CHM95 Norway - soupiska týmu

HITY

CD-ROM Pro AMIGU	od 2990,-Kč
A1200 MAGIC	14690,-Kč
HOST DD 100ks	1290,-Kč
ALFA SCAN 800dpi	3990,-Kč
České prostředí III (Magic pack)	290,-Kč
L.. D. S. - lok. dalších programů	290,-Kč
CZ500	290,-Kč

HARDDISKY

Montáž do Amigy 1200, 600 800,-Kč

Harddisky nejrůznějších velikostí od 20MB až po 1GB

560MB HD	6390,-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

CDROM 2x speed	2990,-Kč
CDROM 4x speed	4990,-Kč
CDROM 5x speed	5990,-Kč
CDROM 6x speed	6990,-Kč
Připojení CD-ROM pro A500-A1200	tel.

Další hardware

Filtr na monitor skleněný 490,-Kč

Monitory pro Amigu

PHILIPS, stereo	9590,-Kč
Amiga 1438 stereo	10500,-Kč

TISKÁRNÝ

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
BASF HD 10ks	269,-Kč
Box na 100ks 3,5" disk	190,-Kč

Sestavy PC

Sestavy PC v libovolné konfiguraci za perfektní ceny.

CENOVÁ BOMBA

586DX-5 133VLB, 850MB HD EIDE, 4MB RAM, 1MB 32bit. graf. karta, SVGA Color monitor LR, 3,5" FD, Sound 16, CD-ROM DS, klávesnice, myš
31999,-Kč

Procesor PENTIUM 133
Intel Triton, 256kB Cache
CD ROM 5x Speed
Pevný disk 850 MB
Sound 16
64 bit grafická karta 1MB
Barevný 14" SVGA monitor
8MB RAM
Myš
Klávesnice
Provedení Minitower

49999,-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 (1MB x 32)	3990,-Kč
Výměna 4 ks 1MB SIMM za 1 ks 4MB SIMM 72 pin	650,- 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!

Fish-Disk

Fish Disk 979

SuperDuper:

Velmi rychlý a oblíbený program ke kopírování a formátování podporující multitasking. Nyní umožňuje vytvoření bufferu při kopírování buď v RAM, v souboru na harddisku či na jiných zařízeních. Verze 3.1, update verze 3.0 z diskety Fish #903, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 981

BootUte:

Určen ke zprovoznění většího množství starších programů na Amigách 1200 a 4000. Hodí se rovněž majitelům turbokaret. Nutný kickstart 2.x a vyšší. Bez zdrojového kódu.

CloudsAGA:

Náhodně generuje obrázek zobrazující mraky. Použitelné jako pozadí v kreslicích programech nebo jako textury v raytracingu. Vyžaduje Workbench 2.0 nebo vyšší a AGA čipy.

ConPaste:

Komodita pro systém 2.0 a vyšší která Vám umožní Vámi vytříhnutý text vložit téměř všude. Verze 37.25.

HuntWindows:

Počínaje systémem 2.0 můžete velikost Vaší pracovní obrazovky Workbenche nastavit větší, než je zobrazovací schopnost Vašeho monitoru (obrazovka pak při pohybu myši scroluje). Při delší práci s touto velkou obrazovkou však začne být unávně neustálé posouvání requesteru v jiné části obrazovky. Tato utilita automaticky rozpozná, které okno je právě aktivní a posune celou obrazovku tak, aby se pokud možno celé zobrazilo. Verze 3.3, včetně zdrojového kódu v assembleru.

Fish Disk 983

CapsLockExt:

Comodita vztahující se k používání klávesy CapsLock. Při jejím stisknutí se bude změna týkat všech kláves, tedy ne pouze pís-

men. Rovněž při stisknutí Shift se CapsLock zruší (tedy stejně, jak je tomu na psacím stroji). Nutný OS 2.04 a vyšší. Verze 1.0, včetně zdrojového kódu.

FastJPEG:

Zobrazovač obrázků ve formátu JPEG. Vedle kvality spočívá jeho hlavní přednost v kvalitě dekomprimovaných obrázků, čímž tedy před ostatními vyniká v poměru kvalita/rychlost. Verze 1.10, 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 2.1, update verze 1.05 z diskety Fish #903. Bez zdrojového kódu.

Fish Disk 984

Imploder:

Komprimační program spustitelných souborů. Program podobného ražení, jakým je dnes již komerční Power Packer. Verze 4.0, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 985

AGAiff:

Konvertor obrázků ve formátu IFF do nekomprimovaného RAW formátu. Umožňuje použití AGA-čipů. Verze 1.0, nutný OS 3.0 nebo vyšší.

SmallPlayer:

Krátký prográmk pro přehrávání hudebních modulů. Využijí jej zejména majitelé postrádající větší množství paměti. Podporuje moduly ve formátu Protracker, možno i zkompresované PowerPackerem. Verze 1.0a, bez zdrojového kódu. Nutný min. AmigaDOS 2.04.

Fish Disk 986

Phonedir:

Databáze na adresy a telefonní čísla. Umožňuje rovněž automatické vytáčení čísel (tónovou

volbou). Verze 2.0, bez zdrojového kódu. Nutný AmigaDOS min. 2.04.

XFD:

S jeho pomocí rozpakujete téměř každý soubor pakovaný některým alepoň trochu známým archiverem na Amigu. Verze 1.00, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 987

MCalc:

Kalkulátor s mnoha funkcemi určený pro Magic User Interface (MUI), který patřičně zkrášlí Váš Workbench. Verze 1.3, včetně zdrojového kódu.

Fish Disk 989

VirusZII:

Slušný antivirový program. Kontroluje i kompresované soubory. Rozpozná 279 bootblockových virů a 145 souborových virů. Požaduje minimálně OS 2.0. Program byl přepracován po mnoha stránkách, proto patří k druhé sérii tohoto programu (II). Verze 1.03, update verze 1.00 z diskety Fish #948. Shareware, bez zdrojového kódu.

SCSIUtil:

Utilita sloužící k posílání příkazů na SCSI disk s určitým číslem. Příkazy slouží např. k vyhledávání, rozběhnutí/zastavení motoru, čtení určitých sektorů, přehrávání sektorů z audio CD atp. Verze 2.02, včetně zdrojového kódu v jazyce C.

Fish Disk 991

Iconian:

Editor ikon, který plně podporuje funkce systému 3.x, grafické módy AGA čipů (sdílení palety, 256 barev). Dovede všechno jako IconEdit a samozřejmě ještě něco navíc. IFF brushe jsou automaticky remapovány do barev nastavených ve Workbenchu, obsaženy jsou samozřejmě i všechny potřebné kreslicí nástroje. Verze 1.90B. Shareware, bez zdrojového kódu.

PrtSc:

Umožňuje výtisk obrazovky pomocí klávesy PrtSc (Print Screen), která je za normálních okolností nefunkční. Verze 1.75, update verze 1.52 z diskety Fish #945. Freeware, včetně zdrojového kódu v assembleru.

SmartCache:

Pouze 3 KB krátký program který se rezidentně „nalepí“ na trackdisk.device. Pomocí vyrovnávací paměti cache (kterou si alokuje z RAM) zrychlí přístup na diskety (včetně HD disket). Pokud Vám tedy zbývá alespoň trochu volné paměti, neváhejte – čas je drahý! Testováno na systémech 1.3 až 2.1. Verze 1.77a, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 992

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 5.37, update verze 5.31 z diskety Fish #889. Včetně zdrojového kódu.

KMI:

Některé nové ikony pro MagicWB. Autor: Christian Scholz.

Fish Disk 993

IRMasteR:

S pomocí tohoto software a příslušného hardware můžete Amigu naučit infračervené signály Vašich dálkových ovladačů pracujících na bázi infračerveného paprsku (video, TV, věž apod.). Vše potom můžete pohodlně ovládat z obrazovky Workbenche. Verze 2.2, update verze 1.0 z diskety Fish #943, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 994

AddPower:

Přidá Vašemu systému 2.0 a vyššímu některé „zlepšováky“. Např. přestanou cvakat prázdné disketové jednotky, místo #? stačí napsat standardní * při práci se soubory, fixuje barvy

u starších programů, lib. okna otevírá na obrazovce, která je právě v popředí apod. Všechny vylepšení jsou nezávisle konfigurovatelné. Verze 37.14, update verze 37.6 z diskety 939. Bez zdrojového kódu.

JukeBox:

Program k pohodlnému přehrávání digitálních audio-disků (čili obyčejných hudebních CD) na CD-ROM drivech připojených na SCSI. Otevře interface na obrazovce Workbenche, odkud můžete přehrávání pohodlně ovládat z multitaskingu. Nyní podporuje rovněž CDTV a A570. Lze rovněž ovládat na úrovni příkazové řádky nebo za pomoci ARexxu. Verze 1.2530, update verze 1.2522 z diskety Fish #819. Shareware, bez zdrojového kódu.

TheGuru:

Pomůže Vám lépe porozumět GURU hlášením, jako je např. 8000000B. Verze 2.3, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 995

BrowserII:

Vylepšená verze programu Browser. Umožní Vám lépe přesouvat, kopírovat, přejmenovávat a mazat soubory a adresáře za pomoci myši-možnost spolupráce s programem ParM. Rovněž nabízí další zjednodušení práce při spouštění programů. Verze 2.41, update verze 2.13 z diskety Fish#843. Shareware, bez zdrojového kódu.

ParM:

Alternativa utility MyMenu - umožňuje spouštět programy z vámi konfigurovaných menu. Menu mohou být instalována do Workbenche nebo do vlastního okna. Obsahuje vestavěný akcelerátor myši, blanker obrazovky apod. Dostupné jazyky: angličtina, francouzština, němčina, italština, norština, švédština, dánština, češtinu zde ale nehledejte. Verze 4.5, update verze 4.3 z diskety Fish #843, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 996

Taulcons:

Další z řady ikon pro MagicWB. Dokumentace krok za krokem popisuje jejich instalaci. Verze 1.5.

Fish Disk 998

bBaselli:

Vylepšený databázový program, který vychází z bBasell. Vhodné k evidenci adres, (video)kaset a podobně. Verze 1.43, update verze 1.4 z diskety Fish #923. Shareware, bez zdrojového kódu.

ScreenSelect:

Nastaví do popředí obrazovku, kterou zvolíte z výpisu všech otevřených obrazovek. Vyžaduje AmigaDOS 2.04 a vyšší. Verze 2.2, freeware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 999

HQMM:

Je zkratka programu Hero Quest MapMaker. S jeho pomocí si můžete vytvořit vlastní mapy do hry Hero Quest. Verze 1.14, update verze 1.11 z diskety Fish #959. Bez zdrojového kódu, vyžaduje OS 2.0 a vyšší.

Fish Disk 1000

Enforcer:

Kompletně předělaná verze programu pro monitorování nepovoleného přístupu do paměti pro procesory 68020/68851, 68030 a 68040. Verze 37.60, bez zdrojového kódu.

FishRachel:

Ručně kreslený obrázek k oslavě vydání 1000. Fish-disku. Rozlišení je 704x480 a je zde nahrán v 8, 16 a 128-mi barevném provedení pro použití na všech typech Amig.

A to byl úplně poslední soubor, který kdy Fred Fish umístil na disketu co se této public domainové série týče. Jak již mnozí jistě víte, od té doby pokračuje na CD takovým tempem, které odpovídá kapacitě tohoto média.

S popisem „toho nejepšího z Fish disků“ jsme se setkávali téměř v každém čísle již od prvního čísla Amiga News, kde se této tématice věnoval ještě Vlasta Král. Dnes jsme tedy dovršili magickou hranici 1000 a výpis zde tím končí. Už jenom proto, že v současné době Internetu (resp. Aminetu), kompaktních disků a velkokapacitních harddisků či jiných médií, kdy se už počítá vše na gigabyty působí výpis každé diskety poněkud ku-

rizně. Zlatá éra disket je už (díkybohu) pryč, takže zbývá jenom nostalgicky zavzpomínat na „staré dobré časy“. Potom oplakávejte tuny disket, které jste si za ta léta pracně a za těžké peníze nasbírali, nechte si je vypálit na pár cédéček a s těžkým srdcem jimi naplňte popelnici (nebo prodejte za pár šupů jinému zoufalci).

Všechny Fish-disky potom

budete mít na jednom či dvou CD a založíte je do řady mezi ostatní. Potom už budete jenom čekat, až se vše začne počítat na terabyty...

V této chvíli mi tedy už zbývá jenom ukončení posledního dílu zdánlivě nekonečného seriálu. Tak tedy sbohem a nezapomeňte si cestou domů koupit pár Fish-CD!

-Raduz

pokračování ze str. 16

WorkBuffer je-li EditHook nenulový, musí ukazovat na bufer o velikosti buferu Buffer nadřazené struktury StringInfo
Reserved nastavit na 0

Definice počátečního režimu string gadgetu (položka InitialModes) může nabývat těchto hodnot:

SGM_REPLACE string gadget je v režimu přepisování (BufferPos musí být korektně inicializována), tento příznak lze měnit i bez nutnosti odstanění gadgetu ze seznamu gadgetů
SGM_NOFILTER neodstraňuj kontrolní znaky; příznak lze opět modifikovat průběžně (stejně jako SGM_REPLACE)
SGM_FIXEDFIELD je zakázáno změnit počet znaků v buferu; příznak musí být použit společně s SGM_REPLACE
SGM_EXITHELP (V37) umožní oznámit aplikaci stisknutí klávesy HELP i v okamžiku, kdy je aktivní string gadget

Ve verzi V36 přibýly dvě funkce pro manipulaci s gadgety (SetEditHook a GadgetMouse), které si zde uvádíme pro úplnost, protože jejich využití je silně limitované.

SetEditHook <- intuition.library (V36)

Nastaví globální editační funkci pro vkládání textu do string gadgetů. Tato funkce má však "drobnou" nevýhodu. Po jejím zařazení do knihovny neproběhlo její kompletní testování a odladění. Raději se tedy použití této funkce prozatím vyhneme (V40-).

Syntaxe: struct Hook *SetEditHook(struct Hook *hook)(a0)

Výstup: Předchozí funkce.

hook: Ukazatel novou funkci ve formě struktury Hook (viz soubor utility/hooks.h). V této struktuře je uvedena funkce, která bude zavolána vždy, když uživatel stiskne klávesu při aktivovaném string gadgetu, tzn. vždy před případnou lokální editační funkcí daného string gadgetu, takže ovlivní chování všech string gadgetů.

GadgetMouse <- intuition.library (V36)

Vypočte relativní polohu ukazovátka myši vzhledem k levému hornímu okraji gadgetu (zákaznického). Tato funkce však nemá uplatnění, protože všem metodám, které tuto informaci potřebují znát (metody GM_HANDLEINPUT, GM_GOACTIVE - viz BOOPSI), bude předána formou parametru. Tedy další funkce, kterou nebudeme potřebovat.

Syntaxe: void GadgetMouse(struct Gadget *gadget, struct GadgetInfo *gInfo, WORD *mousePol)(a0/a1/a2)

Výstup: Vyplněné dvě proměnné typu WORD, na které ukazuje parametr mousePol.

gadget: Co dodat?

gInfo: Ukazatel na strukturu GadgetInfo (definice je v souboru intuition/cghooks.h), jak má být předávána metodě zákaznického gadgetu.
mousePol: Adresa dvou proměnných typu WORDS ležících v paměti za sebou nebo ukazatel na strukturu Point.

Dalšími funkcemi, které přibýly ve V36+ se budeme zabývat až v souvislosti s BOOPSI gadgety. Jedná se o funkce ObtainGIRPort, ReleaseGIRPort, SetGadgetAttrsA (V36) a DoGadgetMethodA (V39).

Pozn. Vzorové programy k seriálu můžete najít na disketách distribuovaných s časopisem.

-brm-

**5. část - řetězcové a další funkce****Kurs AREXXU**

Řetězcové funkce - pokračování

COMPARE(řetězec1, řetězec2[, znak])

Funkce porovnává dva řetězce a vrátí pořadí prvního znaku, kde se řetězce liší. Neliší-li se, bude vrácena hodnota 0. Kratší řetězec je doplněn znakymezera nebo zadáním znaku na délku delšího řetězce.

Příklady:

say compare('krab', 'krabice')

vrátí hodnotu 5

say compare('krab', 'krab ')

vrátí hodnotu 0

COMPRESS(řetězec[, seznam])

Funkce vrátí řetězec zbavený mezer, do parametru <seznam> je možné zadat jiné likvidované znaky.

Příklad:

say compress(" Pokusný textík ")

vrátí 'Pokusnýtextík'

say compress("+++ &Pokusný& textík& +++ ", "+-&.")

vrátí ' Pokusný textík '. Znak mezera nebyl v parametru, není tedy odstraňován.

COPIES(řetězec, počet)

Funkce vytvoří nový řetězec, který se skládá z <počet>-krát opakovaného parametru řetězec. Zadáte-li jako počet 0, vrátí funkce prázdný řetězec. Ideální funkce pro vytváření „gumových“ tabulek.

Příklad:

say copies('=', 20)

vrátí '====='

DATATYPE(řetězec[, typ])

Pomocí funkce datatype lze zjišťovat, zda parametr <řetězec> je údaj určitého typu - číslo, text s určitými vlastnostmi, hexadecimální číslo atp. Parametr <typ> může nabývat následujících hodnot:

ALPHANUMERIC - písmena a čísla (A-Z, a-z, 0-9, české znaky)

BINARY - dvojkové číslo (0,1)

LOWERCASE - malá písmena

MIXED - malá a velká písmena

NUMERIC - číslo

SYMBOL - jméno již definované proměnné

UPPER - velká písmena

WHOLE - celé číslo

X - hexadecimální číslo

Nezadáte-li parametr <typ>, vrátí funkce NUM, je-li parametrem číslo, jinak vrátí CHAR

Příklady:

say datatype('nazdár!')

vypíše CHAR

say datatype('nazdár!', UPPER)

vrátí 0 (není pouze z velkých písmen)

DELSTR(řetězec, n[, délka])

Funkce vrátí parametr <řetězec>, ze kterého smaže počínaje pozicí <n> počet znaků daný parametrem <délka>. Příklad:

say delstr('Zalyžařivší si lyžaře', 1, 16)

vrátí 'lyžař'

DELWORD(řetězec, n[, délka])

Funkce vrátí parametr <řetězec>, ze kterého smaže počet slov zadaný parametrem <délka>, počínaje n-tým slovem. Příklad:

say delword('potkal nezalyžařivšího si lyžaře', 2, 2)

vrátí 'potkal lyžaře'

FIND(řetězec, text)

Funkce pro vyhledávání. V parametru <řetězec> hledá parametr <text>, kterým může být složený z více slov. Vrácono je číslo slova, od kterého začíná hledaný text, případně 0, bylo-li hledání neúspěšné.

Příklad:

a='Roli lorda Rolfa hrál Vladimír Leraus'

say find(a, 'Vladimír Leraus')

vrátí 5

INDEX(řetězec, maska[, začátek])

Funkce pro hledání v řetězci. V parametru <řetězec> je od pozice <začátek> vyhledáván řetězec <maska>. Není-li nalezen, vrátí funkce hodnotu 0, v opačném případě jeho pozici. Příklad viz funkce Pos().

INSERT(nový, původní[, začátek][, délka][, znak])

Funkce pro vložení řetězce do jiného řetězce. Vkládání do parametru <původní> začíná na pozici <začátek> (standardně 1). Parametr <nový> jedoplněn na danou délku mezerami nebo zadáním znaku. Příklad:

say insert(' Přední i Zadní', 'Hlásná Třebáň je krásná', 6)

napíše, jak jsou všechny Třebáň krásné.

LASTPOS(maska, řetězec[, začátek])

Funkce pro vyhledávání. V parametru <řetězec> je od pozice <začátek> vyhledáván řetězec <maska>. Není-li nalezen, vrátí funkce hodnotu 0, v opačném případě jeho pozici. Na rozdíl od funkcí index() a pos() probíhá hledání směrem od konce. Příklad:

say lastpos('se', 'Železilo-li se železo', 5)

vrátí 0 (na pozici 5 až 1 'se' není)

LEFT(řetězec, délka[, znak])

Vrátí část parametru <řetězec> zadané délky, vytvořenou odříznutím zleva. Příklad:

say left('od vody do vody', 20, '')

vrátí 'od vody do vody.....'

Je-li <řetězec> kratší než zadaná délka, je doplněn mezerami nebo zadáním znaku.

LENGTH(řetězec)

Vrátí délku parametru <řetězec>. Příklad:

say length('vodovod z Podolí')

vypíše 16

OVERLAY(nový, původní[, začátek][, délka][, znak])

Funkce pro přepsání části řetězce. Přepisování parametru <původní> začíná na pozici <začátek> (standardně 1) řetězcem <nový>. Parametr <nový> jedoplněn na danou délku mezerami nebo zadáním znaku.

say overlay('Zadní', 'Hlásná Třebáň je krásná', 6)

vrátí 'Zadní Třebáň je krásná'

POS(maska, řetězec[, začátek])

Funkce pro vyhledávání. V parametru <řetězec> je od pozice <začátek> vyhledáván řetězec <maska>. Není-li nalezen, vrátí funkce hodnotu 0, v opačném případě jeho pozici. Příklad:

say pos('se', 'či nezaželezilo-li se železo', 7)

vrátí 20

REVERSE(řetězec)

Vrátí řetězec napsaný pozpátku, což nepotřebuje příklad.

RIGHT(řetězec, délka[, znak])

Vrátí část parametru <řetězec> zadané délky, vytvořenou odříznutím zprava. Příklad:

say right('kolouch kohout s mouchou mnohou', 10)

vrátí 'hou mnohou'

Je-li <řetězec> kratší než zadaná délka, je doplněn mezerami nebo zadáním znaku.

SPACE(řetězec, n[, znak])

Formátovací funkce. Mezi každá dvě slova parametru <řetězec> bude vloženo <n> mezer. Zadáte-li <n> 0, budou mezery odstraněny. Místo mezery je možné použít jiný zadaný znak. Příklady:

say space('s hloupou chloubou houpou nohou', 2)

vypíše 's hloupou chloubou houpou nohou'

say space('10 20 30 60 80', 1, '+')

vypíše 10+20+30+60+80

STRIP(řetězec[, {'B' | 'L' | 'T'}][, znak])

Funkce pro odstraňování zadaných znaků, obvykle mezer. Druhý parametr určuje, které mezery se mají zrušit, zda úvodní (L - leading), koncové (T - trailing) či oboje (B - both). Příklad:

say strip('___pokus_x___', 'B', '_')

vrátí 'pokus_x' (vnitřní podtržítka se neodstraňují, to by dělala funkce compress())



SUBSTR(řetězec,začátek[,délka][,znak])

Funkce vrací část parametru <řetězec> od pozice <začátek> zadané délky v znacích. Je-li <řetězec> příliš krátký, je doplněn mezerami nebo zadaným znakem.

Příklad:

```
say substr('Další pokus',6,10,'.')
vypíše 'pokus....'
```

SUBWORD(řetězec,n[,délka])

Funkce vrací část parametru <řetězec>, počínaje n-tým slovem o délce vesloveh dané posledním parametrem. Řetězec je bez počátečních a koncových mezer. Příklad:

```
say subword('plovou dlouhou strouhou ouzkou',2,2)
vrátí 'dlouhou strouhou'
```

TRANSLATE(řetězec[,výstup][,vstup][,znak])

Automatický překlad parametru <řetězec> z jednoho kódování do jiného. Tabulky se definují pomocí parametru <vstup>, do kterého se zapíší všechny znaky, které se převádějí. Do parametru <výstup> se zapíší jejich ekvivalenty. Je-li parametr <výstup> kratší, je doplněn na plnou délku mezerami nebo zadaným znakem.

Příklad (převod na velká písmena):

```
vstup=xrange('á','z')
výstup=xrange('Á','Z')
txt='Pokusný text'
say vstup
say výstup
say translate(upper(txt),výstup,vstup)
```

TRIM(řetězec)

Odstraní z parametru koncové mezery. Příklad:

```
say length(trim(' příklad '))
vrátí 10
```

UPPER(řetězec)

Převéde řetězec na velká písmena. Nefunguje pro české znaky kódované v KOI8. Dá se obejít pomocí funkce Translate nebo funkcí z Locale.library, jak bylo popsáno v minulém pokračování.

```
say upper('chroupu oukrop s pouhou houskou')
vypíše
CHROUPOU OUKROP S POUHOU HOUSKOU
```

VALUE(proměnná)

Vrací hodnotu proměnné, převedenou na řetězec. Příklad:

```
a=10say value(a)
vypíše '10'.
```

VERIFY(řetězec,seznam[,MATCH])

Funkce určená pro kontrolu syntaxe. Parametr <seznam> obsahuje povolené znaky řetězci. Vracena bude pozice znaku v parametru <řetězec>, který v seznamu není obsažen. Jsou-li všechny znaky řetězce v seznamu, vrací se 0.

Příklad (kontrola zda je parametr číslo):

```
say verify('123XYZ','0123456789')
vrátí hodnotu 4 (takže není).
Klíčové slovo MATCH obrátí chování funkce, takže vrací pozici prvního znaku-parametru <řetězec>, který je obsažen v parametru <seznam>. Příklad:
say verify('Praha 2','0123456789','MATCH')
vrátí 7.
```

WORD(řetězec,n)

Vrací n-té slovo argumentu <řetězec>. Obsahuje-li méně než n slov, vrátí prázdný řetězec.

Příklad:

```
say word('Jelen letěl jetelem',2)
vrátí 8
```

WORDINDEX(řetězec,n)

Vrací počáteční pozici n-tého slova argumentu <řetězec>.

Příklad:

```
say wordindex('jetelem letěl jelen',2)
vrátí 8
```

WORDLENGTH(řetězec,n)

Vrací délku n-tého slova argumentu <řetězec>.

Příklad:

```
say wordlength('Habán padá v dál',2)
vrátí 4
```

WORDS(řetězec)

Funkce vrací počet slov v argumentu <řetězec>.

Příklad:

```
say words('Tou modrou nocí letělo pět chroustů.')
vypíše 6
```

XRANGE([od] [,do])

Funkce vrací řetězec, složený ze znaků s kódy počínaje hodnotou <od> a konče hodnotou <do>. Nezádáte-li parametr <od>, začíná se znakem 0, nezádáte-li do, končí se hodnotou 'FF' x tj. 255.

Příklady:

```
say xrange()
vypíše řetězec složený ze všech znaků
'000102 ... FEFF'x
say xrange('0','9') || xrange('A','F')
vypíše
'0123456789ABCDEF'
```

Poznámky: Jak pozorný čtenář záhy zjistí, některé funkce a jejich parametry jsou si dost podobné. V první řadě se jedná o <znak>, kterým se definuje vyplňovací znak, standardně mezera. Dorovnávají se jím řetězce napožadovanou délkou, případně se jím mezery nahrazují. Další často používané parametry n a délka určují buď počáteční pozici v řetězci a počet znaků, nebo, u funkcí orientovaných na slova, pořadí slova a jejich počet.

Další obecně platící vlastnosti řetězcových funkcí jsou problémy s českými znaky. Norma KOI8 a původní ANSI se v tomto bodě liší, nepoužívá-li tedy aplikace funkce z Locale.library (vzhledem ke kompatibilitě je ARExx nepoužívá), považuje malá česká písmena za velká a naopak. Vzniklý problém je zřejmě nejednodušší řešit ve vlastních programech důsledným voláním lokalizovaných funkcí. Případné problémy v cizích a překládacích programech se musí obvykle obejít drasticky - likvidací českých znaků. Naštěstí AmigaDOS a většina systému Amigy velikost znaků nerozlišuje.

Práce se soubory

Užitečnou součástí ARExxu tvoří jednoduchý systém pro základní operace se soubory.

OPEN(soubor,jméno[,APPEND|READ|WRITE])

Funkce pro otevření souboru. Parametr <soubor> je logické označení, které využívají pro označení pouboru všechny další funkce. Skutečné jméno v AmigaDOSu určuje parametr <jméno>, které odpovídá běžným konvencím pro označování souborů a zařízení, jako výstupní zařízení se dá používat CON:atp. Typ přístupu do souboru (připojení na konec, čtení nebo zápis) určuje parametr (stačí první písmeno). Počet otevřených souborů je omezen pouze volnou pamětí. Při ukončení programu jsou otevřené soubory automaticky uzavřeny. Funkce vrací hodnotu 1, proběhlo-li otevření úspěšně.

CLOSE(soubor)

Funkce pro uzavření souboru. Parametr <soubor> je logické označení souboru, použité v příkazu open(). Proběhlo-li vše správně, je vracena hodnota 1.

WRITELN(soubor,řetězec)

Funkce zapíše do otevřeného souboru řádku textu zadanou parametrem <řetězec> a doplní znak pro konec řádky. Vrací počet skutečně zapsaných znaků, tj. včetně přidaného konce řádky.

WRITECH(soubor,řetězec)

Funkce pro zápis řetězce do souboru. Na rozdíl od writeln() se znak konce řádky nepřidává. Vrací počet skutečně zapsaných znaků.

READLN(soubor)

Inverzní funkce k writeln(), z otevřeného souboru přečte jednu řádku textu.

READCH(soubor,délka)

Opačná funkce k writech(), ze souboru přečte zadaný počet znaků

SEEK(soubor,posun[,BEGIN|CURRENT|END])

Funkce pro posun v souboru. Třetí nepovinný parametr udává zda se provádí absolutně, tj. vzhledem k začátku ('BEGIN') respektive konci ('END') souboru nebo relativně k současné pozici ('CURRENT').

EOF(soubor)

Funkce zjišťuje, není-li již dosažen konec souboru. Je-li, vrací hodnotu 1, jinak 0.

EXISTS(jméno)

Existuje-li soubor nebo adresář <jméno>, vrací funkce hodnotu TRUE (1), jinak FALSE (0).

LINES(soubor)

Funkce vrací počet řádků v logickém souboru.



News Disk 13

Na novém News Disku najdete:

Disk 1

Volně šiřitelnou verzi Českého prostředí
IconDeluxe - editor icon (recenze v článku)
FastView - prohlížeč obrázků (recenze v článku)
VirusZ II - nová verze antivirového programu

Disk 2

Listingy ke kursu programování v C a BB2
Popis úpravy floppydisku nových Amig
ZShell - náhrada Shellu chytřejším

a ještě přílohu

Disketový magazín Echo (recenze v článku)

Poznámka: původní Echo bylo zčásti zabaleno PowerPackerem, což bylo z důvodu účinnější archivace nutné odstranit. Na Echu bylo dále registrované LhA 1.50 (které má k volné šiřitelnosti dost daleko), nahrazeno odpovídající verzí LX. Archiv ZShell - výrazně vylepšený Shell - jsme museli přesunout na Disk 2 a zabalit LZXem, jinak by se na ND nevešlo.

Antivirová prevence
dnos

Posledních několika let můžeme s potěšením konstatovat, že viry pro Amigu téměř vymřeli. Zda je to leností programátorů, nebo rozšířením systémů 2.04+ odolných proti dřívějšímu postrachu zvanému Saddam, těžko říci. V každém případě je to příjemná změna proti provozu PC, kde člověk nejméně jednou ročně něco chytí. Ne že by viry zcela zmizeli, ale nepřibývá jich tolik a většinou je uživatelé stačí úspěšně vyhubit dříve než k nám dorazí.

Nebezpečnější jsou v současné době zřejmě trojské koně (destruktivní programy převlečené za něco jiného) - v době Internetu se dokáží rozšířit překvapivě rychle a než se odhalí jejich podlé úmysly, stačí natropit spousty škod.

Nejjednodušší způsob získání čerstvých verzí antivirových programů je zřejmě Aminet, respektive nám nej-

bližší kompletní server na ftp.uni-paderborn.de. V adresáři util/virus je slušná nabídka, ovšem v současné době ne všichni autoři provádějí aktualizace. Stále „žijící“ jsou:

Jméno	Verze	Vytvořeno
BootXRecog	2.25	27.7.95
VirusChecker	8.04	10.12.95
VirusTerminator	2.80	28.1.96
VirusWorkShop	5.9	4.2.96
VirusZ II	1.28	4.2.96
Xtruder	2.2	4.2.96
VirusScanList	1.29	4.2.96

VirusScanList není program, pouze seznam souborů, kterým se máte raději vyhnout.

Protože nám na News Disku zbylo ještě trochu místa, mohli jsme přidat také zatím nejnovější VirusZ II 1.28.

-tom-

Diskmag ECHO

News Disku 12 obsahuje poněkud neobvyklou přílohu - nulté, volně šiřitelné číslo diskmagu ECHO. Jeho recenzi si můžete přečíst v následujícím článku.

Za nejdůležitější věc u časopisu jakéhokoli typu považuji obsah a informace, které mi přinášejí. Ne že by na ostatním nezáleželo, ale zřejmě víte, jak to myslím. Echo má v tomto směru značně kolísavou úroveň, je vidět, že nulté číslo se zřejmě připravovalo delší dobu. Například DPaintV nebo OctaMED 6 nám tu běhají už pěkně dlouho. Z pochopitelných důvodů neobsahuje volně šiřitelné číslo příliš konkrétních informací typu kursy programování nebo popis, jak efektivně používat ten který program. Pravděpodobně se dá předpokládat vývoj k lepšímu v dalších číslech. Slibně vypadají kursy používání programů LightWave a Imagine. O aktualitách a jejich aktuálnosti jsem

se již zmínil, o herní rubrice kolega herní redaktor prohlašoval něco podobného. Autoři slibují, že se budou zabývat i dalšími oblastmi, musíme se tedy nechat překvapit.

Celkový dojem z článků - zatím je vidět amatérský charakter časopisu, což se obvykle rapidně zlepšuje po třetím vydání čísle.

Druhá podstatná otázka je cena. V případě levnějšího předplatného 268 Kč vychází jedno číslo na plusmínus 45 Kč, což je, myslím, vcelku přijatelné. Otázkou je rozsah článků, na nultém čísle je pouze 62 kbyťů textu nijak oslňující úrovně stylistické i obsahové. Což odpovídá přibližně deseti stránkám v Amiga News. Na regulérních číslech bych, za tuto cenu, očekával nejméně 250 kbyťů kvalitního textu, jako mívalo AML (za 29 Kč bez diskety, to už je ale velmi dávné) nebo Guru blahé paměti. Pokud mě kalkulačka neklame, disketa stojí 12

Kč (po 50-ti u Atlantidy), poštovné 5 Kč, další režijní výdaje (kopírování, samolepka, redakční úprava článků atp) řekněme 3 Kč - na každém čísle se dá vydělat před zdaněním 25 Kč, takže platí-li se za články stejně špatně jako v Amiga News nebo Amiga Rewiew, po prodání pětistého kusu bude vydavatel v plusu.

Prohlížeč program. Co dodat k poznámce v manuálu, že se má spouštět POUZE startem z diskety. Stávající prohlížeč se dá snad tolerovat u volně šiřitelného magazínu, u polokomerčního bych velmi hlasitě protestoval a požadoval vylepšení. Jaká, to velmi rychle zjistíte sami - u článků a oken není naznačeno, například nějakým zvýrazněním šipky, že se dá pokračovat. Než mi tato „drobnost“ došla...

Jen tak mimochodem bych si dovolil drobnou úvahu. Nenašlo mě se šéfredaktora zeptat, jestli chtějí prodávat Echo pouze předplatitelům, nebo se objeví i v normálních „amigáckých“ prodejnách. Přiznám se, že je mi trochu proti srsti, po těch nejhorších zkušenostech

s Amiga Reportem, AWB magazínem, Amiga magazínem a částečně i Amiga Starem a Guru, posílat na jakousi adresu peníze s nejistou nadějí na předplacená čísla. Především z tohoto důvodu bych považoval za rozumný i paralelní prodej v běžných obchodech. I pokud by vedl k výraznějšímu zdražení (není žádným obchodním tajemstvím, že dealeri požadují 20 až 30 % z prodejní ceny a na padesátikorunové tržby se dívají s pochopitelným despektem), předplatitelé by mohli zůstat cenově zvýhodnění.

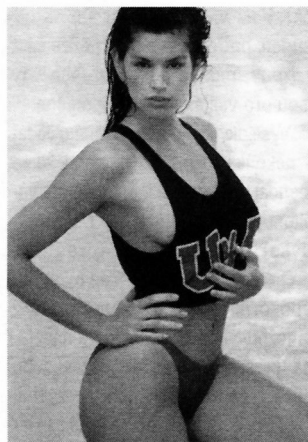
Závěrem... V současné době žádný diskmagazín hodný toho jména nevychází, Echo tedy bude nejlepší. Otázka je, na jak dlouho. Myslím, že je na obzoru další Pyrrhovo vítězství pirátů v Čechách. Pravděpodobně vznikne šest čísel magazínu, který si drtivá většina lidí bez jakéhokoli ostychu zkopíruje. Budeme se pak hrozně divit, že to vydavatel vzdá, protože si nevydělá ani na honoráře autorům.

-tom-



FastView je další kousek z rodiny rychlých prohlížečů obrázků. Narozdíl od systémového Display je schopný zobrazovat data i v jiných formátech než IFF ILBM. A kromě toho je ďábelsky rychlý při ukazování 24bitového Deep ILBM obrázku. Na AGA Amize takového a podobné formáty konvertuje do HAM8, takže nerozeznáte téměř žádný rozdíl od skutečné 24bitové hloubky - v tomto případě je pouze jedna nevýhoda: nesmíte s obrázkem hýbat doprava, protože se jinak zpřeházejí barvy na levé straně obrázku a kus levé části bude mít neodpovídající, ošklivé barvy... Ale to dělají všechny programy.

Co tedy FastView umí? Předeevším dostanete ve standardní výbavě možnost prohlížet obrázky IFF (a to všechny druhy!), GIF, BMP a PCX. Ale hlavně: program sám je velmi skromný, zabírá pouhých 30 KB paměti (celý v assembleru). Budete-li chtít zo-



I tento obrázek si zobrazíte pomocí FastView

brazovat JPEGy, musí se v adresáři libs: nacházet tower.library a codec.class a v adresáři libs:codecs jpeg.codec a v adresáři libs:codecs picture.codec. Celkem téměř dalších 100 KB paměťových nároků. A co vám za to FastView nabídne? Velmi dobrý poměr rychlost/kvalita. Pro srovnání uvedu, jak dlouho trvá zobrazení nascanované fotografie 9x13 v 300 dpi a truecolor (tedy 1040x1500x24). Pokud byste nevěřili, že se taková věc dá vůbec zobrazit na nerozšířené Amize 1200, zkuste následující tři programy:

FastView

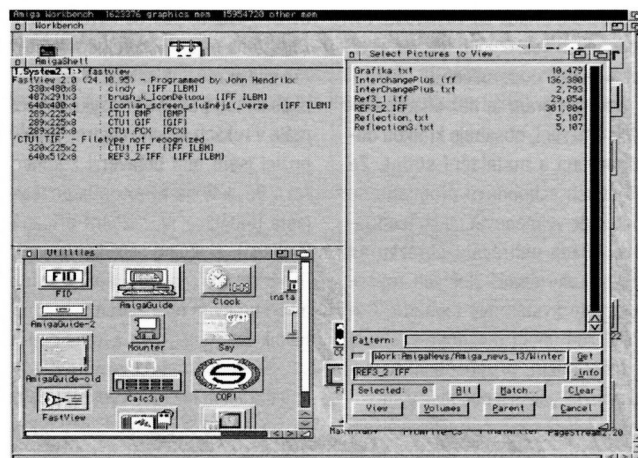
Nejrychlejší byl FastJPEG s navoleným černobílým zobrazováním. Na Amize 1200/030/40MHz/6MB pracoval 22 vteřin. Kvalita byla perfektní, ale pouze černobílá (téměř nic se nemusí konvertovat, protože 256 stupňů šedi je stejná kvalita jako odpovídajících 16,7 mil. barevných odstínů). Téměř se stejnou rychlostí dokázal zobrazit v černobílém provedení daný soubor i FastView - kvalita byla také dokonalá. Třetí místo obsadil rychlostí opět FastJPEG, a to s 53 vteřinami v barevném provedení. Kvalita ovšem o poznání horší... Čtvrtý je FastView, 1,03 a perfektní kvalita. Se stejnou kvalitou se podíváte i Viewtelem, ale spotřebujete víc paměti i času (téměř tři minuty!). Nutno upozornit, že všechny programy nabízejí implicitně průběžné zobrazování obrázku hned po dekodování.

JPEGové soubory ale nejsou jedinou předností programu. Ten hlavní důvod pro jeho vytvoření byla absence pořádné zobrazovací utility 24bitových obrázků. S touto hloubkou umí pracovat i Viewtek, ale musím podotknout, že je opět asi 3x pomalejší, a přitom kvalitou jsou si rovni. Fastview si pomáhá navíc ještě ditheringem, který je implicitně zapnutý. Další předností je možnost nechat si ukázat obrázek, který je příliš veliký, na jedné obrazovce v menším měřítku. Výhodou by mohlo být i interaktivní ukládání ve formátu IFF. Tak by bylo možno použít FastView jako konverzní program. Bohužel se mi nepodařilo zjistit, co se děje s formátem, protože jediný program, který byl takto vytvořený IFF soubor schopen přečíst, byl FastView sám. Takže JPEGy převádím pořád pomocí ImageFX a DPaintu (dosáhne se tím asi nejlepší kvality na 256 barvách...).

FastView jde spouštět jak z DOSu, tak z Workbenche. Většina parametrů je shodná s tool typy, ve Workbenchi

můžete navíc použít program jako Default Tool v ikoně u obrázku. FastView si sám vybírá nejlepší screenmode, pokud ho nepřinutíte používat ten

S pomocí parametrů Delay (ve vteřinách) a WaitForPic (přepínač) můžete udělat z vašeho počítače „promítačku“. Obrázky se dekodují v pozadí, takže pokud je to možné, udržuje se mezi jednotlivými soubory stejný odstup ve vteřinách. Aby vám zbylo na počítači pořad



FastView 2.0 po spuštění ze Shelly

váš oblíbený. Jen nesmíte zapomenout, že v Tool Typech ve Workbenchi nelze použít uvozovky, nedostanete žádné upozornění a obrázky se zobrazují pořád v PALu (nejspíše). Takovou hezkou hračkou je, že dokonce i ve screenmodu je podpora pro amigácké jokery. Když použijete negaci, nebude FastView daný mód vůbec používat (ale všechny ostatní může, takže je pořád z čeho vybírat). To, které soubory se budou ukazovat, můžete zadat buď na začátku, a nebo vám program nabídne requester (s podporou vícenásobného výběru).

dostatek paměti, nechává vás FastView použít parametr LeaveMem (v KB). Tímto způsobem jde znemožnit i přehrávání následujícího obrázku, a to když zvolíte v LeaveMem větší množství, než vůbec máte. Chcete-li dosáhnout nejvyšší kvality na nascanované fotografii ve vysokém rozlišení v dpi, doporučuji použít černobílé zobrazování spolu s ditheringem. Paměť tím sice nešetříte, ale čas ano. Každopádně vám ale doporučuji sehnat si FastView alespoň na ty 24bitové obrázky, budete určitě spokojeni!

-js-

AUTORIZOVANÝ SERVIS fy.

COMMODORE

SERVIS VÝPOČETNÍ TECHNIKY

Pavel RYBÁŘ - Miroslav SVATOS

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
☎ (02) 76 23 05

spojení: METRO trasa C stanice ROZTYLY a dále BUS 118 směr Spořilov (4. stanice MECHANICKÁ) nebo BUS 136 (konečná st.), nebo TRAM 11 (konečná st.)

Spořilov
TRAM 11 (konečná)
BUS 118
MAZDA
Hlavní
OD CENTRUM
BUS 136 (konečná st.)



Rád bych srovnal dva programy na úpravu a tvorbu ikon. Oba jsou samozřejmě lepší než systémový IconEdit, umožňují editaci piktogramů větších, než jaké jste asi vůbec viděli apod. Menší z nich se jmenuje IconDeluxe, archiv zabírá méně než 100 KB a můžete si ho vyzkoušet, jestliže jste si koupili NewsDisk. Commodorské doporučení na velikost ikon znělo na maximálně 80x40 pixelů, IconDeluxe zvládá až 400x400... Při podobných velikostech vás ale upozorní na ono doporučení.

Sám program je bez sharewarových omezení, obsahuje krátkou dokumentaci a instalační script. Ze zvláštních schopností programu se toho moc vyjmenovat nedá, IconDeluxe zvládá nahrávání obrázku na místo ikony téměř stejných způsobem jako systémový IconEdit. Bohužel zde chybí možnosti zvětšení s ditheringem, přizpůsobení barevné aktuální paletě a podobné vymoženosti. Zvládá např. normální zvětšení a zmenšení, jenže bez ditheringu to není ono. Výhodou je, že nemusíte pro plnou funkčnost platit žádné poplatky a hlavně je program malý. Když už se ale rozhodnete zaplatit, autor slibuje plnou dokumentaci a zdrojový kód. Pokud to ale budete myslet s piktogramy vážně, asi šáhnete po Iconianu.

Ten je jen v archivu 350 KB tlustý a rozpakovaný zabírá na disku 1 MB. Paměťové nároky jsou větší a je zajímavé, že i rychlost je menší. Na druhou stranu dostanete snad vše, co si můžete přát - ale nejdříve se asi budete muset zaregistrovat. Neregistrovaná verze je trochu omezená (omezení velikosti ikony, undo bufferů apod.), poplatek je našťastí jen 15 \$ a máte-li přístup k e-mailu, stačí zaslat jen 10 \$ a adresu, na kterou chcete zaslat klíčové soubory. Je škoda, že za více než dva roky existence takového programu se celosvětově zaregistrovalo méně než 200 uživatelů.

A co všechno Iconian umí? Především vám dovolí nahrát jakýkoliv IFF obrázek a bude se ho snažit zmenšit (poměrně horizontálně i vertikálně) na velikost, kterou jste si předdefinovali. Zkoušel jsem vkládat data z 24bitového obrázku, ale to program nespoklí - musel by mít asi další datatypy. Na druhé straně na vás nekřičí, pokud počet barev je větší nebo menší, než má aktuálně Workbench. Barevná paleta bude po nahrání maximálně přizpůsobena

IconDeluxe & Iconian

a ke zvýšení kvality pomáhají i čtyři druhy ditheringů. V menu si můžete nastavit spoustu parametrů, např. jestli chcete obrázek rovnou centrovat, poměr velikostí os X a Y, použití pozadí apod. K ikonám se váže i jejich pozice v okně (nemusí být ovšem žádná, pak se automaticky zobrazí na nejbližším volném místě) - to vše si můžete navolit. Ve spojení se silnou podporou jazyka ARexx máte v rukách mocný nástroj. K dispozici jsem měl betaverzi z konce roku 95, kde se ARexx a nápověda ještě dodělává. V žádném případě kvůli tomu program nepadá, ale např. u nápovědy není dodělaný index a nad určitými místy oken není on-line help k dispozici. Autor k tomu dodává, že sepsání takové nápovědy a uspořádání tak, aby vypadala dobře, dá víc práce než napsání a odladění celého programu.

Nyní pár slov k ovládání. Máte-li sharewarovou verzi, objeví se vám na začátku (velmi pěkný) requester s informacemi o programu, ARexxovém portu a paměti použité pro práci. Pak se vám otevrou dvě okna. Nejspíše je budete chtít mít ve Workbenchu, protože tam můžete své výsledky hned porovnat. Není ale problém otevřít si vlastní obrazovku - budete-li to chtít udělat za chodu, Iconian vás slušně upozorní, že při snížení počtu barev bude mít tato akce vliv na kvalitu ikon. Dostanete-li se naopak např. do 16 barev, zkuste si vyvolat opět About: je to pastva na oči! Změnit si můžete nejen obrazovku, ale i font. Perfektní je, že Iconian velice citlivě reaguje na změnu

obrazovky: pokud jste např. měli otevřené nastavování barev (a bylo jich tam 64), otevře se okno znovu, ale počet barev je přizpůsobený!

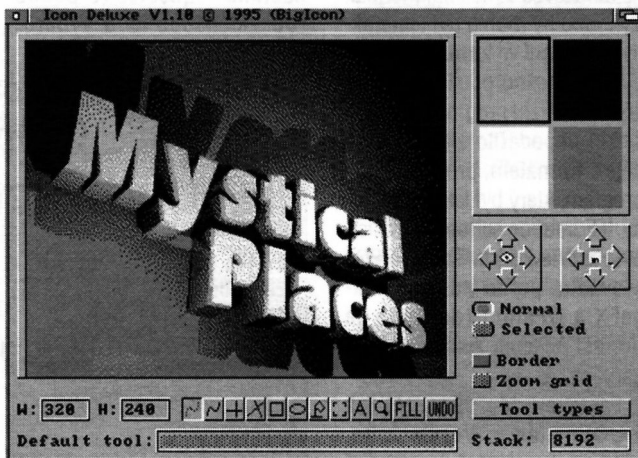
Dále měníte parametry ikony, její velikost, použití tool typů, standardní vyhledávací cesty, paletu barev, makra (10 maker, ke každému přiřazen jeden dávkový soubor) a spoustu dalších věcí. Milé na tom je, že preference můžete ukládat buď celé nebo jen určitou část (jen makra apod.). Paletu barev můžete nahrát do programu z IFF souboru zvláštního formátu. Je to normální IFF, ve kterém je popis barev, velikost obrazovky, ale chybí vlastní obrázek... Také si můžete vybrat z několika presetů, najdete tam i oblíbený osmibarevný MagicWorkbench. Protože jedna paleta by vám nemusela stačit, nabízí vám Iconian hned tři (přepínáte mezi nimi).

Určitě bych rád pochválil ještě práci s brushi (tohle slovo vypadá hrozně blbě, ale český překlad štětec mi přijde ještě horší). Po stisknutí malého „b“ vyříznete oblast, nebo nahrajete s pomocí menu celý brush externě a pak ho můžete zpracovávat nebo prostě přilepit. Současně jich můžete mít nahraných celkem 5. V souhrnu: první barva je transparentní, jako brush můžete použít i text, roztahovat/zmenšovat ho můžete jak horizontálně, tak vertikálně, bohužel ale bez ditheringu. A to samé jde dělat samozřejmě i s celou ikonou. Pro brush existuje celkem 6 režimů použití (přepínají se funkčními klávesami) - podobnost s DPaintem „čistě náhodná“.

Všechny operace jdou samozřejmě vzít zpět. Děláte to pomocí celkem standardní amigácké kombinace Amiga+Z. Zkusit můžete ale také prostě malé „u“. Jít zpět můžete několikrát, teoreticky by to bylo nekonečněkrát, ale jste omezeni velikostí předdefinované paměti a nemáte-li plnou verzi, nenastavíte více, než 100 KB. Abyste nemuseli vymýšlet, co jste to vlastně vrátili, funguje v Iconianovi i gadget a položka menu Redo. Jako klávesnicovou zkratku lze použít buď Amiga+D nebo velké „U“ (u se shiftem). Samozřejmě můžete mít otevřeno více projektů najednou, a každý pak bude mít svůj vlastní undo buffer. Komunikaci mezi jednotlivými rozpracovanými ikonami můžete zajistit buď klasickou kombinací cut, copy a paste nebo pomocí brushe. První možnost pracuje s celým obrázkem a renderinem a ditheringem zajišťuje plynulý přechod mezi nesterpnými velikými ikonami nebo ikonami s nesterpným počtem barev. U přechodu z menší na větší nebo méně barev na více se neděje nic. Když budete potřebovat použít pouze část z ikony, musíte použít brushe - ty jsou pro všechny ikony společné.

Výsledky své práce můžete ukládat v několika formátech. Jednak je to standardní ikona, u které vybíráte velikost (oříznutí může být i automatické), umístění, typ (program, projekt, disk...) a mód. Zde bych rád upozornil na mód Explode, který umožňuje udělat ikonu, která navolná „přesahuje“ přes svůj název, nebo jinak řečeno: při zvolení se zvětší, exploduje. Kromě toho můžete ukládat ve formátu „nové ikony“, ukazatele myši (navolíte při ukládání poměry souřadnic) a include souborů zdrojového kódu pro assembler (dc.w), C (UWORD umístěný v Chip RAM s odpovídajícími strukturami) a E (INT).

A na konec bych rád uvedl jedno upozornění. Přestože se jedná o betaverzi, nebude vám padat. Ale jen do té doby, než budete nalogováni v MultiUser systému. Máte-li navolená práva tak, aby nebylo možné soubory ani číst a adresář env: máte na disku, není na to Iconian prostě připraven. Nejistil jsem proč, ale počítač zatuhne tak dokonale, že se vám nepodaří po resetu obnovit dokumenty psané v CEdU ani utilitou RecoverCEDFiles na to určenou.



Icon Deluxe V1.10



pokračování ze str. 7

Workbenche. Vynechám-li ze zřetelů UNIX (existující samozřejmě i ve verzi na Amigu), má „konzumní“ uživatel PC na výběr mezi třemi systémy:

1) Microsoft DOS verze 6.22 s grafickou nadstavbou Windows verze 3.11

2) Microsoft DOS verze 7.00 s grafickou nadstavbou Windows verze 4.0 (prodáváný komplet pod označením „operační systém Windows 95“)

3) IBM OS/2 verze 3.0 Warp

Pokud zvolíte možnost první, musíte počítat s tím, že budete svázáni značně nepochopitelnými omezeními plynoucími z více než desetileté existence platformy IBM PC kompatibilních počítačů. Microsoft DOS, jež si přivlastnil hrdé označení „operační systém“, se snaží i ve své víc než šesté verzi stále dodržovat nesmyslné konvence týkající se paměťových omezení původních intelovských procesorů i80086 použitých v počítačích IBM PC (IBM - Personal Computer) a IBM PC/XT (IBM - Personal Computer - eXtended Technology). Procesor i80086 byl schopen adresace a 1 MB paměti! V době existence feritových pamětí a osmibitových počítačů s operační pamětí do 64 kB se jednalo o nesporný přínos. Který program ale dnes s 1 MB vystačí (obzvlášť na PC)? Dobrý operační systém by si nepochybně uměl poradit i s původním omezením a měl by zabudováno z počátku nevyužitou možnost rozšíření práce s větší pamětí než dovoluje současný procesor. Ne však Microsoft DOS. Ten všemu nasadil korunu, když jeden nejmenovaný vysoký představitel této společnosti hned v začátcích prohlásil, že každému programu bude stačit 640 kB operační paměti (dodnes nikdo neví, jak k takovému číslu přišel; vzal si ho snad jako desetinasobek obvyklé paměti tehdejších osmibitových počítačů, nebo jako počet veršů Vogenské poezie, kterou lze ještě bez úhony přežít?). Zbýlých 384 kB do 1 MB se použije jako místo pro mapování pamětí periférií (všechny vstupní/výstupní rozšiřující karty). To je samozřejmě nutné, neboť i procesor musí mít

možnost komunikovat např. s čipem grafické karty a nejspíše nejšetrnější možností pro komunikaci je právě společná „schránka“ v paměti, do které může jak procesor, tak čip. Umístit fyzicky tuto paměť na horní konec jednoho megabytu je pro dnešní dobu mírně řečeno nepraktické. Vezměte si, že váš počítač má 2 MB operační paměti (jako základní model A1200). U PC může nastat čistě hypoteticky, situace, kdy program, který chcete spustit, vyžaduje souvislý blok paměti o délce jednoho megabytu a jednoho bytu. Nespustíte jej, poněvadž váš počítač má k dispozici 640 kB, potom programově nevyužitelnou díru velikosti 384 kB a následující blok velikosti 1 MB. Ten jeden byte vám prostě bude chybět. Nějak se ovšem tento problém vyřešit musí i u Amigy. Přestože není původní návrh A500 o mnoho mladší než PC/XT, díky procesoru Motorola MC68000 se tato „díra“ posunula k hranici čtrnácti megabytů (MC 68000 je schopna fyzicky adresovat 16 MB). Nevzpomínám si na situaci na Amize, že by mi existence paměťové díry někdy vadila, u PC s MS DOSem je však příčinou neustálých problémů se spouštěním čehokoliv.

O tom, jestli pro vás bude práce s počítačem radost či starost, rozhodne hned při nákupu operačního systému. Vyberete-li si variantu číslo jedna z třech výše nabízených, splácete nad výdělkem. Vaše Pentium se degraduje na původní Xtčo, ať máte paměti 16 MB nebo 1 MB (ten ovšem na Pentiu vůbec nelze osadit; mateřské desky počítačů s Pentiem začínají obvykle pracovat, až se dvěma čtyřmegabytovými paměťovými moduly SIMM, tzn. s osmi megabyty operační paměti!). Pokud se z vás nestane po přečtení pětisetstránkových „biblí“ typu „IBM PC - velký průvodce hardware“ odborník přes problematiku „setupu“ (hardwarového i softwarového nastavení) počítače, počítejte s výdaji okolo 250 - 400 Kč na hodinu práce člověka, který se živí nastavováním rozumné (netvrdím, že optimální) konfigurace vašeho PC. Také nepočítejte s tím, že rozumné nastavení je hotové za pat-

náct minut. Je ovšem možné, že si vyberete kvalitní firmu, která dodá počítač s nainstalovaným základním software (tzn. včetně operačního systému) a s vyladěným nastavením BIOSu (Basic Input/Output system - přibližně Kickstart u Amigy; ovšem donedávna bez automatické konfigurace, jak ji znáte u Amigy). Ve svém okolí však nevím o firmě, která by to dělala dobře za přijatelnou cenu. MS DOS opravdu zachovává zpětnou kompatibilitu, takže když si nastartujete počítač s 16 MB, budete ve skutečnosti využívat pouze těch zmíněných 640 kB. To opravdu není vtip, i když to tak může znít. MS DOS prostě takový je. Chcete-li svým programům poskytnout zbývajících 15 MB, musíte použít ovladač paměti! Tomu už vůbec nemůže normální člověk rozumět. Proč má použít program, který mu dovolí užívat drazé zaplacenou paměť? Zkrátka takový ovladač nutný je a samozřejmě neslouží procesoru, který bez problémů zvládne čtyři gigabyty. Je to „berlička“ pro MS DOS, aby se i po téměř 15ti letech udržel na nohou. Nejděte však předčasně nad tím, že kdy máte jednu „berličku“, že s tím vystačíte. „Berličky“ budete potřebovat pro vaše programy nejméně dvě a to ještě v tom správně namíchaném poměru délek, jinak program zakopne a něco hodně ošklivého se mu stane. „Berličky“ se jmenují „Extended Memory“ (paměť rozšířená, standardně spravovaná programem himem.sys a „Expanded Memory“ (spravovaná buď čipem na základní desce u starých počítačů nebo emulátorem EMM386.exe). Zdaleka jsem nepopsal všechny problémy ohledně správy paměti pod MS DOSem, ale myslím, že jako drobná ukázka „příjemnosti“ celého systému by to mohlo stačit.

Windows ve verzi 3.1 a vyšší jako nadstavba DOSu jsou řešením problému s pamětí jen pro skutečně otrlé. Aplikace pod Windows sice nejsou omezeny hranicí 640 kB, ba naopak, pokud máte operační paměti nedostatek, dokáže Windows vytvořit paměť virtuální na pevném disku počítače a zacházet s ní jako by to byla paměť operační. Přístup k virtuál-

ní paměti je sice řádově 1000 krát pomalejší, ale raději si chvíli počkáte, než byste platili 8-9 tisíc Kč za dalších osm megabytů RAM. Možnost správy virtuální paměti je snad jediným vážnějším nedostatkem operačního systému Amigy (některé programy, např. Image FX, ji přesto vytvořit dokáží, ale to není řešení). Dobrá, paměť ve Windows je omezena pouze kapacitou pevného disku, ale zmizel-li jeden problém, nastupuje místo něj řada dalších. Například stabilita takového systému, pro práci naprosto nezbytná.

Kolikrát se vám na Amize poštěstilo přečíst si bližší červení rámeček GURU s jakýmsi čísly, který nekompromisně sděloval, že nějaký program se nedohodl s operačním systémem a tak se systém raději celý nartoval znova, takže vaše tříhodinová neuložená práce přišla celá vniveč? Věřte však tomu, že je to jen zlomek toho, co dokáže Windows verze 3.1x! Ve Windows se ovšem nestabilita celého systému zvětšuje uměrně s rostoucím množstvím nainstalovaných programů. Jestliže rádi experimentujete s různými softwarovými produkty (především z oblasti shareware a public-domain), pak se připravte na to, že budete zhruba ve čtrnáctidenních intervalech velice nutně potřebovat jedenáct instalačních disket Windows. Systém se instalacemi „zanese“ různým „smetím“ a různými verzemi knihoven (které se nejlépe bez varování vzájemně přepisují při instalaci nových programů), že se stane prakticky nepoužitelný právě díky nestabilitě. Windows při kolizi některého z programů napíše: ten a ten program porušil ochranu na adrese té a té, přičemž vám nabídnou, že program uzavřou a budete moci pokračovat bezpečně v práci dále. Nevěřte tomu. V 99% případů toto oznámení vede k „zatužení“ systému nebo rovnou restartování počítače.

Pokud výčet neduhů nestačil, mohu pokračovat dál. Amiga je pověstná velice dobrým preemptivním multitaskingem. Multitasking znamená, že na jednom počítači v jednom okamžiku zdánlivě běží několik úloh. Není to

pravda, poněvadž procesor je jen jeden a bez něj jaksi samo nic neběží, ale pokud se úlohám (programům) přiděluje procesor v malých časových úsecích, pak to vypadá, že běží víc programů současně. Samozřejmě programy se nevzdají procesoru dobrovolně, takže musí existovat mechanismus, tzv. preempe, který programům procesor nemilosrdně odebere. Taková je situace na Amize.

MS DOS není víceúlohovým systémem ani náhodou, ve Windows si už víc programů najednou spustit můžete. Říkám spustit, tím ovšem netvrdím, že všechny programy poběží podobně jak je tomu na Amize. Mechanismus preemce funguje pouze v omezené míře pro programy MS DOSu spuštěnými pod Windows, ale aplikacím Windows nechává pole působnosti zcela otevřené. Pokud si aplikace procesor přivlastní, nikdo jí ho neodebere. To v samém důsledku znamená, že bez problémů lze spouštět více aplikací pouze pokud je programátorů dobře napsali. A poznej to, uživateli!

Teď jsem už doufám přesvědčil váhající, že PC ať už s jakýmkoli procesorem a jakoukoli pamětí s MS DOSem a Windows 3.1x je počítačem dávných a dávných dob, který rozhodně není pro běžné uživatele zhýčkané Amigou. Zatím jsem pomlčel o Windows 95 a OS/2. Oba tyto systémy jsou systémy moderními, přičemž Windows 95 si s sebou stále nese dědictví ošklivých dětských nemocí svých předků (pokud je chtěl kdy Microsoft odstranit, nemohl stále přidávat „berličky“, ale vyřešil to jednou pořádnou „berlí“). OS/2 firmy IBM není podobnými problémy zatížen, žije se mu tedy daleko snadněji (otázkou ovšem je, jestli při snadném životě vůbec přejí).

OS/2 jsem neměl možnost vyzkoušet nezbytně nutnou dobu na svém počítači, takže těch několik poznámek neberte jako postřehy uživatele, nýbrž jako postřehy náhodně kolemjdoucího... OS/2 Warp je silným konkurentem Windows 95 (starý systém MS DOS + Win 3.1x je, jak jste jistě z výše uvedeného

pochopili, zcela bezkonkurenční). Jedná se o plně 32bitový operační systém s grafickým uživatelským prostředím v podobě oken (jak taky jinak), podporující preemptivní multitasking, umožňující automatickou konfiguraci všech periférií (standard Plug&Play - česky „Zasuň a hraj“, o něm zlí jazykové tvrdí, že by se měl přejmenovat na Plug&Pray - česky „Zasuň a modli se“). Tento systém však trpí poměrně zásadním problémem: nedostatkem aplikací, které jsou pro něj vyvíjeny. Jestli se nestane něco převratného, pak zůstane nejspíš usídlen tam, kde je dnes: na počítačích opravdových „fajnšmekrů“ výpočetní techniky a na serverech různých menších počítačových sítí a BBS. Škoda, ale IBM zřejmě nemá tolik peněz na reklamu a uplácení počítačových firem, aby vyvíjeli aplikace na jejich operační systém. Škoda, přeškoda.

Windows 95 mám nainstalovaný zhruba tři měsíce. Podle reklamní kampaně ve velkém stylu, jak je ostatně u Microsoftu zvykem, mají mít tytéž atributy jako OS/2. 32bitové je ovšem pouze jádro systému, většina ovladačů zůstalo šestnáctibitových (tudíž pomalejších). Stejně tak kvůli kompatibilitě se muselo sáhnout ke kompromisu i u samotného jádra a 95ky nemohou žít samostatně bez MS DOSu, nyní ve verzi 7.0. Pro běžného uživatele sice vystupuje jen ve formě CLI volaného z Windows, ovšem pokud si budete krokovat startovací sekvenci kombinací kláves Shift+F8, odhalíte, že je to vlastně jako dřív. Nejdříve se spustí MS DOS, pak se napíše WIN a jsou tam „okna“. Rozdíl je pouze v tom, že WIN se napíše automaticky a není to vidět. Údajně měla padnout magická hranice 640kB paměti. Pravdou však je, že došlo pouze ke sjednocení ovladačů a ve Windows 95 se používá zbývající paměť jen jako „extended“ (ovladač himem.sys se také při startu zavádí automaticky). To všechno jsou kroky, které byly zřejmě nezbytné, aby se zbývající fanoušci Microsoftu nenaštvali a neemigrovali jinam. Vždyť co by asi řekli, kdyby už nespustili na nových Windows

starší programy? Opravdu nikdo nedokáže odhadnout, jak dlouho bude trvat, než se počítače PC oprostí od snah používat programy potenciálně běžící na deset let starých PC/XT. Pravda, Windows hlásají, že běží až od procesoru 80386 výše a stačí jim 4MB operační paměti (marně si lámu hlavu, jak vůbec může fungovat A500 s 512kB RAM, a přitom má vlastnosti stejné, nebo lepší než PC s Windows). Ale nenechte se opět zmýlit. Pokud chcete větší čas u zapnutého počítače pracovat a ne klít, pak musíte mít nejméně počítač s procesorem 80486 (raději AMD a ne Intel, protože AMD je rychlejší) taktovaný na 100 Mhz (jen pro úplnost dodávám, že MC68000 v A500 běží na cca 7 Mhz) a se 16 MB RAM (PCI sběrnice je samozřejmostí; čtenář však promine, že jej nezatežují také nesporně zajímavou problematikou vnější sběrnice počítače). Pro slušnou práci sice podle Microsoftu stačí i80486 taktovaný na 66MHz s 8 MB RAM, ale to by musel být uživatel opravdu velice, velice skromný a především trpělivý. S i80486/66 by to sice ještě šlo, ale paměti je žalostně málo.

U Windows v 3.1x jsem se zmínil o virtuální paměti na disku. Používají ji samozřejmě i Windows 95 (a jak uvádí propaganda - daleko lépe a radostněji). Zkusíte si virtuální paměť na počítači s 8 MB ručně vypnout (po nainstalování je automaticky zapnutá). Pokud se systém vůbec nastartuje, pak vám budou chybět takové drobnosti, jako ikony na pracovní ploše, nebo třeba to, že nepůjde spustit vůbec žádná aplikace. Zkrátka Windows 95 8 MB paměti stačí, ale má ji celou pro sebe, když chcete ještě něco spustit, potřebujete nejméně dalších 8 MB (údajně nový OS/2 Warp na tom není o mnoho lépe). Nevím, jestli 32bitový kód programu musí být opravdu o tolik náročnější na prostor, nebo prostě firmy záměrně zapomínají na optimalizaci výsledného kódu, třeba proto, aby neustále udržovali „hlad“ uživatelů po nových technických řešeních a tak plnili kapsy nejen sobě, ale i výrobcům hardware. Ale to je jen moje nesporně zcela zcestná domněnka,

takže ji můžete hned zapomenout. Pro všeobecné obveselení jen dodám potěšující zprávu, že nově připravovaný operační systém Cairo bude potřebovat nejméně 24 MB RAM. Výrobce není nikdo jiný, než M...

Z předchozího mohlo vyplýnout, že PC se pro práci vůbec nehodí. Není tomu tak. Když na něm potřebujete napsat dopis v Textu602, pak nenajdete lepší řešení (především proto, že Text 602 nebyl přepsán pro jinou platformu). Český uživatel nejen píše česky, ale umí česky i číst a na češtinu slyší. Na to nezapomněli ani IBM, ani Microsoft. Jejich produkty jsou samozřejmě počestné. Čeští uživatelé PCček jsou na tom lépe alespoň v té oblasti, že se používá v těchto systémech jednotné kódování českých znaků (myslím ale, že na Amize se snad blýská také na lepší časy, jelikož ESCOM cs podporuje a prodává české prostředí jednoho výrobce). Nevím, jak je tomu u OS/2, ale Windows 95 pro podporu mnohonárodních programů chybí systém lokalizačních katalogů tak, jak ho má například Amiga OS od verze 2.0.

Pro psaní textu je PC opravdu dobré řešení a v podobně 286ky se 40 MB diskem za 5.000,- Kč dokonce levnější než elektrické psací stroje. Jestliže ale potřebujete dělat ještě něco jiného, nemůžete si bohužel vybrat nic, co by nemělo alespoň Pentium na 100 MHz, 16 MB paměti, čtyřrychlostní CD-ROM (o tom jsem se sice nezmínil, ale taková průměrná instalace kancelářského software může být i na 30-40 disket; chcete-li používat textový editor, vkládat do textu obrázky, psát tabulky a ještě to hezky upravovat, nebo dejme tomu novový Corel Draw, který si vezme po instalaci 192 MB) a nejméně 1,2 - 1,6 GB pevný disk. Zkrátka sáhnete do peněženky pro nějakých 80.000,- Kč a můžete si to odnést. Teprve s takovou konfigurací si budete moci ve Windows 95 dovolit to, co na Amize: formátovat disketu, psát text v textovém editoru a k tomu poslouchat modul z Noise Trackeru.

MacPicasso a Picasso IV

Village Tronic představila novou grafickou kartu Apple Macintosh - MacPicasso. Poprvé bude možné použít na jiné platformě Amigovou Video-Overlay techniku (Genlocking). Vedle Amiga kompatibilních módů umí karta i tzv. Powermodus (24 bitová grafika plus osmi bitový Alphakanál). Ovšem ani amigisté nepřijdou zkrátka, neboť po ověření MacPicassa v provozu je ohlášeno Picasso IV (pokud ovšem se bude jevit amiga trh nadále perspektivní), což má být vylepšené MacPicasso určené pro Amigu.

Bars&Pipes jsou PD

Tvůrce známého MIDI programu Bars&Pipes firma Blue Ribbon Soundworks, vyvíjí si nyní programy pro Microsoft (a tak už pravděpodobně další software pro Amigu nebude), ale má to i své světlé stránky. Softwarový balík Bars&Pipes obsahující MIDI-Sequenzer, Super JAM a další utility, byl uvolněn jako Public Domain. Máte tedy možnost za nevelký peníz (v Německu cca. 10 DM) získat jeden z nejlepších MIDI programů pro Amigu.

CD-ROM měnič

Na PC se v současné době rozmáhají více CDčkové hry a aplikace a tak mnozí uživatelé PC mění při hraní CDčka skoro jako amigisté diskety. Je jen otázkou času, kdy podobný trend nastane i na Amize. Pomocí Speedup-Systému CD 4.3 a NEC CDR-251 můžete tomuto problému předejít. Jedná se totiž o první ATAPI CD-ROM měnič pro Amigu (a nejen pro ni). Mechanika pojme až čtyři CDčka a pracuje jako čtyřrychlostní CD-ROM. Podporuje všechny běžné formáty - HighSierra, ISO 9660-1 a -2, Audio, MPEG, CD-I, Video-CD, XA a Photo-CD (multisession). Její cena se u našich západních sousedů pohybuje kolem 600 DM.

První licence na Amiga technologii

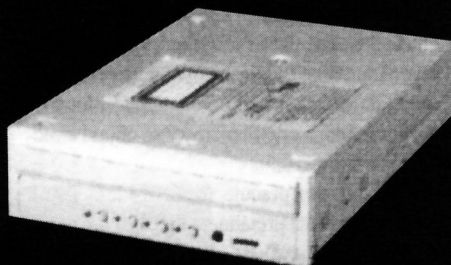
Americká společnost Visual Information Service Corp. (VISORP) z Chicaga a AMIGA Technologies se dohodli na licenční smlouvě opravňující VISORP k použití a distribuci AMIGA-OS a kompatibilních stávajících verzí technologií jako celku nebo jako součástí svých interaktivních televizních zařízeních (Set-Top-Box).

VISORP si od použití AMIGA technologie slibuje vytvoření komplexní multimediálního přístroje pro interaktivní TV služby, který bude sloužit funkcí televizního přijímače, telefonu a správce síťových služeb. Má umožnit pomocí tohoto přístroje i přístup na Internet, čímž se tato služba stane dostupnou a přitažlivou i pro laickou veřejnost.

Operační systém MAC OS pro PowerPC

Společnost Apple Computer poprvé na veřejnosti předvedla operační systém MAC OS pracující na platformě PowerPC. Platforma

KRÁTCE ZE SVĚTA



První CD-ROM měnič pro Amigu



TV-Tuner s dálkovým ovladačem

PowerPC je definována řadou standartů a specifikací, které jsou společným dílem aliance PowerPC - firem Apple, IBM a Motorola. Má se stát novým standardem architektury osobních počítačů a spojit výhody a výkon platform Power Macintosh a světa PC. První hromadně vyráběné modely počítačů s touto architekturou by se mohly objevit ve druhé polovině tohoto roku a ve stejné době by měl být k dispozici i operační systém MAC OS. Ten podle společnosti Apple prokázal při demonstraci mimořádnou stabilitu a výkon (uvidíme jak bude konkurovat AMIGA OS 4).



Eagle Double Big Tower

Již dříve společnost IBM oznámila, že zastavila další vývoj svého operačního systému OS/2 pro platformy PowerPC a svoje síly hodlá věnovat platformě Intel. Vzpětí se ale objevily zprávy o tom, že by se OS/2 pro PowerPC mohl přece jen objevit. Nebude to však brzo.

Ve hře o platformy zůstává spíše Apple (a nyní také Amiga). Stávající operační systém 7.5 nebyl vyvíjen speciálně pro procesor PowerPC a nepodává tedy takový výkon, jaký by mohl. Uvedení nového systému, podporujícího tento procesor a architekturu PowerPC, je tedy pro Apple velice důležité.

Mobilní MiniDisk

Společnost Sony uvedla na trh malou diskovou jednotku MiniDisk s kapacitou 140 MB určenou zejména pro připojení k přenosným počítačům. Přístroj má rozměry 86x30x131 mm včetně baterií a hmotnost 340 gramů. Jednotka je kompatibilní s platformami DOS, Windows a Apple Macintosh (Amiga opět nikde). Ovladače jsou součástí dodávky.

Jednotka s názvem MD-Data je odvozena od úspěšné technologie MiniDisk pro zvukový záznam. Data jsou na disku ukládána pomocí metody Magnetic Modulation Direct Overdrive. Životnost média je nejméně 10 let. Zařízení se připojuje na interface SCSI-II nebo pomocí rozhraní PCMCIA k přenosným počítačům (možnost pro A600/1200).

TV-Tuner

Většina amigistů měla u svých pětistovek připojený monitor A 1084S nebo Philips 8833. S příchodem A1200 se objevuje i nová generace monitorů a tak se staré dobré 1084 přestěhovaly někam do kouta nebo se nanich pouští video. Nyní se objevila další možnost jejich využití. Spolu s TV-Tunerem mohou vytvořit kvalitní TV přijímač.

TV-Tuner je koncipován jako podstavec pod monitor. Na jeho přední části se nachází display zobrazující číslo navoleného kanálu a několik ovládacích tlačítek. Většina ovládacích prvků se ovšem nachází na dálkovém ovladači, kde jsou poměrně dobře ergonomicky rozloženy. TV-Tuner je schopen zpracovat kromě běžného televizního pásma i pásmo kabelové televize přičemž maximální počet navolených kanálů je 99. Cena na německém trhu je cca. 199 DM.

Dvojitá věž

Firma Eagle Computer je v poslední době velmi aktivní. Jejím poslední novinkou je Double Big Tower pro Amigu 4000 a PC. Bližší představu jak uvedená novinka vypadá si udelejte z přiloženého obrázku. Skříň umožňuje vestavět vedle Amigové desky i PC desku. Je také možná kombinace dvou Amig či dvou PC.

PŘEVŤELENÝ AmigaVision?

Vysvětlovat čtenářům tohoto časopisu, že Amiga patřila k průkopníkům multimédií by jistě bylo plýtváním energie. Mnozí z vás si určitě pamatují na slavnostní uvedení A3000 (nakonec já ji mám dodnes). S prvními A3000 se také dodával na tehdejší dobu velmi zajímavý program - AmigaVision, který umožňoval jednoduchou tvorbu multimediálních prezentací pomocí ikon.

Proč o tom dnes píšu? Na trhu se objevil nový produkt, který AmigaVision neuvěřitelně připomíná. Pro vyznavače východních věrouk (osobně je příliš v lásce nemám) by to mohl být další důkaz převtělávání (u programů to ale samozřejmě jde snáze).

Tímto „převtělcem“ je program Maxon Multimedia. Již z názvu je patrné, že se jedná o další produkt známé německé firmy Maxon Computer. Ta patří k předním tvůrcům aplikací pro Amigu a ačkoli je jejich kvalita někdy proměnlivá, jistě si zaslouží vděk všech amigistů.

Ale teď již k věci. Program se dodává na 4 DD disketách. Dá se spouštět i přímo z nich, ale pokud nemáte masochistické sklony, jistě raději zvolíte instalaci na pevný disk. Tu obstarává standardní Installer, takže není nijak složitá.

Po nainstalování vám program ukousne na disk 4,5 MB. Vlastní program a nezbytné doprovodné knihovny ovšem mají necelých 600 KB, zbytek tvoří především textury pro podklady (2,7 MB) a ukázková prezentace.

Dále program potřebuje 1,5 MB RAM. Samozřejmě, další paměť navíc neuškodí. Program by snad mohl pracovat i s Kickstartem 1.3, ale naplno ho využijete až s OS 2.x/3.x, jejichž možností využívá.

Takže program pustíme a jako první na nás vykoukne obrazovka z Obr. 1. Jak je dobrým zvykem Maxonu, můžete rozlišení a grafický režim obrazovky nastavovat bez omezení. Pro uživatelské rozhraní máte tři základní volby: vlastní obrazovku kopírující obrazovku Workbenche, samotnou obrazovku Workbenche nebo uživatelsky definovanou obrazovku. Uživatelskou obrazovku můžete nastavit příslušným requestem, takže není problém s grafickými kartami.

Na této obrazovce se poté zobrazují jednotlivá okna. V implicitní konfiguraci jsou dvě - okno s ikonami nástrojů a okno pro tvorbu prezentace.

Okno nástrojů může být pouze jedno, avšak oken prezentací si můžete otevřít víc, tedy lze pracovat na více prezentacích najednou. Okna prezentací můžete přemisťovat, dá se měnit jejich velikost a také je možné zmenšovat je do ikon.

Pro další práci je nejdůležitější okno nástrojů. Každá z jeho základních ikon předsta-

vuje určitou oblast. Když na ikonu klepnete, zobrazí se v okně další ikony, s nimiž již můžete přímo pracovat. Tady nabízí program příjemnou drobnost: když nad ikonu umístíte ukazatel myši, na titulní liště obrazovky se objeví stručný popis ikony.

S ikonami se pracuje velmi snadno. Ikonu prostě vezmete a přetáhnete do okna prezentace. Poté na ni dvakrát klepnete a zobrazí se okno (requester), v němž můžete nastavit bližší parametry objektu. Okno prezentace má raster, který slouží k hierarchickému rozmístování ikon.

Dvě ikony okna nástrojů mají speciální funkci. Nejspodnější ikonou je vždy „drtič“

(Recycler). V něm můžete likvidovat části prezentace. Příslušnou ikonu prostě vytáhnete z okna prezentace a hodíte na ikonu drtiče. Mazání probíhá obvykle bez varování, pouze u hierarchických struktur se objeví dotaz.

Druhou speciální ikonou je ikona pro návrat do hlavního ikonového menu.

(Vidíte ji na Obr. 2).

Když na ni klepnete, zobrazí se opět ikony základních oblastí.

Těch je pět. Nabízí se ikony pro tvorbu subroutine, ikony pro řízení běhu programu, ikony pro grafické objekty a ikony pro zvukové objekty. Poslední, pátá skupina shrnuje vše, co zbývá.

Základem prezentací je v Maxon Multimedia obrázek nebo animace (mohou být pouze ve formátu IFF). Celá prezentace je vlastně posloupnost obrázků a animací. Ty tvoří „podklad“, na který můžete navazovat další objekty - „potomky“. Potomci mohou být tři druhů - text, štětce a diagramy. (Štětce nejsou nic jiného než malé obrázky formátu IFF, které se mohou pohybovat po základním obrázku). To, že objekt je potomek, poznáte z jeho postavení v okně prezentace - je posunut doprava proti svému rodiči.

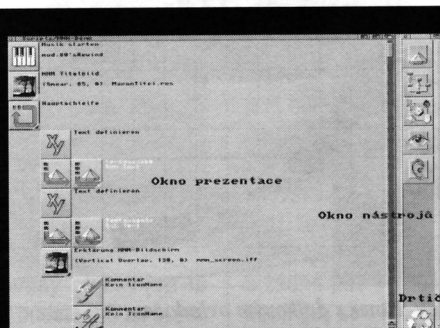
(Ukázku vidíte na Obr. 3).

Texty a štětce používá i ukázková prezentace programu k „sebepopisu“. Podívejte se na Obr. 4. Šipky jsou štětce a popisy u šipek texty. Texty a šipky se postupně vykreslují přes podklad, což je zde obrazovka programu a nakonec se vytvoří to, co vidíte na Obr. 4.

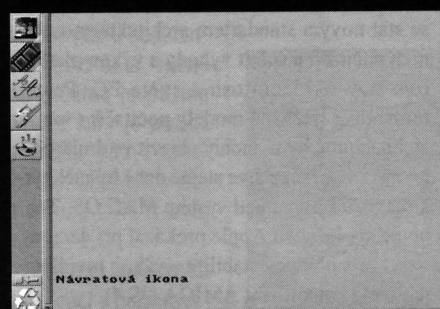
Grafické objekty můžete kombinovat se zvukovými objekty. V současnosti jsou také tři - řeč (generovaná standardními prostředky systému), digitalizované zvukové vzorky („sample“) a hudební moduly (zatím pouze ve formátech SoundTracker, ProTracker a NoiseTracker, moduly OctaMEDu nejsou podporovány).

V okně prezentace tak můžete snadno vytvořit celou strukturu prezentace. Jak již bylo uvedeno, pro každou ikonu můžete vyvolat requester, v němž nastavíte další parametry (například pro obrázek nastavíte konkrétní obrazový soubor). Pro všechny objekty existují editory umožňující nastavování parametrů pomocí standardních ovládacích prvků. Většina ovládacích prvků také má klávesové ekvivalenty. Na Obr. 5 vidíte, jak takový requester vypadá pro obrázek.

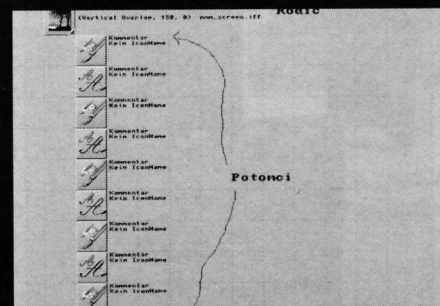
Hlavní síla každého prezentačního programu ovšem spočívá v nabízených efektech a zde má Maxon Multimedia co nabídnout. Pro obrázky a animace nabízí 13 různých přechodových efektů. Od jednoduchých prolínáček přes vytlačování z obrazovky až po



Obr. 1: Základní obrazovka programu



Obr. 2: Ikony pro grafické objekty



Obr. 3: Hierarchie objektů - rodič a jeho potomci

KAM KRÁČÍ CD-ROM A SPOL

Multimédia se definují všelijak (například amigista a pécčkář se těžko dohodnou), ale jedno je jisté - především se jedná o spoustu dat. Grafika, zvuk, nejnověji video, to všechno spolyká desítky, stovky a dnes již i tisíce megabytů. A tady multimédiím vytrhlo trn z pa-ty nové médium - CD-ROM.

Ovšem ani v oblasti CD-ROM se nezastavil vývoj, právě naopak. V tomto článku jsem se pokusil shrnout informace z různých zdrojů (papírových i elektronických) do jakéhosi obecného přehledu. Chci se zde současně věnovat třem základním platformám - PC (DOS/Windows), Macu a Amize. (Mimochodem, všechny dále uvedené ceny jsou včetně DPH).

Nejprve se podíváme na současný stav (míním začátek roku 1996). Mechanika CD-ROM je již běžným vybavením. Hodně se změnilo hlavně u PC, díky standardu ATAPI jsou pryč speciální řadiče a levnou CD-ROM mechaniku tak můžete nainstalovat do každé modernější PC „bedny“. Na Macu samozřejmě stále kraluje SCSI, na Amize se používá oboje (hodně se také rozšiřují CD mechaniky připojované na PCMCIA port).

Standardem jsou dnes mechaniky čtyřnásobné rychlosti, dvojnásobná rychlost zůstává již jen „pro chudé“. Na špičce jsou dnes mechaniky s šestinásobnou rychlostí, ale za ty zatím dost připlatíte. Od asijských tygrů již připutovaly první mechaniky s osminásobnou rychlostí, ale jsou drahé a hlavně nevyzkoušené. Na letošek dokonce je již ohlášena první mechanika s desetinásobnou rychlostí (měla by tedy mít přenosovou rychlost 1,5 MB/s!). V přenosové rychlosti se tedy CD-ROM přibližuje pevným diskům, zatím ale proti diskům kulhá přístupová doba.

Pro distribuci softwaru, avšak hlavně multimediálních dat je dnes CD-ROM ideální médium. Mechaniky jsou široce dostupné a výroba samotného disku stojí pakatel (výrobní náklady na CD-ROM jsou podstatně nižší než na odpovídající množství disket).

Pokud však chcete ukládat výsledky vlastní multimediální produkce, bude vám v názvu CD-ROM překážet slovo ROM - jen pro čtení. Jenomže právě tady se vloni situace prudce změnila. Viníkem je nová zkratka - CD-R. Je to zkratka pro CD Recordable, tedy nahra-ovatelné CD. Mechanika CD-R je schopná zapsat dodaná data na speciální médium.

Disk CD-R je opatřen vrstvou speciální slitiny vzácných zemin. Když se tato slitina ozáří silným laserovým paprskem, změní se v ozáření místě krystalická struktura tak, že její odrazné vlastnosti připomínají normální „důlek“ (pit) na CD-ROM. Proto se také často

mluví o vypalování CD. Samozřejmě, z CD-R disku netečou proudy roztaveného kovu, ale i z fyzikálního hlediska je tento termín přijatelný.

Na disk CD-R lze zapsat pouze jednou. Ted namítnete, že jste slyšeli o tzv. multisession nahrávání. Ale to pozor. Na disky CD-R lze opravdu data přihrávat po kouscích (jednomu nahrání se říká session, odtud název multisession). Ovšem to místo CD-R disku, které je již popsáno („vypálené“) přehrát nemůžete. Je sice pravda, že se při multisession nahrávání dá simulovat výmaz starých dat, to však spočívá pouze v tom, že mechanika CD-R tato data znepřístupní, samozřejmě na úkor kapacity média.

Pro uživatele z toho plyne jediná věc - je možné nechat si svá data nahrát (chcete-li, tak i po etapách) na CD disk, který lze přehrávat v normální mechanice CD-ROM. Některé CD-ROM mechaniky však mají s vypálenými disky potíže, takže jestli si chcete CD-ROM mechaniku teprve koupit, zeptejte se i na tohle.

Mechaniky CD-R jsou sice na trhu již déle, ale teprve v loňském roce klesly ceny mechanik a médií na únosnou míru. Cena mechanik klesla nejprve pod 2000 a poté až těsně nad 1000 USD. Také v ČR lze sehnat tyto mechaniky za 40 až 50 tisíc Kč. Cena média se pohybuje okolo 300 Kč, ovšem při použití různých „šedých kanálů“ se můžete přiblížit ke 200 Kč.

Přesto je stále výhodnější nechat si CD vypálit u nějaké firmy. Ona totiž nestačí jen CD-R mechanika. Potřebujete také speciální software (pěkně drahý) a výkonný počítač, který bude mechaniku krmit daty. Chcete-li použít PC, pak musíte mít Pentium, v appleovském světě je nejlepší PowerMac (ale vystačíte si i s Quadrou). U Amigy je to jasné - A4000/40. Dále potřebu-

jete rychlý SCSI řadič (mechaniky CD-R jsou výhradně v SCSI provedení) a rychlý SCSI disk, na kterém vytvoříte „obraz“ budoucího CD disku. Na disku obvykle musí být jak zdrojová data, tak obraz CD, což je 2 x 650 MB, takže disk 1,2 GB a více je nutný. Prostě pokud si nechcete rozjet domácí velkovýrobu CD, je výhodnější nechat si CD udělat.

Také zde již ceny klesají, z původních až 2000 Kč se dostaly k 1000 Kč. Když si spočtete, kolik by stálo stejné množství disket, je to jasné.

Jenomže s tím vyvstává další problém. Data pro CD-R disk (a může jich být až 650 MB) musíte k mechanice CD-R nějak dopravit. Diskety jsou silně nouzové východisko.

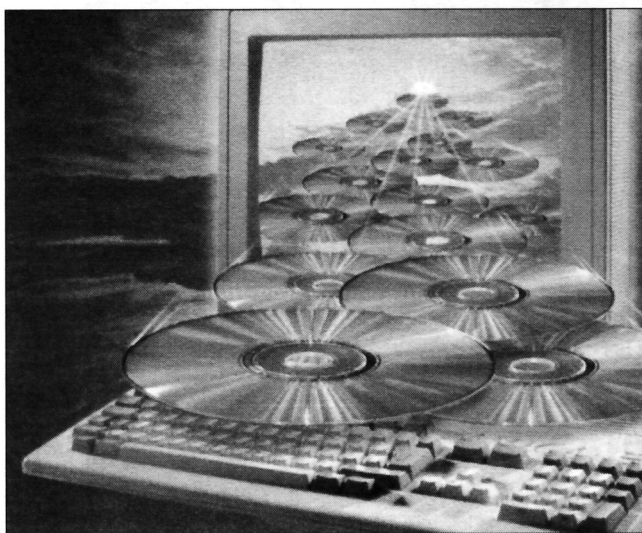
Naštěstí se objevila řada nových médií. Je tu například ZipDrive a Syquest EZ135. Oba stojí okolo 10 000 Kč a nabízejí výměnná média o kapacitě 100 a 135 MB (cena pod 1000 Kč). Pro plný CD disk sice stále potřebujete 5 až 6 těchto médií, ale to je pořád lepší než 400 disket. Pro domácí použití se tak nabízí tato alternativa - levné výměnné médium s kapacitou okolo 100 MB a CD-ROM mechanika. Až se vám nashromáždí dost dat (a věřte, že to jde rychle), odnesete svá výměnná média k vypálení na CD. Pak výměnná média vymažete a můžete pokračovat v hromadění dat.

Pro vážnější práci to ovšem nestačí. Jinými slovy, vznikla potřeba cenově dostupných, přepisovatelných a výměnných médií s kapacitou alespoň 650 MB.

Jistě, nějakou dobu již na trhu jsou magneto-optické mechaniky. Ovšem mechaniky s kapacitou 650 MB (formátu 5,25,) jsou pořád dost drahé (existují také magnetooptické mechaniky 3,5" o kapacitě 128 nebo 230 MB, jejichž ceny příjemně poklesly).

O slovo se však nyní hlásí další nová technologie - PD mechaniky. Tyto mechaniky se nerozdávají zadarmo, jak by někdo mohl soudit z názvu. Je to totiž zkratka z Phasewriter Dual.

Jsou to mechaniky poněkud schizofrenní, mohou totiž číst normální CD-ROM a zároveň jsou schopné číst a zapisovat speciální PD disky. Ty využívají tzv. změny fáze. Když PD disk ze speciálního materiálu (obsahuje telur) osvítil laserový paprsek, dojde ke změně struktury na osvětleném místě (k přechodu mezi krystalickou a amorfní strukturou). Je to podobné jako u disků CD-R, avšak zde je tato změna vratná. Dalším osvětlením je totiž možné materiál převést zpět do původního stavu. Podle údajů výrobce by mělo PD médium vydržet asi 500 000 zápisů. Poměrně vysoká je i přenosová rychlost, měla by se pohybovat až kolem 1 MB/s, i když





praktické testy ukazují nižší hodnoty (zápis je ještě pomalejší). Z prvních testů vyplývá, že rychlostí i přístupovou dobou se PD disky vyrovnávají rychlejší mechanikám CD-ROM, ovšem navíc dovolují zápis. Výhodné je, že tyto mechaniky mohou zároveň číst i normální disky CD-ROM, a to dokonce čtyřnásobnou rychlostí.

Technologii PD má patentovanou firma Matsushita a první mechaniky nabízí Panasonic a NEC. Cena mechanik přesahuje 30 000 Kč, PD médium (kapacita 650 MB) stojí okolo 2000 Kč. To nejsou právě lidové ceny, ale jistě časem poklesnou. Přesto již i dnes by toto médium mohlo být zajímavé pro shromažďování dat k výrobě CD-R disků. Na PD disk můžete umístit úplný obraz CD disku a PD mechanika vám poslouží také při čtení vypáleného CD-ROM disku.

Do prance asi též vstoupí chystaná mechanika Jaz firmy Iomega, která nabízí 1 GB na magnetickém médiu 3,5". Při ceně 25 000 Kč za mechaniku a 2000 Kč za médium (1 GB) by mohla prodloužit život magnetických médií.

V zákulísí se ovšem již pracuje na další technologii. Její předběžný název zní CD-E (Compact Disc Erasable - mazatelný kompaktní disk). Podobně jako u PD disků by se i zde mělo využívat změny fáze, avšak disk má být kompatibilní s CD-ROM. Na CD-E mechanice budete moci disk číst i popisovat, v normální CD-ROM mechanice jej pouze přetete. Na technologii CD-E intenzivně pracuje Matsushita a něco chystá také Philips. První CD-E se mohou objevit snad již letos, ceny ale budou zřejmě dost vysoké (nezaručené prameny mluví až o 100 000 Kč za mechaniku).

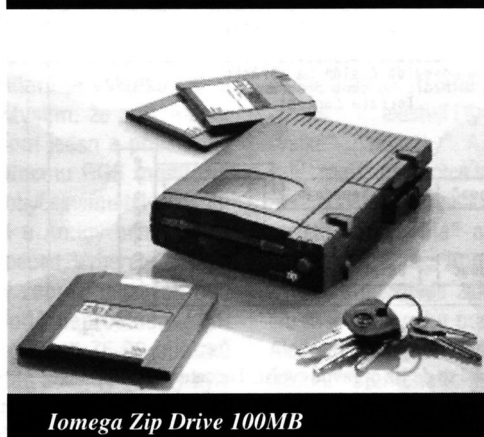
Ale to pořád ještě není všechno. Kapacita 650 MB je sice značná, ale dat stále přibývá. Nejde jen o produkty Microsoftu (ty se pořád ještě většinou vejdou na jedno CD), ale hlavně o multimedia. Na počítače stále více proniká pohyblivé video a digitalizovaný film a těm 650 MB prostě nestačí. Názorným příkladem jsou nové hry (ony to jsou spíš interaktivní filmy) na několika CD.

Není divu, že se již koncem roku 1994 začaly vynořovat návrhy nových standardů velkokapacitních CD disků. První pracovní název byl HDCD (High Density Compact Disc - kompaktní disk s vysokou hustotou). Jak je obvyklé, vynořilo se několik konkurenčních návrhů.

Firmy Sony a Philips a 3M přišly se standardem MMCD (Multimedia-CD), který definoval nový CD disk s kapacitou 3,7 GB.

Brzy poté navrhly firmy Matsushita, Toshiba a Time Warner (známý obří multimediální koncern) standard SD (Super Density Disc) o kapacitě 5 GB, ve dvouvrstvé variantě až 10 GB.

Obě dvě sdružení se několik měsíců dohadovala, avšak tlak výrobců spotřební elektroniky a hlavně výrobců počítačů je nakonec donutil k dohodě. Podpora dvou různých standardů je



Iomega Zip Drive 100MB

v dnešních ekonomických podmínkách prostě nemožná. Zdá se, že se konečně zrodil nový jednotný standard velkokapacitního CD, i když mnohé se ještě může změnit.

Standard se jmenuje DVD (Digital Video Disk). Rozměry disku jsou stejné jako u normálního CD disku, avšak kapacita dosahuje 4,7 GB. Zvýšené kapacity se dosahuje přesnějším zaostřením laserového paprsku a zřejmě také zkrácením vlnové délky laseru (tady jsou informace nejasné).

Disk bude buď jednostranný, nebo oboustranný - ze dvou k sobě slepených vrstev. Pak bude moci nést 2 x 4,7 GB, ovšem při přehrávání bude nutné disk otáčet (teoreticky by sice byla možná mechanika s oboustranným čtením, ale tím by příliš prudce stouply výrobní náklady).

Návrh standardu SD však navíc obsahoval zajímavou dvouvrstvou variantu. Počítalo se s tím, že disk bude mít dvě na sebe nalepené vrstvy, z nichž horní vrstva bude poloprůhledná. Systém čoček měl paprsek laseru zaostřovat tak, aby četl buď horní, nebo spodní vrstvu. Tím by se kapacita disku zdvojnásobila bez potřeby otáčení. Standard DVD s touto technologií zatím zřejmě nepočítá, ale asi to bude jedna z cest k dalšímu zvyšování kapacity. (Již dnes se uvažuje až o 17 GB na jednom disku).

Mimochodem, výrobní cena DVD disku by neměla přesahovat výrobní náklady na dnešní CD-ROM disky o více než několik procent. Zajímavě vypadaly i první odhady výrobních nákladů

dů pro dvouvrstvé disky - proti standardnímu CD-ROM disku měly být vyšší jen o 55 %.

Ovšem i DVD disk o kapacitě 4,7 GB přinese zajímavé změny. Při využití kompresního standardu MPEG-2 se totiž na DVD disk vejde 133 minut filmu v kvalitě podstatně lepší než je VHS a se stereofonním zvukem.

Zřejmě teprve DVD disky přinesou opravdu masové rozšíření multimedií. Počítač přece jen každý nemá, zato televizi ano a videorekordér je také ve většině domácností.

Vysoká kapacita nového média spolu s rostoucím výkonem počítačů by mohla na svět konečně přivést již tolikrát ohlašovaného křížence televize a počítače. DVD disky budou zřejmě i silným konkurentem on-line služeb (včetně Internetu). Obě technologie se však mohou vhodně doplňovat. Hlavní masu dat by bylo možné šířit na DVD, on-line služby mohou přinášet aktuální změny. Ovšem bez křišťálové koule (fungující - nepřebývá vám jedna?) je těžko věštit.

Zpočátku budou disky DVD zřejmě typu ROM, tedy pouze pro čtení. Jistě se však časem objeví nahrávací mechaniky pro DVD. Na rok 1997 pak jsou předpokládány mechaniky HDCD-E, schopné opakovaného zápisu na nová velkokapacitní média.

A co z toho plyne pro nás? Myslím, že zatím si klidně můžeme dále kupovat normální CD-ROM mechaniky a disky. Všechny nově ohlašované technologie se totiž zavazují k podpoře stávajících formátů CD-ROM. Pro nová média a samozřejmě bude potřebná i nová mechanika, ale staré disky budou dále použitelné.

Navíc je jasné, že jako každá nová technologie budou DVD disky a mechaniky CD-E zpočátku cenově těžko přístupné. Ovšem pokud DVD disk úspěšně pronikne do spotřební elektroniky, mohou ceny prudce klesnout (podívejte se na zvuková CD a jejich přehrávače).

Výrobci počítačů samozřejmě k novému standardu také řekli své. Nakonec hlavně jejich tlak donutil sváří se skupiny k dohodě. Svět PC jistě DVD mechaniky rychle přijme a jejich podpora se objeví ve všech významných operačních systémech PC. Také Apple prohlásil, že bude nový standard podporovat a své nové modely pro něj připravuje. U Amigy je zatím situace nejasná, ovšem díky její otevřené architektuře by neměl být problém nové médium integrovat do stávajícího systému (když to nedokáže sám výrobce Amigy, pak se jistě najde někdo jiný).

Máme tedy docela příjemné vyhlídky. Letos si vystačíme s klasickým CD, na které budeme moci levně ukládat i svá data. Věřím, že v rok 1996 bude u nás rokem CD-ROM a CD-R. Ovšem v příštím roce (tedy 1997) může být již všechno jinak. Pokud jsou současné odhady správné, teprve poté vypukne pravá multimediální revoluce.

-Kráč-

TOCCATA
TOCCATA

Už před léty, když se v obchodech objevily první Amigy, bylo jasné, že jednou z oblastí používání Amigy bude vytváření hudby a zvukových efektů. Nicméně audio-hardware zůstal od té doby prakticky nezměněn. Vývoj se nezastavil, a ačkoli úroveň zvukového subsystému není zdaleka tak zastaralá jako některé jiné části počítače, požadavky (polo)profesionálních uživatelů si vynutily inovace i v této oblasti. Jedním z nich je zvuková karta Toccata od německé firmy Macro System z Wittenu.

Součástí dodávky tvoří pochopitelně i software. Od výrobce dostanete kromě řídicího programu Toccata Control také jednoduché programy pro záznam (Toccata Recorder) a reprodukci (Toccata Jingle Player) zvuků, které vidíte na obrázcích. Mnohem zajímavější je sámkovací program Samplitude, pomocí kterého

Jingle Player

Pro komfortnější přehrávání slouží program JinglePlayer. Je vybaven i ARexxovým portem, jeho použití například ve skriptech pro Scalu nestojí nic v cestě. Řídit můžeme hlasitost a vstup (Aux1 nebo Aux2), do kterého se bude zvuk přimíchávat. Okno programu se dá otevřít na libovolné sdílené obrazovce.

Toccata Recorder

Pro záznam zvuků dodává výrobce ToccataRecorder. Zaznamenávat můžete na jedné z vestavěných vzorkovacích frekvencí (5513, 6615, 8000, 9600, 11025, 16000, 18900, 22050, 27429, 32000, 33075, 37800, 44100, 48000 Hz), mono nebo stereo, v požadované kvalitě (8 bitů, 16 bitů, 16 bitů s kompresí). Nasnímaný zvuk je pochopitelně možné i přehrát. Nahrávání i reprodukci lze pozastavit zaškrtnutím políčka Pauza. Zvuk se ukládá přímo do souboru - kromě harddisku lze nouzově použít například rač., zde musíte hlídat délku zvuku, která zřejmě nepřesáhne 5 sekund. Disketa je pro záznam příliš pomalá.

Při použití harddisku mohou vzniknout dva typy chyb. První, hlášená jako Přetečení vstupní (nebo výstupní) fronty vzniká v situaci, kdy řadič harddisku kvůli dosažení velkého výkonu využívá DMA pro přenos příliš dlouhých bloků (DMA nelze přerušit), a mezitím se daty snímanými z karty zaplní vstupní paměť. Je nutné kontrolér buď donutit bloky zmenšit nebo kontaktovat technickou podporu jeho výrobce, zda neexistuje upravená verze ovladače. Druhý možný zdroj problémů jsou programy intenzivně využívající přerušování - nelze-li nějak vypnout, současně s Recorderem je nepoužívejte.

Chyba Přetečení vstupního (výstupního) bufferu vznikne v situaci, kdy zařízení nestihne přenést data. Požadovaná přenosová rychlost 200 kB/s by neměla činit moderním harddiskům (SCSI i IDE) žádná potíže.

Toccata
Control

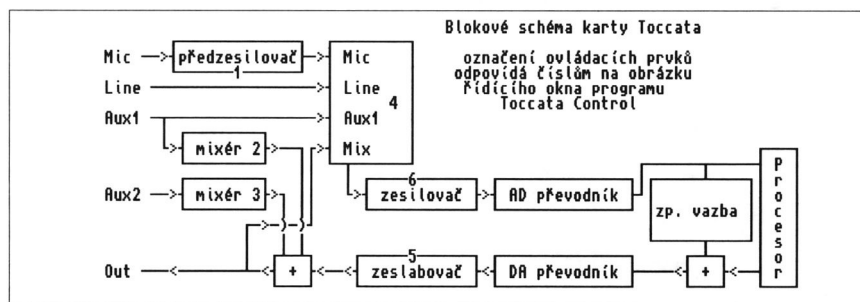
Program

Toccata Control slouží ke dvěma účelům:

1. jednoduchý mixážní pultík a přepínač vstupů
2. nastavení některých systémových parametrů karty

ad 1. vysvětluje nejlépe obrázek. Ve skupině Mód se nastavuje způsob záznamu (viz Toccata Recorder výše), které je obvykle možné změnit i v aplikačním programu. Hodnoty nastavené zde slouží pouze jako základní.

Další tři skupiny ovladačů přímo ovlivňují chování karty, mají tedy vyšší prioritu než podobná nastavení v programech.



Nejprve několik technických parametrů. Celá karta je postavena kolem signálového procesoru CODEC. Digitalizovat a přehrávat lze monofonně a stereofonně 8-mi i 16-bitové zvuky. Dosažitelná dynamika záznamu je 95 db, frekvenční rozsah 10Hz až 20 kHz (úroveň 0 dB, +0/-0,5dB). Karta je vybavena linkovým, dvěma pomocnými a jedním mikrofonním vstupem s možností mixáže a jedním linkovým výstupem s nastavitelnou úrovní. Digitalizovat je možné na některé ze 14 vestavěných vzorkovacích frekvencí, od 5513 do 44100 a 48000 Hz. Chip umí zmenšit množství přenášených dat pomocí obou používaných typů ztrátové komprese.

Kartu je možné používat v Amize 2000/3000/4000 s alespoň jedním neobsazeným Zorro II slotem. Software vyžaduje Workbench 2.04 a vyšší, 1 MB Chip RAM a 1 MB Fast RAM. Hardisk je doporučený, dá se bez něj obejít.

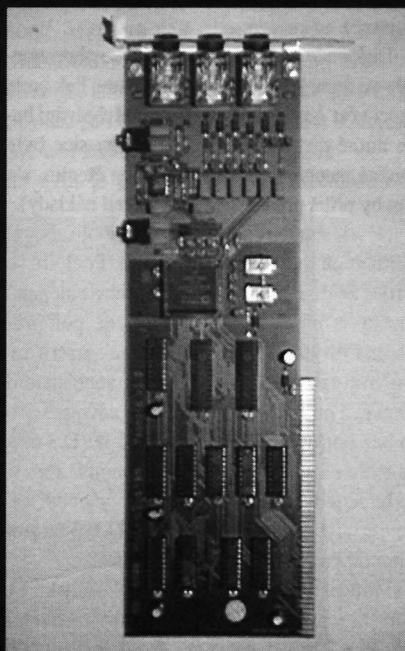
Pro zdroje signálu jsou použity stereo-fonní jacky 6,3 (Aux1, Line a Out) a 3,5 mm (Aux2 a Mic). Vzhledem k nedostatku místa na krycím plechu karty jsou malé jacky připojeny přímo na plošný spoj. Firma dodává za příplatek jednoduchý adaptér s dvěma dalšími konektory v krycím plechu, které se s kartou propojí kabelem - zručný amatér si ovšem něco podobného vyrobí sám s požadovaným typem konektoru.

Pomocí propojek je možné zapojit vstup Line na Aux2. Druhá možnost je zapojit na Aux2 zvukový výstup z Amigy (Toccata a zvuky z Amigy jsou na sobě víceméně nezávislé).

se dá již opravdu tvořit. Toccata podporují také některé další programy, například OctaMED6 a MovieShop. Pro instalaci se používá skript napsaný ve standardním Installeru.

Z příkazové řádky lze spustit zvuk příkazem
ToccataPlayer <jméno souboru>

Zcela jednoduše se takto dají 16 bitové nebo komprimované zvuky přehrát například v příkazovém souboru nebo v DirectoryOpusu.





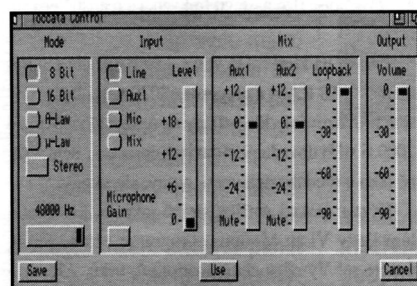
Skupina Vstup přepíná aktivní zdroj signálu. Vlastníte-li dynamický mikrofón, bude pravděpodobně nutné zapnout předzesilovač.

Skupina Míchání nastavuje vzájemnou úroveň vstupů při míchání (viz blokové schéma karty).

Skupina výstup reguluje výstupní úroveň signálu.

MovieShop

O kartě VLab Motion a jejím obslužném programu Movie Shop si můžete a především budete moci přečíst v tomto a následujícím čísle. Tedy stručně. Karta se používá, jak jinak, především pro digitalizaci doprovodného zvuku z videa. Zvukovou a obrazovou stopu je možné stříhat společně i odděleně, případně záznam dodatečně ozvučit nebo doplnit o efekty.



Pro záznam zvuku se používá vlastní partition a vyrovnávací paměť. Vestavěný je i jednoduchý ovládací panel, dosti podobný jako v programu Toccatu Control.

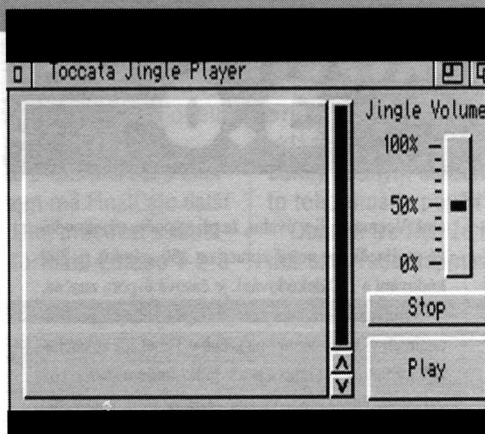
OctaMED 6

Hudební tracker OctaMED verze 6 má v sobě vestavěnou podporu pro přehrávání zvuků prostřednictvím Toccaty. Realizace je poměrně jednoduchá a vychází z celkové filosofie programu - je vám už asi jasné, že pouze přibyl nový typ nástroje. Takže zcela stejně jako u samplů nebo nástrojů pro MIDI stačí při vytváření označit nástroj jako určený pro Toccatu a dále se nemusíte o nic starat, OctaMED sám zařídí korektní odeslání příslušných dat. Vcelku libovolně se tak dají kombinovat všechny dostupné typy.

Podobně jednoduše se zvuky digitalizují, proti obyčejnému osmibitovému sampleru zjistíme pouze rozdíl v kvalitě.

Co tedy říci závěrem?

Za doporučenou cenu 600 DM můžete koupit komplexní produkt pro práci se 16-bitovým zvukem v CD/DAT kvalitě. Po doplnění o MIDI interface se může i z pouhé Amigy 2000 stát základ domáckého zvukového studia. Autory byla karta pravděpodobně vyvinuta jako doplněk videodigitizéru VLab Motion, ale domnívám se, že i její samostatné využití má svůj smysl.



Diskutabilní je konkurenceschopnost s PC, kde karty podobné a možná i lepší (Roland Sound Canvas a Gravis Ultra Sound) stojí méně. Porovnáme-li ovšem cenu výprodeje a příslušně dovybavené dvoutisícovky a normálního multimediálního PC, vypadá naštěstí situace o trochu lépe.

-tom-

Kompresní formáty

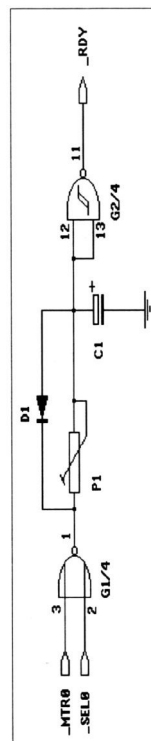
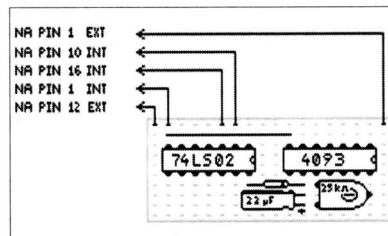
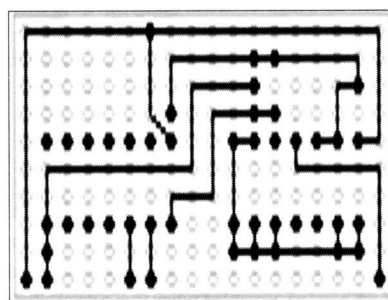
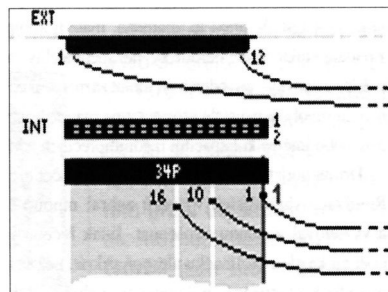
Díky telefonním společnostem a jejich požadavku na zvýšení kvality přenosu zvuku při zachování objemu dat vznikly dvě různé normy ztrátové komprese zvuku. Obě dovedou zredukovat množství dat přibližně na polovinu. V Japonsku a USA je standardem -Law (při malých amplitudách má lepší odstup signálu od šumu), v Evropě se používá formát A-Law (přesnější přenos při střední a velké hodnotě amplitudy). Princip obou je poměrně jednoduchý, nelineární transformace signálu snižuje přesnost digitalizace v málo používané oblasti velkých hodnot amplitud. Dojde tím samozřejmě ke zkreslení, které většinou není slyšitelné.

Zatímco při normálním šestnáctibitovém záznamu je teoreticky dosažitelná dynamika (rozdíl hlasitosti nejtiššího a najhlasitějšího místa) 96 dB, osmibitově lze zaznamenat pouze 48 dB, což přibližně odpovídá nejlevnějším magnetofonům. Použijete-li 16 bitů a kompresi, můžete počítat přibližně se 70 dB, přenášet budete pouze tolik dat, jako při osmibitovém záznamu.

Formát IFF MAUD

Pro záznam 16-bitového zvuku neexistoval vhodný IFF formát, MacroSystem tedy vytvořil nový, vlastní, pojmenovaný MAUD. Jeho rozšířenost mimo Amigu není velká, ale vcelku bez problému se dá konvertovat z/do podstatně častějšího WAVu nebo AIFF. Pro zajímavost dodejme, že v současné době program AsimCD umí uložit zvuky přímo přečtené z audio CD i jako MAUD.

Schématu ke článku na str.40 ÚPRAVA FLOPPY DISKU V NOVÝCH AMIGÁCH



MTR0 z pinu 16 interního konektoru floppydisku

SEL0 z pinu 10 interního konektoru floppydisku

GND z pinu 1 interního konektoru floppydisku

RDY z pinu 1 externího konektoru floppydisku

+5V z pinu 12 externího konektoru floppydisku

MOVIESHOP
3.0

Na podzim loňského roku se objevila nová verze obslužného programu ke kartě VLab Motion v nově, a na první pohled nepříliš viditelně, vylepšené podobě.

První změna se týká maximální velikosti partitionu pro záznam obrazu. Původní limit se ze 2 GB přesunuje na 4 GB. V praxi to znamená, máte-li kontrolér zvládající takto velké harddisky, nezanedbatelný rozdíl v délce nahrávky - původních 50 minut záznamu přeci jen nebylo mnoho a neustálé přesuny z/na magnetooptický disk nebo jiné velkokapacitní médium přeci jen zdržují.

Druhá podstatná změna zrychluje výpočet efektů. Realizace složitějších výtvarů zabral mnoho času a vyžadoval značnou zkušenost. Jinak řečeno jsme počítali každou prolínačku alespoň třikrát, než se nám povedla k všeobecné spokojenosti, o složitějších věcech ani nemluvě. Řešení bylo překvapivě jednoduché... Nyní se dá vygenerovat (navíc v reálném čase!) jakýsi náhled v nízkém rozlišení a malém okně. Teprve když je vše definitivně prodiskutováno, vyzkoušeno, nastaveno, vypočítají se, třeba přes noc, scény na čisto.

Jako třetí v pořadí stojí vylepšení až cimrmanovské. Autoři nezamýkají hlavní vchod, ale až neuvěřitelně zrychlili přepočty JPEG/24-bitová RGB bitmapy a zpět. Původní externí program VJPEEG byl pomalý a paměťově náročný, vestavěné rutiny jsou o mnoho rychlejší. Projeví se nejen při importu/exportu jednotlivých snímků, ale především při počítání jednodušších efektů (prolínačka, zatmíváčka, roztmíváčka), kde se obvykle dekódují dva původní snímky a jednou kóduje výsledný - výpočet vlastního efektu je záležitost trivi-

ální. Vezmeme-li v úvahu, že při výpočtu třisekundové prolínačky je nutné zpracovat 150 snímků, tj. 300 kódování a 150 dekódování, je časová úspora značná.

Sympatická novinka jsou „stamps“, známé z profesionálních videosystémů - na scéně v TimeLine se nacházejí miniaturní prvního a posledního snímku scény, což uživateli značně zjednodušuje orientaci, zejména v rozsáhlejších projektech. Volit můžeme ze dvou velikostí a barevnosti až 256 barev. Pro rozumné využití výrobce vcelku oprávněně doporučuje vlastní grafickou kartu Retina. V dalších verzích by s její pomocí mělo být možné miniaturní zobrazovat i v módech HiColor a TrueColor.

Zvuková část MovieShopu a její omezené možnosti byli dosud terčem oprávněné kritiky. Teprve od této verze se dá přimíchat zvuk v zadaném poměru k původnímu, takže je doufám konec tichým výbuchům a nechtěným hlasitým pazvukům. Užitečná je také podpora zvukových formátů WAV a AIFF při importu/exportu a volitelné parametry (mono, stereo, 8 a 16 bitů a frekvence) při exportu.

Konečně umí program časovou lupu přímo, bez nepohodlného a nepružného obcházení přes ARexx. Dokonce prý lépe než analogová zařízení, protože pro výpočet jsou použity všechny pulsničky (nikoli pouze každý druhý) a pochopitelně se dá příslušně zrychlit nebo zpomalit i zvuková stopa.

Pokládání značek. Klávesou tabulátor se dají do běžícího záznamu položit značky a pak se k nim vrátet.

Při digitalizaci je nyní program méně citlivý na chyby vznikající přenosem příliš velkého objemu dat. Typicky se projeví jako drop-outy nebo chyby v synchronizaci. Nejjednodušší je dolistovat na vadný pulsniček (šipky+Alt) a nahradit ho bezchybným nebo odstranit.

Následuje dlouhý seznam drobných úprav. Video-partition se dá reorganizovat. Zbytečným přepočtům efektů odpomůže ochrana neaktivní části TimeLine (mimo lokátory). Dá se vytisknout seznam scén projektu. Lokátory se umísťují kliknutím myši a navíc si dvojici můžete nadefinovat, kolik chcete a pak jen přepínat. TimeLine se dá jemně scrollovat a přibyla ovládací tlačítka. Navíc se dá doscrollovat i za poslední scénu, takže se snadněji přepokují scény na konec. Vylepšené efektové operátory Compose (umí antialiasing) a Noise (lze nastavit frekvenci a realističtější šumy).

Zpráva na konec. Od verze 3.0 se vyžaduje minimálně 8 MB RAM a procesor 68020 nebo lepší. Ovšem provozování videostřížny na neurychlené Amize 2000 si stěží dovedu představit. Koprocessor není, stejně jako u předchozích verzí, nutný, ale vítaný.

Výzva: pokud patříte, stejně jako já, k uživatelům karty VLab Motion a programu Movie Shop, ozvěte se! Výměna zkušeností, tipů, triků, ARexxových skriptů, řešení problémů, česká lokalizace atd (tel. (02) 25 28 90, večer).

-tom-

Tento článek se svým obsahem to této přílohy příliš nehodí, ale bohužel jinde nebylo místo.

Na četné dotazy našich čtenářů a zákazníků jsme se rozhodli zveřejnit několik informací týkajících se floppydisku instalovaného v nových Amigách. Autor ani redakce nenesou zodpovědnost za škody způsobené provedením úprav zveřejněných v tomto článku. Porušením plomby ztrácíte nárok na záruku poskytovanou prodejcem.

Klíčové informace pocházejí z archivu A1200FDfix (adresář hard/hack), jehož autorem je Christian Sauer (E-Mail: sauerTento archiv najdete také na našem NewsDisku).

Nejprve několik teoretických údajů, jak Amiga obsluhuje disketovou jednotku. V zásadě existují dva typy signálů, datové a řídicí. Přenos a dekódování dat řídí obvod Paula a systémový DMA zprostředkovaný Agnusem nebo Alicí. Zde žádný problém u nových Amig nevzniká, další údaje lze nalézt v posledních kapitolách publikace Floppy kurs nebo v Hardware manuálu.

Řídicí signály, ovládající pohyb krokových motorů a dále detekci signálů poskytovaných di-

ÚPRAVA
FLOPPYDISKU
V NOVÝCH AMIGÁCH

sketovou jednotkou, například ochranu proti zápisu, zajišťuje obvod CIA 8520. A zde je jádro pudla. Operační systém, tj. zařízení track-disk.device a také PC kompatibilní počítače, nevyužívají všechny signály z disketové jednotkami, a co je podstatnější, signály jednotlivých typů floppydisků se od sebe navzájem trochu liší. Identické není ani zapojení připojovacího konektoru. Bylo tomu tak vždycky, ale časem se ustálil jakýsi minimální standard (tj. to co vyžaduje řadič PC), který zvládají všechny typy.

Nyní konkrétně. Jedná se o signál _RDY, který informuje počítač o tom, že se disketová jednotka točí a je připravena pro čtení a zápis. Disketové jednotky montované dříve jej vždy poskytovaly, takže ačkoli jej operační systém nikdy nepoužíval, byl zdokumentován, a našlo se dost nezávislých výrobců her, kteří jej začali používat. Amigy vyráběné Amiga Technologies

zřejmě z důvodu snížení nákladů používají disketovou jednotku z PC, která shodou okolností signál _RDY nemá (normální PC ho také nepotřebuje).

Řešení je poměrně jednoduché. Signál _RDY se dá vytvořit ze signálu _MTR0 a _SEL0. Jsou-li oba aktivní (v logické nule), se zpožděním 500-600 ms jde do nuly také _RDY. Mnohé jednotky mají stejné zapojení již připravené na plošném spoji přímo od výrobce, například Panasonic JU-257. Stačí doplnit vynechané součástky - návod je na Aminetu.

Schéma úpravy vypadá tedy takto:
Potenciometrem P1 se dá regulovat zpoždění.

Seznam součástek:

plošný spoj
IC1 74LS02 (4 hradla NOR)
P1 potenciometr 25 kohmů
D1 dioda 1N4148
IC2 4093 (4 CMOS hradla NAND)
C1 kondenzátor 22 F/16V
asi 50 cm plochého kabelu

-tom-



Software

Textové editory: Zvítězil FinalWriter od Softwoodu s 56% před WordWorthem od Digity Int. s 41%.

Diskové manažery: Jednoznačně vítězí Directory Opus od GP Software s 81%.

Databáze: První MaxonTwist od Maxonu s 49% před FinalData od Softwoodu s 23%.

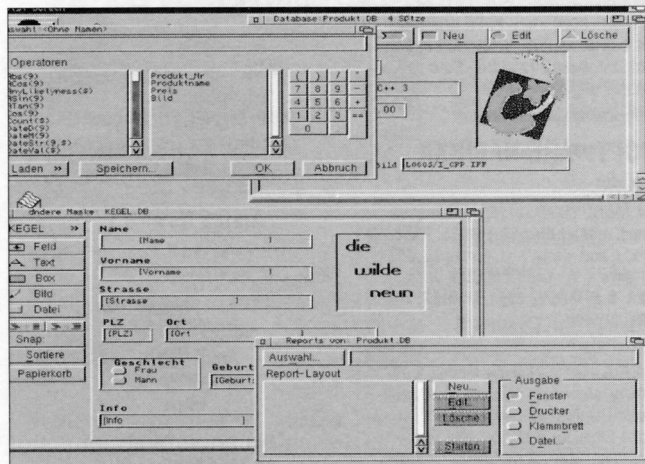
Hudební programy: Oktamed od Teijo Kinnunena s 53% před Samplitude od SEK'D s 15%.

DTP: V podstatě jediný kandidát - PageStream od SoftLogicu s 87%.

Kreslicí programy: PersonalPaint od Cloanta a DeluxePaint od ElectronicArts oba s 25% před Photogenics od Almathery se 14%.

Animační programy: MainActor-Broadcast od Main Concept s 28% před clariSSA od proDAD s 23%. Třetí a čtvrté místo obsadily Animage a Adorage rovněž od proDAD.

Raytracing: MaxonCinema 4D od Maxonu s 50% (je to německá anketa) před Reflections od AmigaOberland s 17%, LightWave od NewTeku s 14%, Real 3D od Activa Inc. s 12% a Imagem od CAD-Art s 7%.



Vítězná databáze Naxon Twist 2

Prezentační software: Scala MM 400 s 60% před Scallou MM 300 s 20% obě od Scaly. Třetí skončil Maxon Multimedia s 11%.

Video software: Opět Scala MM 400 od Scaly s 24% před Adorage s 15% a Monument Designerem s 12% od proDAD.

Programovací jazyky: Maxon C++ od Maxonu s 51% před Arexem a Can Do se 7%.

Utility: Directory Opus od GP Software s 32% před TurboPrintem od Irsee Soft s 8%.

Hardware

HHD řadiče: Fastlane Z3 s 30% před SCSI modulem pro turbokartu Cyberstorm s 21% oba od phase 5.

Turbokarty s MC 68030: Jednoznačně Blizzard 1230 od phase 5 s 79%.

Turbokarty s MC 68040/60: Cyberstorm s 71% před Blizzardem 1260 s 14% oba od phase 5.

Emulátory: Emplant od Utilities Unlimited s 53% před ShapShifterem od Christiana Bauera s 21% - zde se jedná pouze o softwarový emulátor.

NEJLEPŠÍ VÝROBEK ROKU 1995

Tak jako každý rok i letos vyhlásil německý Amiga Magazín výsledky ankety o Nejlepší výrobek roku 1995 pro Amigu. Jelikož u nás se žádná podobná anketa nekoná a německý trh je nyní domácím trhem Amigy (a tudíž rozhodujícím), myslíme si, že výsledky budou zajímat i vás.

Flickerfixery: ScanDoubler II od CompServ s 85%

Modemy: Fastline s 28% před TKR Tristar s 20% oba od TKR, před ZyXel Elite s 14%.

Síťové karty: Výrobek který dosáhl vůbec největší počet hlasů (92%) - Ariadne od Village Tronic.

Digitizéry: VLab od Macro Systemu s 59% před Graffito24 od HK-Computer s 22%.

Jehličkové tiskárny: Tři první místa obsadily se ziskem 16% Star LC 24-30 od Star, Citizen Swift 200c a Citizen ABC Printer od Citizenu.

Inkoustové tiskárny: Epson Stylus Color II od Epsonu s 37% před Canon BJC 4000 od Canonu s 17%.

Laserové tiskárny: HP LaserJet 5L od Hewlett-Packard s 32%. Všechny modely řady LaserJet 5 získaly dohromady 64%.

CD-ROM jednotky: Mitsumi FX 400 od Mitsumi s 25% před Toshiba XM3701 B od Toshioby s 13%, TEAC CD 56 E od TEACu s 12% a Toshiobou XM3601 B s 10%.

Zvuková rozšíření: 16ti bitová zvuková karta Toccata od MacroSystemu s 89%.

Grafické karty: CyberVision 64 od phase 5 s 73%. Na dalších třech místech se umístily Piccolo SD64, Picasso II a Retina Z3 shodně s 8%.

Monitory: 1438 S od Amiga Technologies/Microvitec se 46% před IDEK 8617 E od Iiyama s 19%.

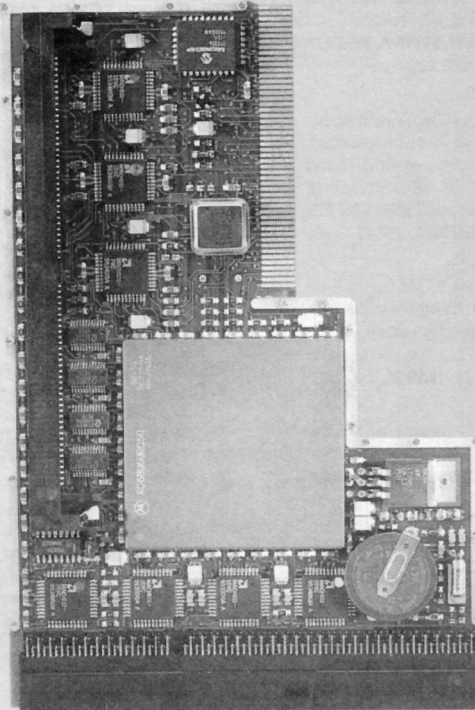
Video systémy: CAVIN od Electronic-Design/proDAD a VLab-Motion od Macro Systemu oba s 41%.

JPEG karty: VLab-Motion od Macro Systemu s 71%.

Rozšíření pro A1200: Blizzard 1230 a 1260 od phase 5 s 23% před Squirrelem od HiSoftu s 14%.

Rozšíření pro A4000: Turbokarta Cyberstorm s 46% před grafickou kartou CyberVision 64 s 15% obě od phase 5.

Převzato z Amiga Magazínu 3/96.



Nejrychlejší karta pro Amigu 1200 - Blizzard 1260



INZERCE

- nabídka - poptávka - výměna - apod. -

>HARDWARE-NABÍDKA

* PRODÁM Amiga 1200 - 2MB, HDD 40MB velké množství software (hry+animace apod.) Levně. TEL: 05/46210471

* PRODÁM Amigu CD32 + hry: Gloom, Shadow Fighter, Microcosm, Rise of the Robots, Lotus Turbo Trilogy, Chuck Rock II a Chaos Engine. Cena 5000,- Kč. **RENÉ KOSOWSKI, PROSETICKÁ 214/2, TEPLICE, 415 01, tel: 0417-41082**

* PRODÁM externí DD mechaniku za 1209,- Kč a externí modem Commodore 2400 BD za 900,- Kč. **IVOŠ BURIAN, Sídliště Pražská 6/g, Znojmo, 669 02, tel: 0624/75565**

* PRODÁM Amigu 500+, 2 MB RAM, přepínač 1.3/2.0, HDD 40 MB, AT-bus řadič Alfa Power, myš, joystick, software. Cena dohodou. Levně!!! **JAN STŘEDA, POD VINICÍ 730, ČESKÁ SKALICE, 552 03, tel: 0441/452226**

* PRODÁM Amigu 600, 2 MB RAM + hodiny, joystick, myš, kryt klávesnice, velké množství her a programů, zdarma literaturu. Perfektní stav. Cena 18000,- Kč. **IVAN HOREJŠ, BRĚCLAVSKÁ 1, PLZEŇ, 310 01, tel: 019/532141**

* AMIGA 1200, 2 MB RAM, OS 3.0, základní vybavení + joystick QS 175, stereo repro sound mate 4, 50ks. disket. Cena 12000,- Kč. **JOSEF DOLEŽAL, DUK. HRDINŮ 283, KRUPKA, 417 42, tel: 0417/61074**

* PRODÁM Amigu 600 1 MB RAM, myš, 2x joystick, 35 disket, literatura - vše za 6000,- Kč. **PAVEL ŠVEHLA, RESSLOVA 11, ZNOJMO, 669 02**

* PRODÁM Amigu 500+, TV modulátor, 2x joystick, myš, 70 disket (převážně hudební a grafické programy), literatura. Cena 6500,- Kč nebo dohoda jistá. **MARTIN MUSIL, NAD SKALKOU 972, BAKOV NAD JIZEROU, 294 01**

* PRODÁM harddisk 63 MB Conner + spojovací kabel. Nainstalován WB 3.0 s českým prostředím + mnoho super her a utilit (KS 1.3). Cena 3000,- Kč. **RADEK MRAČEK, IVANŠ 35, 796 02**

* PRODÁM CD32 + Paravision SX-1, klávesnice, kryt, myš, externí FDD 3.5,, 3ks CD, programy a hry na disketách - to vše za 17000,- Kč. Stáří 1 rok. Dohoda možná. **RICHARD VAŠKO, MOSTECKÁ 2050-706, LITVÍNŮV, 436 01, tel: 035/334641 od 7 do 14 hod.**

* PRODÁM Amigu 500, 1 MB RAM, hodiny - Workbench v1.3, myš s podložkou, joystick, box - 100 disket, TV modulátor, plakát, literaturu atd. Cena 7500,- Kč dále 14" Stereo Color Monitor - cena 5500,- Kč a speciální stůl za 3000,- Kč. Celek 15000,- Kč. **MARTIN VAŠÁTKO,**

PROŠKOVA 1377, KOSTELEČ NAD ORLÍČÍ, 517 41

* PRODÁM Amigu CD32 + hry Tower Assault, UFO, Frontier, Dragonstone, Sens. Soccer, The Clue, Lemmings, Top 100 Games + čas. CD32 Gamer 10 s CD. **STANISLAV ŠKACH, VÍTKOV 40, TACHOV, 347 01**

* AMIGA 600, 2 MB Chip RAM + zálohované hodiny, myš, Workbench 2.1. Cena 8000,- Kč. Amigu 1200, 6 MB RAM, 420 MB HDD, Blizzard 1220/28 MHz, sampler, monochr. monitor, ext. disk. jednotka, myš, 2x joystick, 500 disket, VBS, Scala MM 400. České prostředí - cena 28000,- Kč. **PAVEL ŠTASTNÝ, Z. VINOHRADY 4665, CHOMUTOV, 430 01, tel: 0396/25212 (do zaměstnání)**

* PRODÁM sériovou tiskárnu ROBOTRON K6304 s kabelem, ovladačem a txt. editorem za 700,- Kč. Vhodná k Amize. **KAREL ZEMAN, VYSOKOMÝTSKÁ 1375, CHOCEŇ, 565 01**

* PRODÁM klávesnici- 1000,- Kč, zdroj - 800,- Kč, skříň počítače - 200,- Kč, kryt počítače - 50,- Kč. Vše A1200 - zachovalé. **JAN KUREK, BATŇOVICE 193, 542 37, tel: 0439/933305**

* PRO AMIGU 500(+) prodám externí SCSI-II řadič (HDD, CD-ROM atd.) s osazením 2MB FastRAM, ke kompletu zdarma přidám filtr na monitor + kabel k HDD. Cena asi 2100,- Kč. **MARTIN STŘIBRŇÝ, GOČÁROVA 1105, HRADEC KRÁLOVÉ, 500 02, tel: 049/36911**

* PRODÁM Fax (Guis EtFax 7) - cena 3500,- Kč, Atari 520ST (bez zdroje), 2x disk. jednotka SF354 + 2 zdroje (bez propoj. kabelů), myš, joy, 6 čísel Alertu, 1 disketa, kabel Atari-TV, SUPER cena 1000,- Kč. **EDUARD GRATZL (ml.), JALTSKÁ 9, KARLOVY VARY, 360 01, tel: 017/25829**

* PRODÁM Faxmodem 14400 + soft, v záruce 100% stav, levně. TEL: 0185/92261

* PRODÁM Amigu 600 + 30 disket + joystick. Vše málo používané - cena 5000,- Kč. **TOMÁŠ DRTINA, SEZIMOVA 527, TÁBOR, 390 02**

* PRODÁM A1200/50MHz, 6 MB RAM, hodiny, HDD 210 MB, externí 3.5 mech., barevný stereo monitor, joy, diskety, hry, literatura atd. - cena jen 31000,- Kč. **M. HALTMAR, ŠYPKA 26, BRNO, 613 00, tel: 05/579915**

* PRO AMIGU novou třítlačítkovou myš za 220,- Kč, Video-Backup System na zálohování disket a harddisku na videokazety s verifikací za 350,- Kč (český návod). **MARTIN KÖNIGSMARK, U NIKOLAJKY 16, PRAHA 5, 150 00, tel: 02/5358625**

* AMIGA 500/1MB, hodiny, TV modulátor, 100 disket uživatelských programů a her, vše ve výborném stavu, cena dohodou

do 6000,- Kč. **MARTIN HABR, NOVÉ DVORY 16, STARÉ HOBZÍ, 378 71, tel: 0332/97159**

* PRODÁM Amigu 500, 1MB RAM + hodiny, TV modulátor, podložku, myš, plastykový kryt, joystick, box + 80 disket her a programů, Action Replay, 100% stav, 1 rok stará. Cena 8000,- Kč. **JIŘÍ WOLF, SOBĚCHLEBY 168, PŘEROV, 753 54**

>HARDWARE-POPTÁVKA

* KDO POSKYTNE informace o N.-Booku Paravant RLT-88. **ALEXANDER DRÁBEK, HORNICKÁ 13, ÚSTÍ nad LABEM, 400 11, tel: 047/43455**

* KOUPIM TV modulátor k počítači Amiga. Nabídněte! **JOSEF VYBÍRAL, PIONÝRSKÁ 12, BRUNTÁL, 792 01, tel: 0646/4359**

* KOUPIM Amigu 600, 2 MB RAM, Color monitor (C-1084S), cena do 7500,- Kč; možno s externím HDD 120 - 340 (1500 - 3000,- Kč). **PETR KOMAN, K. J. ERBENA 150, VRCHLABÍ 3, 543 03, tel: 0438/22113 Po - So 6 - 17 hod.**

>SOFTWARE-NABÍDKA

* NA AMIGU 500/600/1200 nabízím nejl. hud. moduly /DANCE, HOUSE, RAVE atd./, hud. dema, hud. programy atd. Pište si o seznam !!! **MAREK VOKURKA, B. NĚMCOVÉ 1064, DOBŘÍŠ, 263 01**

* NAHRAJÍ levně jakékoliv moduly a obrázky, shareware software. Prodám velmi levně stará čísla časopisu Score a Excalibur. Seznam zašlu za známku. **MIROSLAV BROŽ, PRAŽSKÁ 325, LIŠANY, 270 52**

* PRODÁM originály her: Jurassic Park za 300,- Kč, Savage a Ghouls, N'Ghost po 100,- Kč. Výukové programy: matematiky a angličtiny po 100,- Kč, komplet Amos Basicu (kniha + 4 diskety) za 200,- Kč. **KAREL ZEMAN, VYSOKOMÝTSKÁ 1375, CHOCEŇ, 565 01**

* PRODÁM nebo vyměním hry na CD32: Lilit Divil (800,- Kč), Banshee (500,- Kč), International Sensible Soccer World Champ. (550,- Kč). Platí stále. **PAVEL ZAHRADNÍK, KARLA ČAPKA 783, KOPŘIVNICE, 742 21**

* VELKÉ množství sharewarových her a programů najdete v naší nabídce za jedinečnou cenu 1. disk za 32,- Kč. Katalog zdarma. **JAN KAMENÝ, GENERÁLA HRUŠKY 1214, OSTRAVA 9, 709 00, tel: 069/52489**

>SOFTWARE-POPTÁVKA

* SHÁNÍM nějaký MIDI Sequencer

(Bars&Pipes 1.0, Steinberg 24 atd.), dále editor pro syntetizér Roland MT-32 a Kawai K4, výměna možná. **MILAN ŠMÁKAL, POD ZÁMEČKEM 384, HRADEC KRÁLOVÉ, 500 06, tel: 049/34193**

* HLEDÁM majitele CD32 ve Zlíně a okolí za účelem výměny her. **ALEŠ MĚŘIČKA, OKRUŽNÍ 4724, ZLÍN 5, 760 05, tel: 067/42091**

* KOUPIM plnou verzi programovacího jazyku Blitz Basic v2.0. **MIROSLAV VESELÝ, FRANCOUZSKÁ 1206, KOPŘIVNICE, 742 21, tel: 89/4795 6:00 - 13:30 hod.**

* KOUPIM nebo vyměním kvalitní software, schémata různých hardwarových doplňků, prodám VBS (400,- Kč). **DUŠAN JANIŠ, KOSMONAUTŮ 1, OSTRAVA 3, 700 30, tel: 292/9828**

>RŮZNÉ

* PRODÁM časopisy Amiga, Excalibur, Bajt - cena dohodou. Seznam za známku. **PAVEL ŠTĚPÁN, POČITAČOVÁ GRAFIKA, TUROVSKÁ 200, CHROUSTOVICE, 538 63, tel: 0456/94747**

Amiga News 13

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 Zimoví (Wintersoft), Vlastimil Král (král), Vendelin 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-OPC-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)

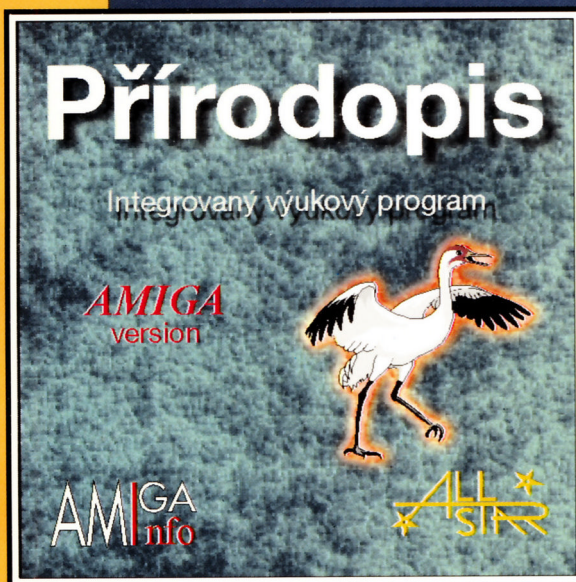
KON TIKI, HLAVNÁ 70 (vo dvore), KOŠICE, PSČ 040 01, tel.: +42 095 6228435, fax-zaz: +42 095 6228455

Číslo neprošlo jazykovou korekturou.

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

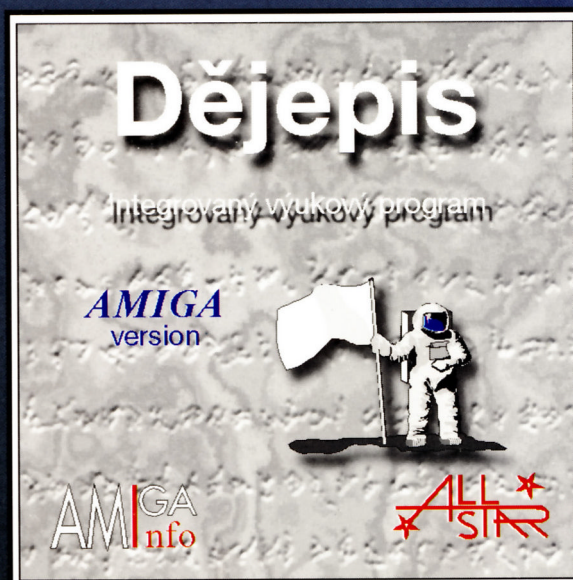
Originální výukový program

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

A TO JE KONEC

možná ale ...