

report

SkyFox II

KEY
DOMAIN

C= commodore

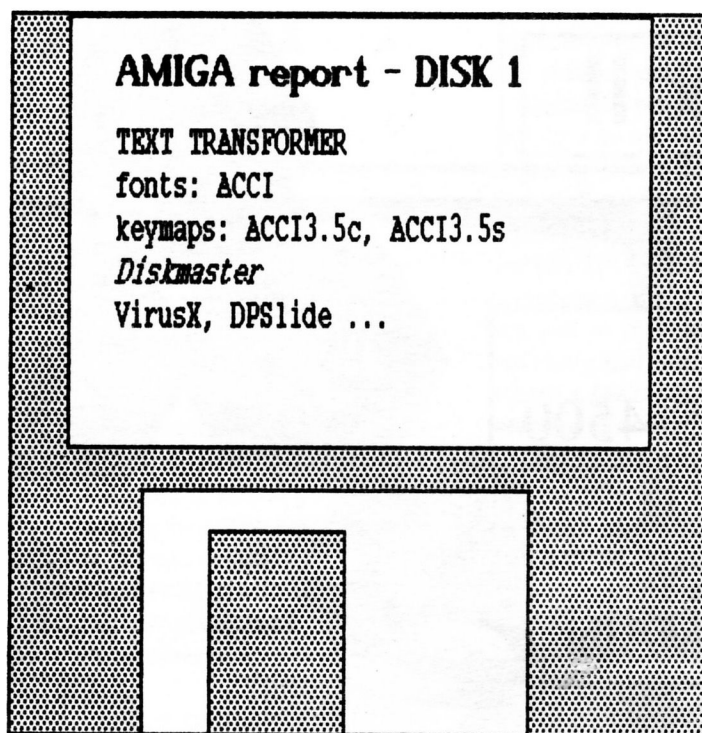
1084

C= commodore

DISK SERVIS

AMIGA

report



Cena: 99,- Kčs

Disketa AMIGA report DISK 1 obsahuje některé programy, o kterých píšeme v časopise. Objednávkový lístek je na straně 27. Cena pro členy AMIGA report KLUBu je 85,- Kčs při odběru jedné diskety. Bližší informace o Klubu viz také strana 31.

AMIGA report - DISK SERVIS, P.O.Box 546, Jindřišská 14, 111 21 Praha 1

Milí čtenáři,

Abraka-dabraka! A je tady časopis AMIGA report, měsíčník pro uživatele počítačů Commodore Amiga. Děkujeme všem, kdo si náš (a také Váš) časopis předplatili a pomohli tak jeho vzniku. Během roku jsme

AMIGA report inzerovali ve sdělovacích prostředcích jako 24stránkový, později bylo na objednávce uvedeno 32 stran při nezměněné ceně. Jak je to možné? Prostě počet zájemců o časopis překročil naše původní předpoklady. Mnoho čtenářů je ze Slovenska, kde se Amiga zřejmě těší velké oblibě.

Dříve, než jste začali číst tento úvodník, asi jste si časopis prohlédli, prolistovali. Jaký na Vás udělal dojem? Budeme rádi, když nám o tom napíšete do redakce. Které rubriky postrádáte, co navrhuje vylepšit.

Chceme být v co nejtěsnějším kontaktu se čtenářem. Chceme vytvořit prostor pro výměnu informací mezi uživateli Amigy. Proto věnujeme v AMIGA reportu velkou pozornost Vaším dopisům. Naším hlavním cílem je ovšem především kvalitní časopis, který svým obsahem uspokojí co největší okruh uživatelů počítačů Amiga.

Pokud se chcete podílet na tvorbě časopisu, neváhejte a posílejte své návrhy. Pokud jste napsali článek, který by se mohl uveřejnit, pošlete ho na adresu redakce. Kratší text může být na papíru, delší raději na disketě. Pokud pošlete disketu, obsah si nahrajeme a disketu obratem vrátíme. Jestliže bude článek schválen k otištění, můžete se těšit na slušný honorář - kolem 100,- Kčs za stránku 30 x 60 znaků. Vítány jsou také obrázky, na papíru nebo na disketě.

Tak nezapomeňte a podělte se o své znalosti. A za měsíc nashledanou v srpnovém vydání AMIGA reportu !

Vaše redakce

OBSAH

- | | |
|---|---|
| 3 ... <u>ÚVODEM</u> | 17 ... <u>HRY & TRIKY</u> |
| 4 ... <u>IMPRESSUM</u> | 18 ... Kompilátory BASICu
<i>Pavel Víšek</i> |
| 5 ... CeBIT '90
<i>reportáž Pavla Nichtburgera</i> | 20 ... DISKMASTER
<i>Petr Markovič, Robin Tepera</i> |
| 6 ... <u>DOPISY</u> | 22 ... <u>TEST</u>
GeniScan GS-4500
<i>Martin Spurný</i> |
| 8 ... <u>STRUČNĚ</u> | 24 ... <u>PRO ZAČÁTEČNÍKY</u>
Kupujeme Amigu
<i>Přemysl Tvrdý</i> |
| 9 ... Ach ta diakritika, Mistře Jene!
<i>Ing. Milan Kálal, CSc</i> | 25 ... <u>TIPY & TRIKY</u> |
| 11 ... Znakový kód ACCI
<i>Přemysl Tvrdý</i> | 26 ... <u>INZERCE</u> |
| 12 ... Emulátory
<i>Pavel Víšek</i> | 29 ... <u>PUBLIC DOMAIN</u>
VirusX, DPSlide |
| 14 ... Deluxe Paint III
<i>Tomáš Budina</i> | 30 ... <u>SOUTĚŽ</u>
hlavní cena: diskety |
| 16 ... SkyFox II
<i>Pavel Nichtburger</i> | |

IMPRESSUM AMIGA červenec '90 č.1 report měsíčník pro uživatele počítačů Amiga Mezinárodní indexové číslo 46064 Šéfredaktor: Přemysl Tvrdý Redakční rada: Tomáš Budina, Jakub Červinka,	David Josífko, Ing. Milan Kálal, CSc, Vlastimil Král, Petr Macák, Petr Markovič, Pavel Nichtburger, Martin Spurný, Robin Tepera, Pavel Víšek Titulní strana: Petr Borský Kresby: René Bairich Layout: Přemysl Tvrdý Reprografie: František Maitner	Tisk: Roman Novotný Distribuce: Jan Češka Adresa redakce a příjem objednávek a inzerce: AMIGA report P.O.Box 546 Jindřišská 14 111 21 Praha 1 Cena: Jednotlivé číslo 16,- Kčs Předplatné včetně poštovného 12 čísel: 192,- Kčs 6 čísel: 96,- Kčs	Běžný účet: název: Fox Publishing číslo: 22147-011 Komerční banka Praha 1 (Na tento účet poukazujte platby poukázkou 'A' - zelená) Vydavatel: Přemysl Tvrdý Zaslané rukopisy (diskety) obratem vrátíme. Za původnost příspěvků ručí autoři. Do tisku předáno 27.7.1990 (c) 1990 Fox Publishing, Praha Všechna práva vyhrazena
--	---	--	---



CeBIT '90

Pavel Nichtburger

21. až 28. března proběhl ve známém veletržním městě Hannoveru CeBIT '90. Přinesl mnoho zajímavého, neboť možnost prezentovat své výrobky, ať již software, nebo (a to většinou) hardware si nenechala nejedna firma ujít. Své zastoupení zde našel i Commodore a na nemalé ploše se pyšnila i Amiga.

Světlem výpočetní techniky běží operační systém: UNIX. Proto mnohé odborníky i laiky zajímalo, zda se připravuje i na Amigu a jaké jsou záměry firmy. Odpověď je prostá. Konstrukterům se tohoto cíle zatím nepodařilo dosáhnout. Je to škoda, protože Amiga zůstane v poloprofesionální sféře a nepodaří se jí plně proniknout mezi počítače jako IBM nebo SIEMENS, i když by si to plně zasloužila.

Na CeBITu již byla (konečně) i Commodore Amiga 2500/20. Zde dlužno pro zajímavost uvést cenu: 7.740 DM. Podívejme se trochu na počítač blíže. Procesor Motorola 68020, frekvence 14,2 Megahertz. Paměť je skutečně slušná. 3 MB, lze rozšířit až na 9 MB. Grafika nezměněná, 4096 barev zůstává. Operační systém AmigaDOS, UNIX nebyl dosud vyvinut. Velikou popularitu získává tzv. Desktop Video. Jedná se veskrze o počítačovou animaci. Zde se uplatní přednosti Amigy 2500,

především pak vyšší rychlost. Dle mého názoru nejzajímavější věc: FUN-Music. Stačí si zakoupit program, keyboard (el. varhany) a MIDI. Vše dohromady za 1000 DM. Touto dobou už v prodeji. Co FUN-Music umí? Pravdou je, že muž u počítače moc velkou reklamu nedělal. Ale přesto si trůfám tvrdit, že FUN-Music je šikovná věc. Zatímco u známých programů (SONIX, DMCS) je nutno obtížně a nepohodlně "natukat" notičky, u FUN-Music stačí melodii zahrát na keyboardu. Computer vytvoří notový zápis již za vás. Mimoto se počítač chová, jako kdyby hudba byla samplována, a umožňuje zahrát najednou 16 tónů! Vlastníte-li 1000 DM, pak máte dveře otevřené dokořán.

Přímo v srdci Amiga stánku bylo i nepřehlédnutelné televizní ministudio. Byla zde zavěšena kosmická loď, planeta a rozebraná Amiga. Vše v kulisách vesmíru, osvětlené reflektory a TV kamera zavěšená na něčem, co připomínalo plotr. Před touto scénérií zapnutá Amiga vedle video techniky, přičemž zaměstnanec firmy Commodore mýšlil určoval, jak a kam se má kamera pohnout. Jistě zajímavé pro Barrandov.

Dostáváme se ke konci Amiga stánku. Zde stojí dva lidé od staré dobré PUBLIC DOMAIN a kopírují programy (programem TurboBackUp). Trošku mi to připomnělo Amiga klub. A ještě jeden



... řekneme postřeh. Všechny programy na pevném disku. Snad, aby měl Commodore jistotu, že jim někdo Amigu nezaviruje, nebo snad proto, že na to firma má, a že je to pohodlnější. Dostáváme se k věčným disketám. FUJI si dala záležet. Ukázková disketa je polita kávou (asi) a uhladným písmem je zvěstováno, co udělá disketa po umytí.

Na CeBITu bylo samozřejmě počítačů nemálo a nebylo možné stihnout si je všechny prohlédnout. Proto jen stručně. Silně zastoupené byly SIEMENS a HEWLETT PACKARD. Jejich CAD systémy jsou jistě zajímavé, ale vytvořené pro velké a majetné firmy, čemuž odpovídá i cena (nebo naopak). A teď pozor! Spisovatel Clarke byl jistě velkým snilkem, když si hrdina v jeho románu a filmu mohl povídat s počítačem HALEM (mimo chodem, posuňte písmena o jedno dopředu, H -> I atd., co vám vyjde, ale to sem nepatří). Co to má společného s CeBITem? Systém na rozpoznávání lidské řeči, Cherry. Cherry má bohužel zatím ale převládající nedostatky. Rozpozná pouze jeden hlas, a to znamená, že každý člověk musí každé slovo počítač nejdříve naučit. To je nejvyšší

Pokračování na další straně ->

AMIGA report
P.O.BOX 546
Jindřišská 14
111 21 PRAHA 1

SUPERČASOPIS AMIGA REPORT

Milá redakce AMIGA reportu !
 V časopise ACC 3-4 jsem se dočetl, že je vydáván časopis A.R. Jelikož nám poměrně špatné zkušenosti s dodáváním časopisu ACC (v jeho dalším čísle má být objednávkou na váš A.R.) zašlete mi prosím objednávkou na údajně superčasopis AMIGA REPORT vy !
 (redakce)

Díky za pochopení
 S pozdravem
 Martin Krebs
 988 51 HOLÍČ

Odpověď: Objednávku Vám posíláme. Superčasopis jsme však nikdy neinzerovali, jak jste se to dozvěděl?

POMOC UŽIVATELŮM AMIGY

Vážená redakce,
 Byl jsem velice překvapen, že jste

začali vydávat literaturu pro Amigu. Myslím si, že je to snad ta nejlepší pomoc všem uživatelům Amigy, kteří se ocitnou v nesnázích. Velice jsem tedy založení "Fox Publishing" uvítal a věřím, že nezůstane pouze při jedné příručce.

Mám však na Vás jednu prosbu, jestli příručka CLI je úplně stejná (tím myslím obsah) jako CLI (Překlad podle kurzu v Amiga Magazinu), který prodával Amiga klub, tak bych o tuto příručku zájem neměl. Jestli je však podrobnější a lépe vysvětluje CLI, tak mi ji zašlete.

Ještě jste se zmínili (v ACC), že bude od března vycházet nový časopis zaměřený na Amigu a že informace o předplatném najdeme v příštím čísle ACC. Poněvadž je nyní duben a příští číslo ACC vyjde kdoví kdy, když číslo 3-4 mi přišlo teprve včera, dovolil bych si Vás poprosit o informace o tomto časopise, a jestli už začal vycházet, tak bych si ho rád objednal.

Děkuji a doufám v kladné vyřízení

S pozdravem
 Radomír Špaček
 586 01 JIHLAVA

Odpověď: Příručka "Příkazy CLI" není stejná jako ta, kterou vydal Amiga klub. "Příkazy CLI" mají 85 stran a

příkazy Amiga DOSu jsou v ní seřazeny abecedně, s uvedením syntaxe a významu, s mnoha příklady a doplňujícími poznámkami.

AMIGA REPORT, BAJT A INÉ

Vážení priatelia,
 v časopise ACC 3-4 je otisknuté, že vznikly nové časopisy na pomoc užívateľom osobných počítačov. Vzhľadom na to, že literatúru od Amiga klubu dostávam dosť oneskorenú (čo chápe), chcel by som si objednať niektorý z tých titulov. Jedná sa hlavne o AMIGA REPORT a BAJT a iné. Preto Vás prosím, či by ste mi poslali Váš nabídkový list spolu s objednávacím listom + predplatné.

Za vyhovenie mojej prosby Vám vopred dakujem.

S pozdravom
 Jozef Červeňanský
 917 01 TRNAVA

Odpověď: Objednávku na AMIGA report Vám zasíláme. BAJT nevydáváme my, ale náš kolega Ladislav Zajíček. Adresa BAJTu je: Všešrdova 10, 118 00 Praha.

CHOVÁM PAPOUŠKY

Vážení organizátoři klubu AMIGA, Předem Vás pozdravuji a přeji mnoho úspěchů ve Vaší prospěšné práci. Je mi 21 let a chtěl bych si koupit počítač. Potřeboval bych ho mimo jiné také na ulehčení práce v zaměstnání. Dělán zootechnika a chtěl bych počítač využívat při počítání výplat, evidenci zvířat a při dalších věcech, které souvisí s mojí prací. Také bych ho chtěl využít doma, protože chovám papoušky a vše si pečlivě zaznamenávám a chtěl bych k tomu využít počítač. Jinak bych ho

Dokončení z předchozí strany ->

nepohodlné a při nastydnutí (dejme tomu) programátora zas nepoužitelné. A my jsme navíc měli tu smůlu, že k systému zasedl někdo, kdo ho neuměl příliš ovládat a Cherry se navíc ještě zajímavým způsobem hrotil. Přesto se domnívám, že pesimismus není na místě. Osobně bych úspěšné zvládnutí problémů autorům Cherry přál. Svět výpočetní techniky by toto otevřelo i třeba

nevidomým.

Co říci na závěr? Možná bude někoho zajímat, jak to bylo s Československou účastí. Z vystavovatelů jsem narazil pouze na Kovo a Polytechnu. Ale soukromé nebo podnikové návštěvy (podle značek aut) nebyly vzácností.

Jestli máte jakoukoliv možnost, pak si CeBIT'91 nenechte ujít. Nebudete jistě litovat.





chtěl na to, abych si zkrátil dlouhou chvíli. Jestli Vás mohu poprosit o radu, o jaký počítač bych se měl zajímat, tak mi napište. Chtěl bych nejraději některý z AMIG. Chtěl bych k němu zároveň taky tiskárnu. Napište mi, kde bych se o počítačích dověděl něco víc a jestli se u nás vydávají nějaké speciální časopisy.

Předem Vám děkuji
Josef Čapka ml.
569 42 CHORNICE

Odpověď: Myslím, že Amiga 500 by pro Vás byla ideální. Do databáze si můžete uložit nejen všechny údaje o papoušcích, ale i jejich fotografie a zvuky. Jednoho papouška z Amigy zde pro Vás přetiskujeme. Líbí se Vám? Pak tedy neváhejte a pořiďte si Amigu. Další podrobnosti se dozvíte na straně 24 v rubrice PRO ZAČÁTEČNÍKY. Pokud jde o tiskárnu, je celá řada typů, nejlevnější 9jehličkové jsou od 300,- DEM, kvalitnější 24jehličkové stojí okolo 1000,- DEM. Tiskárny a další věci podrobněji představíme v některém z dalších vydání AMIGA reportu. To je také odpověď na Vaši poslední otázku.

LITERATURA PRO POČÍTAČ AMIGA

K Vaší nabídce časopisu Amiga report sděluji, že bych o tento časopis měl zájem, avšak vzhledem

ke špatným zkušenostem, které mám s Amiga klubem (Vaše nabídka vychází zřejmě ze stejného zdroje), Vám zatím objednávku nedám.

Pro Vaši informaci sděluji, že jsem v březnu tohoto roku uhradil členský příspěvek do Amiga klubu (156 Kčs) a zároveň 104 Kčs na literaturu (48 Kčs na Amiga bulletin, 12 Kčs na CLI příručku a 44 Kčs na ACC zpravodaj). Úhrada byla provedena ve prospěch účtu č. 6038444-018 u České státní spořitelny v Praze 1. Přestože v nabídce této literatury bylo uvedeno, že objednané tituly budou dodány do 1 měsíce, a u některých z nich bylo inzerováno, že jsou k dispozici ihned, neobdržel jsem dosud, tj. po 3 měsících, vůbec nic.

Můžete-li nějak ovlivnit vyřízení mé objednávky z března t.r., pak můžete očekávat moji další objednávku.

S pozdraven
Zdeněk Radil
582 91 Světlá nad Sázavou

Odpověď: Co na to vedení Amiga klubu? Očekáváme od představitelů Amiga klubu, kterému patří uvedený účet Spořitelny,

že nám co nejdříve zašlou své stanovisko. To je zatím vše, pane Radil, co pro Vás můžeme udělat. Doufáme, že bude otištění Vašeho dopisu stačit. Pokud ne, tak se k této záležitosti ještě vrátíme. Ale na druhou stranu si uvědomte, že Amiga klub je dobrovolná zájmová organizace, ve které nebyli žádní placení pracovníci, ale jen členové, tak jako například Vy. Ovšem AMIGA report je založen na komerčním principu a tak si ho můžete klidně předplatit, tak jako to udělal pisatel následujícího dopisu:

HLÁSÍM SE !

Vážení kolegové!
Se zájmem sleduji Vaši aktivitu kolem počítače AMIGA. Mám s Vámi dobré i horší zkušenosti. Přesto mne upoutala Vaše snaha vydávat vlastní časopis AMIGA-REPORT. Chci věřit, že když jste se k tomuto kroku odhodlali, že své předsevzetí dodržíte a časopis budete vydávat. Hlásím se proto mezi řádné předplatitele.

Ing. I. Kudláček
160 00 Praha 6

HLEDÁME AUTORY

Stále hledáme autory s odbornými znalostmi o Amize, softwaru, hardwaru. Nabízíme solidní honoráře. Možnost publikování v časopise AMIGA report, nebo vydání samostatných příruček. Pište na adresu:

Fox Publishing, P.O.Box 546, 111 21 Praha 1



mini GEN

Tento malý genlock pro Amigu stojí okolo 300,- DEM. Připojuje se na RGB výstup a vypadá podobně jako TV modulátor. Má jeden videovstup a jeden videovýstup. Ke vstupu připojíme jako zdroj videosignálu kameru nebo video, k výstupu video s připojeným monitorem nebo televizorem. V genlocku se míchá signál ze zdroje s grafikou Amigy. Výsledek pozorujeme na monitoru a pokud jsme spokojeni, můžeme ho nahrát na video. Na genlocku je přepínač, kterým můžeme zvolit buď signál z Amigy, z videovstupu, nebo oba současně. Šířka pásma okolo 5 MHz pro amatérské použití bohatě dostačuje.

Bude nová Amiga 500 ?

Firma Commodore sklízí velké úspěchy se svým osobním počítačem Amiga 500. V kategorii domácích počítačů byla Amiga 500 vítězem anket nejvýznamnějších světových počítačových časopisů roku 1986, 1987 a 1989 (v roce 1988 ji předběhly Atari ST a Acorn Archimedes). Tvůrci Amigy se však s úspěchem nespokojili a dále pracovali na její vylepšení.

Největší slabinou Amigy je její grafický výstup. Pracuje totiž s frekvencí 50 Hz, tak jako běžný televizor. To je výhodné pro ty, kteří chtějí Amigu používat pro titulkování nebo animaci svých videofilmů. Avšak obraz je neklidný, bez ohledu na to, zda máme připojen televizor nebo monitor. Je to způsobeno právě nízkou frekvencí. (Atari ST má zde převahu: barevný monitor 60 Hz a černobílý 71 Hz poskytují obraz bez chvění).

Dalším slabým místem Amigy je nízké grafické rozlišení 640 x 256 bodů,

které nestačí na profesionální použití v oblasti DTP nebo CAD. Amiga má sice ještě režim interlace, při kterém je rozlišení 640 x 512 bodů a frekvence 25 Hz, ale obraz bliká tak, že se téměř nedá použít pro komunikaci s počítačem, ale pouze jako obrazový výstup pro video. Při přehrávání z videa blikání není patrné.

Redaktoři časopisu AMIGA MAGAZIN navštívili laboratoře Commodore v Silicon Valley, kde na nové Amize pracují Bob "Kodiak" Burns, Dale Luck, Jim Mackratz a Barry Whitebuck. Prohlédli si nové grafické čipy, které umožní získat obraz bez chvění. Nový je blitter, který adresuje 32 768 x 32 768 bodů.

Poslední oblastí Amigy, na jejíž vylepšení se pracuje, je Kickstart a Workbench. Kickstart je část operačního systému, uložená v paměti ROM o velikosti 256 KB. Po zapnutí Amigy se na obrazovce ukáže, jaká verze je ve vašem počítači. Nyní je to nejčastěji verze 1.2 a 1.3, mezi kterými není skoro žádný rozdíl. Výraznou změnou je Kickstart 1.4, který spolupracuje s novými grafickými čipy a jehož celkový kód dlouhý 15 MB byl vyvíjen na pracovní stanici Sun. Nový Workbench (grafické rozhraní pro spolupráci s uživatelem, obdoba systému GEN u Atari ST nebo WIMP u Acorn Archimedes) je navržen profesionálními výtvarníky a experty a nelze mu vytknout chaos a nevzhledné symboly jako předchozím verzím. Obrazovka je posunovatelná nejen nahoru a dolů, jako tomu bylo dosud, ale i do stran. O snímkové frekvenci se zatím seriózní zprávy neobjevily, ale proslýchá se, že bude nastavitelná také z Workbenche. A pokud by grafické rozlišení přesáhlo alespoň v černobílém režimu 1000 x 1000 bodů,

dala by se již Amiga použít profesionálně pro DTP. Takové rozlišení by vyžadovalo i odpovídající monitor - VGA nebo multisync.

V současnosti je na trhu Big Fat Agnus za 150,- DEM, grafický čip, kterým si může každý nahradit Fat Agnus ve své Amize. Umožní adresovat 1 MB paměti. Dá se použít pouze v Amize s ROM Kickstart 1.3. Pokud máte verzi 1.2, můžete si koupit novou ROM s Kickstart 1.3 za cca. 65,- DEM.

Očekávám, že brzy bude k dostání Amiga 500 s novou grafikou a základní pamětí RAM 1 MB. Lze ji doporučit všem, kdo chtějí výkonnější osobní počítač, který se vzhledem ke své ceně považuje za domácí počítač, a na kterém lze kromě klasických operací staříčkových IBM PC a kompatibilních fosilií používat programy pro profesionální zpracování grafiky i zvuku. Cena nynější Amigy 500 pak ještě poklesne a stane se ideálním počítačem pro všechny nadšence z řad nynějších majitelů 8bitových přístrojů. Umožní jim nahlédnout do mnoha oblastí využívání profesionálních počítačů. Vzhledem k tomu, že většina starších programů a všechny datové soubory Amigy budou s novou Amigou kompatibilní, přejde na novou Amigu také mnoho stávajících majitelů Amigy, kteří chtějí Amigu využívat profesionálně v oblastech, na které zatím nestačila.

Literatura:

- [1] LIETZ A.: Besuch bei Amiga, AMIGA MAGAZIN, 1, 1989.
- [2] LUDVÍK, M.: Nová Amiga 500 na obzoru, ACC, 2, 1989, s. 2.

Přemysl Tvrď

Ach ta diakritika, Mistře Jene!

Milan Kálal

Slovo úvodem

Kategorickým imperativem současné doby je naléhavá potřeba získávat a předávat nejrůznější informace. V rostoucí míře se na této činnosti podílejí zejména počítače všeho druhu. Formy jejich použití mohou být přitom rozmanité: od vzájemného propojení počítačů do sítí, jednorázových napojení na informační banky (např. Bulletin Boards), přes použití v nakladatelské činnosti (vydávání knih a časopisů) až po napsání obchodního dopisu či odborného článku. Základním předpokladem úspěchu ve všech těchto (a mnoha jiných) případech je vzájemná kompatibilita všech jednotek, které se předávání informací zúčastňují. A to nejen z hlediska hardware (čímž se zde nebudeme zabývat), ale také software. Pro anglicky komunikující obec uživatelů, kteří se dokáží obejít bez používání grafických symbolů (lišících se počítač od počítače), jsou tyto problémy již dávno vyřešeny zavedením normy ASCII, která jednoznačně přiřazuje každému znaku příslušný číselný kód.

Poněkud hůře jsou na tom uživatelé ze zemí Koruny české, kterým kdysi neprozřetelně ulehčil život Mistr Jan Hus zavedením diakritických znamének (proslulá nabodenička). Ačkoli i zde se dospělo postupem času k zavedení určitých norem (například čeština bratří Kamenických), dochází nezdůrazně

k případům (a osobní počítače AMIGA jsou toho typickým příkladem), kdy český (nebo slovenský) text napsaný na jednom počítači nebude příliš srozumitelný nejenom po přenosu na počítač jiný, ale i na tomtéž počítači, leč jiným slovním procesoru.

Cílem tohoto článku je pomoci všem těm z vás, kteří byste na podobné problémy ve své práci narazili nebo narazíte (např. až budete nabízet váš příspěvek redakci tohoto časopisu - samozřejmě jako textový soubor na disketě).

Transformace textu

Typická situace, kterou chceme řešit, vypadá zhruba následovně: máme k dispozici textový soubor, který je třeba modifikovat (zaměnit kódy jednotlivých písmen s diakritickými znaménky) tak, aby se text stal srozumitelným buď nám (pokud jsme jeho příjemci) nebo adresátovi textu (známe-li jím používanou tabulku kódů). Za tímto účelem je k článku přiložen výpis univerzálního konverzního programu, který tuto službu vykoná.

Vzhledem k tomu, že je program poměrně jednoduchý a navíc opatřen komentáři, nemělo by vám činit potíže ho modifikovat pro vaše potřeby. To v praxi znamená změnit kódy znaků v bloku "case". Program je napsán v jazyce C a nebylo použito žádných rozšiřujících definic. Měl by tedy fungovat nejenom na počítačích AMIGA.

Funkční verzi programu při použití překladače Lattice C získáme nejsnáze

příkazem `lc -L TT` za předpokladu, že zdrojový program byl uložen v souboru `TT.c` na první disketě překladače (vhodnější je ovšem pracovat s RAM diskem).

Vlastní transformaci textového souboru pak provedeme příkazem `TT jméno_vstupního_souboru jméno_výstupního_souboru` opět nejsnáze tak, že máme transformační program `TT` i vstupní textový soubor na téže disketě (popř. v RAM disku).

Po spuštění programu `TT` mohou nastat dvě možnosti: 1) Program oznámí, že vstupní textový soubor nenalezl, a ukončí svůj běh. 2) Program ohlásí, že vstupní textový soubor transformuje, a po provedení transformace informuje o vytvoření výstupního textového souboru.

Příklad závěrem

Nakonec bych ještě rád připojil několik poznámek, o kterých se domnívám, že by vám mohly být užitečné.

Představme si, že bychom chtěli uskutečnit přenos českého textu mezi slovními procesory VizaWrite (AMIGA) a WordPerfect (IBM PC). Jak budeme postupovat? Základní kroky jsou tyto: 1) Ve slovním procesoru VizaWrite napíšu příslušný text. 2) Tento text uschovám do textového souboru. 3) Textový soubor transformuji pomocí programu `TT`. 4) Transformovaný text přenesu na disketu pro IBM PC. 5) Z diskety načtu text do slovního procesoru WordPerfect. Nyní podrobněji k některým bodům: ad 1) Vyhneme se

```

/*      TEXT TRANSFORMER
   Autor: Milan Ká l a l (1998)
   Program pro transformaci textových souborů s
   rozdílnými kódy pro česká a slovenská písmena s
   diakritickými znaménky.
   Syntaxe volání programu:
   TT jméno_vstupního_souboru jméno_výstupního_souboru
*/
#include <stdio.h>
void transform(fpr,fpw)
FILE *fpr,*fpw;
{
    int a;
    char ch;
    while((ch=getc(fpr))!=EOF)
    {
        a=ch;
        if (a>0)
        {
            if (a==13) a=10;
            ch=a;
            putc(ch,fpw);
        }
        else
        {
            a=a+256;
            switch (a) {
                /* ACCI -> KAMENICKÝCH */
                case 193 : a=143;break; /* - Á - */
                case 196 : a=142;break; /* - Ä - */
                case 194 : a=128;break; /* - Č - */
                case 195 : a=133;break; /* - Ď - */
                case 201 : a=144;break; /* - É - */
                case 202 : a=137;break; /* - Ě - */
                case 205 : a=139;break; /* - Í - */
                case 203 : a=138;break; /* - Ĺ - */
                case 206 : a=156;break; /* - Ľ - */
                case 210 : a=165;break; /* - Ň - */
                case 211 : a=149;break; /* - Ó - */
                case 214 : a=153;break; /* - Ö - */
                case 212 : a=167;break; /* - Ô - */
                case 204 : a=171;break; /* - Ř - */
                case 207 : a=158;break; /* - Š - */
                case 213 : a=155;break; /* - Ť - */
                case 208 : a=134;break; /* - Ú - */
                case 218 : a=151;break; /* - Ů - */
                case 220 : a=154;break; /* - ů - */
                case 219 : a=166;break; /* - ů - */
                case 221 : a=157;break; /* - ŷ - */
                case 222 : a=146;break; /* - Ž - */
                case 223 : a=225;break; /* - ß - */
                case 225 : a=160;break; /* - á - */
                case 228 : a=132;break; /* - ä - */
                case 226 : a=135;break; /* - č - */
            }
        }
    }
}

```

```

        case 227 : a=131;break; /* - d - */
        case 233 : a=130;break; /* - é - */
        case 234 : a=136;break; /* - ě - */
        case 237 : a=161;break; /* - í - */
        case 235 : a=141;break; /* - į - */
        case 238 : a=140;break; /* - ĺ - */
        case 242 : a=164;break; /* - ň - */
        case 243 : a=162;break; /* - ó - */
        case 246 : a=148;break; /* - ö - */
        case 244 : a=147;break; /* - ô - */
        case 236 : a=170;break; /* - ř - */
        case 239 : a=169;break; /* - š - */
        case 245 : a=168;break; /* - ť - */
        case 240 : a=159;break; /* - ú - */
        case 252 : a=129;break; /* - ü - */
        case 251 : a=150;break; /* - ů - */
        case 253 : a=152;break; /* - ý - */
        case 254 : a=145;break; /* - ž - */
        case 167 : a=173;break; /* - š - */
    }
    ch=a;
    putc(ch,fpw);
}

}

void main(argc,argv)
int argc;
char *argv[];
{
    FILE *fpr,*fpw,*fopen();

    printf("");
    printf("  TEXT TRANSFORMER");
    printf("  =====");
    if((fpr=fopen(++argv,"r"))==NULL)
    {
        printf("Nemohu otevřít vstupní textový soubor %s",argv);
    }
    else
    {
        fpw=fopen(++argv,"w");
        printf("Transformuji vstupní textový soubor %s ...",*--argv);
        transform(fpr,fpw);
        fclose(fpr);
        fclose(fpw);
        printf("Výstupní textový soubor %s vytvořen!",++argv);
    }
}

```


Znakový kód ACCI

Přemysl Tvrdý

speciální typ písma (tučný tisk, italics...). ad 2) Vytvořený text uschováme nikoliv volbou "Document" ale "Paragraph". Tím zamezíme tomu, aby se do textového souboru napsaly i všechny netextové informace specifické danému slovnímu procesoru. Jednotlivé odstavce však zůstanou odděleny pomocí CR (kód 13). ad 3) Při transformaci textového souboru dojde nejen ke konverzi znaků s diakritikou, ale změní se též CR na LF (kód 10), neboť tak bývají odstavce oddělovány u většiny slovních procesorů (WordPerfect by shodou okolností správně rozuměl oběma kódům). ad 4) Pro přenos textového souboru mezi počítači AMIGA a IBM PC máme dvě možnosti: a) Seriovou linkou RS-232 s použitím protokolu X-MODEM (neboť soubor obsahuje i kódy větší než 127). b) Pomocí programu Dos-2-Dos (D2D) tak, že si nejprve do RAM disku nahrajeme transformovaný textový soubor, spustíme D2D a zkopírujeme textový soubor z RAM disku na disketu dříve zformátovanou pro IBM PC (např. programem D2D). Tento proces je mnohem elegantnější, vyžaduje však, aby cílový IBM PC měl disketovou jednotku 3,5" (pokud ovšem vy sami nemáte zároveň disketovou jednotku 5,25"). ad 5) Při načítání textového souboru do WordPerfectu je třeba vzít v úvahu, že se jedná o holý text (tj. bez doplňujících informací - hlavičky) a je tedy třeba ho načíst nikoliv volbou "Retrieve" ale volbou "Text In".

Znaková sada, kterou používá počítač Commodore Amiga, není vybavena znaky české a slovenské abecedy. Znaková sada Amigy má 256 Bytes a je rozdělena takto:

000-127 (00-7F) ... shodná s ASCII, obsahuje tedy základní řídicí "neviditelné" znaky, základní symboly používané při programování, číslice a velká a malá písmena anglické abecedy
128-159 (80-9F) ... další řídicí znaky
160-191 (A0-BF) ... speciální symboly
192-255 (C0-FF) ... písmena národních abeced pro Dánsko, Francii, Itálii, Island, Německo, Norsko, Španělsko,

Švédsko a Švýcarsko.

Abychom mohli psát česky a slovensky, musíme vytvořit novou znakovou sadu, ve které budou česká a slovenská písmena, a naopak tam budou chybět některé znaky, o kterých se domníváme, že pro nás mají menší význam. Postupně ti, kteří potřebovali psát česky, vytvořili řadu různých znakových sad. Jde to velice jednoduše pomocí editoru, který je dodáván na jedné z disket spolu s Amigou. Někteří se rozhodli, že nepotřebují speciální symboly, jako je libra, yen, paragraf, copyright a podobně. Jiní zase rázně likvidovali cizí národní abecedy. Pokusy umístit v Amize znakovou sadu Latin2 nebo bratří Kamenických zcela ztroskotaly, neboť prostor řídicích znaků 128-159 používají mnohé programy pro vlastní potřebu.

Časopis Amiga report používá vlastní znakovou sadu ACCI. Česká a slovenská písmena má v oblasti národních písmen, a to tak, aby se zachovalo maximum cizích abeced. Podařilo se tak zachovat všechny znaky pro němčinu, španělštinu, francouzštinu, dánštinu, švédštinu a norštinu. K této sadě existují převodní programy na bázi programu TEXT TRANSFORMER pro převod textů pořízených dříve používanou češtinou na Amize, pro převod do kódu bratří Kamenických (tento program je na vedlejší straně) a pro převod zpět.

```
Dos-2-Dos v2.0
Dos-2-Dos Command Summary:
Display directory..... DIR or DIR drive:path
Change current directory.... CHDIR drive:path
Display ASCII file contents... TYPE drive:path\file
Copy a file (general form).... COPY drive:path\file drive:path\file -A -R
Copy one ASCII file..... COPY DF2:MYFILE.ASM DF0:C:\NEWFILE.ASM -A
Copy MS-DOS/Atari files..... COPY DF2:*.ASM
Copy AmigaDOS files..... COPY #?.ASM
Copy and convert ASCII files.. add -A to COPY command line
Suppress "Replace?" question.. add -R to COPY command line
Delete a file..... DELETE drive:path\file
Format an MS-DOS DSDD disk.... FORMAT
Format an Atari ST DSDD disk.. FORMAT /A
Display this summary..... HELP or ?
Select another MS-DOS drive... RESTART
Exit to AmigaDOS..... EXIT, or X

D2D> █
```

Emulátory

Pavel Víšek

Každý, kdo se alespoň trochu blíže seznámil se jménem AMIGA, ví, že se jedná o zajímavé počítače s mnoha kladnými vlastnostmi, u jiných typů počítačů jen velmi těžko dosažitelnými. Nicméně jedním z hlavních argumentů jejich odpůrců je její nekompatibilita s celosvětovým standardem IBM PC.

Pokud ovšem i majitel AMIGY zatouží po některém z tisíců softwarových produktů pro počítače PC, má možnost ze své AMIGY vytvořit jednoduchým způsobem počítač kompatibilní s IBM PC.

Prvním, nejjednodušším, nejlevnějším, ale zároveň způsobem s omezenými možnostmi, je čistě softwarový emulátor počítačů PC. Po jeho nahrání se celá AMIGA změní v jednoduché PC s adaptérem MDA (pouze černobílé, alfanumerické zobrazení). K dispozici je jeden paralelní a jeden sériový port. Uživatelé je k dispozici zhruba 480 KB paměti RAM (pro novější typy AMIGY existuje i verze s 640 KB volné RAM), což je pro

většinu aplikací dostačující. Po nahrání běžného MS-DOSu lze pak s AMIGOU pracovat jako na kterémkoli běžném PC.

Ale protože se jedná o čistě softwarovou emulaci, je jednak snížena kapacita dostupné RAM, a také rychlost není nijak závratná (zhruba 20% rychlosti oproti klasickému IBM PC/XT). Tento softwarový emulátor je tedy vhodný spíše pro seznámení se s operačním systémem MS-DOS a pro různé časově nenáročné aplikace.

Druhým způsobem emulace počítačů PC na AMIZE je hardwarový doplněk, který se v podobě přídatné karty zasouvá buď jako vnější jednotka, nebo lze nový typ karty vložit i do prostoru přídatné paměti počítače (týká se modelu AMIGA 500). Pokud má uživatel k dispozici typ AMIGA 2000, zasune se příslušná deska přímo do sběrnice počítače, která je shodná se standardem IBM PC. Tímto způsobem lze pak AMIGU 2000 dále rozšiřovat o přídatné grafické i komunikační adaptéry s

minimálními problémy. U nových počítačů AMIGA (typy 2500, 3000) je již vytvořen doplněk obsahující PC AT a tak lze vzájemně kombinovat grafické a zvukové schopnosti AMIGY se schopnostmi počítače PC. Pokud používá AMIGA pro emulaci počítače PC hardwarový doplněk, jsou nedostatky softwarového emulátoru samozřejmě odstraněny a uživatel tedy může využívat v plné míře grafických možností i rychlosti počítačů PC (rychlost emulace je v tomto případě dána typem doplňkové karty, která obsahuje příslušný mikroprocesor INTEL).

Zvláštností hardwarového emulátoru je to, že nepřemění celou AMIGU na počítač typu PC, ale emulace je jen jednou z mnoha současně spustitelných úloh ve víceúlohovém operačním systému AMIGY. To tedy znamená, že můžete na obrazovce v jednom okně pracovat např. s DBASE III+ pod systémem MS-DOS a současně lze mít spuštěno pod systémem AMIGA-DOS množství dalších programů.

Dalším počítačem, jehož emulace je pro uživatele zajímavá, je APPLE MACINTOSH. Jedná se samozřejmě pouze o emulaci počítačů MACINTOSH používajících procesor 68000.

V tomto případě je situace pro AMIGU po hardwarové stránce mnohem příznivější, protože počítače MACINTOSH obsahují stejný mikroprocesor jako AMIGA a odpadá tedy zdlouhavé překódovávání strojových instrukcí, jak je tomu u softwarového emulátoru počítačů PC. Tím pádem je emulace počítačů MACINTOSH v podstatě rovnocenná originálním počítačům. Některé firmy dodávají jako doplněk k emulátoru paměti ROM o kapacitě 64 nebo 128 KB s operačním systémem počítače MACINTOSH, čímž dochází po jejich připojení k AMIZE k uvolnění větší části paměti RAM, která je pak k dispozici pro uživatelské programy spouštěné pod emulátorem.

Tento emulátor již také podporuje novou sadu zákaznických obvodů firmy Commodore (ECS - Enhanced Chip

Set) se kterými je možno zvolit obrazový kmitočet 70 Hz, t.j. bez pověstného blikání obrazovky. Jediným větším problémem emulace počítačů MACINTOSH je čtení a zápis disket v jejich formátu, neboť MACINTOSH používá speciální disketové mechaniky, které mají tři rychlosti otáčení diskety. Pokud máme originální disketovou jednotku od počítače MACINTOSH, je vše bez komplikací. Jinak je nutno použít konverzní program, který převádí záznam formátu MACINTOSH na formát vhodný pro AMIGU a naopak. APPLE MACINTOSH je tedy již druhým počítačem, jehož rozsáhlé programové vybavení lze na počítačích AMIGA využívat.

Protože AMIGA 500 by se měla stát následovníkem legendárního počítače COMMODORE 64, byl vytvořen pro

AMIGU program emulující tento stále ještě populární počítač. Emulátor je čistě softwarový a lze o něm říci, že dosahuje 100% kompatibility, a to i přes zcela odlišné mikroprocesory u obou počítačů. Emulátor umožňuje využití jak AMIGOVSKÉ vestavěné disketové jednotky, tak i její emulaci na RAM disku. Je možno emulovat i rozšířenou paměť RAM pro C64, dále obsahuje emulátor verzi rozšířeného operačního systému pro C64 a přes jednoduchý stykový obvod je k AMIZE možno připojovat i periferní zařízení původně určená výhradně pro C64 (disketové jednotky, tiskárny, atd.)

Využívat lze tedy opět ohromné množství programových produktů, které byly pro tento osmibitový počítač vytvořeny.

Před časem byl v časopise CHIP inzerován a testován emulátor počítače SINCLAIR QL. Také tato emulace není příliš problémová, neboť i QL používá podobný mikroprocesor jako AMIGA. Ale užitečnost tohoto emulátoru je diskutabilní, protože počítač QL na trhu příliš neuspěl a tomu odpovídá i nabídka programů pro tento typ.



Pokračování na straně 38 ->

Deluxe Paint III

Tomáš Budina

Deluxe Paint je jeden z nejlepších grafických programů. Zde Vám předkládáme zhuštěný popis některých jeho funkcí.

Zkratky použité v popisu:

LM - levé tlačítko myši

PM - pravé tlačítko myši

M - libovolné tlačítko myši

Po spuštění programu se objeví základní menu s formáty obrazovky a počtem barev. Vidíme zde i několik funkcí. Funkce **SWAP** je pro Amigu s 0.5 MB RAM. Program se nahrává do počítače postupně. Funkce **Load All** je pro Amigu s 1 MB RAM a více. Program se nahrává do počítače celý. Funkce **Overscan** zvětší formát obrazu o 32 (64) bodů ve vodorovném a 34 (68) ve svislém směru. Zvolíme si formát, počet barev a stiskneme **LM** na **OK**.

Nahrává se zbytek programu s menu a ovládacími symboly. V pravém horním rohu vidíme tečky, kolečka, čtverečky. Jsou to tloušťky a tvary pera, kterým budeme kreslit. Výběr se provádí stiskem **LM**. Chceme-li je zvětšit, použijeme **PM**. Objeví se náš výběr a u něj **SIZE**, stiskneme **M**, držíme a vyšší doladíme potřebnou velikost.



Ovládací symboly:

čtyři tečky:

LM, podle rychlosti posuvu kurzoru kreslíme body

vlnovka:

1 x **LM**, kreslení nepřerušené čáry

2 x **LM**, kreslení nepřerušené čáry, ale po puštění **LM** se plocha vyplní zvolenou barvou

PM, definování obsahu plochy, ohraničené čarou **Fill Type** (*)

příčka: **LM**, kreslí příčku, zvolíme si počáteční bod, stiskneme **LM**, držíme a pohybujeme kurzorem, pustíme **PM**, definice čáry **Spacing** (**)

křivka:

LM, jako příčka, ale po puštění **LM** nastavíme průhyb čáry a znovu stiskneme **LM**

PM, definice čáry **Spacing** (**)

plechovka barvy:

LM, ohraničený prostor čarami nebo okrajem obrazovky (viditelné !) vyplní po stisknutí **LM** barvou podle definice **PM**, definice **Fill Type** (*)

spray:

LM, po stisknutí **LM** náhodně kreslí body zvolenou barvou na kruhové ploše **PM**, definuje velikost plochy pro spray

čtverec:

ve středu čtverce stisknout **LM**, kreslí se jenom hrana obdélníka zvolenou barvou

PM, definice čáry **Spacing** (**)

v rohu čtverce stisknout **LM**, kreslí se plný obdélník vyplněný podle definice

PM, definice **Fill Type** (*)

kružnice:

ve středu kružnice stisknout **LM**, kreslí se prázdný kruh, zvolíme si střed, stiskneme **LM**, držíme a kurzorem volíme poloměr kružnice

PM, definice **Spacing** (**)

v okraji kružnice stisknout **LM**, kreslí se plný kruh vyplněný podle definice

PM, definice **Fill Type** (*)

elipsa:

ve středu elipsy stisknout **LM**, kreslí se prázdná elipsa, zvolíme si střed elipsy, stiskneme **LM**, držíme a kurzorem volíme tvar, pustíme, tvar doladíme, stiskneme znovu **LM**, držíme a elipsu nyní můžeme otáčet kolem středu, nastavíme úhel a pustíme **LM**

PM, definice **Fill Type** v okraji elipsy stisknout **LM**, kreslí se plná elipsa, stejně jako výše, ale vyplněná barvou podle definice

PM, definice **Fill Type** (*)

kosočtverec:

ve středu kosočtverce stisknout **LM**, kreslí se lomená čára, kreslení se skončí uzavřením lomené čáry nebo zvolením nové funkce

PM, definice **Spacing** (**)

v okraji kosočtverce stisknout **LM**, kreslí se lomená čára, vyplněná podle definice

PM, definice **Fill Type** (*)

symbol vedle A:

1 x **LM**, definování **Brushe** do tvaru obdélníka

2 x **LM**, definování **Brushe** do libovolného tvaru ohraničeného lomenou čarou

písmeno A:

LM, po stisknutí **LM** v libovolném místě
píše text 

PM, definování druhů písma:

Show - zobrazení zvoleného typu,

Bold - tlustší písmo,

Italic - kurzíva,

Underline - podtržené písmo,

Size - velikost písma

okno: 

LM, zapnutí definované masky

PM, definování masky,

x,y-spacing - velikost skoků (rohů
masky),

Adjust - ruční nastavení masky

symbol pod A: 

LM, zapnutí symetrie **Brush**

PM, definice symetrie,

Cyclic - body kolem středu jsou za
sebou a pohybují se jedním směrem,

Mirror - zrcadlově 2x více než **Cyclic**,

Place - určení středu symetrie,

Order - počet opakování,

Tile - opakování bez středu

lupa: 

LM, po stisku **LM** se zvětší ta část
obrazovky, ve které se nachází kurzor.

Opětovné stisknutí lupy vypne
zvětšování 

symbol vedle lupy:

zapnete lupy, **LM** na symbolu zvětšuje a
PM zmenšuje "rozlišovací schopnost
lupy"

UNDO: 

M, smaže nebo zobrazí poslední kresbu
na obrazovce

CLR: 

M, smaže obrazovku (lze obnovit
stisknutím **UNDO**)

Vysvětlivky:

(*) File Type

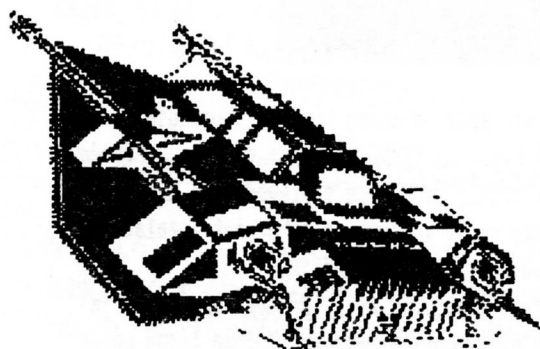
Solid - kreslení zvolenou barvou

Tint - kreslení filtrem

Brush - kreslení **Brush** zvoleným

Deluxe Paint

Matte



tvarem

Perspective - kreslení perspektivou

From Brush - vyplňování plochy **Brush**

Gradient - směr přechodů barev

Dither - stupeň promíchání barev

(**) Spacing

N Total - počet bodů v celé čáře

Every Nth dot - vzdálenost
jednotlivých bodů v čáře

Airbrush - spray v čáře, číslo udává
počet opakování spraye

Continuous - plná čára

BARVY:

Soubor několika příkazů pro práci s
barvami

V tomto programu lze definovat pro
každé tlačítko jinou barvu, a to
následujícím způsobem: Stiskneme **LM**
na zvolené barvě (objeví se v kružnici
nad paletou barev), stiskneme **PM** na
zvolené barvě (objeví se v obdélníku
nad paletou barev). Stiskneme-li **LM** v
obdélníku nad paletou barev, objeví se
u kurzoru **PICK**. Nyní, po stisknutí **LM**,
definujeme na toto tlačítko barvu bodu
obrazu, kde se nachází kurzor.

Stiskneme-li **PM** v obdélníku nad
paletou barev objeví se **Color Palette**
- nastavení barev. Barvy se nastavují
"šoupátkem" pod **RGB,HSV**.

SPREAD - funkce, která se používá
takto: stiskneme **LM** na barvě, např. ve
druhém sloupci nahoře, stiskneme
SPREAD, stiskneme **LM** na barvě v druhém
sloupci dole. Funkce přepočítá barvy
ve druhém sloupci do odstínů od
vybraných barev. Tato funkce slouží k
vytváření plynulých přechodů jedné
barvy do druhé.

EX - funkce provádí výměnu dvou
barev, (**LM** na barvě, **EX**, **LM** na barvě)

COPY - kopie jedné barvy do druhé

RANGE - stiskneme jedno z čísel,
vybereme barvu, od které se má začít
cyklovat, stiskneme **LM** na **RANGE**, **LM** na
barvě, do které se má cyklovat.

Šipka na konci řady čísel udává směr
cyklování.

SPEED - rychlost cyklování. (pro každé
číslo se dá nastavit jiná rychlost).



SKYFOX II

Pavel Nichtburger



Firma Electronic Arts je známá tím, že produkuje nápadité a pěkné hry. Ani SKYFOX II není výjimkou. Pravdou je, že si autoři nedali moc práce s převodem na Amigu, ale některé nedostatky zcela kompenzuje zábavnost a relativní promyšlenost tohoto vesmírného konfliktu.

Hra nás překvapí množstvím misí. Přitom každá mise je specifická svojí odlišností a nápadem. Můžeme třeba pouze bojovat s cizími kosmickými loděmi, ale i likvidovat tajnou kosmickou zbraň. Máte-li zájem o diplomatické jednání, nic vám nestojí v cestě.

Mise vybíráte v herním menu. Pomocí funkce DISCRIBE si vyžádáte misijní informace. Chcete-li odstartovat, máte v levém horním rohu PLAY. Pomocí LEVEL vyberete stupeň obtížnosti a SPECS technicky specifikuje vaši loď. Právě jste uprostřed doku sám v kokpitu vesmírného korábu. Stisknutím FIRE loď odstartujete. V krátké chvíli se ocitnete ve vesmíru. Zde je vaším prvořadým úkolem dát pozor na meteority. Co lze nyní dělat? Vesmírná loď může být řízena dvěma způsoby; manuálně, nebo pomocí autopilota. Toho nastavíte na Space kartě a zapnete. Po doletu se autopilot sám vypne. Ale i nyní není možno složit ruce do klína a čekat. Autopilot bezpečně vede k cíli, avšak meteoritům se nevyhne. Proto používejte neutronový štěpič, nebo uhněte.

Velikou pomocí poutníkům jsou Červí díry. Pokud do tohoto kosmického útvaru vletíte, pohodlně se zaboříte do svého křesla a čekejte. Proletíte nulovým prostorem. Poměr mezi časem a prostorem přestane existovat. Za pár vteřin vyletíte o milióny kilometrů dále.

Často vás okolnosti donutí bojovat. Nejčastější je samozřejmě neutronový štěpič. Avšak ani 99 fotonových bomb

není k zahoeení. Navíc mají tu výhodu, že nevybíjejí baterie. No ale nejučinější zbraň... bomby z antihmoty. Časové zapalování je aktivuje až po určité době, nebo když narazí na nepřítele.

Jak vletět do doku? Přiblížte se, a snižte rychlost na 1000 km/s a přileťte k doku. Loď se sama zastaví. Stiskněte D. V doku se automaticky koráb natankuje. Můžete také provést opravy.

Přehled funkcí v kokpitu:

0 - 9	rychlost (x 1000km/s)
A	autopilot
L	x,y pozice ve vesmíru (zapnout/vypnout)
CTRL-M	hluk motoru (zapnout/vypnout)
CTRL-R	katapult (vystoupení z právě probíhající akce)
CTRL-S	zvukové efekty (zapnout/vypnout)
D	žádost o vlet do doku
DEL	zamaskování
I	odposlouchávání apod.
G	miny z antihmoty
O	space karta
P	pauza (zapnout/vypnout)
R	oprava lodi (pouze v doku)
S	obránný štít (zapnout/vypnout, vyčerpává baterie)
SPACE	vypustit fotonové bomby
F1	radar na velkou vzdálenost
F2	radar na střední vzdálenost
F3	radar na krátkou vzdálenost

Šťastný let.



Rock'n Roll (Rainbow arts)

Tato neobyčejně pěkná hra je dost těžká, a proto neuškodí několik pomůcek, které se dají vepsat místo jména.

MAGIC MAP - Zobrazí perfektně viditelnou mapu bez sbírání očí.

RAINBOW ARTS - po vepsání tohoto hesla (název firmy) se na obrazovce objeví místo na další kód (12 nul), do prvních dvou vepíšete číslo etapy, do které se chcete dostat. Další dva znaky nemají žádný význam. Do následujících čtyř vepíšete čísla tak, že jejich součet dá číslo žádané etapy. Další dva znaky opět nemají žádný význam. Na poslední dvě volná místa napíšete znovu

číslo etapy, ale tentokrát obráceně.

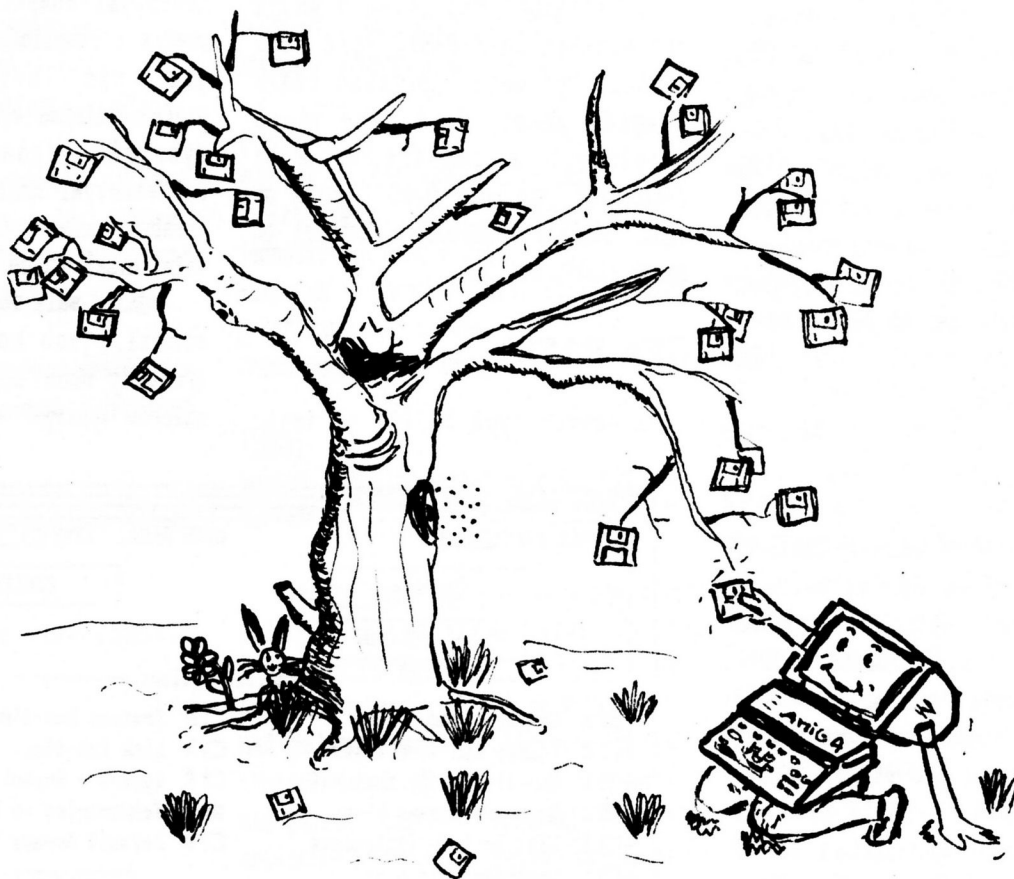
Příklad: Chci se dostat do 31. etapy.
Napíšu kód 31XX8977XX13.

THE NEWZELAND STORY (OCEAN)

V této poměrně zajímavé hře můžete získat nekonečné životy, pokud po nahrání napíšete slovo "MOTHERFUCKENKIWIBASTARD".

Ozve se krátká melodie, která je signálem, že se vám to povedlo.

Jakub Červinka - D.M.S.



DISKETOVNÍK AMIGOLISTÝ MĚL LETOS
NEOBYČEJNOU ÚRODU!

Kompilátory BASICu

Pavel Víšek

AC BASIC

AC BASIC je víceprůchodový kompilátor, který dosahuje téměř dokonalé kompatibility s AMIGA BASICem. Samotný kompilátor se ovládá pomocí menu, které je snadno pochopitelné. Může se spouštět z CLI i z Workbenchu.

Výsledný program generovaný AC BASICem je velmi solidní a jen velmi zřídka způsobí zhroucení systému. Příkazy, které dělají AC BASICu potíže, je hlasový syntezátor (SPEECH) a vůbec práce se zvukem. Zvuky jsou jakoby usekávány, nebo nedozní až do úplného konce (jak kdy). Určité problémy jsou také s voláním knihoven. Pokud vám záleží na rychlosti, jsou lepší kompilátory než AC BASIC, avšak pokud jde o kompatibilitu, patří AC BASIC k nejlepším.

F-BASIC

F-BASIC je jednopřechodový BASICový kompilátor, který byl vytvořen s jediným účelem - dosažení maximální rychlosti. (F zřejmě znamená FAST - rychlý). Vstupem do kompilátoru je ASCII textový soubor, výstupem pak je strojový program pro mikroprocesor Motorola 68000. F-BASIC provádí několik lokálních optimalizací včetně zkrácení logických funkcí AND a OR a uložení důležitých proměnných do registrů. F-BASIC podle všech testů

benchmark předčí všechny své konkurenty. Kompilátor je nutno spouštět z CLI a to platí i o programech jím zkompileovaných. Pokud chcete vážně programovat na Amize, ale nemáte čas se učit C, nebo Modula-2, pak F-BASIC je ten pravý jazyk pro vás.

K F-BASICu je dodáván i debugger, umožňující zkrátit odladovací dobu více jak na polovinu. Ale F-BASIC není zcela ideální. Například v mnoha směrech vypadá F-BASIC spíš jako PASCAL. Vyžaduje například řádek program *jeáno*, deklarace všech proměnných a řetězce se musí deklarovat jako pole znaků - array of char. Syntaxe F-BASICu je bohužel od Amiga BASICu odlišná.

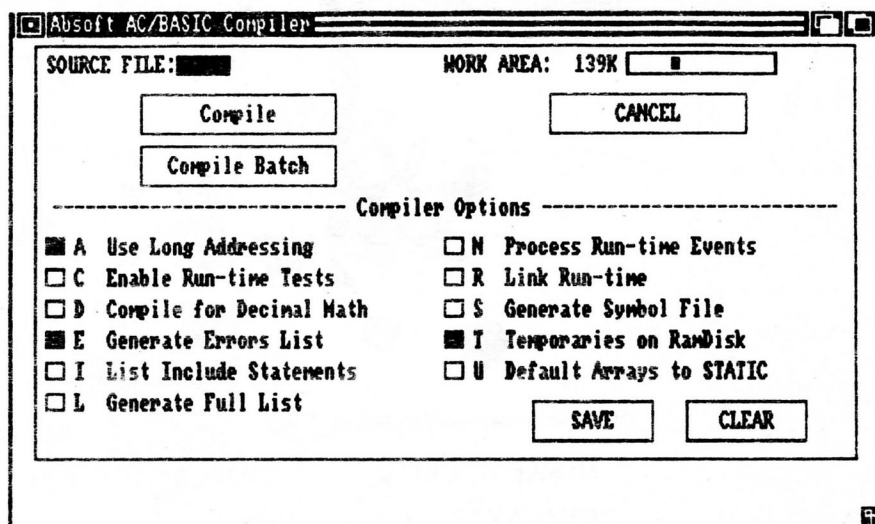
GFA-BASIC

Z nových typů BASICů je tento

jediný interpretační. Podobně jako F-BASIC je GFA-BASIC nekompatibilní s Amiga BASICem. Ale na druhou stranu je GFA-BASIC slučitelný s GFA-BASICem 2.0 a 3.0 pro Atari ST. (Existuje i verze 3.5, které bude věnován samostatný článek v některém z dalších čísel AMIGA reportu).

Přestože je GFA-BASIC interpret, je velmi rychlý. V mnoha testech rychlosti si GFA-BASIC nezařadil s některými kompilátory. Nyní firma uvedla i kompilátor GFA-BASICu, a tak již nic nestojí v cestě profesionálnímu využití. GFA-BASIC má výborně vyřešený interface se softwarovými knihovnami Amigy. GFA obsahuje mnoho příkazů pro práci na velmi nízké úrovni (tzn. s bity).

Jedna z mála věcí, která GFA-BASICu schází, jsou komplexní proměnné (rekordy nebo struktury). Ovšem ty málokdo využije, snad elektrotechnik.



Bez nich je GFA-BASIC výborný pro programování, ale s nimi by byl přímo pohádkový. Celkově se dá říci, že GFA-BASIC je jedním z nejlepších BASICů pro Amigu.

HISOFT BASIC

HISOFT BASIC (HB) je víceprůchodový kompilátor, kompatibilní s Amiga BASICem. Jazyk obsahuje editor a kompilátor. Editor je do značné míry podobný editoru Amiga BASICu. HB se snaží být kompatibilní s Amiga BASICem, ale bohužel v mnoha případech není. Pak je nutno upravit některé příkazy v programu, nebo pozměnit některé kompilační volby.

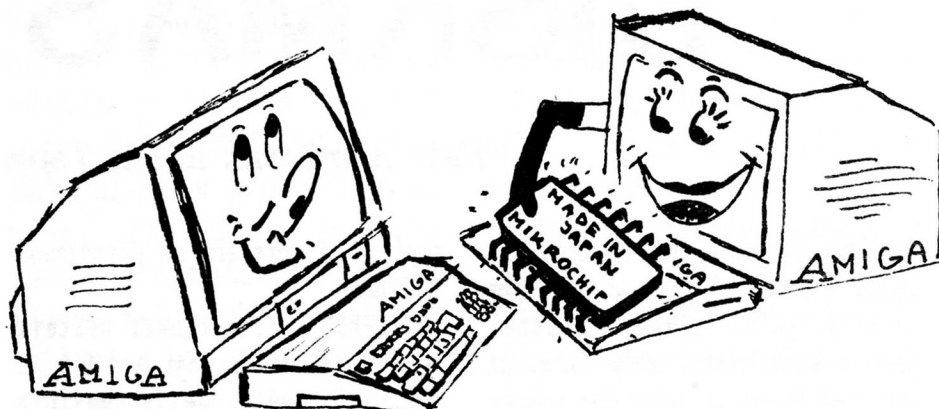
Výsledný kód generovaný HB je kratší než ten, který produkuje AC BASIC. Co se týče rychlosti, je HB zhruba na stejné úrovni jako AC BASIC, pokud se nepoužívají řetězce, protože HB má statické řetězce, čímž se urychlují textové výstupy. (Řetězcové operace se tím urychlí asi 4-7 x oproti AC BASICu). Ve srovnání s AC BASICem má několik příkazů navíc (asi 36).

HB má však problémy se zvukem a alufením. Je na tom ještě hůř než AC BASIC, protože prakticky každé zkompileování zvuku způsobí známé hlášení GURU.

Celkově lze HB označit za lehce nadprůměrný kompilátor, zhruba na úrovni AC BASICu.

TRUE BASIC

TRUE BASIC je kompilátor, který byl napsán s úplně jiným posláním než předchozí jazyky. Autory jsou samotní tvůrci BASICu a jejich hlavní snahou bylo vytvořit BASIC, který by byl standardem a byl kompatibilní se všemi



VĚTŠÍ RADOST JSI MI NEMOHL UDĚLAT AMIKU!

implementacemi na různých počítačích. Jeho porovnání s ostatními kompilátory je těžké. Pochybuji totiž o tom, že by programátor zvolil jazyk, který mu neumožní využívat specifické vlastnosti svého počítače. Takže TRUE BASIC bude vhodný tak maximálně pro akademické použití.

Pokud budete chtít s TRUE BASICem malovat statické obrázky, je vynikající, ale kdybyste se chtěli pokoušet nějaký předmět rozhábat, raději na to zapomeňte.

Celkově lze TRUE BASIC hodnotit jako slabý jazyk, který neumožňuje řádné využití unikátních schopností Amigy, neumožňuje ke zkompilevanému programu přilinkovat rutinu napsanou v jiném jazyce, atd. Lze říci, že TRUE BASIC je výborným teoretickým jazykem, který se však hodí zdaleka ne pro všechny aplikace.

PORADENSKÝ SERVIS AMIGA reportu.

Máte problémy s Amigou, s programy, s připojením periférií atd? Obratě se na nás! Odpovíme na Vaše dotazy, pomůžeme vyřešit Vaše problémy. Zdarma. Stačí jen napsat.

AMIGA report
P.O.Box 546
Jindřišská 14
111 21 Praha 1

DISKMASTER

Petr Markovič, Robin Tepera

Mezi typy programů, pomocí kterých lze rychle a přehledně pracovat s obsahem diskety, patří *Diskmaster*. Tento program můžeme použít tehdy, chceme-li například kopírovat jednotlivé soubory z diskety na disketu, formátovat diskety, prohlížet fyzický obsah souborů (např. obsah *startup-sequence* z adresáře *s*, návody k programům nahrané na disketě jako *Read me file*, obrázky apod.).

Obrazovka programu je rozdělena na dvě poloviny, mezi nimiž je řada malých okének s funkcemi. Jedna polovina je označena *S - source*, zdrojové médium, druhá je označena *D - destination*, cílové médium. Ukážeme-li myši na cílové médium a stiskneme-li levé tlačítko, změní se na zdrojové. Program má na povelové liště *Pull-down* okénka: **PROJECT**, **CONFIGURE**, **ARCHIVE**.

V okénku **PROJECT** se nachází: **DISK COPY** - slouží ke kopírování celé diskety na disketu. Zdrojová a cílová disketová jednotka se nastaví levým tlačítkem myši. **FORMAT** - slouží k formátování diskety. Zvolíme disk. jednotku, ve které se nachází disketa určená k formátování a její nové jméno. Pokud jsme si jisti, že disketa je hardwarově nepoškozena a nesídlí na ní žádný virus, můžeme disketu pouze vyčistit příkazem 'clear' (smaže velmi rychle pouze hlavičky souborů). V případě, že máme podezření na hardwarové poškození diskety, zvolíme funkci **verify**. **PRINT DIR** - umožní

vytisknutí adresáře na připojenou tiskárnu.

WORKBENCH - tuto funkci uvítají zejména ti, kteří mají jen 0,5 MB operační paměti. Jejím použitím zrušíme *Workbench* a tím získáme několik desítek KB k dobru. Umožní to kopírovat rozsáhlejší soubory. Chceme-li *Workbench* později znovu použít, zvolíme opět tuto funkci. Pokud je otevřené okno *CLI*, musíme jej před užitím této funkce uzavřít.

ABOUT - název programu, verze, jméno autora.

V okénku **CONFIGURE** najdeme: **SET COLORS** - tato funkce umožní zvolit jiné barvy (zvláště máte-li černobílý monitor). **RESOLUTION** - zde máme tři možnosti: *lo-res* - pracuje v režimu 256 řádek, *hi-res* - v režimu 512 řádek (*interlace*), *half-height* - program pracuje v režimu *interlace*, ale má pouze 256 řádek (zaujímá polovinu obrazovky). **SMALL FONT** - pomocí této funkce nastavíme menší rozměr fontu (více znaků na řádek). **AUTO DIR** - po zvolení této funkce se při vložení diskety do disk. jednotky automaticky vypíše adresář. **INFO COPY** - Každý program je charakterizován nejen jménem, délkou a příznaky (**PROTECT**), ale i datem zanesení na příslušné médium. Pokud funkce není aktivována, při kopírování souborů se původní datum nahradí datem, které má počítač v systému zapsán jako dnešní. Aktivujeme-li funkci, původní datum

není nahrazeno a kopíruje se současně se souborem. **SET PROTECT** - nastavení příznaků (*R - readable*, umožní čtení souboru, *W - writable*, do souboru je možný zápis, *E - executable*, soubor je přímo spustitelný, *D - deletable*, soubor je mazatelný). **SET PATTERN** - touto funkcí volíme soubor, který jako jediný chceme kopírovat z určitého adresáře. **CMD1** - umožňuje změnit jednu z deseti uživatelských funkcí, proto může být nastavená i funkce jiná. Funkci se stejným názvem nastavíme ve svislém sloupci příkazů uprostřed obrazovky pravým tlačítkem myši. **SET DEVICE** - ve svislém sloupci příkazů je prvních šest určeno pro nadefinování cesty, ze které chceme číst, nebo do které chceme zapsat požadovanou informaci (např. *RAM:*, *INFO:*, *INFO:s*, *RAM:fonts* atd.). Zvolená cesta se zobrazí v záhlaví okénka *S - source*. Stisknutím pravého tlačítka myši v jednom ze šesti prvních okének se sada cest nahradí ekvivalentní sadou cest, kterou lze taktéž obměnit. **SAVE CONFIG** - k programu je připojen zhruba půlkilobytový soubor s názvem *Diskmaster.config*, který umožní zachovat již jednou nastavené funkce. Po nastavení funkcí zvolíme **SAVE CONFIG** a tím funkce zapíšeme. Při opětovném spuštění programu se vaše funkce automaticky nastaví.

V okénku **ARCHIVE** se nachází šest funkcí, které slouží k práci s programy *arc* a *zoo*. Tyto programy ale

10736:AmigaLibDisk175				238640	6874 Bytes	1 Files		
less	28848	Feb	5, 1989 11:49 AM	DF0:	RAM:	c	Jan 10, 1978	5
more	8640	Feb	5, 1989 11:49 AM	RAM:	clipboards	env	Jan 10, 1978	3
				RAM:	t	archiven	Jan 10, 1978	3
				RAM:			6874 Jan 10, 1978	3
				RAM:				
				Parent				
				All				
				Clear				
				Copy				
				Rename				
				Move				
				Delete				
				Comment				
				Protect				
				Search				
				Read				
				Print				
				ShowPic				
				Cmd 1				
				MakeDir				

musí být nahrány na disketě, ze které jsme *Diskmastera* nahrávali, v adresáři c. Umožní nám komprimovat a dekomprimovat soubory. Chceme-li komprimovat, nejprve na požadovaný soubor ukážeme myši a stiskneme levé tlačítko, potom zvolíme funkci **ARC ADD** nebo **ZOO ADD**, podle toho, který program chceme ke komprimaci použít, a zadáme jméno souboru, který komprimaci vznikne. Funkce **ARC EXTRACT** a **ZOO EXTRACT** použijeme obdobným způsobem k dekomprimaci již jednou komprimovaného souboru. **ARC LIST** a **ZOO LIST** slouží k výpisu komprimovaných souborů.

Nyní popíšeme funkce v prostředním sloupci. Prvních šest z nich slouží, jak jsme již uvedli, k uchování a volení námi nadefinovaných cest. Příkaz **PARENT** slouží k vypsání adresáře, který stojí v adresářovém stromu o větev níže. Příkaz **ALL** aktivuje všechny soubory (i adresáře) v aktivním okně. Příkaz **CLEAR** všechny soubory deaktivuje. Příkaz **COPY** kopíruje všechny aktivované soubory i

adresáře ze zdrojového okénka do cílového. Příkazem **RENAME** můžeme přejmenovat aktivovaný soubor či adresář. Příkaz **MOVE** se chová podobně jako **COPY** s tím, že po zkopírování soubor ze zdrojového média smaže. Příkazem **DELETE** aktivovaný soubor smažeme. Příkazem **COMMENT** připojujeme svůj komentář k aktivovanému souboru či adresáři. Komentář je umístěn na posledním místě, vpravo od příznaků. Příkazem **PROTECT** nastavujeme u aktivovaného souboru nebo adresáře příznaky, již dříve zvolené v *Pull down* okénku **CONFIGURE**. Příkazem **SEARCH** zjišťujeme přítomnost námi vybraného souboru v aktivním adresáři. V dalším okénku si vybíráme ze dvou možností. **READ** - čte aktivovaný soubor jako ASCII-soubor, **HEXREAD** - čte aktivovaný soubor v hexadecimálním tvaru. Příkaz **PRINT** vytiskne aktivovaný soubor na tiskárnu.

V dalším okénku máme opět dvě možnosti: **SHOWPIC** zobrazuje aktivovaný soubor, který je v *IFF* formátu, jako obrázek. **PLAYSND** -zvukový výstup

aktivovaného souboru. Použití například u samplevaného zvuku. **CMD1** - jedna z deseti uživatelem definovatelných funkcí. Definuje se v *Pull down* okénku **CONFIGURE**. **MAKEDIR** - pomocí této funkce vytváříme nový adresář na zdrojovém médiu.

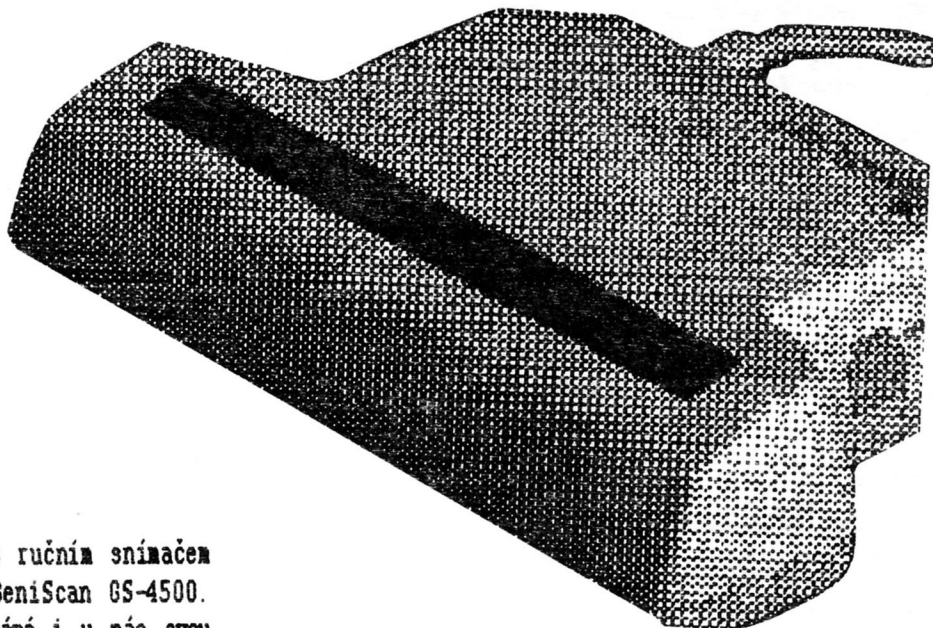
Pokud nemáte dvě disketové jednotky, pravděpodobně použijete při kopírování jako přestupové médium **RAM**. Abychom jej mohli použít, musíme do záhlaví cílového okénka napsat **RAM**: ještě před vyjmutím diskety z *Diskmastera* z disk. jednotky. Na této disketě musíme mít nahrán v adresáři **Devs** soubor **Ram-device**. Samotné kopírování potom probíhá takto: po vložení zdrojové diskety do disk. jednotky a vypsání jejího adresáře aktivujeme levým tlačítkem na myši požadované soubory či adresáře, ujistíme se, že máme v záhlaví zdrojového i cílového okénka správnou přístupovou cestu (zdroj=**DF0**:, cíl=**RAM**:). Zvolením příkazu **COPY** na svislém povelovém panelu se provede kopie do paměti. Vyměníme zdrojovou disketu za cílovou, přeměníme okénko s **RAM**: na zdroj (**S**), opět soubory aktivujeme (tentokrát v paměti **RAM**) a příkazem **COPY** přeneseme soubory na odjištěnou cílovou disketu.

Doporučujeme před nahráním *Diskmastera* spustit antivirový program *VirusE*, který během vaší často dlouhé práce ochrání paměť počítače a tím i všechny v průběhu práce vložené diskety od šíření virů.

Doufáme, že budete s tímto programem spokojeni a že vám náš návod pomohl.

GeniScan GS-4500

Martin Spurný



V následujícím testu vás seznámíme s ručním snímačem grafických předloh (handy scanner) GeniScan GS-4500. Výrobce je taiwanská firma Genius, známá i u nás svou nabídkou myši GeniusMouse. Všechny obrázky, které doprovázejí tento článek, jsme pořídili tímto přístrojem, který jsme získali spolu s interfacem a obslužným programem od britské obchodní společnosti Datal Electronics Ltd.

Handy scanner se dá použít na digitalizaci obrázků a na snímání a dekódování textů. Snímá předlohy až do šířky 105 mm. Pro digitalizaci obrázků má scanner vestavěný tři stupně vzorkování odstínu (FOTO) a jeden režim bez vzorku (LETTER). Nastavení se provádí přepínačem umístěným na levém boku přístroje. Na pravé straně je podobný přepínač, kterým se přepíná hustota rozlišení - 100, 200, 300 a 400 DPI (bodů na palec).

K Amize se GeniScan připojuje pomocí interface do paralelního portu a pro provoz je nutný externí zdroj (12

V, 300 mA) na osvětlení snímání části předlohy, který se připojuje k tomuto interface.

Dodávaný program umožňuje snímání předlohy na velikost jedné nebo dvou obrazovek (2 Page Scan), běžné editační funkce (Cut, Copy, Paste, Mix, Brush, Undo) a několik efektů (Pos/neg - negativ, Invert - vzhůru nohama, Reverse - zrcadlově, H a V Compress - horizontální nebo vertikální zmenšení). Obrázky je možno nahrát na disketu ve standardním formátu IFF a



pak je dále použit v jiném programu nebo vytisknout.

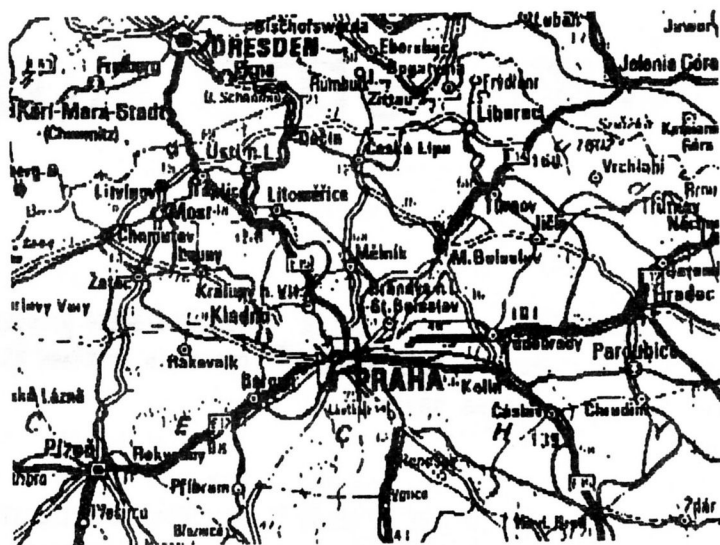
Při snímání se přiloží scanner na předlohu, stiskne se tlačítko s nápisem start a posunuje se po předloze. Předloha se přitom osvětluje asi 40 LED diodami. Na spodní straně má scanner tři válečky, které snímají pohyb. Při snímání musí svítit kontrolní dioda, umístěná na vrchní straně. Zhasíná, pokud pohybujeme scannerem příliš rychle. Při pohybu se současně obraz objevuje na obrazovce. Když se scannerem přestaneme pohybovat, obraz se nesnímá a scanner čeká, až pohyb dokončíme. Jakmile je obrazovka plná, snímání se ukončí. Je ovšem možno snímat i na dvě obrazovky, a pak výsledný obraz zmenšit.

Program pro dekódování textu jsme neměli k dispozici. Jeho cena se pohybuje okolo 300,- DM a program pracuje pouze s pevným diskem.

Při testu jsme udělali několik obrázků. Použili jsme hustotu 200 DPI. Hustotu 300 a 400 DPI dodávaný program neumí zpracovat. Obrázky s rastrováním jsme snímali v režimu foto 2, ostatní jseou v režimu letter.

Závěr:

Testovaný scanner poskytuje uspokojivé výsledky, s přihlédnutím k jeho poměrně nízké ceně (do 400,- DM) jej můžeme doporučit všem zájemcům o práci s grafikou z řad amatérských uživatelů Amigy.



買物

ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ ПРИ ПОКУПКЕ

買物をしたり、ゾレーガイドで切符を回ったり、入場券を買ったりする場合に、行列に並ぶことがあります。4-5人の列でしたら問題ありませんが、長い行列ができてい場合には、列を離れている人がいたりするので確認するために **Вы последний?** / ヴィ パスレードニ / (「あなたが最後ですか」) あるいは **Кто последний?** / クト... パスレードニ / (「誰が最後ですか」) とたずねてから列の一番後につくのが習慣になっています。

zejména proto, že jeho inspirace byla především to mělo sloužit jako potřebné historické pozadí, když mi ti, jichž jsem se ptal na radu a názor, řekli, že už teď, vrátil jsem se k pokračování, povzbuzen dalšími informacemi o hobitech a jejich dobrodružstvích. Neodolatelně spájel se starším světem a stal se jeho koncem a zánikem, dříve než byl vypovězen jeho děk. Ten proces začal už při psaní *Hobitu*; již tu šla látka: na Elronda, Gondolin, Vznešené elfy a volně a letmo vyvstaly obrazy věcí vyšších, hlubších než povrch příběhu: Durina, Morie, Gandalf. Odhalením významu těchto letmých obrazů, hlavním dějinám se zjevil Třetí věk a jeho vy-

Kupujeme Amigu

Přemysl Tvrdý

Mnoho čtenářů AMIGA reportu zatím Amigu nemá a uvažuje o její koupi. Právě pro ně je určen následující článek.

Zájemci o koupi 16bitového osobního počítače v ceně kolem 1000 DM si mohou vybrat ze tří různých typových řad: Atari ST, Commodore AMIGA, nebo klon IBM PC/XT. Klony nakupují zájemci o vysokou kompatibilitu s IBM PC. Atari ST a Commodore AMIGA zase nabízejí bohaté grafické a zvukové možnosti a mají vlastní operační systémy: TOS a AMIGA DOS.

V tomto článku se budeme věnovat počítači AMIGA 500, který patří ve své kategorii k nejoblíbenějším a byl několikrát zvolen počítačem roku. Protože technické údaje tohoto počítače byly u nás několikrát publikovány, nebudeme je opakovat a zájemce odkazujeme na literaturu, uvedenou na konci článku. Pouze připomeneme některé rysy, které jsou pro Amigu příznačné: koprocessory, otevřená architektura, rozšiřovací konektor, dobrá klávesnice, napájení periférií ze sběrnice, *blitter*, *multitasking*, OS přístupný z klávesnice, neomezený počet *windows* a *screens*, současné zobrazení běžících úloh, 4096 současně zobrazitelných barev, *sampling*, hlasový výstup v systému a množství kvalitního software jsou argumenty, pro které se vážající zákazník rozhodne koupit právě Amigu.

Emulace IBM PC

Zájemci se často ptají, zda je

možné na Amize pracovat s programy pod operačním systémem MS-DOS. Je to možné buď přes softwarový emulátor IBM PC anebo hardwarovým doplňkem. Softwarová emulace není stoprocentní. Například na Amize je nyní k dispozici emulátor, pod kterým spolehlivě běží dBase III+ i Turbo Pascal 5.5, ale bez grafiky. (Uživatelé Atari ST mají v současnosti emulátor i s grafikou, ale zase si stěžují na občasné "padání" systému). Pracovat s emulátorem IBM PC, který je nyní k dispozici, se dá spíše příležitostně. Pokud chcete pouze přenášet textové nebo jiné soubory mezi různými operačními systémy, tak zde není žádný problém. Například tento text byl psán na Amize programem pod Amiga DOSem a pak nahrán na disketu ve formátu MS DOSu.

Jaký je rozdíl mezi Amigou 500 a 2000?

Amiga 500 je typický domácí počítač se základní pamětí RAM 512 KB. Celá elektronika včetně disketové jednotky je zabudována ve společném pouzdru pod klávesnicí. Vzadu jsou konektory pro myš, joystick, stereoformní zesilovač, 3 externí disketové jednotky 3,5" nebo 5,25", sériový (RS-232 PC-kompatibilní) např. pro MIDI, modem) a paralelní port (Centronics PC-kompatibilní), video RGB analog i digital a FBAS pro monitor, na levé straně je pod krytem přístupný konektor s vyvedenou sběrnici procesoru pro připojení speciálních periférií a dole je volný prostor pro rozšíření paměti RAM a hodiny.

Amiga 2000 má vzhled stolního osobního počítače. Dodává se s pamětí RAM 1 MB a baterií zálohovanými hodinami reálného času. Má 5 Amiga rozšiřujících konektorů, 4 PC konektory a 1 video konektor. Má jednu 3,5" disketovou jednotku a prostory pro další 3,5" jednotku nebo harddisk a 5,25" jednotku či harddisk.

Amiga 2000 stojí téměř dvojnásobek ceny Amigy 500 i s přídatnou pamětí a hodinami. Platí se za rozšiřující konektory. Pokud tedy konektory nepotřebujete, je pro Vás Amiga 2000 zbytečná. Většina periférií se vyrábí ve dvou verzích: Pro Amigu 500 externí, s vlastním krytem, a pro Amigu 2000 interní, jako přídatná karta. Periférie pro Amigu 2000 bývají o něco levnější.

Kupujeme Amigu 500

Když se rozhodnete, že vaším osobním počítačem bude Amiga 500, potřebujete znát ceny. V základní sestavě za cca 800 DM dostanete: Počítač se zabudovanou disketovou jednotkou, myš, zdroj, propojovací kabely, diskety *Workbench* a *Extras*, příručky Amiga 500 a Amiga Basic.

Dále se musíte rozhodnout, zda si koupíte monitor, nebo budete používat televizor. Barevný monitor s vyšším rozlišením, např. Commodore 1084 S stojí okolo 600 DM. Prodává se i s kabelem pro připojení k Amize. Jestli jste se rozhodli, že zatím vystačíte s televizorem, zjistěte, zda nemáte na televizoru vstup pro video, např. SCART nebo tzv. EUROKONEKTOR. V tom případě stačí, když si koupíte kabel pro připojení Amigy k tomuto televizoru a získáte docela kvalitní obraz. Jiná situace je, když máte

Pokračování na straně 26 ->

V této rubrice budeme uveřejňovat různé krátké "tipy a triky", jak je známe ze zahraničních časopisů. Rádi zveřejníme (a také odměníme) Vaše vlastní, pokud nám je do redakce pošlete. Jestli nějaké znáte, nenechávejte si je pro sebe, ale sem s nimi! Dnes přinášíme tipy pro začátečníky:

Pozdrav od Amigy

Amiga je schopna každého uživatele po vložení diskety pozdravit. Je k tomu potřeba pouze změnit startup-sequenci.

Příkazem ECHO text zadáte pozdravný text nebo necháte Amigu příkazem SAY text říci několik milých slov. Postup tohoto zadání je následující:

1. Vložte WB disketu a pomocí příkazu COPY * to df0: jméno nahrajte textový soubor, který jste napsali pomocí klávesnice.

2. Zadání ukončete stisknutím <CTRL >.

3. Nahrajte editor příkazem ED df0: s/startup-sequence.

4. Vložte před příkaz LOADWB řádek s příkazem SAY jméno.

5. Uložte novou startup-sequenci příkazem <ESC x>. Když nyní nastartujete Amigu, uslyšíte výsledek své práce. Nejste-li spokojen, stačí pozměnit text editorem ED.

Kratší zaváděcí čas pomocí TYPE

Mnozí programátoři přidávají do startup-sequence na disketě příkaz ECHO text, aby Amiga vypsala při

nahrávání nějaké texty. Jsou-li tyto texty delší, musí být ECHO na začátku každé řádky a vždy se znovu nahrává z diskety, čímž se značně prodlužuje doba nahrávání.

Rychleji to jde tak, že se příslušný text nahraje do souboru, a tento soubor se vyvolá příkazem TYPE jméno souboru.

Práce s preferencemi

Jak známo, pomocí preferencí můžeme pozměnit a nastavit Workbench. Na mnoha disketách je WB nahrán s jiným nastavením, než máme my. Pro nastavení preferencí podle našeho WB, aniž bychom museli vyvolávat preference, použijeme překopírování potřebných parametrů na každou startovací disketu.

Potřebné parametry preferencí se nacházejí v souboru devs/system-configuration.

Postup:

COPY zdrojová disketa: devs/system-configuration to cílová disketa: devs/system-configuration

U některých programů se to však nedá provést, protože

příslušné programy mohou pracovat pouze např. s určitým nastavením barev. Takže pozor, dobře si rozmyslete, kdy je změna konfigurace systému vhodná.

Odpověď na request bez pomoci myši

Na systémový request (dotaz) lze odpovědět pomocí klávesnice. Je to výhodné, pokud pracujeme v CLI a nemáme myš po ruce.

Místo RETRY stiskněte <levá Amiga v>, místo CANCEL stiskněte <pravá Amiga b>.

Rychlá změna adresáře v CLI

Chceme-li zpět do hlavního adresáře, zadáme CD:

Chceme-li např. do podadresáře s, zadáme CD:s Takto se můžeme dostat kamkoliv, bez ohledu na to, kde se právě nacházíme.

Změna barev myši

Barvy ukazatele myši se dají měnit v Preferencích volbou "Edit Pointer".

Dá se to však provést i v Basicu: PALETTE n, barva1, barva2, barva3.

Číslo n označuje jeden ze 32 registrů, jehož obsah se má změnit. Registry 17, 18, 19 určují barvu ukazatele myši.

David Josífko

Soukromé a klubové inzeráty zveřejňujeme zatím v AMIGA reportu zdarma. Stačí poslat text inzerátu na korespondenčním lístku na naši adresu. Firmám a podnikatelům nabízíme možnost placené inzerce, vyžádejte si prosím náš aktuální ceník.

Adresa je: AMIGA report, P. O. Box 546, 111 21 Praha 1.

HARDWARE - PRODEJ

Prodám počítač AMIGA 500 (19 000 Kčs), video NEC DX-1000 DIGITAL (17 900 Kčs), satelitní soupravu AMSTRAD SRX200 (18 000 Kčs). Zn.: AR i-1.

Tiskárnu k Amize 500 koupím. Možnost psaní háčeků. I barevnou. Martin Dufek, Vlhká 26, 602 00 Brno.

HARDWARE - KOUPE

Koupím 50 kusů 3,5" MF-2DD diskety a 49 Kčs pro počítač AMIGA 500. Tibor Turčan, Bernolákova 13, 040 11 Košice.

Koupím příslušenství pro Amigu 500 - modul RAM 512 KB, přídatná mechanika 3,5" i 5,25", i jiné. Nabídněte. Jan Budovič, Čechova 48, 370 01 České Budějovice.

Koupím tiskárnu a disk. jednotku pro Commodore C128. Ing.

Vydavatelství Fox Publishing přijme 4 redaktory nebo externí spolupracovníky pro časopis AMIGA report se zaměřením na grafiku, zvuk, programování, hardware. Z celé ČSFR.

Zájemci pište na adresu:

Fox Publishing
P.O.Box 546
111 21 Praha 1

Dokončení ze strany 24 ->

televizor jen se vstupem pro anténu. Amiga k němu vůbec nejde připojit, a kdybyste si ji koupili, byli byste zklamáni. Naštěstí existuje TV-modulátor za 49 DM, který umožní připojit k Amize i takový televizor. Obraz je ovšem dost nekvalitní pro jakoukoliv práci s textem, ovšem pokud chcete hrát hry, budete spokojeni. Pro práci si můžete koupit monochromatický monitor za 200 DM nebo černobílého Merkura s uzpůsobeným videovstupem.

Ještě Vám chci připomenout, abyste si nezapoměli koupit dostatek disket, nejméně 30. Diskety jsou označeny 3,5" 135 tpi 2DD. Krabička s deseti disketami stojí 25 DM.

Pokud máte dostatek peněz, můžete si koupit přídatnou paměť 512 KB za asi 200 DM. Další disketová jednotka stojí taky okolo 200 DM. Praktická je

i podložka pod myš za 5 DM a krabice na diskety za 15 DM. Když si kupujete Amigu, asi nezapomenete ani na joystick: Dobrý je QuickShot II za 10 DM.

Co je to *Workbench*?

Workbench ("pracovní stůl") je grafická nadstavba operačního systému. Ovládá se myší a umožňuje i lidem neznalým počítačů snadno pracovat se soubory, nastavovat konfiguraci a spouštět programy. *Workbench* podporuje multitasking a okénkovou techniku, která umožňuje zobrazit současně několik běžících programů, což neumí ani OS/2 u nových počítačů IBM PS/2. Bohužel se na tvorbě *Workbenchu* nepodíleli profesionální grafici, a je to na něm vidět. Již je však připravena nová verze, navržená

předními grafiky. *Workbench* i s operačním systémem je nahrán na disketě, a tak není problém si postupně pořídit novou verzi. Jak se s *Workbenchem* pracuje si povíme příště.

Literatura:

- [1] HOŠEK, M.: Amiga, Amatérské radio, 5, 1987, s. 184.
- [2] KOPELÍK, V.: Osobní počítač Amiga, Elektronika, 7, 1987, s. 22.
- [3] LUDVÍK, M.: Když se řekne Amiga. In: Počítač přítel člověka, Praha 1989, s. 5.
- [4] RYBÁŘ, Š.: Průvodce zbloudilého, Elektronika, 6, 1989, s. 18-19.

Jak si předplatit AMIGA report v roce 1990

Stačí si vyzvednout na poště poukázku 'A' - zelenou a vyplnit ji podle uvedeného vzoru. Do rubriky 'Odesílatel' napište své jméno a adresu.

A	
Kčs	= 96 = —
Název účtu adresáta	
Fox Publishing Praha 1	
SSČS a číslo účtu	
22147-011	
V. symbol	
Odesílatel:	Kont. symbol
Kontrolní lístek	

Do 'Zprávy pro příjemce' na druhé straně poukázky napište: Objednávám předplatné časopisu AMIGA report na rok 1990. Pak poukázku zaplatte. Pro jistotu můžete ještě poslat korespondenční lístek s objednávkou. Upozornění - Není možno použít poukázku 'C' - žlutou! Podobně postupujte i při objednávání dalších publikací a disket.

AMIGA report KLUB

Mám předplacen časopis AMIGA report a přihlašuji se za člena AMIGA report KLUBU.

Osobní data:

Titul:

Jméno:

Příjmení:

Rodné číslo:

Adresa:

Ulice a číslo domu:

Poštovní směrovací číslo:

Místo:

Přihlášku pošlete na adresu:
AMIGA report KLUB,
P.O.Box 546, 111 21 Praha 1

Malá anketa:

Mám počítač typ:

Používám ho na:

Co by mělo být v AMIGA reportu:

Mohu napsat článek na téma:

Datum: 1990 Podpis:

Pokud je přihláška vyplněna správně a úplně, pošlete ji na naši adresu.

Obraťte dostanete klubovou legitimaci člena AMIGA report KLUBU. Členství v klubu je zdarma, podmínkou je pouze předplatné časopisu AMIGA report. Členům klubu poskytujeme slevu při nákupu publikací, které vydáváme a již připravujeme další klubové akce.

STRETNUTIE UŽIVATEĽOV

Commodore-klub v Lučenci organizuje stretnutie užívateľov počítača Amiga. Pretože potrebujeme zistiť záujem, prosíme ľudí ochotných na stretnutie prísť, aby vyplnili túto, zatiaľ nezáväznú prihlášku:

Meno
Adresa
Počet ľudí
Som ochotný pripraviť prednášku na tému
Typ počítača (A500, 1000, 2000)
Príslušnosť
Počítač donesiem (ano, nie - TV zaistené)

Prihlášku

posielajte na adresu:

Okresná stanica
mladých technikov
Hviezdoslavova 8
984 01 Lučenec
tel.: (0863) 211 51

Stretnutie sa uskutoční v niektorý septembrový víkend, v rekreačnom stredisku Tuhár, asi 13 km od Lučenca. Každý, kto nám pošle túto prihlášku, bude vo vhodný čas osobne informovaný.

AMIGA report DISK 1

Objednávám disketu "AMIGA report DISK 1" pro Amigu. Cena je 99,- Kčs (pro členy AMIGA report KLUBU jen 85,- Kčs za 1 kus).

Objednávám 1 ks za 85,- Kčs (pouze členové ARK a pouze 1 ks)

Objednávám ... ks á 99,- Kčs

Celková částka je Kčs a poukázal jsem ji složenkou na účet Fox Publishing č. 22147-011, Komerční banka Praha 1 dne 1990.
(Peníze poukážte na náš účet složenkou A - zelenou.)

Jméno:

Adresa:

Datum: Podpis:

Disketu Vám pošleme doporučeně poštou na Vaši adresu.

Objednávku zašlete na adresu:
AMIGA report DISK SERVIS, P.O.Box 546, 111 21 Praha 1

P.O.Box 546, 111 21 Praha 1

**ČASOPIS PRO
UŽIVATELE POČÍTAČŮ
AMIGA**

Každý měsíc 32 stran za 16,- Kčs!

AMIGA
report

MŮŽETE ZAKOUPIT V PRODEJNĚ

MIKROPOČÍTAČE

Na Perštýně 14 - Praha

VirusX

VirusX je program, který se spouští z *CLI* svým jménem. Spustí se automaticky, jestliže do *startup-sequence* zapíšeme `run VirusX`

Program musíme nejprve nahrát do adresáře c naší pracovní diskety s *Workbenchem*. Tento program při každém vložení jakékoliv diskety zkontroluje, zda se na ní nenachází některý ze známých virů. Pokud program objeví známý vir, objeví se např. takové varování:

Danger: The disk in DF0: is infected with an SCA Virus!!

Pokud má disketa nestandardní bootblock (tj. bootblock, který nebyl vytvořen standardním příkazem *Install*), objeví se hlášení:

Danger: The disk in DF0: has Nonstandard Boot Code!

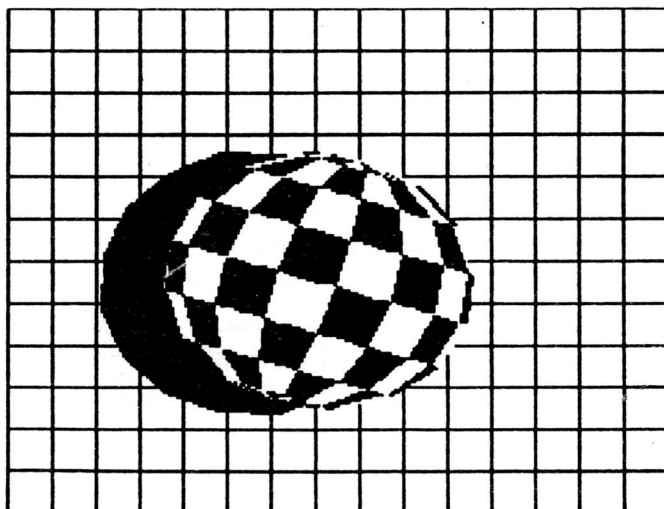
V obou případech nám VirusX nabídne, že bootblock přepíše. Pokud chcete, aby to udělal, vyberte myší příkaz *Remove it* a na následující kontrolní dotaz odpovězte *Yes*. Na disketu se zapíše kód shodný s příkazem *Install*. Pokud bootblock přepsat nechcete, zvolte příkaz *Ignore it*. Zde je nutno připomenout, že některé programy mají nestandardní bootblock záměrně, a pokud ho přepíšeme, nebude program fungovat. Proto je třeba postupovat uvažlivě. Stále vznikají nové verze tohoto programu, které rozeznávají více druhů virů. První verze poznala pouze *SCA virus*. Na obrázku je verze 3.20, která pozná řadu virů, jejich seznam spolu s počtem nálezů vypíše při stisknutí pravého tlačítka myši. Nejnovější verze 4.00 tento seznam nemá, zřejmě by se

☐ VirusX 3.20 by Steve Tibbett

Disks Checked: 13
Disks Installed: 0

Viruses Found:

SCA	:	0
Byte Bandit	:	0
North Star	:	0
Byte Warrior	:	0
Revenge	:	0
Obelisk	:	0
IRQ	:	0
Pentagon Circle	:	0
H.C.S.	:	0
DiskDoc	:	0
Graffiti	:	0
16 Bit Crew	:	0
Phantasmumble	:	0
Old Northstar	:	0
UltraFox	:	0
Lamer Exterminator	:	0



nevešel na obrazovku. Pozná mnoho nových virů, mezi nimi např. *Lamer 2*.

Autor programu:

Steve Tibbett, 2710 Saratoga Pl. 1108, Gloucester, Ontario, K1T 1Z2

DPSlide - Deluxe Paint Slideshow

Program DPSlide je určen pro automatické zobrazování obrázků ve formátu *IFF* na obrazovce v zadaných intervalech. Výborně se hodí např. pro reklamní účely. Startuje se příkazem *DPSlide soubor*, kde *soubor* je ASCII textový soubor, který obsahuje názvy jednotlivých obrázků a parametry pro jejich zobrazení. Soubor si můžete vytvořit libovolným editorem. Formát řídicího souboru je následující:
jméno_obrázku, způsob_zobrazení, 0, 0, délka_zobrazení
Způsob zobrazení je celkem 5, značí se 0,1,2,3,4 a určují, zda se má obrázek objevit celý naráz, nebo přesouvat atd. Délka zobrazení se udává v sekundách.

Příklad:

Na disketu nahrajeme program DPSlide, dva *IFF* obrázky *obraz1*, *obraz2* a editorem vytvoříme následující soubor s názvem *show1*:

obraz1, 2, 0, 0, 8

obraz2, 4, 0, 0, 10

Potom spustíme program *DPSlide show1*

Objeví se *obraz1*, který je za 8 sekund vytlačen *obrazem2* na 10 sekund. To se opakuje stále dokola. Můžeme stisknout *F1* - pauza, *F2* - obrazovka s obrazy se přepne dozadu, *F10* - program se ukončí.

Autor programu:

Paul A. Biondo, 185 Powderville Blvd., Somerville, MA 02144

Přemysl Tvrдый



Rozhodli jsme se, že sestavíme pořadí nejlepších počítačových her, jak to bývá v podobných časopisech zvykem. Čtenáři tak mají přehled o tom, které hry stojí za to hrát a neuteče jim žádná dobrá novinka. Žebříček nejlepších 12 her pro Amigu již otiskl ACC č. 1/1989 pod názvem Hraparáda. V ACC stanovila pořadí redakce. My chceme, aby o pořadí rozhodovali čtenáři, podobně jako je to v polském časopise Bajtek. Výsledky budeme zveřejňovat každý měsíc. Aby to bylo zajímavější, a taky abyste měli větší motivaci pro účast na hlasování, budete mít možnost vyhrát nějakou cenu. Tentokrát jsme připravili pro výherce krabičku s deseti disketami SONY - viz obrázek.

Jak se hlasuje?

Hry jsme rozdělili do dvou kategorií:

KATEGORIE I

- hry, ve kterých záleží především na postřehu, rychlosti nebo zručnosti při ovládání joysticku nebo myši (např. různé "střílečky", závody, atd);

KATEGORIE II

- kombinální a strategické hry, ve kterých se uplatní zejména logické myšlení (např. různé konverzační hry, obchodování, atd).

Hlasuje se v obou kategoriích a to tak, že na korespondenční listek napíšete název jedné hry, která se Vám nejvíce líbí v kategorii I a název jedné hry v kategorii II.

SONY®

100% Certified Error Free

3.5" (90 mm) MFD-2DD Q'ty: 10
 MICRO FLOPPY DISK Double Sided, Double Density, Double Track 135 TPI
 MICRO-DISQUE SOUPLE Double face, Double Densité, Double Piste 135 TPI
 MICRO FLOPPY DISK Doppelseitig, Double Density, Doppelte Spur 135 TPI



Jak mohu vyhrát cenu?

Pokud pošlete svůj hlas do konce září 1990 a obě hry, pro které hlasujete, se po vyhodnocení všech došlých platných hlasů umístí na prvním místě ve stejné kategorii, jako jste hlasoval vy, obdržíte výhru. Pokud by se takto "trefilo" více účastníků, vylosujeme jednoho. O výhře Vás informujeme písemně a jméno výherce zveřejníme. Soutěže se nemohou zúčastnit členové redakce. - Hodně štěstí!

Dokončení ze strany 13 ->

V současné době se na trhu objevil emulátor počítačů ATARI typů ST, který by měl být podle zahraničních zdrojů na vysoké úrovni. Součástí emulátoru je i hardwarový doplněk emulující I/O funkce (připojování ST periférií). Emulátor umí samozřejmě všechny grafické módy počítačů ST a byly na něm s úspěchem vyzkoušeny programy jako Calamus, Signum!2, STAD,

Adimens, Megapaint, Psion Chess, GFA Draft/Vektor/Basic, a.j. K dispozici jsou operační systémy TOS 1.0, 1.2 a 1.4, a pro čtení a zápis disket lze používat disketové jednotky Amigy bez jakýchkoliv problémů. A nakonec důležitý údaj o rychlosti emulace: 97-98% rychlosti ATARI ST. A počítače ATARI ST jsou tedy dalším zdrojem programového vybavení pro AMIGU.

Závěrem lze tedy konstatovat, že pomocí vhodných emulátorů lze počítače AMIGA přizpůsobit nejrozšířenějším počítačovým standardům a využívat jejich programové produkty i pro profesionální práci.

AMIGA

report

KLUB

AMIGA report - KLUB
000
<u>Jan Novák</u>

Každý se může stát členem AMIGA report KLUBu! Členství v klubu je zdarma, podmínkou je pouze mít předplatné časopisu AMIGA report. Členové Klubu mají slevy při odběru publikací a jiných služeb vydavatelství Fox Publishing. Přihlásit se můžete ihned, a to odesláním vyplněné přihlášky, která je na straně 27. Obratem obdržíte klubovou legitimaci. O akcích Klubu budou členové informováni na stránkách AMIGA reportu.

AMIGA report - KLUB, P.O.Box 546, Jindřišská 14, 111 21 Praha 1

POPULAR COMPUTER PCM MAGAZIN

okolo 100 stran A4 !

16 stran her !

Možná si myslíte, že v PCM nenajdete nic, co by Vás zajímalo a že jsou to jen vyhozené peníze. Zamysleme se trochu nad tím. Asi se Vám někdy stalo, že jste si koupili za drahý peníz něco, co Vás svým obsahem neuspokojilo. To se může lehce stát u publikace, která má málo stránek a tudíž je velice pravděpodobné, že se Vám nebude zamlouvat ani jedna strana. Druhou příčinou nespokojenosti může být skutečnost, že je publikace zaměřena na něco, co Vás nezajímá. Ale v PCM si vždy najdete témata, která si se zájmem přečtete, neboť PCM má velké množství stran a to by v tom byl např. čert, aby se tam něco nenašlo! A ty stránky, které jste pouze prolistovali, zcela určitě zajímají jiné čtenáře a proto tu nejsou zbytečné. Cena je velice příznivá, z počítačových časopisů v češtině či slovenštině je u PCM poměr cena/počet stran nejmenší. A máme snahu počet stran (při stejné ceně) rozšiřovat! Můžete si tedy bez obav PCM předplatit.

Některé publikace se označují nezávislé. PCM však naopak tvrdí, že je závislý a to dokonce existenčně! Náš časopis je závislý především na Vás, čtenářích! Vždyť bez Vás by časopis neměl význam a navíc by v soutěži se svými zahraničními partnery neuspěl. Chceme otevřít náš "trh" světu, což je jistě vynikající. Kapitál nemá hranice a je nám přeci jedno, zda námi oblíbený časopis vydává zahraniční či domácí společnost. Zajímá nás přeci jeho kvalita a samozřejmě cena. Proč by se však měly prodávat pouze výrobky zahraničních firem? Neumíme snad vyrobit časopis přinejmenším stejně dobrý? Domnívám se, že umíme.

Náš časopis se proto bude snažit i přes neporovnatelné podmínky finanční v čestné soutěži obstát.

Pokud se Vám PCM zamlouvá, podpořte jej (kromě Vašeho předplatného) tím, že získáte co nejvíc odběratelů PCM (podniky - reklama, inzerce) a pokud budete mít nápady, připomínky, příspěvky či kritiku, napište! Úspěch PCM a tedy i Váš záleží především na Vás!

PCM - náš časopis!

Máte ZX Spectrum? Pak asi odebíráte specializovaný časopis pro uživatele ZX Spectra. Jste šťastným majitelem jiného typu počítače? Pak můžete čerpat zkušenosti z literatury o tom kterém typu computeru. Tyto specializované časopisy či příručky jsou pro vás informačně cenné, ale mají jednu vadu: jsou jednostranně zaměřeny. Většinou získáte dojem, že právě Váš počítač je nejlepší a jediný a že nic lepšího neexistuje. Je to jistě příjemný pocit, ale pak se Vám může stát, že si svojí nevědomostí a zaujatostí utropíte řádnou ostudu. Jeden můj známý si kdysi pořídil ZX Spectrum. Seděl u něho od rána do večera a od večera do rána. Zpočátku hrál hry, pak se však dal do programování. Ovládl strojový kód tak, že se stal velkým odborníkem a často předváděl kolegům z klubu, co všechno je možné. Na tom není nic špatného.

Ovšem svým jednostranným viděním a neustálým vychvalováním svého počítače se stal brzy nepříjemným společníkem. Nemohl za to, neboť neodebíral časopis, který by mu pomohl v orientaci.

Snad ještě horší příhoda se stala jednomu známému, který se nechal přemluvit od jednoho náruživého majitele určitého typu počítače (nebudu jmenovat), aby si tento typ také zakoupil. Oba byli neinformováni. Ten první o počítačích moc nevěděl, druhý se zase staral o svůj model. Jak nepříjemné bylo poté vystřízlivění nového majitele, když se dozvěděl, že za prakticky stejnou cenu mohl koupit mnohem výkonnější počítač!

Aby k těmto a mnoha dalším nepříjemným případům nedocházelo, nemusíte procházet nějakými kurzy či školeními, ale stačí jediné:

ODEBÍRAT

POPULAR COMPUTER MAGAZIN!

Tím získáte přehled o dění ve světě počítačů a povznesete se nad svoje dřívější úzké vidění tohoto světa.

**KUPOJTE PCM, ČTĚTE PCM,
ODEBÍREJTE PCM!**