

AMIGA report... AMIGA report... AMIGA report... AMIGA report... AMIGA report... AMIGA report... AMIGA report... AMIGA report...

AMIGA

1/91 ročník II 39,-Kčs

report

AMIGA 3000

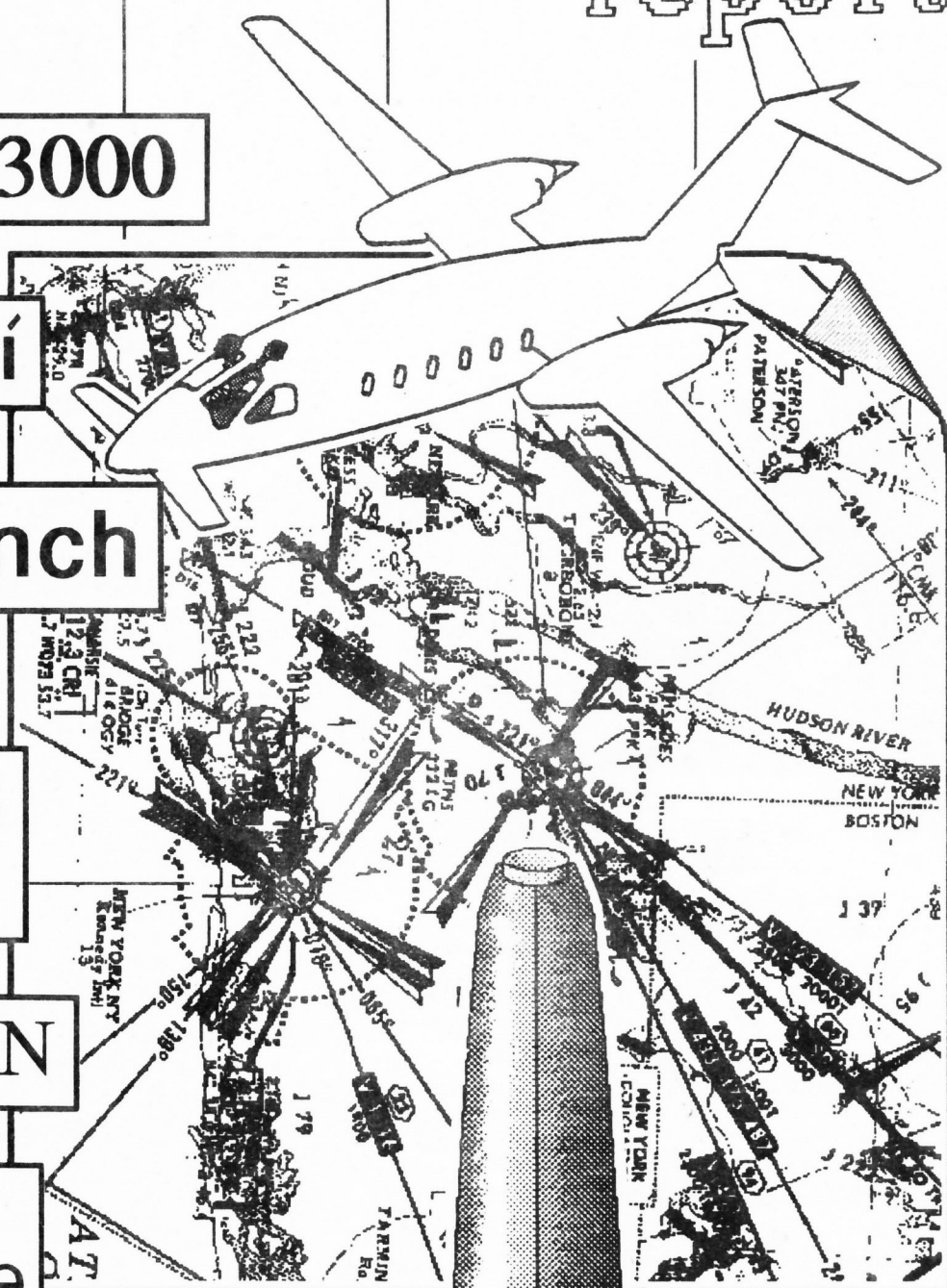
Přerušení

Workbench

SkyFox II
(mapa)

Ceny v SRN

PŘÍLOHA :
Impossible
mission II.



Chcete tisknout na AMIZE česky či slovensky?

Chcete tisknout letáčky, brožury, navštívenky nebo hlavičkové papíry a potřebujete vysokou kvalitu tisku? Pak je pro Vás ideální desktop publishing program Page Stream. K tomuto programu jsou stále dodávány nové a nové vektorové fonty, kterých je nyní již přes sto typů.

Bohužel tyto fonty neobsahují česká ani slovenská písmena.

Nakloněné
Světelné písmo
Stroblové
Outline čili duté

ů

Reversní
Se stínem

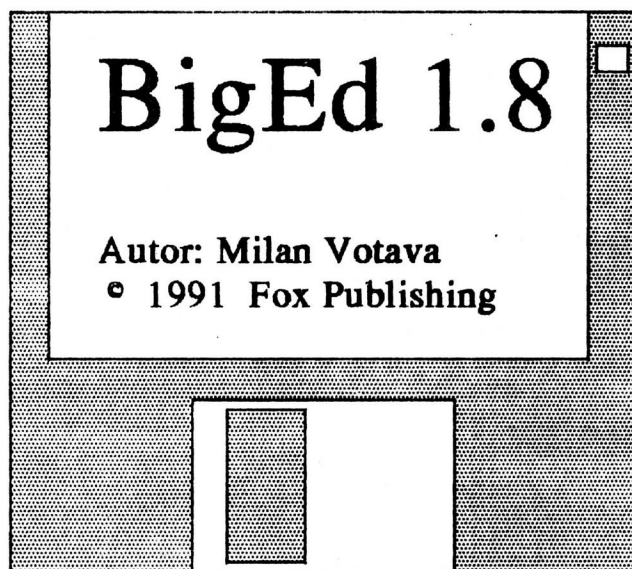
Ř

d'

Colombia
aádcčdděěfgh
AÁBCČDĎĚÉFGH

Helv
aádcčdděěfgh
AÁBCČDĎĚÉFGH

LtrGoth
aádcčdděěfgh
AÁBCČDĎĚÉFGH



ó

Saturn
aádcčdděěfgh
AÁBCČDĎĚÉFGH

TomHud
aádcčdděěfgh
AÁBCČDĎĚÉFGH

Tyme
aádcčdděěfgh
AÁBCČDĎĚÉFGH

Nyní však přichází na trh program BigEd, kterým se dají diakritická znaménka k fontům snadno přidat. Můžete je libovolně umístit a docílit tak optimální typografický výsledek. Nezávisle je možno upravovat obrazové fonty obrazovým editorem. Jaký způsob kódování abecedy použijete, záleží zcela na vás, protože v programu je zabudován i editor pro překódování importu/exportu textu.

Celý program se snadno ovládá pomocí myši, všechna menu jsou psána v češtině. Podrobný způsob ovládání je popsán v manuálu.

Upozornění: Program nelze kopírovat.

Cena:

Pro podniky a firmy 5900,- Kčs

Pro jednotlivce 2200,- Kčs

Fox Publishing,

P.O.Box 546, 111 21 Praha 1

České fonty - nutnost při poloprofesionální a profesionální práci s Amigou.

č ě ř ů ň
ä š ý Σ
Á Č Ď Ě
Ú Ľ Ň Ó

UnivDmn

aádcčdděěfghijklmnňoópqrrsšt'tuúúvwxyz
AÁBCČDĎĚÉFGHIJKLMNOPQRSŠT'TUUUVWXYZ

Toto vše dokážete dosazením našeho produktu do jednoho z nejlepších DTP Page Stream.

Milí čtenáři,

Opět držíte v ruce svůj oblíbený časopis, který by vám měl přinést poučení i potěšení. S obsahem minulého čísla byla většina z Vás podle ankety i dopisů, které dostáváme, spokojena. To nás velice těší a budeme časopis neustále zlepšovat. Novinkou v naší činnosti pro uživatele Amigy je vysílání v Teletextu, které připravujeme ve spolupráci s redakcí časopisu P+C. V P+C budeme také přetiskovat některé zajímavé články z AMIGA reportu, které se tak dostanou k širšímu publiku.

Děkujeme za vaše dopisy. Dělíme je do čtyř skupin: 1) Žádosti o zajištění předplatného a informace, 2) stížnosti a připomínky, 3) dotazy pro poradenský servis a 4) nabídky vlastních článků a spolupráce. Žádosti z první skupiny evidujeme na počítači a vyřizujeme hromadně. Stížnosti a připomínky bereme na vědomí, v případě jejich oprávněnosti vyřizujeme. Dotazy ze třetí skupiny dopisů postupně otiskujeme v časopise v rubrice DOPISY. Pouze na nabídky ve čtvrté skupině odpovídáme individuálně. Všem dopisům však přikládáme velký význam a mají vliv na budoucí podobu časopisu.

Prvním článkem, který vznikl z vašeho podnětu je návod k úpravě televizoru na monitor, o který si psalo hned několik čtenářů. Přinášíme ho pro vás již v tomto čísle. Čeká na vás samozřejmě řada dalších informací pro začátečníky, programátory i příznivce her. Přestože klademe hlavní důraz na kvalitní obsah časopisu, nechceme nechávat stranou ani kvalitu tisku, která zatím díky použitému DTP programu a jehličkové tiskárně nebyla nejlepší. To se však již brzy změní a kromě nových článků a rubrik bude mít časopis i lepší vzhled.

Věříme, že si toto vydání s chutí přečtete a těšíme se spolu s vámi na příští čísla.

Vaše redakce

OBSAH

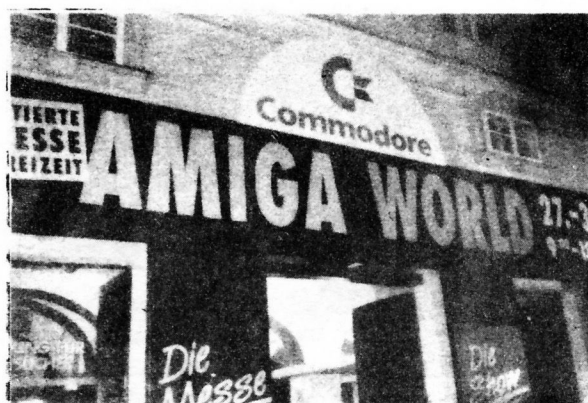
- | | |
|--|---|
| 3 ... <u>ÚVODEM</u> | 19 ... SkyFox II
<i>mapa k článku v minulém čísle</i> |
| 4 ... <u>IMPRESSUM</u> | 20 ... <u>SYSTÉM</u>
Přerušeni
<i>Motorola, Paula a CIA</i> |
| 5 ... Amiga World
<i>Reportáž z Vídně</i> | 23 ... DTP profesionálně
<i>Tři nejvýznamnější programy</i> |
| 7 ... Amiga 3000
<i>Konkurence pro Macintosh?</i> | 24 ... <u>PRO ZAČÁTEČNÍKY</u>
Workbench
<i>Seznámení se základními funkcemi</i> |
| 9 ... <u>HUDBA</u>
Zvukové možnosti
<i>Hlavní druhy softwaru</i> | 26 ... <u>TIPY & TRIKY</u> |
| 10 ... <u>KONSTRUKCE</u>
Televizor jako monitor
<i>Podrobný návod k úpravě</i> | 27 ... <u>INZERCE</u> |
| 14 ... <u>HRY</u>
Kick-Off

<u>hry a triky</u>
Fighter Bomber | 28 ... <u>Ceny v Německu</u> |
| 15 ... Impossible Mission II
<i>vyjímatečná příloha</i> | 29 ... <u>PUBLIC DOMAIN</u>
Freeware nebo Shareware?
SetFont |
| | 30 ... <u>DOPISY</u> |

Aktuální informace vysíláme ve spolupráci s P+C také v TELETEXTU Československé televize

IMPRESSUM AMIGA 1/'91 ročník II report časopis pro uživatele počítačů Amiga <u>Mezinárodní indexové číslo</u> 46064 Šéfredaktor: Přemysl Tvrdý Redakční rada: Tomáš Budina, Jakub Červinka,	David Josífk, Ing. Milan Kálal, CSc, Vlastimil Král, Petr Macák, Petr Markovič, Pavel Nichtburger, Martin Spurný, Robin Tepera, Pavel Višek Art director: Petr Borský Layout: Přemysl Tvrdý Distribuce: vlastní Adresa redakce a příjem objednávek a inzerce:	AMIGA report P. O. Box 546 111 21 Praha 1 Cena: Jednotlivé číslo 39,- Kčs <u>Předplatné včetně poštovného:</u> 5 čísel: 195,- Kčs zašlete kdykoliv složenkou "C" na adresu: Fox Publishing (soukromé vydavatelství) P. O. Box 546 111 21 Praha 1 Změna ceny a předplatného vyhrazena.	Příjem materiálů: Přijímáme příspěvky za předpokladu, že autorská práva k nim nejsou vázána na třetí osobu a souhlas k otištění považujeme za automatický. Po vytištění patří autorská práva vydavateli a přetisk je možný jen s jeho souhlasem. Uzávěrka článků 31.12.1990 Vyjde v březnu 1991 Vydavatel: Přemysl Tvrdý (c) 1990 Fox Publishing, Praha Všechna práva vyhrazena
--	--	---	---





AMIGA WORLD WIEN '90

V září loňského roku se ve Vídni konala prodejní výstava věnovaná nejen stejnojmenným počítačům, ale i všemu, co s nimi souvisí. Samozřejmě jsme u toho nemohli chybět.

Vyrazili jsme v neděli 30. září brzy ráno vozem firmy xxx. Jeli jsme čtyři: Martin a jeho spolupracovník z PCP, já a Petr za AMIGA report. Cesta proběhla bez problémů a v rekordním čase. Teprve při vjezdu do Vídně se porouchala převodovka a poslední kilometr byl provázen ohlušujícím rachotem. Martin nechal řidiče opravovat auto a ve třech jsme se vydali pěšky městem. Utráčet



Výprodej software

šilinky, které by mohly později chybět, za metro, jsme nechtěli. Snad na zpáteční cestě, až budeme obtěžkáni prospekty.

Výstava byla umístěna v prostorách Messepalastu, ve dvou dlouhých vzájemně propojených halách. Hned u vchodu nás upoutala expozice vydavatelství Markt & Technik. Kromě dvou Amig s demonstračními programy zde byla řada knih, časopisů i programů. Vše jste si mohli hned koupit, ceny byly až o čtvrtinu nižší než v běžném obchodě. Pořadatelé zřejmě očekávali množství návštěvníků z Československa a Maďarska, protože připravili informační program i v jazycích těchto zemí. Žádné krajany jsme však neviděli, možná svou roli hrálo vstupné 100 šilinků, nebo chybějící reklama. Zato jsme se setkali s českým mluvčím vystavovatelem, u kterého se daly koupit zlevněné knížky i programy.

Centrum výstavy tvořila rakouská pobočka firmy Commodore, která zde umístila kompletní videostudio s velkoplošnou projekcí a předváděla všechny možnosti Amigy v oblasti



Velkoplošná projekce

zpracování audiovizuálních programů. Na videostěně s úhlopříčkou 4 m jste mohli za doprovodu zvuku o výkonu 2 x 2000W shlédnout nejnovější demo programy, kreace podle okamžitého nápadu obsluhy a zařízení posloužilo i pro videokonferenci s vývojovým střediskem Amigy a jeho šéfem Jeffem Porterem ve West Chesteru (USA). K dispozici bylo i několik Amig 3000, ovšem tu jste mohli vidět již na veletrhu v Brně. Černobílý monitor A2024, na který jsme byli nejvíce zvědaví, bohužel chyběl. Zato však byl poprvé předváděn prototyp Amiga 3000 UX

REPORTÁŽ

s operačním systémem Unix. Jak nám řekl pracovník firmy, nejprve bude několik počítačů dodáno vysokým školám a vývojovým firmám. S prodejem se počítá v roce 1991. Unix se bude dodávat na pevném disku s minimálně 100 MB. Pak vám zůstane volně použitelných asi jen 10 MB! Proto se jako optimální doporučuje harddisk 200 MB a paměť RAM 4 MB. Cena Amigy s Unixem nebyla zatím stanovena.

V malém sále probíhaly po celou dobu výstavy semináře k různým oblastem aplikací Amigy. Přednášející se střídali po hodině podle vyvěšeného programu a po seznámení s novinkami v



Nabídka disketových jednotek a plyšových myši

oblasti grafiky, animace, hudby, programování, hardware, atd., fundovaně odpovídali zájemcům na dotazy.

Poprvé se zde představil i Amiga Club Österreich, který vznikl počátkem letošního roku. Nabízel svůj časopis ISSB AMIGA (mimoходом stojí 10 šilinků a má 20 stran) a snažil se získat další členy. Za nízký poplatek poskytuje svým členům poradenskou službu, mailbox a možnost zvýhodněného nákupu. Jak jsme dále zjistili při prohlídce výstavy, většina ostatních stánků prezentovala nabídku místních vídeňských

prodejců. Katalog to potvrdil - dvě třetiny vystavovatelů tvořili vídeňští obchodníci. V jejich nabídce nechyběly výrobky předních firem, které své stánky přímo na této výstavě neměly.

Zajímavá byla disketová jednotka s kapacitou 1.52 MB, kterou nabízela německá firma Rossmoeller. Optické myši JIN představila zase firma Vorsicht Hochspannung. Jiná firma nabízela plyšové myši určené k navléknutí na počítačové myši. Print-Technik prodával kromě scannerů firmy Epson i dekódér teletextu za 1200 šilinků. Další firmy nabízely harddisky, digitizéry, genlocky a řadu doplňků. Nechyběl samozřejmě ani software.

Necelý jeden den ani nestačil k podrobnému prohlédnutí všech výrobků, ale v 18 hodin, kdy výstava končila, jsme odcházeli spokojeni. Kromě prospektů jsme si odnášeli také časopisy, knihy a originální software pro potřebu redakce. Drobné zbyly i na metro, a tak za necelou půlhodinku jsme byli na místě, kde měl stát náš



Expozice firem Markt & Technik a Vorsicht Hochspannung



Takto jsme zůstali asi ve 23 hodin v ulicích Vídně. Zleva: Martin, Přemysl, Petr

vůz. Nebyl tam. Čekali jsme asi do 23 hodin, a současně jsme pátrali po okolí. U benzínové pumpy jsme se zeptali, kde je nejbližší autoopravna. Ani tam však auto nebylo. Protože žádná možnost dopravy neexistovala, přenocovali jsme na nádraží a ráno v sedm hodin odjeli na zlevněnou jízdenku vlakem do Bratislavy.

O naší další výpravě, tentokrát do Kolína nad Rýnem na největší světový AMIGA veletrh, si můžete přečíst v příštím čísle.

-pT

Foto: autor



Naši redaktoři jsou připraveni přinést vám reportáže a zpravodajství z celého světa

AMIGA 3000

Konečně přichází Commodore na trh s Amigou pro profesionální použití. Parametry jsme si ověřili přímo u výrobce. Výhodou je příznivý poměr ceny a výkonu.

Úvodník červeného čísla časopisu ST COMPUTER by jistě udělal radost všem příznivcům Amigy - kdyby jej ovšem četli. Redaktor v něm oznamuje uvedení Amigy 3000 na trh a s neskryvaným obdivem líčí její parametry. Obvyčejné PC XT/AT i chloubu Atari - Atari TT ztrácejí vedle Amigy 3000 lesk. Podívejme se proto na tuto novou přítelkyni podrobněji.

Vzhled

Amiga 3000 je nižší a kompaktnější než Amiga 2000, přestože obsahuje celou řadu obvodů navíc. Celý počítač včetně zdroje, pevného a pružného disku je umístěn v pouzdře o rozměrech 37 x 12 x 39,5 cm. Kolmo na hlavní desku je zasunutá deska s konektory pro rozšiřující karty, čímž je vnitřní prostor beze zbytku využit. A ještě uvnitř zbývá místo pro další disketovou jednotku nebo harddisk. Většina součástek včetně procesoru nejsou umístěny v objímkách, a proto by byly případné opravy složitější. Amigy jsou však známy svou bezporuchovostí.

Vybavení

Počítač je nabízen v několika

variantách podle výkonu procesoru a velikosti harddisku. Srdcem třítisícovky je 32bitový procesor Motorola 68030 s frekvencí 16 MHz nebo 25 MHz u dražší verze. Standardně je dodáván i matematický koprocessor MC 68881 nebo rychlejší MC 68882 pro 25 MHz verzi. Zákaznickým čipům vděčí Amiga za své mimořádné schopnosti. Je jich už početná rodina: Paula, Denise, Agnus, Ramsey, Super DMAC, Amber, Super Buster a Pat Gary. Paměť RAM 3 MB se dá snadno rozšířit zasunutím čipů do volných pozic až na 18 MB. K základnímu vybavení patří oddělitelná klávesnice a myš.

Grafika

Největší jsou změny grafického zobrazení. Nová sada čipů ECS pro rozšířenou grafiku patří ke standardnímu vybavení. Nyní jsou k dispozici tyto módy:

Lores (RGB monitor)
320x256, 50Hz
320x512 interlace

Hires (RGB monitor)
640x256, 50Hz
640x512 interlace

Super-Hires (RGB monitor)

1280x256, 50Hz, 4 barvy z 64
1280x512, interlace

Productivity (multisync nebo VGA monitor)
640x480, 60 Hz, 4 barvy z 64
640x960, interlace

1008x800, 4 odstíny šedi
(speciální monitor A2024)

Interlace je mód s prokládaným řádkováním. Na monitoru se zobrazují střídavě liché a sudé řádky s frekvencí 50 Hz, takže výsledný celý snímek se obnovuje s frekvencí 25 Hz. Zvýší se tak dvojnásobně vertikální rozlišení, ovšem za cenu nepříjemně blikajícího obrazu. Pokud však připojíme monitor VGA nebo multisync, obraz neblíká. Postará se o to nový čip Amber, který má k dispozici rychlou paměť a zdvojuje řádkovou frekvenci. Již k předchozím Amigám se dalo podobné zařízení s názvem "Flicker-Fixer" přikoupit. V Preferencích můžeme nastavit ještě některé další předprogramované módy, například mód 640x388 bodů, 4 barvy ze 16 a stabilní obraz s frekvencí 70 Hz. Rozlišovací schopnost i obrazovou frekvenci má totiž grafický čip Denise programovatelnou. Rozlišení se dá ještě trochu zvýšit využitím celé

plochy obrazovky (overscan) - například v režimu Productivity tak dosáhneme 748x576 bodů bez interlace.

Otevřená architektura

Pokud chceme Amigu 3000 rozšiřovat, nic nám nestojí v cestě. K dispozici máme na desce 4 konektory podle nového standardu Zorro III, které jsou zpětně kompatibilní se Zorro II standardem u Amigy 2000. Zabudováním PC/XT nebo AT karty získáme kompletní IBM PC kompatibilní počítač. Tak se aktivují oba další konektory, tentokrát pro PC/AT karty. Volné místo je také pro kartu s UNIXem. Jeden konektor je určen pro videoaplikace. Zde můžeme připojit digitizér nebo genlock (směšovač). Poslední konektor s 200 kontakty je určen například pro kartu s procesorem MC 68040 nebo kartu s rychlou pamětí RAM.

Periferní zařízení

Na zadní straně je umístěna řada konektorů pro připojení externích zařízení. K dispozici jsou výstupy RGB analog, digital, VGA a monochrome video. Připojit tedy můžeme jak RGB, tak i multisync nebo VGA monitor. Na pravé straně vedle přípojky pro klávesnici se nacházejí konektory pro myš a joystick. Vzádu se nachází standardní paralelní a sériové rozhraní, přípojka pro externí disketovou jednotku a SCSI. Řadič SCSI u Amigy 3000 dovede přenášet programy a data z připojených zařízení přímo do RAM po 32bitové adresové a datové sběrnici. Je zabudován na základní desce počítače a je k němu připojen

harddisk. Dalších šest externích přístrojů můžeme připojit na SCSI konektor.

Operační systém

Operační systém Kickstart (v paměti ROM 512 KB) a jeho pokračování Workbench 2.0 (na disku) se na první pohled liší od předchozích verzí. Všechny ikony a okna vypadají jako třírozměrné, což připomíná XWindows. V horním řádku každého okna jsou místo vodorovných pruhů údaje o počtu souborů a volné kapacitě. Přibyla také funkce v pravém horním rohu, kterou můžeme okno zvětšit na celou obrazovku, nebo zmenšit na původní velikost, jako to známe u počítačů Macintosh. Celý Workbench je teď také okno. A jeho velikost si můžeme nastavit. Maximální velikost je 32 752 x 32 768 bodů. Takový Workbench se nevejde na obrazovku, a proto když se přiblížíme vyšší k okraji obrazovky, plocha Workbenchu se posunuje. Chybové hlášení "Guru meditation" je nahrazeno neosobním "System Error". Změna nás čeká také v adresáři Preference, kde se nyní nalézá několik služebních programů, místo jednoho komplexního u předchozích verzí. K zajímavým možnostem operačního systému Amigy 3000 patří spolupráce s interaktivními video a CD systémy.

Cena

Nejlevnější verze s procesorem MC 68000 (16 MHz), matematickým koprocесорem MC68881 a pevným diskem Quantum 40 MB by měla stát přibližně 5000 DEM. Varianta s procesorem MC

68000 (25 MHz), koprocесорem MC68882 a harddiskem 105 MB bude stát již kolem 8000 DEM. Je možné, že se budou nabízet i další varianty. V každém případě je z ceny vidět, že se nejedná o domácí nebo poloprofesionální počítač. Kde najde Amiga 3000 uplatnění? Zřejmě to bude oblast Desktop Publishing a zájem budou mít i malá videostudia. Konkurenční "Mac" v podobné konfiguraci je přece jen dražší.

Literatura:

PITTELKOW, M.: Commodore greift an, ST Computer, 6, 1990, str. 3;
HÄRING, W.: Amiga 3000, das neue Profisystem, AMIGA-MAGAZIN, 6, 1990, str. 6-10;
RAHLFF, M.: Commodore Amiga 3000 - die Multimedia-Maschine, CHIP, 8, 1990, str. 82-89;
firemní materiály Commodore Business Machines, Ltd.

-př



Zvukové možnosti

Ousmane Keita

Tvůrcům počítače Amiga se podařilo vyvinout po všech stránkách velice dokonalý systém, jehož výkony jsou v mnohém unikátní. Jako domácí počítač, určený především pro zvukové a grafické kreace (a proč si to nepřiznat - i pro hraní her), plní svou funkci poměrně dokonale. Při troše dobré vůle je Amiga schopna se uplatnit i v profesionální nebo přinejmenším v poloprofesionální sféře, kde nároky na hardware a v neposlední řadě i software jsou nesrovnatelně vyšší. Po grafické stránce se Amiga dá srovnat s málokterým počítačem (pokud mohu posoudit), po zvukové také, nicméně podívejme se na ni z této stránky poněkud podrobněji.

Jak zřejmě každý ví nebo tuší, Amiga obsahuje zvukový čip Paula, který zabezpečuje různé užitečné funkce, a to čtyřhlasý zvukový výstup, uspořádaný do dvou stereo kanálů, 9 oktáv, různé tvary zvukových křivek, amplitudovou a frekvenční modulaci. Dále má Amiga k dispozici 8bitový (bohužel) D/A převodník a 512K audio RAM. To opravdu nevypadá špatně, zvláště když si uvědomíme, že je možné připojit MIDI interface a audio digitizér.

Se software je to už horší, ne, že by ho bylo na trhu nebo mezi uživateli vysloveně málo, ale jeho kvalita značně pokulhává za hardware. K dispozici jsou různé *score* a *sound* editory, *samplery* a *midi sequencery*. V tuzemsku je jistě dobře známý již letitý Sonix (Aegis Development Inc.) v různých verzích. Jako *score* editor je téměř nepoužitelný, i když nepochybuji, že si ho řada uživatelů oblíbila. Jeho síla tkví však v jeho *sound* editoru, který se snaží vyžít z Paula co se dá. Je třeba ocenit možnost tvorby obálky zvuku (*envelope*), funkci *phase* a především poměrně sympatický pokus o tvarovou syntézu. Už jen kvůli tomuto *sound* editoru je dobré Sonix vlastnit.

Jiným známým *score* editorem je Deluxe Music Construction Set (Electronic Arts), který umožňuje vkládání not pomocí klavirové klávesnice, která je zobrazena v jednom z oken. Práce s tímto editorem je příjemnější už jen díky snadnějšímu přístupu ke všem 4 zvukovým kanálům, jinak má také své mouchy. Od velmi omezeného množství použitelných nástrojů v jedné skladbě, přes klasickou "lenost" oken. Tento

program se dobře hodí pro přepsání již hotových skladeb z notového papíru do počítače.

Poměrně příjemným, a především na obsluhu jednoduchým editorem, se jeví program Soundtracker, který, přes nedostatky prvních jeho verzí, má šanci stát se oblíbeným především u uživatelů not neznalých. Předností Soundtrackeru je možnost editace v reálném čase, což je věc velice užitečná, a možnost jednoduché aplikace celé řady zvukových efektů (*portamento*, *arpeggio*, *sliding*, *lo-pass filter* atd.). Celá skladba se pak dá nezávisle využít v úplně jiném programu, jako *intro* nebo *demo* melodie. Nepříjemné je množství softwarových chyb, díky kterým se Soundtracker někdy chová poněkud nevypočitatelně (asi i pro jeho vlastní tvůrce). Tento nešvar již částečně odstranily jeho pozdější verze (ST.PRO), i když to nelze tvrdit absolutně; nicméně jde o *score* editor, který patří mezi uživatelsky najpřívětivější. To se však již nedá říci o programu Oktalyzer, který je v podstatě založen na stejném principu jako Soundtracker, ale jeho obsluha si vyžaduje větší soustředění. Nicméně Oktalyzer má celou řadu předností. Jednou z nich je přítomnost sampleru, jenž je však vybaven jen těmi nejzákladnějšími funkcemi. Znatelnou výhodou je možnost práce s 8hlasým stereo zvukem. Pokud si někdo na práci s Oktalyzerem zvykne, může docílit i velmi kvalitních výsledků. Z dalších editorů jsou to například Digital Drums, Dynamic Studio, které jsou určeny pro rytmickou složku, nebo nový 8hlasý editor TFMX Workstation, dále pak Game Music Editor, Mark II Soundsystem, Noise Tracker, Music Editor, Sound FX, Sound Monitor.

Další kategorií hudebního software jsou již zmíněné samplery, které umožňují nahrát do paměti, za pomoci A/D převodníku, libovolný reálný zvuk a vzápětí jej i přehrát. Takto zpracovaný zvuk se dá samozřejmě dobře upravovat, k čemuž slouží programy typu Audiomaster, Studio Magic, Future Sound nebo Deluxe Sound. Tyto samplery v podstatě dokáží zabezpečit řadu nezbytných funkcí (*echo*, *hall*, *AM-FM* modulace, editace zvukové křivky).

V souvislosti s editací zvuku je třeba se ještě zmínit o produktech firmy Dr.T, která dává

permanentně na trh editační programy pro celou řadu syntezátorů. Důvodem vzniku těchto programů byla stále větší složitost při programování používaných syntezátorů a narůstající počet jejich parametrů. V současné době není výjimkou, když výrobce použije k vytvoření zvuku více než sto parametrů a syntezátory nabízejí pro své programování jen jednoduché malé displeje, které nemohou poskytnout přehledné informace o současném nastavení všech parametrů. Zmíněné programy tedy dávají možnost jednoduchého přístupu ke všem parametrům, případně jejich zobrazení v grafické podobě. Propojení mezi syntezátorem a počítačem se děje pomocí MIDI.

Padlo zde slovo MIDI (Musical Instrument Digital Interface). Každý zřejmě ví, že k Amize lze prostřednictvím sériového portu připojit MIDI interface, a tím učinit první krok k využití Amigy jako MIDI sequenceru. K tomuto účelu poslouží nejlépe jeden z nejlepších MIDI programů pro Amigu, Music-X (Microillusions). Počítač se po vložení

tohoto programu přemění na vícestopý magnetofon, který umožňuje nejen nahrávat jednotlivé nástroje do zvláštních stop, ale hlavně takto nahranou hudbu kdykoliv upravit, zkorigovat, zpomalit, zrychlit, transponovat atd. Pro muzikanty má tento program každopádně rozhodující význam. V nedávné době se pro AMIGU na trhu objevil dokonce nejpopulárnější MIDI sequencer Steinberg PRO 24. Dále bychom mohli jmenovat u nás rozšířený a poměrně jednoduchý sequencer Dr.Ts MIDI Recording Studio.

Je evidentní, že se počítač stal nedílnou součástí hudebního světa a o Amize to platí dvojnásob. Mezi profesionály panuje sice převaha počítače Atari ST, ale je to otázka kvalitního software, kterého je u Amigy stále nedostatek. Doufejme, že se softwarové firmy probudí a zaplaví nás samplery, editory a sequencery té nejlepší kvality a z počítače určeného především pro hry se stane smysluplný pomocník.

Televizor jako monitor

Karel Drchal

Novější typy barevných televizních přijímačů Tesla Color lze jednoduchým způsobem upravit na RGB monitor pro počítač, videomagnetofon popř. barevnou televizní kameru. Obraz z RGB vstupu je pak mnohem kvalitnější a ostřejší, než obraz z anténního vstupu, nebo vstupu pro videomagnetofon.

Upravit lze pouze barevné televizní přijímače, které používají moderní zdroje typu IPSALO, nebo přijímače s pulsním napájecím zdrojem, které mají kostru galvanicky oddělenou od sítě a používají v obvodech pro zpracování videosignálu integrované obvody TDA 3501 (A 3501D), nebo MDA 3505 (MDA 3501). Jedná se o barevné televizní přijímače Tesla Color 416, 419, 422, 425 a přijímače Mánes Color, Aleš Color, Oravan Color a Brožík Color. Upravit nelze přijímače galvanicky spojené se sítí, tj. např. typy Tesla Color 110, 110 ST, 110 ST II, 429 a 424. BTVP řady 423, 430, 437, 438 a 439 již vstup pro RGB mají vyřešen přes konektor SCART na zadní stěně. Tato úprava je určena pro

televizní přijímače, které mají vstup pro videomagnetofon, tedy BTVP Mánes Color, Aleš Color, Oravan Color a Brožík Color. Pro úpravu BTVP řady Color 416, 419, 422 a 425 je třeba ještě vyřešit připojení synchronizačních impulsů a zvukového výstupu počítače. Návod na úpravu BTVP těchto typů vyšel v AR 9/89 pod názvem "Modul AV pro BTVP Color 416, 419, 425" a v AR 2/90 pod názvem "Barevné monitory k osobnímu počítači". Tato úprava je vyzkoušena na televizoru Mánes Color 4331 A.

Před úpravou televizního přijímače je nezbytně nutné prověřit oddělení přijímače od sítě, protože při proražení oddělovacím transformátorem (závada může být již z výroby) hrozí nebezpečí úrazu elektrickým proudem, ale i celkem spolehlivé zničení počítače! Test provedeme následujícím způsobem:

1. Změříme napětí mezi ochranným kolíkem sítě a kostrou televizního přijímače - kontakt 3 konektoru pro videomagnetofon. Naměříme-li méně než cca 100 V, můžeme v testu pokračovat.

2. Změříme střídavý proud, protékající mezi těmito dvěma body. Naměříme-li proud menší než cca 2 mA, můžeme přistoupit k úpravě. Naměříme-li však větší proud (cca 20 mA), můžeme zkusit vyměnit přívodní kabel televizoru za třížilový a postupovat znovu od bodu 2. V ostatních případech patří televizní přijímač do odborné opravy.

Vlastní úprava televizního přijímače je jednoduchá a zvládne ji i amatér. Z televizoru vyjme modul "G" a osadíme na něj na pozici R22, R23, R24 tři rezistory TR 212 o hodnotě 82 ohm, na pozici R25 rezistor TR 212 o hodnotě 100 kohm, na pozici C11, C12, C13 tři kondenzátory TK 744 o hodnotě 47 nF a popřípadě příslušné drátové propojky. POZOR! V některých otvorech pro tyto součástky může být zaletován trimr, ten je pak třeba přeosadit na jeho původní místo! Dále je nutné osadit chybějící kontaktní kolíky 7, 8, 9 a 10 k modulu "G", které nejsou v signálové desce osazeny (v nouzi postačí i kousky silnějšího drátu). Kontaktní kolíky můžeme pájet do signálové desky při nasazení modulu, avšak pozor na přehřátí, neboť konektor rád "teče"! Na tyto kolíky ("špičky") dále připojíme přívodní vodiče, které vedeme ke konektorové desce. Délka přívodu nemá zase tak velký vliv na kvalitu signálu, vyhovuje jakýkoliv typ vodiče, vhodný je však stíněný vodič pro každý signál, ale plně vyhovuje také např. barevně rozlišený plochý vodič.

Druhá část úpravy spočívá v přidání libovolného, nejméně však šestikolíkového konektoru spolu s vypínačem na panel televizního přijímače, nejlépe do blízkosti konektoru pro videomagnetofon DIN-AV (Euro-AV). Tato úprava uvažuje použití evropského normového konektoru SCART. Kontakty 15, 11 a 7 tohoto konektoru propojíme podle schématu s externími signály R, G, B ze špiček 8, 9 a 10 modulu "G". Dále špičku 8 konektoru SCART propojíme se špičkou 7 modulu "G" a zároveň špičku 7 modulu "G" propojíme se špičkou 1 konektoru DIN-AV (vstup blokovacího napětí +12V), špičky 19 a 20 konektoru SCART propojíme s kontaktem 2 konektoru DIN-AV (signál VIDEO IN/OUT), špičky 1, 2, 3, 6 konektoru SCART propojíme se špičkou 4 nebo 6 konektoru DIN-AV (signál AUDIO IN/OUT) a špičky 4, 5, 9, 13, 17 a 21 konektoru SCART propojíme se špičkou 3 konektoru DIN-AV (společná zem všech signálů). Nakonec propojíme bod "A" vypínače se špičkou 5 konektoru DIN-AV a bod "B" vypínače se špičkou 7 modulu "G". Pro indikaci přepnutí BTVP do funkce monitoru můžeme použít kontrolku nebo LED diodu, kterou připojíme jedním koncem např. na špičku 7 modulu "G" (vstup blokovacího napětí +12 V) a druhým koncem na jakoukoliv špičku pro zem. Samozřejmě, že LED diodu musíme zapojit přes příslušný odpor Rx - podle

typu diody!

Poznámka: K přepínání provozu "TV - RGB monitor" bude sloužit vypínač, který spojuje body "A" a "B". Při spojení obou bodů se televizní přijímač přepne do stavu "RGB monitor", při rozpojení obou bodů bude zachována původní funkce televizního přijímače. K přepnutí do stavu "RGB monitor" dojde také po přivedení napětí +12 V na špičku 8 konektoru SCART, tj. po zapnutí počítače, nebo u některých videomagnetofonů po zapnutí tlačítka "PLAY". V tom případě, pokud nepoužijeme konektor SCART, je nutné použít libovolný, nejméně však již sedmikolíkový konektor. Ovšem ne všechny přístroje dodávají potřebné přepínací napětí (+12 V), a pokud ano, tak velmi často s velkým rozdílem hodnoty proudu oproti hodnotě proudu ve špičce 5 konektoru DIN-AV v BTVP a potom je již videosignál značně limitován. Poslední možností přepínání BTVP na provoz "RGB monitor" je využití funkce spínače "VCR", který je součástí jednotky předvolby televizních programů. Na výstupu tohoto spínače se při navolení předvolby "8" objeví napětí +12V, které je využito pro přepnutí časové konstanty synchronizačních obvodů při zpracování signálu z videomagnetofonu. Pokud na špičku 7 modulu "G" přivedeme toto napětí, bude připojen RGB vstup jen při sepnutí předvolby "8". Jinak bude zachována původní funkce, tj. reprodukce z videomagnetofonu "vč cestou" přes anténní vstup. Napětí na vývodu 11 IO MDA3505 (MDA3501) slouží k přepínání zdroje signálu RGB (špička 7 modulu "G"), přičemž toto napětí smí být maximálně +3 V! Optimální napětí je +1 až +2 V. Potřebné napětí pro tento vývod si vytvoříme právě odporem R25. Při použití přepínacího napětí +12 V ze špičky 5 konektoru DIN-AV nebo přepínání pomocí spínače "VCR" je hodnota tohoto rezistoru 100 kohm (pak je napětí na vývodu 11 IO MDA3505 cca +1.24V). Při použití napětí +12 V z počítače je však hodnota tohoto odporu řádově nižší (cca 390 ohm). Proto je lepší přepínat provoz "TV - RGB monitor" vždy pouze jedním způsobem, neboť při přechodu napětí +12 V ze špičky 5 konektoru DIN-AV přes rezistor 390 ohm je napětí na vývodu 11 IO MDA 3505 mnohem vyšší než dovolené +3 V!

Tento návod je možno použít také pro jiné typy počítačů s výstupem RGB signálu. Může se však stát, že počítač nebude mít k dispozici kompletní videosignál. Pak lze pomocí rezistoru smíchat horizontální a vertikální synchronizační impulsy.

Propojení BTVP a počítače je možné přes originální propojovací kabel k monitoru počítače AMIGA 500/2000, nebo je možné si ho vyrobit podle následujícího schématu.



KONSTRUKCE

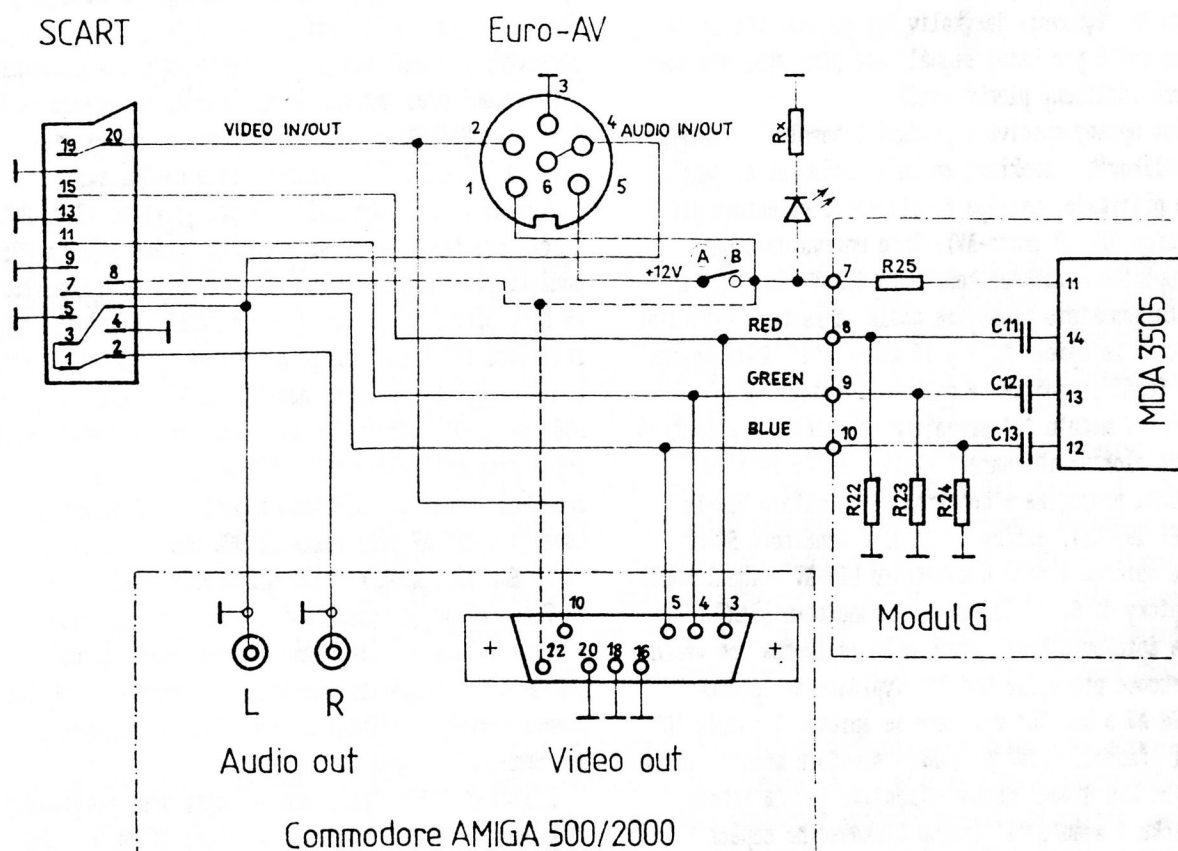
Seznam součástek:

- 3 x rezistor TR 212 82 ohm
- 1 x rezistor TR 212 100 kohm
- 3 x kondenzátor TK 744 47 nF
- 4 x kontaktní kolíky WA 49500
- 1 x vypínač
- 1 x konektor SCART
- 1 x zdiřka SCART
- 1 x konektor CANON (23 pólová samice)
- 1 x pouzdro na konektor CANON
- 2 x konektor CYNCH
- 2 m stíněného sedmizilového vodiče
- 2 m stíněného dvojžilového vodiče
- 1 m barevného sedmizilového plochého vodiče

Pro ty, kdo mají možnost tyto součástky koupit u firmy CONRAD Electronic (SRN), uvádíme objednávací čísla a ceny:

Best.Nr.	Art	Preis	Stuck
741787-78	SCART Stecker	2.45 DM	1
741744-78	SCART Buchse	1.75 DM	1
731510-78	CYNCH Stecker (schwarz)	-,70 DM	1
731528-78	CYNCH Stecker (rot)	-,70 DM	1
706159-78	Einbau-Druckschalter	1.65 DM	1
741329-78	23-Polzahl SUB-D Buchsenleiste	2.95 DM	1
711160-78	Steckergehause fuer 23 Polige SUB-D	2.45 DM	1
607100-78	H-ediflex-Computerkabel	7.90 DM	2 m
606456-78	Stereo-Leitung	1.70 DM	2 m

Schéma zapojení úpravy BTVP Testa Color na RGB monitor



Zapojení konektoru pro monitor počítače COMMODORE AMIGA 500/2000:

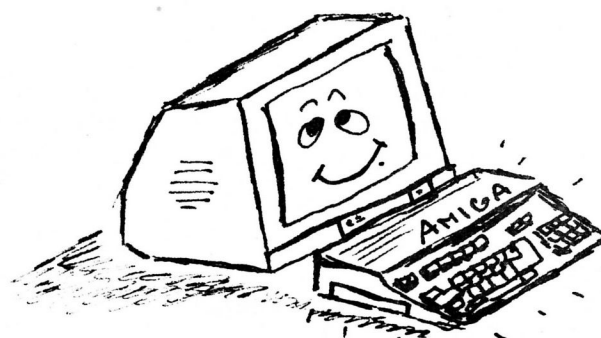
1. EXTERNAL CLOCK - externí časování
2. EXTERNAL CLOCK ENABLE - aktivace externího časování
3. ANALOG RED - analogový signál červené barvy
4. ANALOG GREEN - analogový signál zelené barvy
5. ANALOG BLUE - analogový signál modré barvy
6. DIGITAL ILLUMINANCE - digitální jasový signál
7. DIGITAL BLUE - digitální signál modré barvy
8. DIGITAL GREEN - digitální signál zelené barvy
9. DIGITAL RED - digitální signál červené barvy
10. COMPOSITE SYNCHRONISATION - složená synchronizace
11. HORIZONTAL SYNCHRONISATION - horizontální synchronizace
12. VERTICAL SYNCHRONISATION - vertikální synchronizace
13. RETURN FOR EXTERNAL CLOCK ENABLE - návrat pro aktivaci externího časování
14. ZERO DETECT - detekce nuly
15. CLOCK OUT - výstup časování
16. GND - zem
17. GND - zem
18. GND - zem
19. GND - zem
20. GND - zem
21. -5 V (50 mA)
22. +12 V (175 mA)
23. +5 V (300 mA)

Zapojení konektoru SCART:

1. AUDIO OUT (RIGHT) - zvukový výstup (pravý kanál)
2. AUDIO IN (RIGHT) - zvukový vstup (pravý kanál)
3. AUDIO OUT (LEFT) - zvukový výstup (levý kanál)
4. AUDIO GND - zem zvuku
5. GND BLUE - zem signálu modré barvy
6. AUDIO IN (LEFT) - zvukový vstup (levý kanál)
7. BLUE - signál modré barvy
8. Blokovací napětí +12 V
9. GND GREEN - zem signálu zelené barvy
10. DATA 2
11. GREEN - signál zelené barvy
12. DATA 1
13. GND RED - zem signálu červené barvy
14. GND DATA - zem pro data
15. RED - signál červené barvy
16. Zatemňovací impulsy
17. VIDEO GND - zem obrazového signálu
18. Zem zatemňovacích impulsů
19. VIDEO OUT - výstup obrazového signálu
20. VIDEO IN - vstup obrazového signálu
21. GND - zem všech signálů

Zapojení konektoru DIN-AV (Euro-AV) v BTVP Tesla Color:

1. Vstup blokovacího napětí
2. VIDEO IN/OUT - obrazový signál vstup/výstup
3. GND - zem
4. AUDIO IN/OUT - zvukový signál vstup/výstup
5. +12 V
6. AUDIO IN/OUT - zvukový signál vstup/výstup



"HELE, AMIGÁČKA PŘIJELA ZE ZÁPADU. TO SE ZASE BUDE URČITĚ VYTAHOVAT, ŽE SI SEHNALA LEPŠÍ MIKROCHIP NEŽ MY"

Kresba: René Bařich

KICK OFF

Kick off je jedna z nejlepších simulací fotbalu. O tom se sami přesvědčíte, když budete mít možnost ho vidět.

Na začátku hry si můžete vybrat v jakém jazyce s vámi počítač bude komunikovat: v angličtině, francouzštině, italštině, němčině, či v jiném. V hlavním menu si můžete vybrat z těchto možností: začátek hry, trénování pohybů po hřišti, trénování kopání penalt, nebo můžete bojovat v lize nejsilnějších fotbalových mužstev světa. Samozřejmě si také můžete zvolit délku hrací doby, a to takto: 2x5 minut, 2x10 minut, 2x15 minut, 2x20 nebo 2x25 minut.

Hřiště je vidět z ptáčích perspektiv podobně jako v programu MIKROSOCER na C64. V levém horním rohu obrazovky

máte malý orientační plán hřiště. Na něm se zobrazuje rozmístění všech dvaadvaceti hráčů obou mužstev.

Velice zajímavě je vyřešeno vedení míče hráčem. Není to zjednodušeno jako v jiných programech, ve kterých při náhlém otočení zůstane míč pod kontrolou hráče. V tomto programu musíte míč obíhat. Míč se pohybuje v tom směru, ve kterém jste i vy otočení. Jestliže chcete pod úhlem vystřelit na bránu, musíte k míči přiběhnout z odpovídajícího směru. Jestliže k míči přiběhnete příliš prudce, míč se od vás odrazí. Je třeba si uvědomit, že vždy ovládáte pouze toho hráče, který je v daném okamžiku nejbližší míči. S ostatními hráči počítač pohybuje sám.

Co se týká obtížnosti hry, můžete si obtížnost sami nastavit, a to nejen

pro sebe, ale i pro svého partnera (nebo pro počítač, hrajete-li sami). Můžete vybrat jednu z pěti nabízených úrovní obtížnosti (vy si samozřejmě můžete vybrat vyšší úroveň, než bude mít váš protivník. Oba dva brankáři jsou pod kontrolou počítače, což znamená, že většina střel směřujících na bránu bude chycena.

V této hře se objevila také jedna novinka, kterou jsou červené a žluté karty. Jestliže budete příliš hrubě faulovat některého z hráčů protivníka, nejdříve vás vypíská publikum, a poté i rozhodčí vytáhne jednu z karet, v závislosti od povahy zákroku. Samozřejmě že dvě žluté karty znamenají vyřazení hráče ze zápasu.

Existuje i jeden trik. Jestliže například vítězíte 3:0 a váš protivník vás začíná dohánět a vy potřebujete výhru k posunutí v ligové tabulce, stisknete ESCAPE (Esc) a tím bude poločas přerušen. A ještě jedna rada na závěr: jestliže se dostanete do protivnickovy šestnáctky, neváhejte a vystřelte co nejsilněji. Potom se míč nezastaví, ani když trefí brankáře. Je to bezpečný zásah.

Věříme, že vás tento fotbal zaujme alespoň tak, jako zaujal nás.

-MaTe

hry a triky

Trik, jak vyzrát na Fighter Bomber, nám poslal Mikoláš Buleca z Prahy 6. Zároveň se přimlouvá za rozšíření této rubriky. Děkujeme, posíláme honorář a těšíme se na další podobnou spolupráci našich čtenářů. Od příštího čísla bude herní rubrika větší, takže všechny dobré triky můžeme otisknout.

Dvojstranu 15-18 vyjměte a získáte manuál ke hře IMPOSSIBLE MISSION II.

Mapa na str. 19 je ke hře SKY FOX, o které jsme psali v minulém čísle.

Fighter BOMBER - Activision

Podařilo se vám doletět všechny mise?

Že ne? Pak je zde lehká pomoc. Jestliže napíšete do tabulky pilotů slovo BUCKAROO, objeví se dole na obrazovce: "Oooh Nooo, it's a BUCKAROO!"

Výsledkem je to, že nyní můžete letět misi, jakou chcete.

hrát neomezeně dlouho. Ale bohužel při dokončení takto hrané hry se do skóre tento čas vůbec nezapočítá, takže výsledné skóre je velmi nízké, ale hlavně bez rizika to není ono. Radši tedy odpovědíte na začátku hry pouze "No". Uvidíte, že i vás pak bude hra mnohem více bavit.

Tak příjemnou zábavu při záchrane Zemi před "silným profesorem".

AMIGA

report

1

PRÍLOHA

IMPOSSIBLE

MISSION

III.

Pavel VÍŠEK

Vítejte v sídle šileného profesora, který, jak už to bývá, chce zničit celý svět. Vy jste jediný člověk na Zemi, který mu v tom může zabránit. Ale jak?

Je to úplně jednoduché. Projdete osm věží a v každé z nich sbíráte různé předměty. Ale hlavně musíte v každé věži násilím (bombou) otevřít trezor, ve kterém je magnetofonová nahrávka hudby. Ta se nahrává na magnetofon, jež si hlavní hrdina nese prozřetelně s sebou. Ale pozor! Věži je 8, čili i hudebních nahrávek je 8, ale na magnetofonovou kazetu se jich vejde pouze šest. Je to proto, že se dvě nahrávky opakují. Takže budete muset eventuálně části kazety přemazat tak, aby na kazetě bylo šest nahrávek a každá jiná. No a jakmile jste tuto podmínku splnili, máte vlastně vyhráno. Pak již jen stačí v prostoru chodby mezi libovolnými dvěma věžemi vejít do dveří označených umělci lebkou a ...

Náhle jste se ocitli v počítačovém centru celého komplexu. Váš poslední úkol bude vybrat, který ze tří počítačů aktivovat. Pokud vyberete nesprávně, jste tentokrát totálně mrtvi a hra končí vašim neúspěchem. Pokud vyberete správně, je se "šilným profesorem" konec a sám ukončí svůj život - sami uvidíte jak.

Takže jak na to: Celý komplex se skládá z jedné centrální věže, kolem které je paprskovitě rozestavěných dalších osm. Půdorysný pohled je na obrázku.

Na začátku hry Vás počítač umístí náhodně do jedné z osmi obvodových věží. Každá věž obsahuje různý počet místností. Tento počet se v každé hře liší, protože počítač má v zásobě pro každou věž větší počet místností. Počet místností v jedné věži se může měnit od tří do šesti. Každá místnost zase obsahuje různý počet předmětů. Každá věž slouží svému majiteli, tj. profesorovi, k odlišnému účelu. Jedna je například obytná, jiná slouží ke kancelářským účelům a podle toho je vybavena příslušnými předměty. Takže například v obytné věži najdete sedací soupravy, nábytek, obrazy, HIFI soupravy atd.

Prvé z nich vrátí zpět z jakéhokoli do původního režimu. Jediný z hlavních režimů je režim ovládání panelu, který se aktivuje stiskem FIRE na joysticku (objeví se ruka, kterou lze pohybovat po panelu a ovládat s ní patřičná tlačítka).

Druhé tlačítko se symbolem kazety vyvolává na panel kazetový magnetofon, na kterém si můžete přehrát nasbírané magnetofonové nahrávky, zkontrolovat jestli nemáte dvě stejné, apod.

Třetím knoflíkem vyvoláte dekódovací zařízení, s jehož pomocí můžete otevřít vchod do další věže. Otáčením tří kotoučů (otáčení se ovládá stisknutím tlačítek se šipkami pod nimi) naleznete 3 čísla kódu, která otvírají další věž - v případě nalezení kódu se zobrazí nápis COMPLETE. Pokud nějaké číslo chybí, nezbyvá vám než hledat ještě nějakou místnost, ve které je zapomenutý předmět, který v sobě ukrývá potřebné číslo.

Pokud vás hra omrzí a chcete se podívat, jak jste si vedl, stiskněte na Amize funkční tlačítko F10. Hra se ukončí a v tabulce se vám zobrazí hodnocení okanzitého stavu hry.

Pokud chcete hru přerušit a pokračovat v ní později, stiskněte tlačítka levé "A" (Amiga tlačítko) + S. Okanzitý stav hry se uloží na disketu a v okanzíku, kdy budete v této hře chtít pokračovat, odpovíte na začátku hry na otázku "PLAY A SAVED GAME?" písmenem "Y" (pozor, na Amigách s klávesnicí DIN to bude písmeno "Z") a můžete pokračovat ve své "Neuskutečnitelné Misi".

Možná, že se vám bude hra zdát ze začátku složitá, ale nebojte se, jakmile se jenom trochu vžijete do role hlavního hrdiny, uvidíte, že vás uchvátí a strávíte u ní nejednu hodinu.

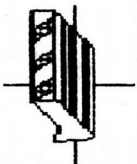
Ještě malé upozornění: Program je lepší spouštět s odjištěnou disketou, protože jinak dochází při přerušení (F10) i dokončení hry k zaseknutí programu. Také při zobrazení skóre se v levém horním rohu občas objeví hláška ERROR Nelekejte se, to je pozůstatek chybavého hlášení ATARI ST, ze kterého je hra převedena. Stačí stisknout RETURN a jede se dál.

A nakonec rada. Na začátku se program zeptá, zda chcete či nechcete neomezený časový limit. V okanzíku kdy odpovíte "YES" (pozor na německé verzi Amigy napište "ZTS") časový údaj 8 hodin vůbec neubývá a lze tedy



PLOŠINA

V některých případech se nelze na první pohled dostat k nějakým předmětům. Podívejte se tedy, jestli se v jejich blízkosti podlaha nepodobá pohyblivé plošině. Pokud ano, opět máte vyhráno. Stačí na počítači v místnosti zvolit obrázek plošiny a plošina v místnosti se přesune do druhé krajní polohy. A nyní na ní již stačí vyskočit a dříve nedostupné předměty sebrat.



VÝTAH

Při vyvolání obrázku výtahu na počítači v místnosti se všechny výtahy i pohyblivé plošiny vrací do původních pozic v jakých byly na úplném začátku.

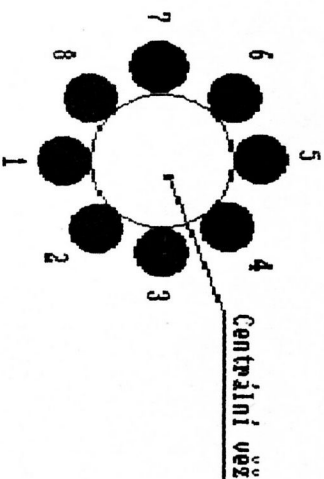
Svůj inventář, tj. počet různých věcí, které jste získali, lze snadno zkontrolovat u nejbližšího počítače. Postavíte našeho hrdinu před něj, joystickem pohnete směrem od sebe - a na obrazovce se objeví ještě jedna obrazovka počítače a na ní jsou zobrazeny předměty. Číslo vedle nich vyjadřuje jejich počet.

Pokud se nacházíte mimo místnost, to jest pokud jste na chodbě nebo ve výtahu, určitě vás zajímá, na co jsou ty různé čudlíky a okénka v dolní části obrazovky. To co vidíte je řídicí panel, na kterém můžete sledovat a ovládat průběh hry.

Pokaždé, když navštívíte novou místnost, tak tato místnost na plánu (dole uprostřed) zčerná. Výtah na tomto plánu představuje červená tečka. Tlačítka na levé straně dole (označeny 1-8) si lze na prostředním obrázku promítnat stav hry, tj. kolik věží a kolik místností v nich už máte navštívených. Po stisku příslušného tlačítka (1-8) se věž s tímto číslem zobrazí uprostřed.

Na pravé straně dole jsou tři tlačítka. První zleva s nápisem OFF, dále tlačítko se symbolem magnetofonové kazety a poslední tlačítko s trojicí číslic.

A vy se musíte snažit posbírat co nejvíce těchto předmětů. Ale jak je v tomto druhu her zvykem, v cestě vám stojí různé "příšerky", které maximálně ztěžují úkol. Prvním a největším nebezpečím jsou roboti. Je jich mnoho druhů a i když jsou vzhledově všichni stejní, každý druh se chová odlišně. Některý si vás vůbec nevšimá, jiný se v pravidelných intervalech otáčí na obě strany a zběsile střelí svým laserovým očima, další se za vámi, v okamžiku kdy vás spatří, pustí obrovskou rychlostí, atp. Všechny typy popsat nelze, ostatně hráč brzy na vlastní kůži pozná, jak se má úči kterému robotu chovat. Ale všichni roboti mají jedno společné, a sice to, že jakmile se vás on, nebo vy jeho dotknete - přicházíte o život. Výraz "přicházíte o život" není zcela přesný, protože počet životů není vlastně omezen. Ale jakmile vás nějaká "příšerka" polapí, odečítá se vám pokaždé z celkového času 6 minut. No a celkem je k dispozici 8 hodin. Možná se vám to zdá hodně, nicméně po průchodu několika místnostmi určitě změníte názor.



Přehledový obrázek celého komplexu

Další nepřijemnou "příšerkou" je Tančík s ramenem manipulátoru. I chování u těchto Tančíků je kus od kusu odlišné, i když lze říci, že nejsou tak agresivní jako roboti. Nicméně jakmile se dostanete do těsné blízkosti ramene manipulátoru, uchopí vás svým "klepetem" a buď vás vhodí do nejbližší propasti, nebo rozmačká o stěnu a pod. Možností je opět mnoho a většina z nich končí znovu ztrátou života hrdiny. Roboty i Tančíky lze celkem snadno a bez následků přeskočit (skok = tlačítko FIRE na joysticku).

Další "příšerkou" je malý vozík s blikajícím majáčkem. Vůči vám je zcela nečinný a sám o sobě není ani nebezpečný. Ale pozor, každou chvíli umístí na své cestě Minu a ta už je pak pro vás nebezpečná.

Poslední "příšerka" je jakási psi hlava na pásovéh podvozku, kterou jsem pro stručnost nazval "prase". K tomuto názvu mě inspirovala růžová barva příšerky. Toto "prase" je ze všech příšerek nejméně škodlivé. Život vám znepříjemňuje v tom, že neustále jezdí všemi možnými výřchy v místnosti, aniž by na vás hodlalo počkat. Jinak se "prasete" můžete bez problémů dočkat (případně mu nastrožit minu), nic vám neudělá, nikam vás nestrčí ani jinak neublíží.

JAK POHYBOVAT S NAŠÍM HRDINOU

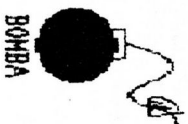
Pohyb figurky lze řídit joystickem, nebo kurzorovými tlačítky a mezerníkem. Směry Vlevo a Vpravo jsou jasné. Pohyb Nahoru a Dolů použijte jednak pokud stojíte na výřchu (musí se stát zhruba uprostřed výřchu, jinak výřch nejede) a dále pak směr Nahoru (joystick od sebe) použijte pokřáde, když chcete v místnosti sebrat nějaký předmět. Postavíte se před něj, stisknete tlačítko FIRE na joysticku a vyčkáte, až se postupně vytratí červená vlnovka s nápisem SEARCH na malé obrazovce. Pak se zobrazí, jaký předmět byl vlastně nalezen.

Stiskem tlačítka FIRE na joysticku (nebo stiskem mezerníku na klávesnici) udělá náš hrdina velký skok s přemetem. Tímto způsobem lze překonávat i větší vzdálenosti.

Celkem lze za různých předmětů v místnosti nalézt tyto věci:

1. Bomby
2. Miny
3. Roboty
4. Zárovky
5. Výřchy
6. Pohyblivé plošiny
7. Čísla pro sestavení kódu umožňujícího přístup do další věže
8. Hodiny - přičítají 10 minut ke stávajícímu časovému limitu
9. NIC

Aktivace počítače v místnosti se provádí tak, že se hlavní hrdina postaví před obrazek počítače a joystickem se pohne směrem od sebe.



BOMBA



MINA



ROBOT



ZÁROVKA

Na co jsou ty obrázky když se vyvolá počítač ?

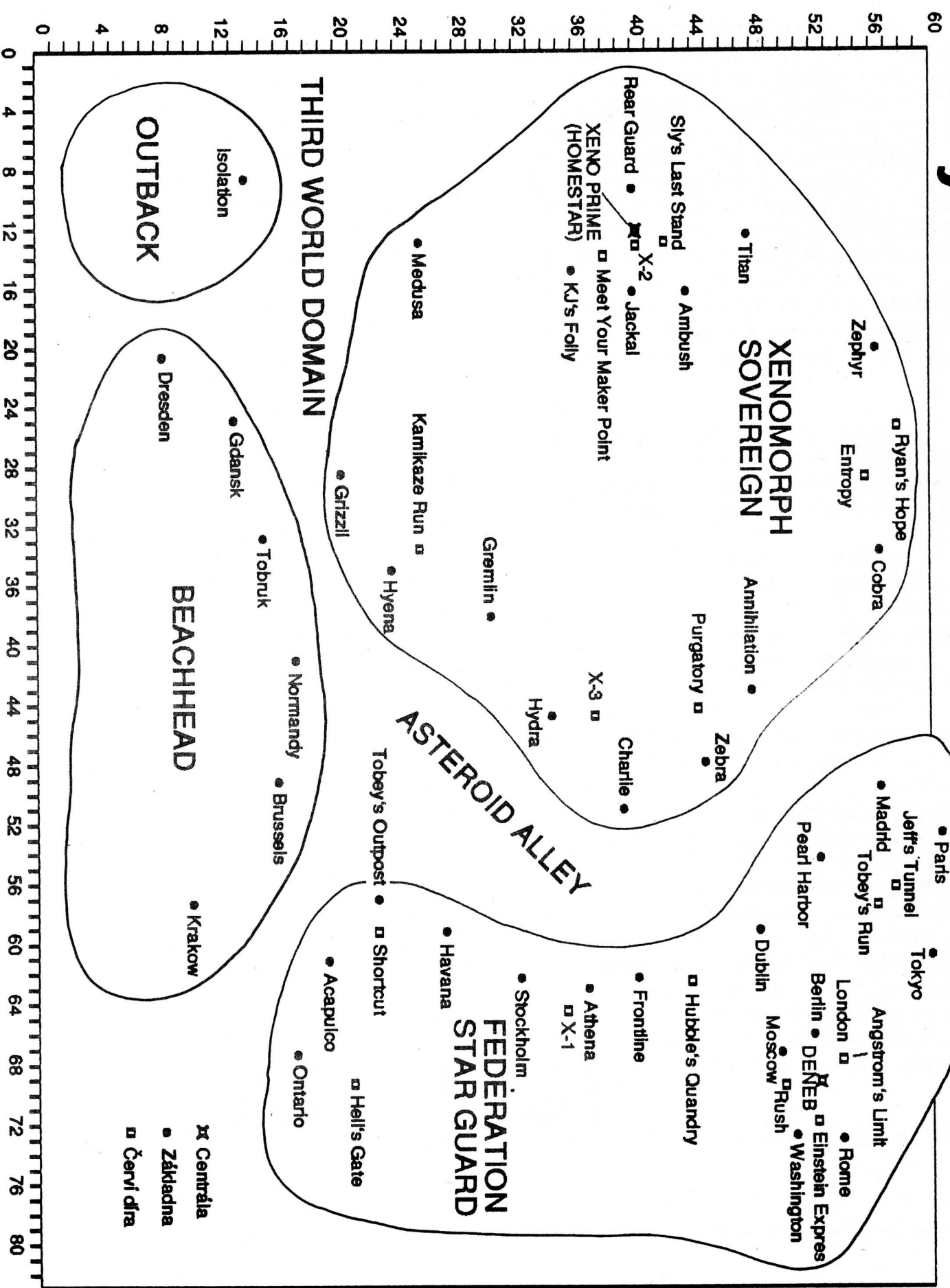
Pokud neseme bombu, lze ji položit na téměř libovolné místo (kromě výřchů, plošin a rohů místnosti). Pokládá se tak, že se na určeném místě pohne joystickem směrem k sobě (figurka si sedne na bobek) a stisknutím FIRE se aktivuje bomba (na zemi se objeví blikající obdélníček). Po několika vteřinách bomba automaticky exploduje. Pokud je položena před trezor, rozbi je jeho dveře a vy z něj můžete vyjmout magnetofonovou nahrávku (nahrávka se sbírá stejným způsobem jako předměty). Pokud je bomba položena normálně na podlahu (ne v blízkosti trezoru), po výbuchu udělá díru do podlahy a zároveň zmizí všechny předměty které byly v bezprostřední blízkosti bomby.

Účinek a způsob pokládání miny je skoro stejný jako u bomby jen s tím rozdílem, že minou nelze "otevřít" trezor. Pokud ji položíte k trezoru, mina rozbi je podlahu a trezor i se svým důležitým obsahem nenádravně zmizí. Položení miny je stejné jako u bomby, pouze je nutno dávat větší pozor, protože mina reaguje na jakýkoli dotyk a po něm ihned vybuchuje.

Po aktivaci obrázku robota se na určitou dobu, zhruba na 10 vteřin, zastaví v místnosti pohyb všech "příšerek". Po tuto dobu můžete bez jakýchkoli omezení a rizika procházet kolem robota i tancíku.

Pokud je po vstupu do některé místnosti vidět na obrazovce pouze počítač a pohybující se "příšerky", nelekejte se, nejde ani o chybu v programu, ani o žádou jinou závaďu. To jen "šilný profesor" vypnul v této místnosti světlo, aby vám váš úkol ještě více ztížil. Ale pokud jste již za některým předmětem našli (i děve) zárovku, není se čeho obávat. Stačí se dostat k nejbližšímu počítači v místnosti a aktivovat na něm obrázek se zárovkou. No a je rozsvíceno!

SkyFox II



Přerušení

Robert Čermák

Co znamená a jak probíhá přerušení. Možnosti Motoroly 68000. Čipy Paula a CIA z hlediska přerušení.

Pod pojmem přerušení (interruption) se obvykle rozumí zastavení právě prováděného programu, odskok na určitý obslužný podprogram a po jeho vykonání opětovný návrat. Toto vše se provede jako odezva na vnější signál, nezávisle na tom, jaký program a v jakém stádiu je zpracováván. Přerušení může vzniknout z celé řady příčin, jak vnitřních (v rámci vlastního počítače), tak i vnějších (tiskárny, paměťová média, síť, různé řadiče apod.). K rozlišení stupně důležitosti jednotlivých "žádostí" o přerušení slouží tzv. maskovací systém. Ten umožňuje potlačit méně naléhavé žádosti (přerušení se neprovede), je-li to nutné vzhledem ke stavu systému, či procesoru. Maskování provádí buď přímo mikroprocesor, nebo přidavné periferní obvody, sloužící také často ke zvýšení počtu priorit (tzv. řadiče přerušení).

Mikroprocesor MC 68000 poskytuje celkem 7 úrovní přerušení, z toho 6 maskovatelných MI a jedno nemaskovatelné NMI, které se provede vždy, je-li o ně požádáno. Přijme-li mikroprocesor 68000 žádost o přerušení, vyšle potvrzení této žádosti, na základě čehož přerušující zařízení odpoví číslem příslušného přerušovacího vektoru. Tento vektor pak umožní přejít k libovolné ze 192 možných obslužných rutin v paměti. Zařízení, které není schopno generovat číslo vektoru, může přerušit práci MC 68000 pomocí tzv. autovektoru, který je jednoznačně přiřazen každé ze sedmi prioritních úrovní, na niž bylo o přerušení žádáno. Priorita přerušení je určena signály IPL0, IPL1, IPL2 (aktivní při log. 0), maska je přístupná ve stavovém slově mikroprocesoru:

bit:	značka:	význam:	
15	T	Trasovací režim, po každé instrukci nastává přerušení	

13	S	Indikace režimu MC68000 (USER-SUPERVISOR)	

10	I2	Maska přerušení	
9	I1		
8	I0		

4	X	Extend	- rozšíření
3	N	Negative	- záporný výsledek
2	Z	Zero	- nulový výsledek
1	V	Overflow	- přetečení
0	C	Carry	- přenos

Je třeba připomenout, že MC68000 se může nacházet buď v režimu SUPERVISOR nebo USER, ve kterém nejsou některé úkony povoleny. Jedním z nich je i manipulace s tzv. systémovou částí stavového slova (bity 8-15), tedy i s maskou přerušení.

Amiga plně podporuje možnosti mikroprocesoru MC 68000. Většina žádostí o přerušení je však nejprve přivedena do periferních čipů (8364 - Paula), kde je prováděna selekce podle priority a přerušení je povoleno či nikoliv. Spolupráce s mikroprocesorem je pak vedena již bez účasti "přerušovacího zařízení". K ovládání priorit, jak bude dále ukázáno, se používá několika systémových registrů Paula. Mimo toho lze žádost o přerušení přivést i přímo na mikroprocesor (úroveň 7 - NMI je rezervována např. pro debugging a pod.), je však doporučováno používat spíše periferní čipy spolu se službami operačního systému.

Paula dokáže přijímat, ale i generovat (!) celkem 14 druhů přerušení. K tomu používá 2 ze svých registrů s tím, že každý má různou adresu pro zápis a pro čtení (R).

adresa:	jmeno:	funkce:
\$DFF09C	INTREQ	požadavek na přerušení / Interrupt REQuest
\$DFF01E	INTREQR	pouze pro čtení
\$DFF09A	INTENA	povolení přerušení - maska / Interrupt ENABle
\$DFF01C	INTENAR	pouze pro čtení

Významy a pozice bitů v jednotlivých registrech si odpovídají, až na bit 15 - v registrech (R) nemá žádnou funkci.

bit:	název:	úroveň:	význam:
15	SET/CLR	-	kontrolní bit pro nastavení/nulování
14	INTEN	-	povolení/zákaz všech (!) přerušení
13	EXTER	6	externí přerušení / CIA - B
12	DSKSYNC	5	disk sync registr má připravená data
11	RBE	5	příjímací buffer seriového portu je plný
10	AUD3	4	audio kanál 3 (DMA na konci bloku audio dat)
9	AUD2	4	audio kanál 2
8	AUD1	4	audio kanál 1
7	AUD0	4	audio kanál 0
6	BLIT	3	rezervováno pro Blitr (přenos dat ukončen)
5	VERTB	3	začátek zpětného běhu paprsku
4	COPER	3	rezervováno pro Copper
3	PORTS	2	I/O porty a časovače / CIA - A
2	SOFT	1	rezervováno pro softwarové přerušení
1	DSKBLK	1	Disk - DMA přenos ukončen
0	TBE	1	vysílací buffer seriového portu je prázdný

(Nastavením bitu budeme dále rozumět zápis jedničky - opak nulování)

Bit 15 se používá pro nastavení nebo nulování bitů v interrupt registrech.

Změna obsahu registrů se provádí následujícím způsobem: Chceme-li některé bity nulovat - sestavíme slovo, v němž bit 15 je nula a bity 0 až 14 obsahují jedničky na místech odpovídajících nulovaným bitům. Takto připravené slovo

zapišeme do příslušného registru. To způsobí vynulování jen námi požadovaných bitů - ostatní zůstávají beze změny. Chceme-li některé bity nastavit - postup je obdobný s tím rozdílem, že do bitu 15 zapišeme jedničku. Máme-li v úmyslu některé bity nulovat a zároveň jiné nastavit, je třeba provést zápis do registru dvakrát.

Bit 14 slouží jako "vypínač" všech přerušení generovaných čipem Paula - v INTREQ registru nemá žádnou funkci.

Bit 3 a 13 odpovídají systémovým signálům INT6 a INT2 (aktivní při log.0), které jsou vyvedeny na expansní konektor a zároveň jsou zapojeny do obvodů 8520 (CIAA, CIAB).

Bit 5 souvisí se započítáním zpětného chodu paprsku na obrazovce. Přerušení nastane po dosažení obrazové řádky 0. Toho systém využívá pro aktualizaci některých registrů, obnovení dat pro Copper atd.

Bit 4 je využíván v souvislosti s činností Copperu. Copper však může měnit obsah jakýchkoliv bitů v interrupt registrech, tento bit pak obvykle identifikuje Copper jako zdroj přerušení. S jeho pomocí lze například zjistit, zda obrazový paprsek dosáhl určité polohy, a na základě toho provést určitou změnu v paměti, či vykonat nějaký program.

Bit 7 až 10 jsou přiřazeny zvukovým kanálům 0 až 3. Pracuje-li audio DMA v automatickém modu, přerušení nastane, bylo-li dosaženo posledního slova v zásobníku zvukových dat. V manuálním modu nastane, když je zvukový registr připraven přijmout další data.

Bit 6 signalizuje připravenost Blitru k další činnosti. Je-li tento bit jednička, požadovaný datový přenos byl ukončen.

Bit 12 signalizuje, že sync registr porovnal data z floppy disku.

Bit 1 indikuje ukončení diskového DMA.

Bit 11 ukazuje, že příjímací vyrovnávací paměť seriového portu je plná a připravená k přečtení.

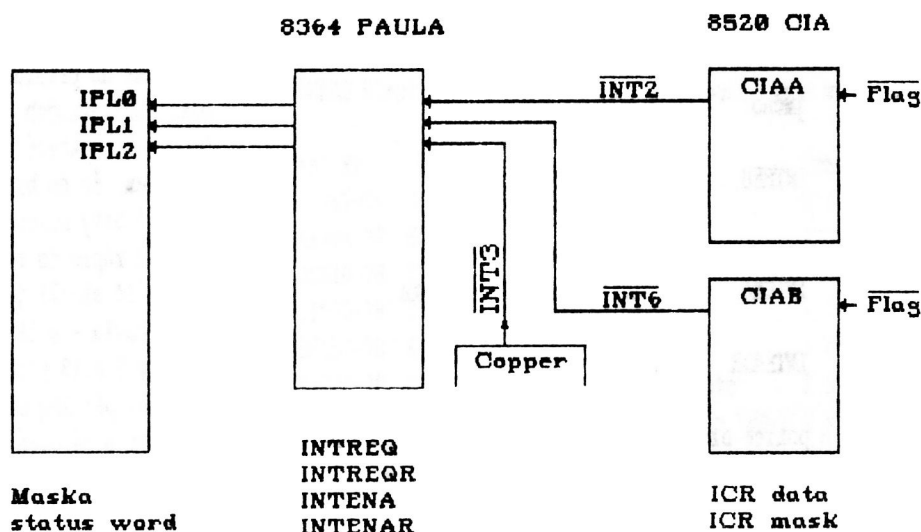
Bit 0 ukazuje, že vysílací vyrovnávací paměť seriového portu je vyprázdněná a připravena k zápisu dalších dat.

Registr INTREQR obsahuje žádosti o přerušení (je-li některý bit nastaven, bylo žádáno o přerušení na odpovídající úrovni).

Zápisem do INTREQ způsobíme přerušení (je-li povoleno v INTENA) odpovídající úrovně. Tím je umožněna softwarová "simulace" periferních obvodů a usnadňuje se tak i odladování obslužných podprogramů. Každý zápis do INTREQ způsobí vynulování INTREQR.

Schéma:

Výměna žádosti o přerušeni probíhá po systémových signálech INT2, INT3, INT6 (INT 3 používá Copper). Po jejich zpracování Paula přímo generuje přerušeni pro MC 68000 na vodičích IPL0 až IPL2.



Interface 8520 jako zdroj přerušeni

Commodore Amiga 500 obsahuje dva obvody typu 8520. Jedná se o víceúčelový programovatelný interface, jenž je často označován jen zkratkou CIA (Complex Interface Adapter). Dva exempláře obsažené v Amize jsou pak pojmenovány CIA-A, CIA-B. Obvod obsahuje dvě 8bitová rozhraní s možností naprogramování jednotlivých bitů jako vstupních či výstupních. K dispozici jsou rovněž signály k vytvoření styku typu *Cantrronics*, seriové rozhraní s možností duplexního asynchronního provozu, dva programovatelné časovače a zejména důmyslný systém přerušeni.

CIA produkuje celkem 5 zdrojů přerušeni:

- > podtečení časovače A - TA
- > podtečení časovače B - TB
- > TOD alarm - ALRM
- > Seriový port plný/prázdný - SP
- > Flag - FLG

Jako obvykle je i zde možno nastavit priority jednotlivým zdrojům přerušeni a tak některé žádosti povolit, jiné potlačit. K tomuto účelu existuje registr ICR (Interrupt

Control Register), jenž má opět různé významy pro čtení a pro zápis:

Bit :	7	6	5	4	3	2	1	0	<< DATA
čtení:	IR	0	0	FLG	SP	ALRM	TB	TA	

Bit :	7	6	5	4	3	2	1	0	<< MASK
zápis:	S/C	x	x	FLG	SP	ALRM	TB	TA	

ADRESY ICR CIAA: \$BFED01
CIAB: \$BFED00

Část určená jen pro čtení, tzv. DATA registr, obsahuje informace o každé došlé žádosti o přerušeni (odpovídající bit je nastaven). V případě, že je nějaké přerušeni povoleno, nastaví se také bit IR a CIA vyšle žádost o přerušeni (INT6, INT2). Po přečtení DATA registru se jeho obsah vymaže a žádost o přerušeni je ztažena zpět (nezávisle na jejím přijetí či nepřijetí).

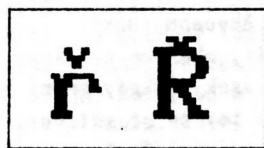
Část určená pro zápis tzv. MASK registr obsahuje (obdobně jako interrupt registry Pauly) na pozicích 0 až 4 masku přerušeni a na pozici 7 bit, určující, chceme-li zápisem do tohoto registru některé bity nastavit nebo nulovat. Postup pro nastavení určité masky je stejný jako v případě registrů INTENA. Tj. zapíšeme-li do ICR registru slovo, které má na pozici 7 jedničku, nastavené bity na pozicích 0 až 4 způsobí nastavení odpovídajících bitů v ICR (ostatní zůstanou nezměněny). Vynulování určitých bitů provedeme podobně, s tím, že bit 7 bude nyní nastaven na nulu.

V předcházejících odstavcích, kde jsme nahlédli do problematiky přerušeni u Amigy, byl naším vodítkem spíše hardware. Amiga však disponuje dosti rozsáhlým softwarovým systémem, který dále rozšiřuje možnosti využití přerušeni. Samozřejmě lze postupně "ručně" naprogramovat všechny potřebné registry (např. v assembleru, céčku nebo i basicu), ale mnohem pohodlnější, rychlejší (a bezpečnější !) je použít hotových systémových služeb. O tom však až některý další článek.

DTP

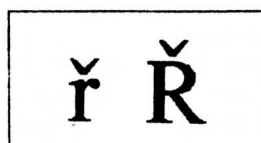
profesionálně

Pro Amigu dlouho neexistoval dobrý program pro desktop publishing, tedy publikační činnost. Zatímco uživatelé Atari ST mají k dispozici Calamus, program na velice slušné úrovni, my jsme se museli donedávna spokojit s programem PageSetter. A tím se časopisy, návštěvny ani letáčky na profesionální úrovni tisknout nedají.



Page Setter

Tímto programem jsme sestavili téměř celé toto a minulé číslo AMIGA reportu. Jeho výhodou je, že se dá dobře používat na Amize bez přidavné paměti a druhého drivu. Obsahuje všechny základní funkce DTP, nezanedbatelná je jeho snadná obsluha a velká rychlost. Poměrně praktický je zabudovaný textový a grafický editor. S češtinou ani slovenštinou nemá problémy, protože používá bodové písmo, které se dá upravovat editorem FEd. Toto písmo je však zároveň největším nedostatkem celého programu. Bodové písmo nevypadá dobře, když se vytiskne. Hotové publikace vytisklé tímto písmem působí amatérským dojmem. Cena Page Setteru 1.0 je asi 100,-DEM. Později se objevily další programy, např. Professional Page 1.1, které však stále používají bodové písmo.



Page Stream

Program Page Stream tvoří obrat v DTP pro Amigu. Používá vektorové písmo, což znamená, že jednotlivá písmena nejsou definována svými body, ale je vektorově popsán jejich tvar. Takové fonty se také nazývají skalární nebo outline (outline je také název pro styl obrysového neboli dutého písma, kterým je zhotoven nápis tohoto článku - vektorové písmo popisuje obrysy písma). Zatímco při zvětšení bodového písmene se zvětší jeho body, takže písmeno je pak zubaté, vektorové písmeno je stále kvalitní. V časopise speciálně věnovaném DTP byl test různých programů na různých počítačích. Page Stream se umístil hned za Calamus, po něm následoval Page Maker. Ovšem ve spojení s programem Pro Draw, určeným pro kreslení vektorových obrázků, Page Stream dokonce Calamuse převýšil. Na úplně přední místo se v testu umístil jiný program, jehož jméno jsem zapomněl, určený pro Apple Macintosh. Page Stream jsme u nás dlouho nemohli kvůli diakritickým znaménkům používat, protože neobsahuje editor, jako např. Calamus. Poté, co se však

tento problém podařilo vyřešit (programem BigEd), je Page Stream v současnosti zřejmě nejlepším poloprofesionálním a profesionálním systémem pro Amigu. I když se nyní prodává několik dalších programů s vektorovými fonty (např. Page Setter a Profesional Page ve vyšších verzích aj.), většinou vyžadují nejméně 1 MB paměti. Page Stream se dá používat s 512 KB na obvyčejné Amize 500. Je celý naprogramován v assembleru a je rychlejší než jiné programy, se kterými se bez turbokarty prakticky nedá pracovat. Vzhledem k tomu, že tento program budeme používat pro tvorbu dalších čísel AMIGA reportu, připravujeme i jeho podrobnější popis. Cena programu ve verzi 2.0 je necelých 400,-DEM.

Saxon Publisher

Nedávno se na trhu objevil Saxon Publisher, který je podle testů ještě výkonnější než Page Stream. Tento program jsem neměl možnost vyzkoušet, proto jen několik informací od firmy Pulsar, která program prodává v Německu: Saxon Publisher pracuje s podobnou filosofií jako Ventura pro PC. Je určen výhradně pro profesionální použití, proto obsahuje pouze výstup na tiskárnu s postscriptem, nebo osvitový stroj. Protože zobrazení je v interlace, neobejdete se bez speciálního monitoru s flicker-fixerem. Doporučená je Amiga 3000 nebo 2000 s min. 2 MB paměti a turbokartou plus laserová tiskárna s postscriptem. Cena samotného programu 700,-DEM se majiteli takového vybavení jistě nebude zdát vysoká.

-PT



Workbench

Workbench v překladu znamená pracovní stůl a nachází se na stejnojmenné disketě, která se dodává spolu s počítačem.

Když Amigu zapnete, objeví se na obrazovce ruka s disketou Workbench a vyzývá nás tak, abychom ji vložili do disketové jednotky. Po několika sekundách se program nahraje a úplně nahoře na obrazovce uvidíme lištu s nápisem Workbench release a údajem o volné paměti. Na pravém konci této lišty jsou dva symboly, kterými můžeme obrazovku přemisťovat nad anebo pod jiné obrazovky. Obrazovka Workbench Screen představuje náš pracovní stůl, na kterém si můžeme prohlížet diskety, pracovat se soubory a spouštět programy. Nyní vidíme na našem "stole" ležet dva obrázky (ikony) disket. Pod první je nápis RAM DISK a pod druhou je napsáno Workbench1.3D. Pokud z disketové jednotky vyndáme disketu Workbench a vložíme jinou, ikona diskety zmizí a objeví se ikona nové diskety i s jejím názvem. Poslední, co na obrazovce vidíme, je malá šipka, která představuje myš. Když s myší pohybujeme, pohybuje se i šipka. Je velice příjemné pracovat s myší u Amigy nebo Atari ST. Pohyb je plynulý a přirozený a nemá nic společného s trhaným a na obsluhu nepříjemným chováním myši u IBM PC.

Myš

Myš u Amigy má dvě tlačítka. Pomocí levého můžeme přemisťovat jednotlivé objekty po obrazovce. Provedeme to tak, že šipku umístíme na objekt, stiskneme levé tlačítko a objekt přemístíme. Jakmile jsme spokojeni, tlačítko pustíme. Takto můžeme po obrazovce přemisťovat symboly disket, adresářů, souborů, oken. To není samoučelné. Můžeme tak snadno přenést soubor do jiného adresáře nebo na jinou disketu. Pokud uchopíme horní lištu, můžeme dokonce přesunovat i celou obrazovkou, ale pouze vertikálně. Levé tlačítko má ještě jednu funkci. Jestliže ho stiskneme dvakrát po sobě, objekt se otevře, pokud se jedná o disketu nebo adresář, nebo spustí, pokud je to program. Než si to vyzkoušíme, podíváme se, co dělá pravé tlačítko. Po jeho stisknutí zmizí nápis Workbench release na horní liště a objeví se zde tři nápisy:

Workbench Disk Special
Když se myší přesuneme na tuto lištu, uvidíme, že jsou to záhlaví menu. V menu Workbench jsou funkce Open, Close, Duplicate, Rename, Info, Discard, v menu Disk jsou to Empty Trash a Initialize a pod Special jsou Clean Up, Last Error, Redraw, Snapshot, Version.

Open a Close

Některé funkce jsou napsány méně výrazným písmem a znamená to, že je nyní nelze použít. Je to např. funkce Open. Dají se s ní otevírat diskety, adresáře. Nyní však systém neví, co by měl otevřít. Abychom funkcí vyzkoušeli, ukážeme na ikonu RAM DISK. Obrázek diskety změní barvu a znamená to, že je aktivní. Když se nyní podíváme do menu, zjistíme, že řada funkcí je nyní také aktivních. Ukážeme na funkci Open a pustíme pravé tlačítko myši. Před námi se objeví okno, které představuje vnitřek RAM DISKU. Nyní je obsah prázdný. Velikost okna můžeme libovolně zvětšovat a zmenšovat uchopením pravého dolního rohu a jeho přemisťováním. Posunovat můžeme také celým oknem. Vpravo nahoře má okno stejné symboly jako lišta obrazovky, a můžeme jím okno dávat nad a pod jiná okna v rámci obrazovky. Vlevo nahoře je malý čtverec s tečkou, kterým se dá celé okno zase zavřít. Stejný výsledek docílíme i funkcí Close.

Nyní se zkusíme podívat, co se nachází na disketě Workbench. Stiskneme na ní dvakrát levé tlačítko myši (to je to samé, jako funkce Open) a objeví se okno s názvem Workbench. Je stejné, jako to předešlé, avšak není prázdné. Vidíme v něm několik ikon. Jsou zde šuplíky,

Jako od stolu, a představují adresáře. Jmenují se Utilities, System, Expansion, Empty, Prefs. Je zde také obrázek popelnice, což je adresář, do kterého odhazujeme nepotřebné soubory, abychom si na stole udrželi pořádek. Ikona s nápisem Shell není adresář, ale po jejím spuštění (dvakrát stisknout levé tlačítko) se objeví okno, ve kterém můžeme ovládat operační systém příkazy CLI, pokud známe AmigaDOS. Toto okno uzavřeme příkazem EndShell nebo EndCli. V adresáři Utilities jsou různé programy, jako zápisník, hodiny, kalkulačka, mluvení, tisk na tiskárně a podobně. V adresáři System jsou programy pro nastavení klávesnice, inicializaci tiskárny, paměti, kopírování a formátování disket, atd. Adresář Expansion je připraven pro využití pro přídatné zařízení, např. harddisk. Empty je prázdný adresář a v Prefs je program pro nastavení základních parametrů systému, jako jsou typ tiskárny, přenosová rychlost sériového interface, barvy, pohyb myši, přesné umístění obrazu na monitoru aj.

Duplicate, Rename, Info, Discard

Duplicate slouží pro kopírování disket. Používá se tak, že ukážeme na disketu a zvolíme tuto funkci. Rename je příkaz pro přejmenování diskety. Po zvolení funkce Info získáme informace o délce a typu aktivní diskety, adresáře nebo souboru a také zde můžeme nastavit a uložit (SAVE) některé jeho parametry. Discard vymaže zadaný soubor.

Empty Trash, Initialize

Příkaz Empty Trash vyprázdní koš, to znamená, že vymaže všechny soubory v adresáři Trashcan. Initialize naformátuje disketu.

Clean Up, Last Error, Redraw, Snapshot, Version

Funkce Clean Up stejnoměrně rozmístí ikony v okně (adresáři), pokud jsou rozmístěny s velkými mezerami nebo naopak přes sebe. Funkce se používá tak, že nejprve příslušný adresář otevřeme, pak na něj znovu ukážeme a zvolíme funkci. Last Error nám zobrazuje poslední chybové nebo informační hlášení, Redraw obnoví obrazovku, pokud se některá část vymazala nebo změnila. Snapshot fixuje na disketu rozmístění ikon v daném okamžiku a Version nás informuje o čísle verze použitého operačního systému.

Příklad využití multitaskingu

K čemu je dobrý multitasking? Amiga se odlišuje od jiných osobních počítačů mj. tím, že má víceúlohový operační systém. Znamená to, že je možno mít současně spuštěných několik programů. Na první pohled se může zdát, že to pro běžného uživatele malého počítače nemá význam. Často to říkají uživatelé jiných počítačů. Avšak jakmile si jednou na tuto možnost zvyknete, budete ji pociťovat jako samozřejmost a bude vám na jiných počítačích chybět. O co tedy jde? Jistě ne o to, abyste za zvuku samplevané hudby a blikání světelných efektů na obrazovce mohli pracovat s WordPerfectem. Více užítka budete mít, když budete chtít spustit úlohu, která spotřebuje množství času. Například vytisknutí delšího dokumentu, reorganizace databáze nebo rozsáhlé propočty stínů a odrazů na vašem grafickém díle. Zatímco u jiného počítače byste museli čekat, jako uživatel Amigy můžete pracovat s jiným programem. To vám umožní mít svůj počítač kdykoliv k dispozici. Ocení to hlavně ti uživatelé, kteří často počítač používají.

Abychom mohli současně pustit

více programů, musíme mít dostatek volné paměti. Některé programy, jako např. většina her, které se nespouštějí z Workbenche, ale disketa s hrou se zasune do počítače hned po zapnutí, současně pustit nelze. A některé méně kvalitní programy, které nejsou programovány čistě, se při multitaskingu hroutlí. Většinou se tím však neovlivní ostatní spuštěné úlohy.

Jak se použít více programů současně? Uvedeme si příklad. Nejprve nahrajeme Workbench, pak vložíme disketu s programem PageStream. Zapneme tiskárnu a nastavíme tisk mnohostránkového dokumentu s obrázky. Poté přesuneme obrazovku s PageStreamem pod obrazovku Workbench a nahrajeme jinou disketu, třeba se Superbází. Objeví se nová obrazovka. Zadáme rozsáhlou reorganizaci dat a opět se vrátíme zpět do Workbenche. Nyní si můžeme třeba kopírovat diskety, nebo nahrát WordPerfect a psát dopis. Pokud bude některý z programů něco potřebovat, systém nás o tom průběžně informuje. Např. PageStream bude chtít, abychom vložili disketu s drivery pro tiskárnu, Superbáze nějaký datadisk. Postupně jim vyhovíme a programy budou pokračovat. Kdykoliv si můžeme přepínat obrazovky a podívat se, jak jsou spuštěné úlohy daleko.

Workbench 2.0

Tato nová verze byla vyvinuta pro Amigu 3000. Odlišuje se nejen vzhledem jednotlivých grafických prvků, ale přibýlo i několik nových funkcí. A jako doplněk operačního systému je k dispozici grafický programovací jazyk, který je určen pro spolupráci přídatných zařízení patřících do oblasti multimédií.

-pT

Dnes otiskujeme dva tipy a triky, které nám zaslal na naši minulou výzvu jeden čtenář. Otiskujeme i jeho krátký dopis a doufáme, že bude inspirovat ostatní.

Vážená redakce,
posílám Vám dva své tipy a triky. Nemyslím si, že to jsou nějaké extra objevy, ale já je používám dost často, a možná by mohly zajímat i další čtenáře. V dalších číslech bych uvítal např. podrobnější popis ST emulátoru, nějakou srovnávací tabulku možností, výhod i nevýhod existujících 2D i 3D animačních programů apod. Také by byla dobrá větší přesnost v člancích. V č.1 Tipy a triky - ukončit soubor stiskem <Ctrl> nelze a odpovídat na Request (pravá Amiga b) také ne.

Připsání výstupu programu

Při práci v CLI je někdy výhodné připojit výstup programu k již existujícímu souboru. Abychom nemuseli vytvářet další soubor, používat soubor JOIN a mezisoubor nazat, lze jednoduše použít např.
>> RAM:soubor
místo
> RAM:mezisoubor.
Výstup programu bude připojen k původnímu souboru.

Zvětšení volné paměti

Máme-li problémy s rozsahem volné paměti (hlavně u 512 KB), můžeme ji zvětšit ubráním bitplánu (např. programem Add 21 KB) o 20,5 KB. Tím se sníží počet barev na polovinu. To však při práci na hranici volné paměti většinou nevádí. Program Add 21 KB se nachází na různých Utility disketách, např. "Ultimate Copy-Utility disk V3.9-Mozart".

-Václav Paur

Příkaz DIR

Je určen pro vypsání názvu souborů a adresářů v aktuálním adresáři. Můžete k němu přidat několik parametrů, o kterých se základní příručka nezmiňuje:
DIR OPT a - zobrazí i soubory v podadresáři
DIR OPT d - zobrazí pouze adresáře
DIR OPT i - interaktivní mód: soubory se zobrazí jednotlivě
DIR OPT ai - spojuje volby a,i
DIR OPT di - spojuje volby d,i

Menší hardcopy pomocí GraphicDump

Program GraphicDump v systémovém adresáři na Extras disketě předává současný obsah obrazovky na tiskárnu. Přitom se využívá celé šířky obrazovky. Jestliže však nastavíme preferenci pravý nebo levý okraj tiskárny blíže ke středu, zmenší se výtisk obrazovky jak na šířku, tak i na výšku. Proporce originálu zůstávají zachovány. Tento trik umožňuje vytisknout obsah obrazovky v různé velikosti na papír.

Různá hustota tisku

Pokud u grafického tisku nebyl nastaven v preferencích černobílý režim, dá se nastavit hustota tisku pomocí parametru Threshold podle uvedené tabulky:

Threshold	Hustota tisku (DPI)
1	60 x 60
2	80 x 60
3	90 x 60
4	120 x 60
5	180 x 60
6	260 x 60
7	60 x180
8	90 x180
9	120 x180
10	180 x180

COPY a PASTE z BASICu

Při vytváření různých programů s podobnou strukturou někdy potřebujeme přenést část programu z jednoho programu do druhého. K tomu slouží funkce COPY v menu AMIGA-BASICu. Použijeme ji tak, že nejprve označíme část programu, kterou chceme přenést, a pak aktivujeme funkci COPY.

Nyní nahrajeme druhý program, kurzorem v něm označíme místo, kam chceme přenést dříve vybranou část a aktivujeme funkci PASTE.

Esc jako heslo

Pokud zadáváte příkazy v CLI a stisknete při psaní jména příkazu omylem klávesu Esc, hlásí Amiga "Unknown Command". Toho se dá využít tak, že při pojmenování vlastního programu použijete v názvu kromě viditelných znaků i Esc. Program se pak nedá spustit jménem, které je na obrazovce, ale pouze celým jménem včetně neviditelných znaků Esc.

OPRAVA

V minulém čísle jsou v tipech a tricích dvě chyby. V článku Pozdrav od Amigy má být správně "Zadání ukončete stisknutím Ctrl\". V článku Odpověď na request má být správně "místo CANCEL stiskněte (levá Amiga) b". Omlouváme se a jako odškodné věnujeme následující trik:

Neomezené okno

Jak víte, okna se dají myší zvětšovat nebo zmenšovat. Avšak nelze to provádět libovolně. Při zvětšení jste omezeni velikostí obrazovky, zmenšovat se dá také pouze na určitou velikost. Zkuste však při tom stisknout (levá Amiga) n. A jestli někdo víte, k čemu je tato možnost užitečná, napište.

-pT



Prodej:

**Predám hardwarový emulator
AT-ONCE pre AMIGA 500
komplet. verzia dec '90
(440,-DM), disk. jednotku 3,5"
(200,- DM) a monitor
Commodore 1084.
Tel. 0965/24640 po 18.00 hod.**

**Prodám přídavnou paměť 512
KB s hodinami pro Amigu 500.
Originál firemní, nová.
Cena 3200,- Kčs.
Zn.: AMIGA INZERCE 1/91/1,
P.O.Box 546, 111 21 Praha 1.**

**Prodám nový externí disk drive
5,25" 40/80 track pro A500. Inf.
tel. 066/22715 Jihlava.**

Prodám disk drive 1541-II na počítač C-64. Diskety, návod, zaučení pouze za 5999,- Kčs. Inf. tel. 066/22715 Jihlava.

**Prodám referenční příručku
Turbo Pascal 5.5
(cesky ale bez hacku)
originál výpis z tiskárny, 473
stran, jediný exemplář, zašlu na
dobírku nevyšší nabídkce.
Zn.: AMIGA INZERCE 1/91/2,
P.O.Box 546, 111 21 Praha 1.**

**Prodám čtyři nerozbalené
nylonové pásky zn. Fullmark do
tiskárny. Cena 490,- Kčs/kus,
zašlu na dobírku. Vhodné do
tiskáren AMSTRAD PCW 8256,
8512, COM-STAR 1000,
EPSON AP-80, RADIO SHACK
DMP 130, 130A, SEIKOSHA
SL-80AI, SP-1000,
SP-1200AI/AS/VC,
SP-180AI/VC, SP-800, SP-1600.
Zn.: AMIGA INZERCE 1/91/3,
P.O.Box 546, 111 21 Praha 1.**

Koupě:

**Koupím starší čísla německého časopisu AMIGA-MAGAZIN, pošlete seznam a cenu.
Zn.: AMIGA INZERCE 1/91/4,
P.O.Box 546, 111 21 Praha 1.**

AMIGAreport

Předplatné

LÍSTEK PLATÍ STÁLE

Objednávám předplatné na 5 čísel časopisu AMIGA report. Cenu předplatného 195,- Kčs jsem poslal poštovní poukázkou C na adresu Fox Publishing, P.O.Box 546, 111 21 Praha 1. (Ústřížek si ponechte pro kontrolu). Datum zaplacení:

V případě, že by došlo během předplatného ke zvýšení ceny časopisu,

a) nebudu mít o časopis nadále zájem a ruším předplatné. *)

b) souhlasím s pokračováním předplatného, pokud cena nepřesáhne cenu časopisů pro uživatele PC na našem trhu (PC-WORLD, CHIP). Rozdíl ceny doplatím. *)

Organizace, které chtějí platit na fakturu, uvedou číslo účtu:

Jméno a přesnou adresu napište na druhou stranu!

Datum: _____ **Podpis (razítko):** _____

Současně se jako předplatitel můžete ZDARMA přihlásit do AMIGA report KLUBU. Obdržíte klubovou legitimaci s členským číslem a budete moci využívat slevy, které poskytujeme u některých publikací a programů a účastnit se různých klubových akcí.

Přihlašuji se za člena AMIGA report KLUBU: ANO - NE *)

Rodné číslo: _____ / _____ **Tel.:** () _____

***) Nehodící se škrtněte!**

AMIGAreport

Inzerce

**LÍSTEK
PLATÍ
STÁLE**

Prosím uveřejněte v nejbližším čísle **AMIGA** reportu následující inzerát
v rubrice **PRODEJ - KOUPE - RŮZNÉ ***)

**Nezapomeňte
v inzerátu
uvést svou
adresu nebo
telefon!**

Soukromé inzeráty budeme uveřejňovat do odvolání zdarma. Pokud máte zájem o placenou firemní inzerci, zašleme Vám aktuální ceník a složenku na zaplacení.

Jméno a přesnou adresu napište na druhou stranu!

*) Nehodící se škrtněte!

AMIGAreport

Objednávka

**LÍSTEK
PLATÍ
STÁLE**

Zašlete mi na dobírku následující programy a publikace:

(Organizací na fakturu - uveďte číslo účtu:

<i>Položka</i>	<i>Cena/kz</i>	<i>ARK</i>	<i>kz</i>	<i>Cena</i>
časopis <i>AMIGA</i> report 1/90	16.-	16.-		
časopis <i>AMIGA</i> report 1/91	39.-	39.-		
příručka Příkazy CLI, volné listy	90.-	77.-		
příručka Hardware a programování	290.-	270.-		
diskety <i>AMIGA</i> report DISK 1, v.2	99.-	85.-		
program BigEd, verze 1.8	viz strana 2			

Ve sloupci ARK jsou uvedeny zvýhodněné ceny pro členy AMIGAreport Klubu, avšak pouze pro nákup jednoho kusu od každého zboží. Pokud je chcete využít, napište číslo své legitimace:

Zboží, které máme na skladě, zašleme do 1 měsíce. Časopisy posíláme do vyčerpání zásob, příručky průběžně, jak vycházejí. Poštovné připočítáváme k ceně. Jméno a přesnou adresu napište na druhou stranu!

Datum: _____ **Podpis (razítko):** _____

Odesílatel (pište čitelně):

PSC:

Místo pro
50 hal.
zámku

Fox Publishing

soukromé vydavatelství

P.O.Box 546
111 21 PRAHA 1

16./1

Odesílatel (pište čitelně):

PSC:

Místo pro
50 hal.
zámku

Fox Publishing

soukromé vydavatelství

P.O.Box 546
111 21 PRAHA 1

16./1

Odesílatel (pište čitelně):

PSC:

Místo pro
50 hal.
zámku

Fox Publishing

soukromé vydavatelství

P.O.Box 546
111 21 PRAHA 1

16./1

CENY V NĚMECKU

Pro vaši orientaci jsme vybrali několik položek z březnového ceníku německé firmy Bonanza.

Počítače:

Commodore A500
799,- DEM

Commodore A2000
1698,- DEM

Commodore A2500
68030, 3MB, HD40MB
5998,- DEM

Commodore A3000
25MHz, HD50MB
6498,- DEM

Commodore A3000
25MHz, HD105MB
7498,- DEM

Monitory:

TV PAL modulátor A520
(pro připojení A500 k televizoru)
49,- DEM

Commodore A1084 bar. monitor
599,- DEM

Commodore A1950 multisync
1298,- DEM

Commodore A2024 monitor 15"
1298,- DEM

NEC Multisync 3D
1598,- DEM

Disketové jednotky:

Floppy 3,5" externí
175,- DEM

Floppy 5,25" externí (NEC)
229,- DEM

Tiskárny:

NEC P2 plus
698,- DEM

NEC P60
1598,- DEM

Freeware nebo Shareware?

Když jsme v minulém čísle začali na tomto místě s uveřejňováním popisů programů public domain, neuvědomili jsme si, že ne všichni naši čtenáři vědí, co to vlastně public domain jsou. Jsou to programy, které jejich autoři dali volně k dispozici bez nároku na honorář. Jedním z prvních bylo demo Bouncing Ball, jehož obrázek jsme uveřejnili minule. Demo programy mají ukázat schopnosti Amigy i programátora. Programy public domain mají své zastoupení ve všech aplikacích - uživatelské, grafické, hry, atd. Velice časté jsou utility, pomůcky, které vylepšují práci se systémem. Většinou se jedná o kratší programky, které mohou být velmi užitečné. Mnoho public domain jsou také zbytečné a nekvalitní programy, které by si asi nikdo nekoupil. Možná jste se již setkali i s označením Freeware nebo Shareware. Tyto pojmy vznikly později pro přesnější rozlišení autorských práv. Termín public domain vylučuje autorské nároky úplně. Tak například odstíny barev jsou public domain. Nikdo nemůže mít autorsky chráněn odstín barvy, a každý může používat libovolný odstín barvy pro své výrobky, aniž by platil autorské poplatky barvičské firmě. A stejné je to u programů. Pokud se autor zřekne svých práv a v programu to uvede, může si každý s jeho programem dělat, co chce. To znamená kopírovat ho, prodávat ho, nebo jeho části použít ve vlastním programu. Někteří programátoři u programu uvedou, že je public domain, ale připojí nějakou podmínku. Například, že se může volně kopírovat, ale nesmí se využít komerčně, nebo že v případě úpravy programu musíte uvést také jméno původního autora. Public domain s podmínkami už vlastně není public domain, ale dílo s omezenými autorskými nároky. Aby se situace stala jednoznačnější, vznikl pojem Freeware, kterým se označují programy, u kterých se autor zřeká všech práv bez výjimek. Tedy vlastně pravý public domain. Naopak u Shareware si autor práva ponechává, dovoluje program pouze kopírovat, a to s podmínkou, že každý, kdo bude jeho program používat, pošle autorovi odměnu 5-20 dolarů. Většinou za to obdrží novou verzi a návod, popřípadě i zdrojový text.

Vzhledem k tomu, že od nového roku vstupuje u nás v platnost autorský zákon zahrnující software, a vzhledem k dost nepřehledné situaci u "public domain" programů, nebudeme prodávat disky s těmito programy, jak jsme původně zamýšleli. Rádi bychom však sestavili disketu s původními PD programy našich autorů z řad našich čtenářů.

Pokud tedy programujete a máte nějaký prográček hotový, napište nám. Program zařazený na naší disketu se dostane spolu s dalšími programy k většímu okruhu zájemců. I kdyby váš program nebyl moc zajímavý, může jeho zdrojový text pomoci začínajícím programátorům. A pokud si myslíte, že jste udělali program, na kterém byste mohli vydělat a je škoda ho zařadit na public domain disketu, ozvěte se nám také. Zajistíme reklamu i distribuci a vy získáte za program peníze.

Ale teď již k popisu dalšího užitečného PD programu ...

SetFont

Program SetFont (autor Dave Haynie) je určen pro nastavení znakové sady. Nachází se mj. na disketě fishdisk 075. Jeho použití je následující:

SetFont

- sdělí vám název právě použité sady (starší verze nastaví základní sadu)

SetFont ?

- objeví se malá nápověda k používání příkazu

SetFont topaz

- nastaví standardní režim s písmem topaz velikosti 8 bodů. Některé programy nedovolují použít jiné než toto písmo. Některé umožňují nastavit jiný typ písma, ale pouze ve velikosti 8 x 8 bodů.

SetFont [(font)][(velikost)][(SCREEN nebo TITLES nebo WINDOW)]

- nastaví zadaný font v dané velikosti na daném místě, kde SCREEN změní sadu na celém pracovním stole, TITLES v titulním textu okna a WINDOW v aktuálním CLI okně. Za font můžete dosadit název libovolného písma, které se nachází na disketě v adresáři fonts. Pomocí editoru FBd (disketa Extras) si můžete vytvořit vlastní font a pak ho instalovat příkazem SetFont.

Příklady:

SetFont topaz 11

- nastaví font topaz velikosti 11 bodů na pracovním stole, v titulu okna i aktuálním CLI okně. Předpokladem je, že se písmo na disketě nachází, a to tak, že v adresáři fonts je soubor topaz.font a podadresář topaz, ve kterém je soubor s označením 11, který obsahuje data uvedeného fontu.

SetFont topaz 11 SCREEN

- totéž, ale pouze na pracovním stole. Nastaví font ve všech nových oknech.

-PT

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

Dopisy, související s distribucí časopisu a klubovými akcemi, které zajímají především naše abonenty - členy Amiga report klubu, zveřejňujeme v klubovém bulletinu. V Amiga reportu budeme například otiskovat zejména dotazy a Vaše odpovědi, týkající se práce s počítačem.

PŘIPOJENÍ TISKÁRNY STAR LC-10 ...

Vážená redakce AMIGA reportu!
Po zakoupení Vašeho časopisu jsem zjistil, že umožňujete poradenskou službu. Chtěl bych se zeptat, zda tiskárna STAR LC-10 má široké zastoupení v různých programech, tj. zdali je hodně programů, které s touto tiskárnou spolupracují, zdali existuje hodně uživatelů, nebo jestli se vůbec vyplatí tuto tiskárnu kupovat. V záporném případě bych poprosil o doporučení nejvhodnějšího typu.
Bohdan Vipler, Praha 4

Odpověď red.:

Tiskárna STAR LC-10 přes svou láci patří mezi dobré tiskárny. Její propojení s Amigou (jak hardwarové, tak i softwarové) je bez problémů. Hardwarové spočívá v připojení standardního kabelu do paralelního portu Amigy, softwarové ve zvolení vhodného driveru (např. EpsonX). Tiskárna pak spolupracuje s většinou programů. Určitý problém může vzniknout s nastavením DSW 1 a 2 při práci s Wizawitem nebo Textomatem, aby se neměnilo přednastavení, jak nás upozornil pan F. Šotola. Poradí některý majitel této tiskárny?

... A TISKÁRNY ROBOTRON

Obracím se na Vás s prosbou tohoto znění: Jsou nějaké zkušenosti s připojením tiskárny Robotron K 6304 Termo? Jestli ano, otiskněte je.
Miroslav Hájek, Praha 4

Odpověď red.:

Zkušenosti jsou. Tiskárna je bez problémů připojitelná na sériový port Amigy. Co se týče vhodného ovladače, na tisk pouze alfanumerických znaků stačí např. driver GENERIC, ale pro grafiku a různé typy písma je nutné použít speciální driver, který už však existuje. Nelze ale např. vytisknout obraz s 640 body na řádku, protože tiskárna umí pouze 480 bodů. Obraz je v tomto případě trochu zkreslený. Pokud vlastníte tiskárnu ve verzi I (nemá mechanický nástavec pro vložení barvicí pásky pro tisk na normální papír), můžete přepnutím znakové sady tisknout přímo česky a slovensky (tj. bez grafického tisku). Další verze tiskárny už bohužel českou a slovenskou znakovou sadu v paměti EPROM nemá.

AMIGA TRANSFORMER

Občas potřebuji použít Amigu jako PC/XT, proto jsem sehnal emulátor "AMIGA TRANSFORMER ver. 1.2" fy SIMILE RESEARCH. Ten občas zhořil chod celého systému. Jindy šel bez závad. Použitím novější verze 1.21 se téměř nic nezměnilo. Při práci s dBase III+ se systém zhroutil, když se má spojit soubor XYZ.frm se souborem ABC.dfb. Vypiše se pouze hlavička vytvořená příkazem create report a dál nic. Hledal jsem vadu nejdříve v dBase III+, ale na jiném PC to chodí.

Přídavná mechanika

Je mi jasné, že softwarová emulace nebude 100%, ale podivuji se, že emulátor si neví rady s přídavnou mechanikou 5,25". Umí ji naformátovat (ověřeno), ale psát i číst umí jen do kapacity cca 100 KB a pak opět konec. (Pozn. red.: V módu A-dos při práci např. s programem Textomat se dá disk naplnit na 720 KB bez obtíží.)

Paměť

Co udělat, aby přídavná paměť A501 byla použitelná v módu PC/XT?

EMULACE C-64

Po předchozím počítači mi zůstalo dost dobrého progr. vybavení, které je škoda přepsat. Mechaniku 1541 ale už nemám. Existuje (podle článku p. Viška v č. 1/90) snad emulátor, který umí přečíst program v amigovské mechanice 3,5" nebo 5,25" z C-64?

Jinak časopis se mi líbí a doufám, že si jako začátečník a hlavně jako uživatel počtu.

František Šotola, prom. ped.,
Dvůr Králové n. L.

Odpověď red.:

Musím čtenáře zklamat, takový emulátor zatím neexistuje. Z článku zřejmě zcela jasně nevyplývá, že pokud chcete číst originální 5,25" diskety z C-64, je opravdu nutné připojit jednotku 1541. Ale Amiga emuluje jistým způsobem 1541 i na vestavěném, případně externím drivu. Vyzkoušet si to může čtenář tím, že v nastavovacím menu (Ctrl Help) se nastaví např. zařízení #8 jako df0 a 1541EMULATION. Pak pracuje vestavěná disketová jednotka ve zcela odlišném záznamovém režimu, než je amigovský standard.

-PV

V loňském roce se nám nepodařilo z technických příčin, nezaviněných redakcí, zajistit pravidelné vydávání našeho časopisu tak, jak jsme zamýšleli. Nyní již jsou nedostatky odstraněny, takže můžeme vycházet pravidelně.

Nebudeme však předem slibovat pravidelnost, ale jakmile se nám podaří tohoto cíle dosáhnout, oznámíme to v tiráži.

Důvody, proč se to nemusí hned podařit, nejsou již technické, ale obchodní. Vzhledem ke zvyšujícím se cenám nevíme, jak rychle se náklad rozprodá. Nemůžeme pochopitelně vydávat další číslo, dokud máme zásoby předešlého. Takže zatím nevíme, jestli budeme vydávat měsíčník, dvouměsíčník, nebo čtvrtletník. Pokud nás chcete častěji, nečtěte *AMIGA* report u kamaráda, ale kupujte si ho. Váš 39 korun jistě nezabije (je to sice dost peněz, ale za dobré zboží) a my budeme moci zvýšit náklad, což je předpoklad dalšího rozvoje časopisu.

AMIGA report považuje mnoho uživatelů počítače Amiga za velmi kvalitní časopis, který přináší zajímavé články a pomáhá při lepší práci s počítačem. Vytýká jí mu zejména doposud nepravidelné vycházení a neprofesionální tisk. Tyto hlavní nedostatky jsme již začali postupně odstraňovat.

Na stránkách *AMIGA* reportu nadále naleznete návody k obsluze programů, informace o hardware, kursy programování, tipy a triky, testy a mnoho dalšího. Rubrika her se svými návody, recenzemi, mapkami jistě uspokojí příznivce her svou kvalitou i rozsahem. Celý časopis připravuje tým zkušených "amigistů" a samozřejmě přispívají svými články i čtenáři. Časopis můžete totiž nejen číst, můžete do něj i psát. Na Vaše příspěvky psané na disketě normou KOI8ČS se těšíme my v redakci i ostatní čtenáři. Pokud bude Váš článek otištěn, dostanete slušný honorář.

Časopis chceme s Vaší pomocí zlepšovat tak, aby se stal úspěšným partnerem svých zahraničních kolegů.

REPORTÁŽ

z výstavy v Kolíně n. Rýnem

-Přemysl Tvrdý

Proč je Amiga "Amigou"

základy hardware

-Pavel Víšek

VELKÁ HERNÍ RUBRIKA

návody a recenze

-František Fuka

Motorola 68000

Parametry, konstrukce

-Robert Čermák

PROGRAMOVÁNÍ

Kurs jazyka C

-Milan Votava

TIPY A TRIKY

Černé skříňky v basicu

-Pavel Nichtburger

a mnoho dalšího.

ČTĚTE
NEJLEPŠÍ
ČASOPIS



FOX

Publishing

Kvalitní literatura pro Vás

časopis AMIGA report

Připravuje kolektiv zkušených autorů.

Cena 39,- Kčs

Předplatné na 5 čísel: 195,- Kčs

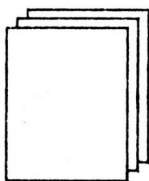
Starší čísla zašleme na dobírku

Příkazy CLI

*Abecedně seřazená příručka příkazů CLI,
včetně příkladů a poznámek sestavil
Tomáš Adamec.*

*Nevázané, volné listy určené k zařazení
do kroužkového zápisníku*

Cena 90,- Kčs



Hardware a programování

*Základní příručka pro všechny zájemce o
poznání hardware AMIGY. Každá kapitola je
rozdělena zhruba do tří částí: Nejprve je vždy
úvod se srozumitelným vysvětlením pro
začátečníky. Pak následují příklady ve
strojovém kódu a v závěru jsou náměty
pro pokročilé.*

*S použitím zahraničních pramenů a vlastních
zkušeností napsal Pavel Višek.*

Cena 290,- Kčs

AMIGA report DISK 1(verze 2)

*Obsahuje bitmapové fonty a klávesnice,
pomocí kterých bude Váš textový editor psát
česky i slovensky. Dále PD programy
DMouse, Replace, Setfont, Showilbm,
VirusX4.0.*

Cena diskety: 99,- Kčs

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