

amiga

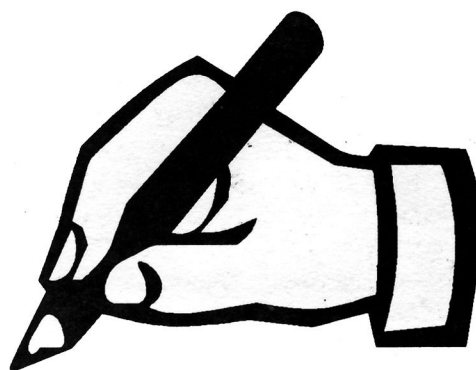
měsíčník pro uživatele počítačů amiga

20 Kčs - 6/91



VTOMTO ČÍSLE JE 28 STRAN!

Služby



Držíte v ruce už dvanácté vydání našeho společného časopisu, který tímto vchází do druhého roku své existence. Za uplynulý rok se nám podařilo časopis rozšířit o osm stran i přes zvyšující se náklady a, bohužel, při stejném počtu předplatitelů. Stále však doufám, že počet objednávek stoupne alespoň do té míry, abychom mohli začít vydávat náš amiga časopis v barvě a s ještě větším počtem stran, a tím získali prostor pro lepší grafické ztvárnění.

Od sedmého čísla letošního roku zavádíme na přání mnoha čtenářů inzertní rubriku pro nekomerční inzeráty. Máte-li tedy něco na prodej, nebo chcete-li něco koupit ze světa počítačů Amiga a jste naším předplatitelem, stačí napsat na kousek papíru znění Vašeho přání a poslat na naši adresu s pěti přiloženými dvoukorunovými známkami. Z pochopitelných důvodů však není možné uveřejňovat inzeráty na výměnu a prodej programového vybavení. Pro

Vás, který jste si náš časopis nepředplatili, zůstává v platnosti cena 9 Kčs/cm² černobílého tisku, tedy stejná jako pro inzeráty komerční.

Chtěl bych se také vyjádřit k dopisům, ve kterých nás prosíte o radu či pomoc. Bohužel, není v našich silách, abychom mohli odpovídat na otázky, kterými nás prosíte o radu, jak se to či ono naprogramuje, či jak se používá ten či onen příkaz nějakého programovacího jazyka. Jak si již někteří předplatitelé určitě všimli, budeme na podobné dotazy odpovídat poukázáním na příslušnou odbornou literaturu. Celý redakční kolektiv děkuje za pochopení.

S pozdravem

Khaled Hussein
šéfredaktor

IMPRESSUM

(c) 1991 "amiga - měsíčník pro uživatele počítačů amiga." Nevyžádané příspěvky se nevracejí.

Ročník II. Cena 20 Kčs. Reg. č. MK ČR 5281. MČ 46067.

Vydavatel: Jiří Prózr

Šéfredaktor: Khaled Hussein Jazyková úprava: Dr. Daniela Háková

Fotografie: Karel Šustr Layout: Firma DANSY

Tisk: ÚVTEI

Redakce: Italská 29, 120 00 Praha 2 Inzerce, informace a předplatné: Italská 29, 120 00 Praha 2

AMIGA '91

Ve dnech 26.-28.4.91 se konala na výstavišti v Berlíně výstava AMIGA 91 pod patronací firmy Commodore a Amiga Magazin. Sponzorem celé výstavy byla firma West. Prodejní výstavy se zúčastnilo kolem 80 firem, produkcí software, hardware i literaturu. Všimli jsme si zde PC karty firmy Vortex ATonce a karty firmy Profex KCS Power PC Board. Jejich cena se pohybovala již okolo 450.-DM. Samozřejmě zde nechyběla ani Amiga 3000, která se tu prodávala s 40 MB hard diskem a 25 MHz za cenu cca 6800.- DM. Software se zde prodávalo za přijatelné ceny (od 10.- do 199.- DM), některé hardwarové doplňky za ceny mimořádně nízké (0.5 MB RAM za 65.- DM, vnitřní disketová jednotka za 99.- DM, externí disketová jednotka od 119.- DM). Jinak nutno říci, že výstava nepřinesla nic nového. A tak nám nezbývá nic jiného, než se těšit na příští výstavu, která se koná ve dnech 1.11.91 - 3.11.91 v Kölnu.

(J.P.)

UPOZORNĚNÍ

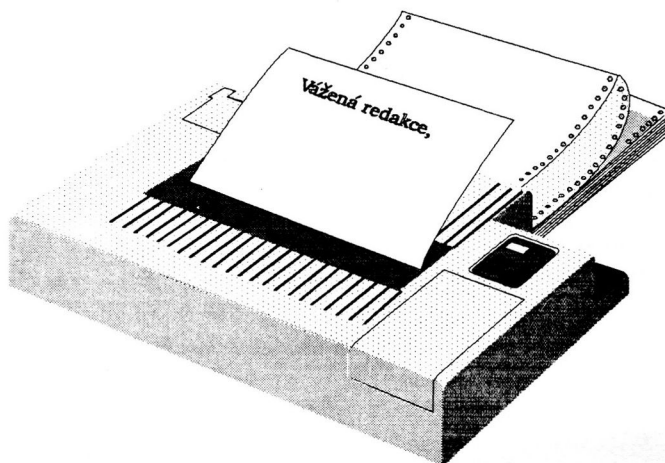
Někteří čtenáři se na nás obrazejí se žádostí o zaslání všech čísel našeho časopisu z roku 1990. Bohužel všechna čísla, mimo prvního, jsou již vyprodána. Pokud máte tedy zájem o toto první číslo, jeho výprodejní cena je 5.- Kčs, napište si o něj do redakce.

ODPOVĚDI NA DOTAZY

Znovu upozorňujeme, že všechny basicové programy uveřejňované v našem časopisu, jsou čitelné i na černobílých monitorech a nemusíte tedy programy upravovat. Všechny programy jsou před zveřejněním důkladně odzkoušeny, ale v průběhu výroby časopisu se může objevit v programu tisková chyba. Zatím jsme nepokládali za nutné vydávat následně opravy, protože šlo o chyby logicky zjevné, které i začátečník dovede rozeznat a opravit. Sledujte čísla programových řádků a dbejte na pravidlo, že povely v jednom programovém řádku musí být odděleny dvojtečkou. Jeden programový řádek může být vytisknuto na dvou (nebo i více) tiskových řádcích, ale do počítače jej zapisujete vždy jako jeden programový řádek. Začátečníky upozorňujeme, že pokud chtějí program zjednodušit pro černobílé monitory jen na dvě (resp. čtyři) barvy, nestačí jen vypustit řádky s deklarací nadbytečných barev (povely PALETTE), ale je třeba upravit všechny příkazy COLOR

tak, aby nedošlo v programu k volání barvy s číslem větším než tři. Pokud si chcete ušetřit práci s přepisováním programů a tím se vyhnout chybám, můžete si u nás objednat disketu s uveřejněnými nebo připravenými programy (13 programů za 140.- Kčs, nebo 100.- Kčs za nahrání na vlastní disketu). Na disketě jsou následující programy: Sportka, SlunceV-Z, Mesic, Znacrez, Kabely, TrafoC, TrafoEI, Civka, DPpi3, DPpi5, DPpi7, DiskInfo a Kalendar.

VAŠE DOPISY



INSTALACE TISKÁRNY

Jiří Arely

Obrací se na mne hodně těch, kteří si koupili Amigu s tiskárnou nebo si tiskárnu k Amize přikoupili. Nemohou totiž tiskárnu rozeběhnout. V manuálu k Amize je tento problém popsán dosti nejasně a já sám jsem po koupi tiskárny myslel, že je vadná. Abych nemusel psát popis instalace vždy znovu, schoval jsem si textový soubor a když se někdo ozve s otázkou, pošlu mu ho. Všichni s tímto základním popisem tiskárnu bez problému spustili. Myslím, že tento článek pomůže mnohým nešťastníkům, kteří nemohou tiskárnu spustit.

Většina parametrů, které se nastavují na interních přepínačích tiskárny nebo které se vkládají programově, je určena pro tisk těch textových souborů, které neobsahují žádné řídicí znaky pro tiskárnu. Přepínači si určíte, jak má tisk v podstatě vypadat. Protože hodně programů, pracujících s tiskem, používá nastavení tiskárny pomocí "Preferences" (např. Superbase), nebo před tiskem vyše do tiskárny sérii kódů, které se nastaví přímo ve vlastním programu (např. Wordperfect), je nutné na vnitřních přepínačích tiskárny nastavit pouze základní funkce (konec papíru, emulace systému, paralelní vstup apod.). Všechny informace o tiskárně, které jsme nastavili v Preferencích, jsou uloženy v souboru "System Configuration", který se

Testování diskety v GFA-Basicu

Vlastimil Král

GFA-Basic obsahuje řadu příkazů pro práci s disketou a s DOSem obecně, jsou ovšem situace, kdy již jeho příkazy nestačí. Pak je nutné sáhnout po funkcích knihovny Dos.library. Pokud se program pokusí o zápis na disketu zajištěnou proti zápisu, objeví se systémový requester s hlášením. Jistě je lepší, když si program sám zjistí, zda disketa není zajištěna. To umožňuje funkce testprotection():

```
FUNCTION testprotection(drive$)
$F%
LOCAL adr%,lock%,status%
drive$ = drive$ + CHR$(0)
lock% = Lock(V:drive$,-2)
IF lock% < > 0
  adr% = MALLOC(36,1)
  ~ Info(lock%,adr%)
  status% = PEEK(ADD(adr%,11))
  ~ MFREE(adr%,36)
  IF status% = 80
    RETURN TRUE
  ELSE
    RETURN FALSE
  ENDF
ELSE
  RETURN 1
ENDIF
ENDFUNC
```

Tato funkce má jediný argument - řetězec drive\$, který by měl obsahovat platný název mechaniky (např. "df0:" nebo "df1:"). Funkce používá několika systémových funkcí. Funkce Lock() vytvoří pro disketu strukturu Lock a vrátí ukazatel na tuto strukturu. Ten je argumentem pro funkci Info(), která vytvoří v paměti strukturu Info, obsahující potřebné údaje o disketě. Struktura Info je uložena do bloku paměti rezervovaného funkcí MALLOC(), což je obdoba systémové funkce AllocMem() a zabírá 36 bytů. Rezervovaná paměť je posléze opět uvolněna funkcí MFREE(), která je obdobou funkce FreeMem(). Údaj o zajištění diskety je uložen na 11. bytu této struktury. Má-li tento byte hodnotu 80, je disketa zajištěna a funkce testprotection() vrátí hodnotu TRUE (-1), jinak je vrácena hodnota FALSE (0) - disketa není zajištěna. Pokud neuspěje funkce Lock(), vrátí funkce hodnotu +1. K tomu může dojít, zadáte-li název neexistující mechaniky. Objeví se requester požadující vložení diskety tohoto názvu a po zvolení gadgetu "Cancel" funkce Lock() vrátí hodnotu 0,

nachází v adresáři "Devs" (zde se nachází i další atributy, které jsme preferencí zvolili). Při zapnutí nebo resetování počítače se nejprve natáhne startovací Bootblok., potom se nahrává soubor "Systém Configuration", který do tiskárny vyšle kódy, které jsme nastavili preferencí. Tím se softwarově obejde nastavení přepínačů na tiskárně a teprve potom se začnou nahrávat a postupně provádět rutiny, jejichž seznam je uložen v souboru "Startup-sequence", který je v adresáři "s". Proto musíme mít v mnoha případech tiskárnu zapnutou dříve, než vložíme disketu (toto je ostatně vhodné i z hlediska ochrany počítače před poškozením, zásadou je zapínat zařízení počítače od "nejlevnějšího" k "nejdražšímu" a vypínat naopak). V adresáři "devs" se také nachází podadresář "printers". Tento obsahuje jednu nebo více řídicích souborů pro různé typy tiskáren. Ty, které se u nás používají nejčastěji, většinou emulují standart Epson a tak je nutné pomocí preferencí tento typ nastavit. Ovšem pozor! Na originální disketě Workbench rutiny pro tiskárnu nejsou, je zde pouze základní Generic, který je napsán tak, aby alespoň trochu "chodil" na každé tiskárně. Sám však v podstatě nic neumí. Všechny rutiny pro tiskárnu jsou umístěny na disketě Extras a do "devs" se dá určitý typ tiskárny přenést pomocí rutiny na Workbenchu, která je na ikoně "Printer instal". Nedejte se zmást častou výměnou disket. Já sám tento postup nepoužívám, je příliš zdlouhavý. Pokud se mi dostane do rukou disketa, která je nastavena jinak než vyžaduje má tiskárna, smažu na disketě celý "Systém Configuration" v adresáři "Devs" a tiskovou rutinu v podadresáři "Printers". Místo nich přepokopuji na jejich místa rutiny z některé diskety, na které mám tyto soubory již upravené na mou tiskárnu. Tento postup je velmi jednoduchý a používám k němu vynikající program "Diskmaster". Jeho obsluha je jednoduchá a i bez manuálu se s ním člověk naučí pracovat během krátké doby. Pro začátečníky pouze upozorním, že přenašení souborů se děje přes RAM disk, který se zvolí stisknutím funkce RAM. Je nutné si ještě uvědomit, že přenesením souboru "Systém Configuration" z jiné diskety se přenesou nejen nastavení tiskárny, ale i další atributy, které jsou pomocí preference pro danou tiskárnu zvoleny. Pokud by vám to vadilo, musíte ještě atributy upravit preferencí na původní nastavení. Pokud disketa, na kterou rutiny pro tiskárnu instaluji soubor "Preferences" neobsahuje, používám tento postup. Na některé disketě, která obsahuje "Preference", si pomocí Diskmasteru přejmenuji původní Systém configuration např. na SC1. Z diskety, kterou chci upravit, si Diskmasterem "Systém configuration" přepokopuji na disketu s preferencí. Otevřu preferenci a atributy nastavím. Zapíšu na disketu pomocí "Save" a přepokopuji zpět na původní disketu. Nakonec musím ještě na disketě přejmenovat zpět SC1 opět na "Systém configuration". Toto vše, co jsem zde popsal, platí ovšem pouze pro programy, které při tisku používají nastavení z preference. Některé programy a většina textových editorů používá nastavení přímo z programu, takže nastavení, které je do tiskárny vysláno při startu systému, předefinují. Ovšem zavedení správné tiskové rutiny v podadresáři "Printers" je většinou nezbytné (Word Perfect umožňuje i toto). To je tedy zřejmě všechno k problému, jak nastavuji tiskárnu na disketách, u nichž tisk nepracuje. □

čímž oznamuje neúspěch. Struktura Info obsahuje řadu dalších zajímavých údajů, čehož lze využít pro konstrukci funkcí podobných uvedené funkci. Funkce fullsectors vrací počet obsazených (použitých) sektorů diskety:

```

FUNCTION fullsectors(drive$)
  $F%
  LOCAL adr%,lock%,fullsects%
  drive$ = drive$ + CHR$(0)
  lock% = Lock(V:drive$,-2)
  IF lock% < > 0
    adr% = MALLOC(36,1)
    ~ Info(lock%,adr%)
    fullsects% = LPEEK(ADD(adr%,16))
    RETURN fullsects%
    ~ MFREE(adr%,36)
  ELSE
    RETURN -1
  ENDIF
ENDFUNC

```

Údaj o počtu obsazených sektorů je uložen na 16. až 19. bytu struktury Info, jinak je funkce podobná funkci předchozí. Také je vhodné znát počet volných sektorů diskety:

```

FUNCTION freesectors(drive$)
  $F%
  LOCAL adr%,lock%,freesects%
  drive$ = drive$ + CHR$(0)
  lock% = Lock(V:drive$,-2)
  IF lock% < > 0
    adr% = MALLOC(36,1)
    ~ Info(lock%,adr%)
    freesects% = SUB(LPEEK(ADD(adr%,12)),LPEEK(ADD(adr%,16)))
    RETURN freesects%
    ~ MFREE(adr%,36)
  ELSE
    RETURN -1
  ENDIF
ENDFUNC

```

Funkce freesectors() zjišťuje počet volných sektorů tím, že odečte od celkového počtu sektorů (to je 12. až 15. byte struktury Info) počet sektorů obsazených. Když již známe počet sektorů, bylo by vhodné vědět, kolik bytů jeden sektor představuje:

```

FUNCTION sectorsize(drive$)
  $F%
  LOCAL adr%,lock%,size%
  drive$ = drive$ + CHR$(0)
  lock% = Lock(V:drive$,-2)
  IF lock% < > 0
    adr% = MALLOC(36,1)
    ~ Info(lock%,adr%)
    size% = LPEEK(ADD(adr%,20))

```

```

    RETURN size%
    ~ MFREE(adr%,36)
  ELSE
    RETURN -1
  ENDIF
ENDFUNC

```

Velikost sektorů v bytech je obsažena ve 20. až 23. bytu struktury Info. Funkce sectorsize() vrací právě tuto hodnotu. Pokud po vyvolání některé z těchto tří funkcí neuspěje systémová funkce Lock(), bude vrácena hodnota -1. Žádná ze tří zjišťovaných veličin nemůže být záporná, proto lze takto snadno zjistit, zda byly funkce úspěšné. Velmi často je ovšem třeba znát velikost volného prostoru na disketě v bytech. To lze zjistit vynásobením hodnot funkcí freesectors() a sectorsize(), avšak GFA-Basic nabízí i jednodušší možnost. Funkce DFREE() vždy vrací počet volných bytů aktuální mechaniky (argument funkce zatím nemá význam, s ohledem na kompatibilitu s možnými vyššími verzemi je však vhodné používat nulu). Chcete-li zjistit počet volných bytů diskety v určité mechanice, musíte tuto mechaniku nastavit jako mechaniku aktuální (příkazem CHDIR). Funkce by ovšem měla po zjištění počtu bytů nastavit původní aktuální mechaniku a adresář. To lze snadno vyřešit pomocí funkce DIR\$(), která vrací aktuální adresář (také u této funkce je ignorována hodnota argumentu). Výsledná funkce je jednoduchá:

```

FUNCTION freebytes(drive$)
  $F%
  LOCAL cdir$
  cdir$ = DIR$(0)
  CHDIR drive$
  RETURN DFREE(0)
  CHDIR cdir$
ENDFUNC

```

Příkaz

```
PRINT @freebytes("df0:")
```

vypíše počet volných bytů na disketě umístěné v mechanice DF0:. Někdy je vhodné znát název diskety. I to lze zajistit pomocí příkazů GFA-Basicu:

```

FUNCTION diskname$(drive$)
  $F%
  LOCAL cdir$,dname$
  cdir$ = DIR$(0)
  CHDIR drive$
  dname$ = DIR$(0)
  RETURN dname$
  CHDIR cdir$
ENDFUNC

```

Funkce diskname\$() vrací řetězec obsahující název diskety v mechanice, určené argumentem drive\$. Uvedené funkce jsou sice jednoduché, avšak užitečné. Všechny mají stejný argument - řetězec drive\$, který by měl obsahovat

název mechaniky. Pokud zadáte název neexistující mechaniky (např. "rad:", když nemáte instalován disk RAD), objeví se requester, požadující vložení diskety tohoto názvu. Requester musí obsloužit uživatel (většinou zvolí gadget "Cancel" a funkce neuspěje). Voláte-li v GFA-Basicu funkci, musíte před název funkce napsat předponu FN nebo znak "@". Funkce je vhodné uložit příkazem Save, A editoru GFA-Basicu jako ASCII soubory, které pak můžete příkazem Merge přihrávat k jiným programům (jsou to vlastně "moduly" pro tvorbu programu).



TIPY A TRIKY

Řízení tiskárny

Kdo někdy zkusil volat tiskárnu jako výstupní zařízení pomocí "PRT:", zažil jistě překvapení, že tiskárna na některé řídicí povely odmítala reagovat. Amiga totiž filtruje výstup přes PRT a některé řídicí znaky nepropustí. Chcete-li řídicí znaky s jistotou odeslat, musíte použít standard ANSI. Pokud si nevzpomínáte, nahlédněte do manuálu k Amize. V doplňku C je standard ANSI popsán.

Nyní praktický příklad. Např. chcete aktivovat u tiskárny Epson úzké písmo. Manuál k tiskárně uvádí, že je třeba odeslat řídicí povel CHR\$(15). Zrovna tento povel je Amigou odfiltrován (zadržen). Proto je nutné vyslat místo CHR\$(15) standardní ekvivalent, který zní: CHR\$(27)CHR\$(91)CHR\$(52)CHR\$(119). Nebo zápis zkratkou "ESC[4w". Zápis ve standardu má navíc výhodu v tom, že zní stejně i pro řadu tiskáren jiného typu.

(volně zpracováno podle časopisu Amiga M&T)

PUBLIC DOMAIN

ARP

KHALED HUSSEINI

Mnozí z vás se již ocitli v situaci, kdy potřebujete získat více místa na své systémové disketě a marně se snažíte najít příkazy v adresáři C:, které byste mohli vyhodit. Určitě jste láli na jejich délku a nejednou na malou flexibilitu, kterou tyto standardní příkazy AmigaDOS nabízejí. Naštěstí jste nebyli jediní na světě, kteří si s tímto problémem lámali hlavu, a tak vznikl projekt ARP (AmigaDOS Resource Project). Je výtvozem skupiny příznivců, vedených víceprezidentem firmy Microsmiths, Inc. panem Charlie Heath. Rád bych zdůraznil, že jde o vyložené nadšence počítačů řady Amiga, protože své výsledky dali k dispozici všem prostřednictvím Public Domain. Měli

bychom jim být za jejich úsilí všichni velmi vděční a poděkovat Pánu Bohu, že stále existují nezištní lidé.

ARP je distribuován s manuály a s patřičným instalačním programem, který patří mezi nejlepší, jaké jsem kdy na libovolném typu počítače viděl. Pomocí myši odpovíte na otázky a označíte si jen ty příkazy, které chcete. Ostatní program na vaši disketu nepřehraje. Obsluha je tak jednoduchá, že se pomalu začnete ptát, zda to vůbec pracuje. Budete-li si přát, nainstaluje vám program i nový Shell, tzv. AShell.

AShell

AShell je náhražkou pro NewCLI, system/CLI a NewShell. Při spuštění otevře "nejlepší" příkazový interpret, jaký je momentálně v systému k dispozici. A co je vůbec nejlepší, to je možnost spouštět všechny programy a příkazy až na příkaz Resident standardního AmigaDOS. Nebojte se, ARP dodává svou vylepšenou verzi pod názvem ARes.

Podpora všech nových funkcí Shell je samozřejmá. Stejně tak i řada vylepšení, jakými jsou zabudované příkazy přímo do Ashell, takže nezabírají místo na disku (např. všechny batch příkazy jsou zabudované do AShell). A co asi nadchne všechny příznivce Unix, to jsou už opravdové pipes a možnost substituovat příkazy. Bohužel v této stati není prostor pro bližší seznámení s těmito vlastnostmi, takže jsem nucen odkázat vás na manuály ARP, kde se můžete dočíst o všech vylepšeních podrobněji.

Příkazy ARP

Jak sami autoři říkají, bylo uděláno vše pro to, aby příkazy ARP byly 100% kompatibilní se svými protějšky v AmigaDOS 1.3. O tom, že skoro všechny příkazy doznaly řady vylepšení, je, myslím, zcela zbytečné se zmiňovat. Kromě toho, že všechny příkazy byly přepsány do jazyka C, čímž se stal kompaktnějším a v řadě případů i rychlejším, zavádí ARP nové náhradní symboly (wildcards) a přitom zachovává i ty staré známé z AmigaDOS.

Jak už asi všichni očekáváte, zavádí ARP symbol * (hvězdička) na označení "všech vzorů", ekvivalentní s AmigaDOS #?. Novinkou je zavedení třídy znaků, ze které musí potom příslušný znak být. Chcete-li si například z aktuálního direktoráře vypsat všechny soubory zakončené písmenem c nebo h, stačí napsat

list *[ch]

Je možné dokonce určit interval, např. [g-w].

Zcela určitě začínající uživatelé ocení rozšíření nápovědy příkazů. Zakončíte-li libovolný příkaz otazníkem (?), objeví se vám základní volby tohoto příkazu zakončené dvojtečkou (:) (toto už známe ze standardního AmigaDOS). Odešlete-li teď ještě jeden otazník, vypíše vám počítač na obrazovku podrobnější popis příkazu. Vše teď

objasníme na příkladu:
napíšete-li

search ?
odpoví Vám počítač

**From/a,Search,ALL/s,NONUM/s.
QUIET/s,QUICK/s,FILE/s.CASE/s:**

napíšete-li

?

odpoví Vám počítač

**Usage: Search wildcards | STDIN
[Searchstring] [ALL] [QUIET |
QUICK] [FILE] [CASE]**

Proberme si teď podrobněji nové vlastnosti některých příkazů.

Assign & Mount

Nyní přijímají tyto příkazy více argumentů najednou. Např.:

**assign c: DF1: s: DF1:
mount pipe: speak:**

Tímto se šetří váš disk, protože se příkaz načte jen jednou. Nemluvě o výrazném urychlení celého procesu.

Copy

V případě, že jsou zdrojové a cílové soubory totožné, tzn., že jejich délka a čas vzniku jsou shodné, umí Copy přeskočit toto kopírování, nastavíte-li patřičnou volbu při kopírování. Dokonce můžete určit tento režim jako standardní, přiřadíte-li proměnné prostředí (environment variable) copyflags hodnotu CQ. Další novinkou je možnost používání tečky (.) jako symbolu pro aktuální adresář.

Rename

Mnozí z vás si teď oddychnou, uslyší-li, že tento příkaz už konečně pracuje s náhradními symboly. Můžete tedy napsat něco jako

rename *.txt *.txt.bak

Move

Představuje vlastně jen rozšíření příkazu Rename a to v tom smyslu, že umí vše co Rename, navíc však dovede přesouvat soubory z disku na disk.

Join & Protect

Novinkou těchto příkazů je možnost používat náhradních symbolů.

Type

Kromě toho, že pracuje s náhradními symboly, nabízí dvě nové volby:

- B** vytiskne malou hlavičku na začátku každé strany s názvem souboru;
- F** pošle FF (form feed) na výstupní zařízení.

Dokonce, není-li specifikován zdrojový soubor, přijímá Type znaky z klávesnice. Vstup z klávesnice je možno ukončit kombinací CTRL - \.

Search

Kromě toho, že je asi třikrát rychlejší než v standardním AmigaDOS, má tento příkaz řadu nových vlastností: - dovoluje používání náhradních symbolů ve vyhledávaném řetězci - pomocí volby CASE můžete požádat o rozlišování mezi velkými a malými písmeny - uchová vyhledávaný řetězec do proměnné prostředí Search, takže při dalším vyvolání příkazu Search bez specifikace vyhledávacího řetězce se automaticky použije obsah proměnné prostředí Search. Mezi dalšími drobnými úpravami najdete i pohodlné a krátké označení aktuálního adresáře pomocí tečky (.).

Sort

Je dokonce až pětikrát rychlejší než v standardním AmigaDOS. Navíc se už nezhroutí operační systém při třídění velkých souborů se standardním zásobníkem. Bez udání zdrojového souboru předpokládá Sort vstup z klávesnice.

CD & Path

Jedinou novinkou těchto příkazů je možnost specifikovat adresáře pomocí náhradních symbolů.

Závěr

Účelem tohoto článku nebylo podat vyčerpávající popis ARP, ale seznámit Vás, čtenáře, v tomto prvním díle o Public Domain, s plnohodnotnou a velmi výhodnou náhradou pro příkazový interpret a příkazy adresáře C:. Musím se přiznat, že si už vůbec neumím svou Amigu bez ARP představit. A pro ty z Vás, kteří se nadchli ARP, odkazuji vás na řadu "Fish disků", kde najdete kompletní balík ARP.



EXECUTABLE FILE IMPLoder

V3.0,
turbo release - bytová symfonie

Ivo Janáček

Tato nová verze IMPLoderu je v podstatě shodná s verzí V1.0, až na jednu "maličkost", a tou je rychlost. Další změnou je, že tato verze umí spojovat hunky, což někdy ušetří až 5% z původní délky programu. Po spuštění IMPLoderu se objeví pěkně obarvená obrazovka, na čemž se velkou měrou podílí zákaznický obvod Copper, který mění několik z barvových registrů během zobrazení, což ve výsledném zobrazení vypadá, jako kdyby obrazovka měla nejméně 32 barev. Ve skutečnosti IMPLoder používá 3 bitplany tzn. 8 barev. Je to tedy doopravdy špořivý program, který šetří i na sobě. Změnu barev si můžete zkusit sami tak, že si přes IMPLoder stáhnete třeba DiskMaster s vypsáními soubory (všimněte si, jak "těžce" se obrazovka stěhuje; inu, nic není zadarmo). V pracovním okně se ukáže, kdo tento skvělý cruncher vytvořil:

Peter Struijk & Albert J. Brouwer - design a program, Paul v.d. Valk - hudba, a samozřejmě DISCOVERY SOFTWARE INTL. INC.. Jestliže je IMPLoder spuštěn a má dostatek volné paměti (při 1MB), začne hrát celkem "poslouchatelnou" melodii.

Vpravo je pět sloupečků, které ukazují, který nástroj jak hraje. Po naklapanutí na "about okno" se objeví pracovní okno, kde se dozvíme, že program byl dokončen 3.března 1990.

V rolovacím menu na liště je jediná změna, byla zde doplněna možnost mazání souboru na disku. V dolní části jsou dvě velká tlačítka START a ABORT. Po zmáčknutí START se objeví již známý requester pro práci s diskem. Až si vyberete, zmáčkněte LOAD. Nyní se soubor nahraje do paměti. IMPLoder vypíše název, typ, délku a počet hunků v souboru a ihned zobrazí další okno. Chcete-li se na tyto údaje znovu podívat, použijte gadget, který je vpravo dole.

Tady se objeví další novinka - volba Merge. Tato volba se používá ke spojování hunků. Pod ní se nachází údaj 4096. Je to maximální vzdálenost, ve které se bude IMPLoder snažit sloučit hunky. Někdy je tato volba zakázána, protože se IMPLoderu nelíbí struktura souboru (většina příkazů ADOSu). Vzdálenost slučování je dobré nastavit na maximum. Rovněž kvalitu crunchování je dobré dát na hodnotu 8, těch pár desítek sekund nás přece nezabije! Vše ostatní je shodné s verzí 1.0. A nyní k tomu nejlepšímu, ke crunchování. Odpalte Proceed. IMPLoder

DER začne spojovat hunky. Všechny následující údaje platí pro Preferences 1.3.10.

Původní délka je 56628 bytů. Počet hunků je 50. Po sloučení zůstanou pouze 2 hunky. Potom IMPLoder sortuje relokační tabulky. Toto trvá asi 16 sekund (v případě, že nemáte dost paměti, vše trvá mnohem déle, a objeví se text: Searching in low memory mode!; proto je dobré spouštět IMPLoder z úplně prázdné paměti z Workbenche, který potom zavřeme). Poté se objeví nápis, že imploder pracuje v turbo režimu a že imploduje upravený soubor. Ze souboru zbylo po těchto operacích 53248 bytů. A teď to začne! Vpravo vidíme, jak se oba levé sloupečky řítí dolů. Levý ukazuje, kolik ještě zbývá do konce, druhý zleva, kolik zbývá ze souboru. Celkový čas je neuvěřitelný-63 sekund !!!

Zde uvádím několik měření pro Preferences 1.3.10 - 56628 bytů

Kvalita	Merging	Délka	Čas
0	ne	30000	26 s
0	ano	27980	35 s
4	ano	25532	41 s
6	ano	24956	50 s
8	ano	24632	63 s

Za zmínku stojí také to, že při rozpakování je IMPLoder několikrát rychlejší než PowerPacker 2.3b.. Tomáš Adamec se ve svém článku o předchůdci IMPLoderu V3.0 zamýšlí nad tím, proč IMPLoder necrunchuje, ale imploduje. Odpověď je již v názvu programu, protože imploze je opak exploze (kdyby jste rozbili obrazovku, bude implodovat, protože uvnitř je vakuum; tzn., že prudce zmenší svůj objem; proto také je Explode.library). Budete-li chtít crunchovat s hudbou, prodlouží se potřebný čas asi o 1/12. IMPLoder V3.0 je výborným pomocníkem při šetření disket a svými parametry vysoce převyšuje všechny ostatní mně dostupné crunchery; jediné u kratších souborů (do 10KB) je trochu horší než PowerPacker, ovšem při použití Explode.library je zase o poznání lepší.

Jedinou vadou je, že IMPLoder neumí pakovat také ASCII soubory. Doufejme však, že nás autoři tohoto programu překvapí. Na závěr uvádím porovnání s jinými crunchery (i když se téměř, vzhledem k rychlosti, nedá srovnávat):

Program Délka	TNM 1.1	PP2.3B	Imploder V1.0	Imploder V3.0
Prefer.1.3 56628	36080 0:35	28280 11:25	26656 14:36	24632 1:03
Disk Master1.3 61860	44172 0:45	34108 13:28	32132 20:25	32664 1:01
Amiga Basic1.2 103500	85568 1:29	71912 31:17	69636 45:56	68232 1:25

I/O *Zdeněk Daniček*

9. Konektor RGB signálu - pokračování

Další signál, který se rovněž vztahuje ke Genlock módu, je signál ZD. Amiga vysílá tento signál vždy v úrovni 0, když právě znázorňovaný bod na obrazovce má barvu pozadí. To znamená, že barva zobrazovaného bodu pochází z barevného registru č. 0.

Během vertikálního zatemňovacího impulsu tedy při $VS\dot{Y} = 0$ se změní funkce vodiče ZD. Nyní je zde vysílána hodnota bitu GAUD z Agnus registru \$100 (BPLCON0). Tento signál je pak použit Genlock interfejsem pro zapnutí tónového signálu.

Normálně je vodič ZD pro uživatele nezajímavý, pokud tedy nepoužívá zařízení Genlock. Signál ZD jde z Denise vývod 33 také přes separátor. Úroveň signálu je rovněž v úrovni TTL.

Zbývající vodiče zásuvky RGB nemají nic společného s RGB signálem.

Vodič C1U jsou hodiny 3,58 MHz a odpovídají invertovanému signálu CLK na zákaznických obvodech.

Vývody XCLK a XCLKEN slouží k přivedení externích hodin do Amigy. Všechny hodinové kmitočty v Amize jsou odvozeny z jediného kmitočtu 28 MHz. Tento hodinový kmitočet je možno nahradit jiným, který se přivede na vstup XCLK, přičemž se musí vodič XCLKEN přepnout na 0. Tímto způsobem je možné Amigu zrychlit, když se na ni přivede např. 32 MHz nebo i vyšší hodinový kmitočet. Musíte si ovšem experimentálně zjistit, kde je hranice nejvyššího kmitočtu, při kterém Amiga HW ještě pracuje. Při jakémkoliv experimentování doporučuji řádné prostudování celé problematiky.

Připojení monitorů k Amize.

V návaznosti na řadu dotazů našich čtenářů na připojení Amigy k monitoru, jsme se rozhodli publikovat několik typických zapojení propojovacích kabelů mezi

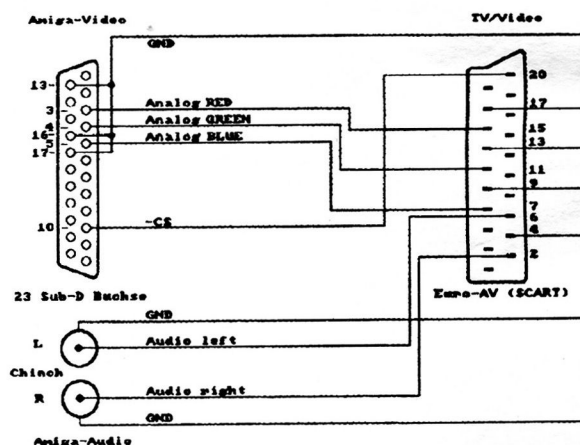
Amigou - monitorem, nebo Amigou a videem. Jednotlivé monitory je nutno rozlišovat podle parametrů. Někteří uživatelé Amigy chtějí použít monitor, který je použitelný i pro jiné typy počítačů např. PC XT/AT.

V převážné většině se jedná o připojení Amigy k televiznímu přijímači. Pokud je váš televizor opatřen potřebným konektorem typu SCART, pak to není žádný problém. Jestliže však máte starší televizní přijímač a není ve vašich silách si příslušný vstup, RGB nebo video/audio udělat, pak bude lepší, když svěříte tuto úpravu raději odborníkovi. Tyto problémy se budou týkat hlavně těch uživatelů, kteří nemají modulátor nebo z důvodu lepšího zobrazení chtějí video/audio vstup, nebo požadují ještě lepší zobrazení v barvě, tedy propojení RGB. Tato kapitola by měla pomoci hlavně tomu, kdo uvažuje o koupi nového monitoru a neví může-li použít nejnovějších typů multisync, Flexscan atd.

Při sestavování této části článku jsem využil některých obrázků z Amiga M & T, abych vám ve schématech ukázal, jak propojit příslušné kabely a jakých konektorů použít.

Na obr.1, 2 a 3 je znázorněno připojení monitoru, videa a televizoru přes konektor typu SCART.

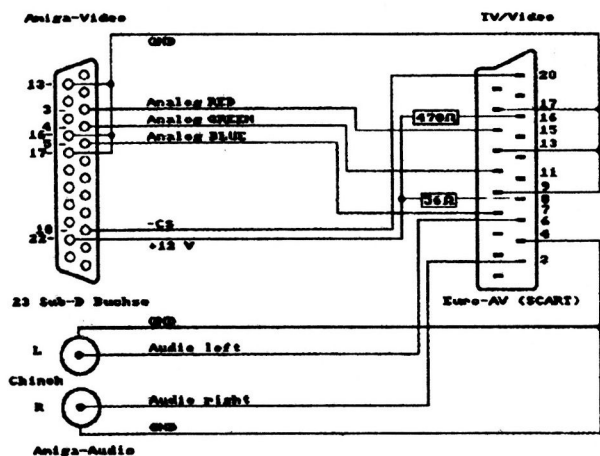
Na obr. 4, 5, 6, 7 a 8 je znázorněno propojení monitoru s Amigou 500/2000.



Obr. 1 Standardní kabel používaný mezi Amigou a monitorem typu A 1081 od firmy Commodore.

Jak je z obr. 1 patrné tento kabel se skládá:

- 1 ks 23 pol. konektor typu SUB-D-ZÁSUVKA
- 1 ks SCART konektor zástrčka
- 2 ks Chinch zástrčky
- + propojovací kabely, stíněný pro audio a pětizilový pro připojení RGB.



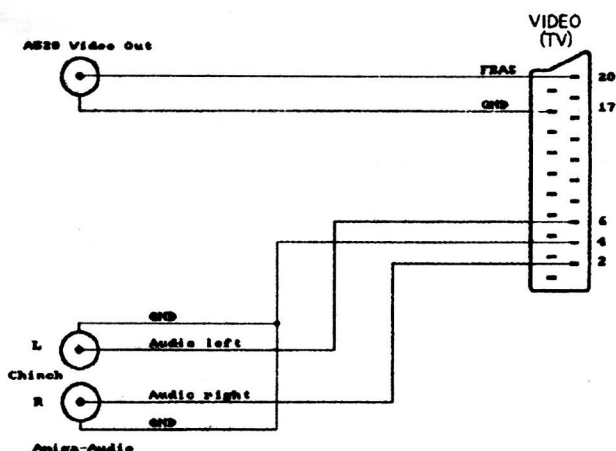
Obr.2

Na obr. 2 je schéma standardního připojení Amigy k televiznímu přijímači nebo videorekordéru. Z obrázku je patrné, že televizor musí být vybaven stereofonní reprodukcí nebo doplněn o další zesilovač s reproduktorem případně upraven na mono reprodukci. Pokud budete chtít tento kabel použít pro váš televizor, tak si prověřte, zda váš TV má vyvedeny příslušné signály na uvedené kolíky konektoru SCART. Běžné to není.

K vyrobení uvedeného kabelu podle obr. 2 potřebujete následující součástky:

- 1 ks rezistor 470 Ohm 1/4 W
- 1 ks rezistor 56 Ohm 1/4 W
- 1 ks 23 pol. konektor SUB-D-ZÁSUVKA s krytem
- 1 ks SCART zástrčka
- 2 ks Chinch zástrčka
- + propojovací kabely, stíněný pro audio a pětižilový pro připojení RGB.

Pro ty, kteří nemají požadovanou úpravu u svého TV uvádíme, že v příštím čísle uvedeme schéma a popis úpravy TV Oravan, Brožík, Mánes a Aleš.



Obr. 3

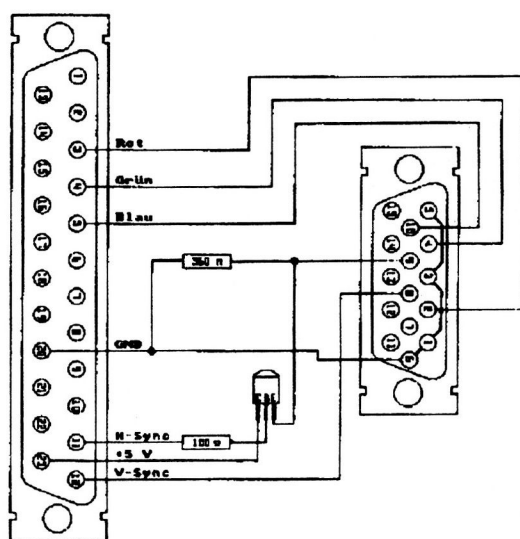
Obázek 3 doplňuje předcházející dvojici schémat

o nejjednodušší verzi, která využívá TV, který nemá vyveden RGB signál. Podmínkou, ale je, že u vaší Amigy máte HF modulátor, u kterého využijete možnosti připojení signálu FBAS. Uvedené připojení je jistě lepší, než klasické propojení pomocí HF signálu. Kvalita obrazu se vám výrazně zlepší.

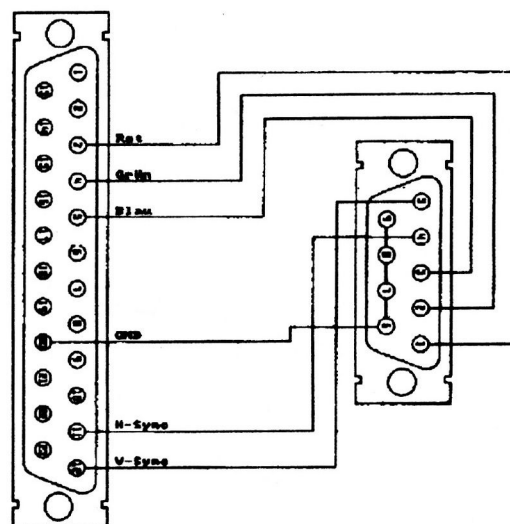
Pro tento kabel potřebujete tyto součástky:

- 3 ks Chinch zástrčky
- 1 ks SCART zástrčku
- + tři příslušné stíněné kabely

V další části bych se zaměřil na připojování jednotlivých monitorů k Amize. Omezím se pouze na schematické znázornění s krátkým vysvětlením předpokládaných nejasností.



Obr.4



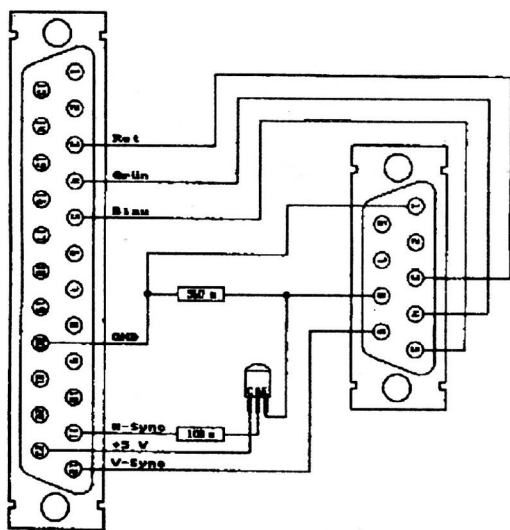
Obr.5

Na obr. 4 je uvedeno připojení jednoho z nejlepších monitorů, které jsou na trhu. Jedná se o monitor Eizo Flexscan 9060S a stejně je připojen i monitor Samsung Syncmaster II CT-451. Výhodu těchto monitorů poznáte, až začnete pracovat s větším rozlišením a samozřejmě budete používat doplňující grafickou kartu FLICKER-FIXER, která vám odstraní nepříjemné blikání. Podrobněji o této aplikaci vás budeme informovat v některém z příštích čísel našeho časopisu. Na schématu je uveden tranzistor, který je neoznačený, jedná se o typ NPN a můžeme použít jakýkoliv tranzistor podobný typu BC 549.

Pro uvedený kabel potřebujete tyto součástky:

- 1 ks rezistor 560 Ohm typ TR 191
- 1 ks rezistor 100 Ohm typ TR 191
- 1 ks konektor 23 pol. SUB-D-ZÁSUVKA
- 1 ks konektor 15 pol. SUB-D-ZÁSTRČKA třířadý pro VGA.
- + příslušný propojovací kabel.

Na obr. 5 je znázorněno propojení RGB monitoru typu Highscreen MS 1024 nebo typ FA 3415 ATKE od firmy Mitsubishi a typ GD-H3214 VCE od firmy JVC. Konektor do monitoru je klasický 9 pol. SUB-D-ZÁSTRČKA.



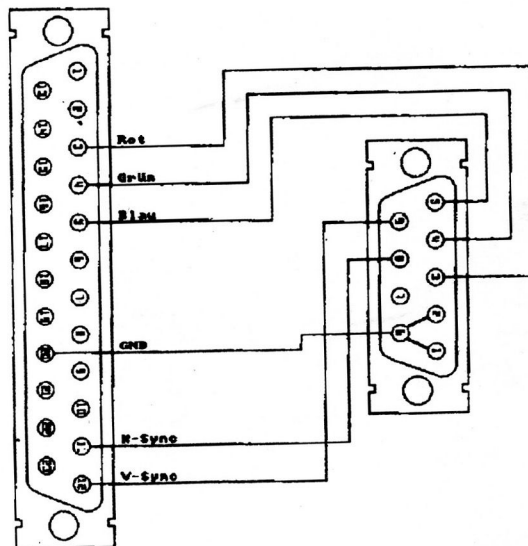
Obr. 6

Obrázek 6 nám ukazuje schéma propojovacího kabelu k monitorům firmy Sony pro typy GVM-1400QM a GVM-2100QM.

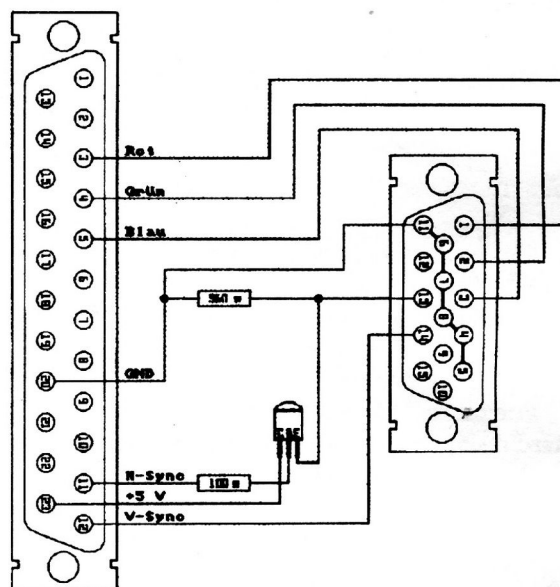
Na obr. 7 je znázorněno schéma propojovacího kabelu k monitoru CPD-1402 od firmy Sony. Při připojování jakéhokoliv monitoru musíme dávat vždy pozor, neboť jak je vidět jsou zapojení rozdílná i u stejné firmy. Záleží vždy na typu monitoru.

Na obr. 8 je schéma kabelu pro NEC monitor typu multisync 3D, který je zapojen na straně VGA konektoru jinak než typ Eizo Flexscan 9060S.

Použitý tranzistor a rezistory jsou hodnotově stejné jako v případě schéma na obr. 4. Rovněž tak i konektory.



Obr. 7



Obr. 8

INZERCE

PRODÁM

originál

512K RAM EXTENSION

včetně hodin za 2400,- Kčs

Diskovou mechaniku 3,5" za 3400 Kčs

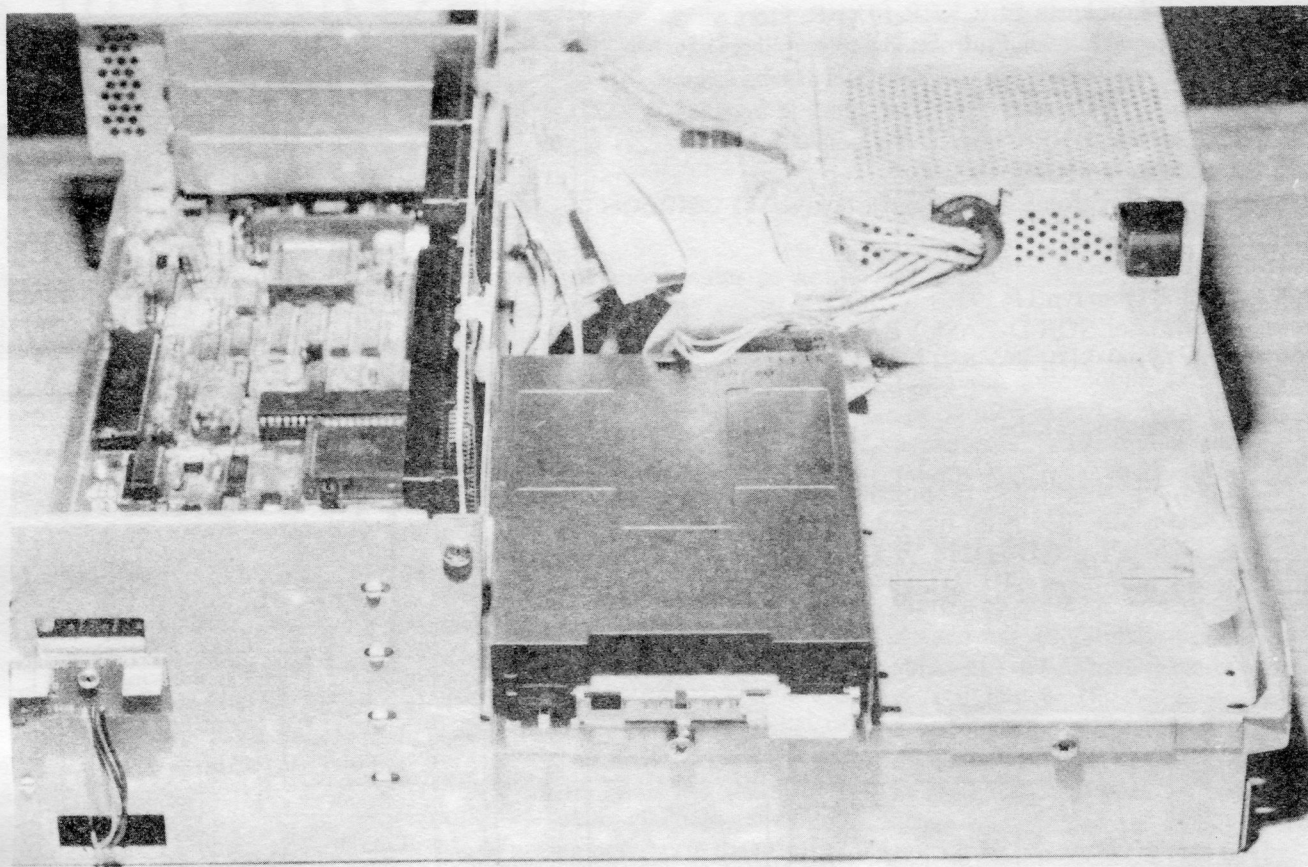
Adresa: ZDENĚK TOMAN

Hrnčířská 13,

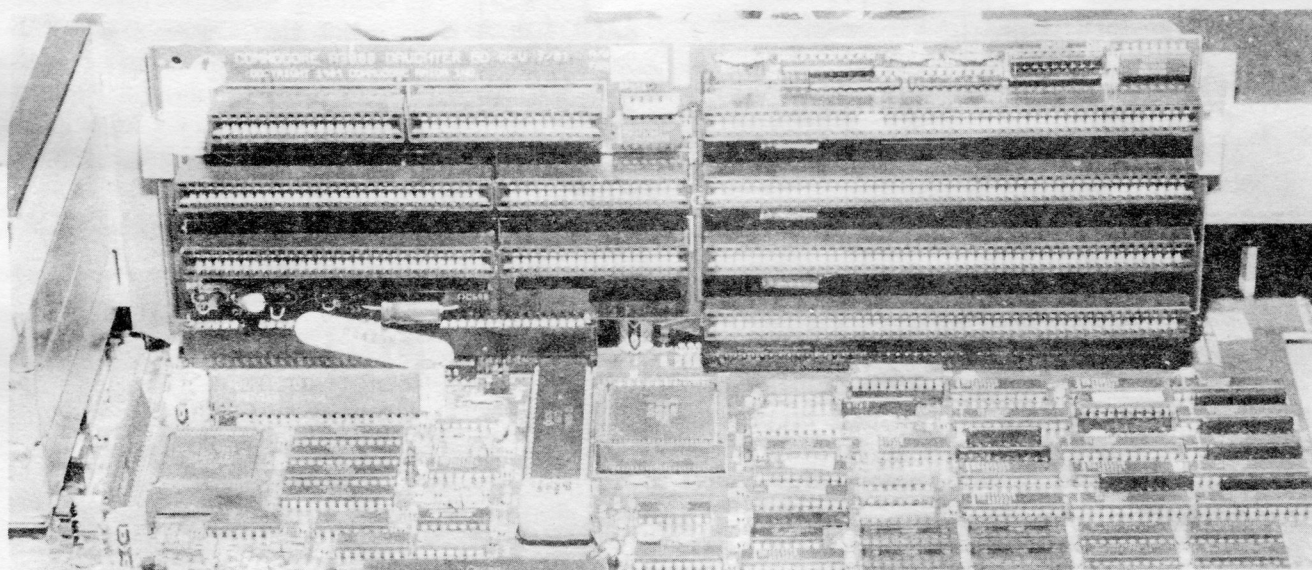
350 01 CHEB

A 3000

Ještě jednou se alespoň fotografiemi vracíme k počítači A 3000, aby i vy, čtenáři, jste alespoň pohledem mohli vychutnat tento špičkový počítač.



Pohled na A 3000 bez krytu. Vpravo vzadu je umístěn zdroj, vpředu místo pro dodatečné osazení druhého 3,5" hard disku nebo druhé disketové jednotky. Vzadu uprostřed je vidět hard disk, v tomto případě 100MByte.



Pohled na A 3000 zleva na volné sloty.

CLI

Tomáš Stibor

V dnešním článku pro nepříliš zkušené majitele počítače se budeme věnovat používání okna CLI (SHELL). Ač se dá většina programů Amigy spouštět ikonou, narazíte jistě také na takové, které budou odolávat vašemu snažení o připojení k nakreslené ikoně, nebo je chcete jen vyzkoušet, a pak se kreslení ikony nevyplatí. V této chvíli přijde na řadu použití CLI (SHELL).

Nejprve si povíme, jaký je rozdíl mezi CLI a SHELL. Z hlediska výsledného efektu vlastně žádný program, pouze SHELL umožňuje editaci příkazového řádku, což zvláště začátečníkům ulehčuje práci. Nemusejí totiž při chybném zadání celý řádek opisovat, jen opravit ten předcházející.

Poznámka: Příkazy, které chcete v CLI (SHELL) používat, musíte mít na disketě nahané, a to nejlépe v direktoriích C.

Po otevření CLI (SHELL) okna je dobré nejdříve zjistit, co je vlastně na disku umístěno. K tomu slouží příkazy DIR a LIST. U obou je možné použít několik parametrů, pro nás jsou vhodné jen některé. Vše si probereme na příkladech.

Zadáte-li tedy příkaz DIR bez parametrů, Amiga vypíše seznam souborů a direktorií na aktivní disketě. Může to vypadat třeba takto:

```
c (dir)      \
Prefs (dir)  |
l (dir)      |
devs (dir)   >   Toto je seznam direktorií
s (dir)      |
fonts (dir)  |
libs (dir)   |
prt (dir)    /

.info        A.TXT
CLI          CLI.info
D 100.TXT    D 100.TXT.info
disk.info    Dos-2-Dos
Dos-2-Dos.info folder
lcdf.TXT     lcdf.TXT.info
```

```
Prefs.info    prefs
TEXTOMAT      textomat.info
tx.TXT        tx.TXT.info
```

Pokud vás zajímá, co je v jednotlivých direktoriích, napište DIR opt a. Amiga vám vypíše vše, co je na disketě.

Další možnosti jsou následující:

```
DIR opt d      - Vypíše jen direktoráře.
DIR opt da     - Vypíše jen direktoráře
                  a poddirektoráře.
DIR files      - Vypíše jen soubory.
DIR files opt a - Vypíše všechny soubory z disku,
                  nehledě na jejich umístění
                  v direktoriích.
DIR opt i      - Provádí výpis po jednotlivých
                  souborech a čeká na stisknutí
                  buď Enter pro pokračování,
                  nebo C pro zadání nějakého
                  příkazu (třeba na vypsání obsahu
                  souboru). Je možné kombinovat
                  s předcházejícími parametry
```

Chcete-li výpis souborů poslat jinam než na obrazovku, udělejte to následujícím způsobem:

```
DIR > "název souboru"
např.: DIR > ram:d
```

Tento příkaz vytvoří v RAMdisku soubor d, ve kterém bude tentýž text, který by se objevil na obrazovce. Pokud budete potřebovat někam do dalšího textu vložit seznam souborů na disku (viz ukázka výše), nemusíte jej opisovat, ale stačí v textovém editoru vložit do textu soubor vzniklý tímto příkazem. Pochopitelně je možné vytvořit takový soubor na kterékoliv disketě, jako v RAMdisku.

Stejným způsobem si můžete vypsát seznam souborů na tiskárně.

```
DIR > par:      - Výpis se provede na tiskárně,
                  připojené na paralelním portu
                  počítače.
DIR > ser:      - Výpis se provede na tiskárně,
                  připojené na sériovém portu
                  počítače.
DIR > prt:      - Výpis půjde na tiskárnu přes
                  nastavení v Preferencích. Je tedy
                  možné ovlivnit typ písma a rozměr
                  stránky.
```

I ve všech těchto případech je možné použít parametry, uvedené na začátku.

Např.:

DIR > df0:seznam opt a - Na disketě v mechanice df0:
se vytvoří soubor seznam,
a v něm budou uvedeny
všechny direktoráře
a soubory z diskety.

Máte-li jen jednu diskovou mechaniku, může se vám zdát, že vypsání seznamu jiných disket je neřešitelným problémem. Ale není to tak tragické. Jednou z možností je překopírovat příkaz DIR do RAMdisku

např.: copy df0:c/dir to ram:

Pak do počítače dejte disketu, která vás zajímá a napište:

ram:DIR df0:

Samozřejmě, že je použití parametrů stejné jako v předcházejícím případě. Tedy např.:

ram:DIR prt: df0: opt d

Tento dlouhý příkaz vypíše seznam direktorií disket v mechanice df0: na tiskárnu podle nastavení v Preferencech.

Druhý způsob bez kopírování příkazu dir do RAMdisku je následující: Musíte znát jméno diskety, kterou chcete vypsát. Dejme tomu, že disketa má jméno DATA2. Příkaz bude vypadat takto:

dir DATA2:

Ve chvíli, kdy tento příkaz píšete, máte v počítači ještě disketu, ze které jste počítač spustili. Po zadání příkazu budete počítačem vyzváni, abyste vložili DATA2 do kterékoliv mechaniky. Jakmile to uděláte, výpis začne. Opět se dá využít všech možností příkazu DIR.

Na závěr bych vás chtěl upozornit, že příkazy, jejich parametry, názvy disket a disketových mechanik, se dají psát velkými i malými písmeny, i na přeskáčku. Počítači je to jedno.

Velice podobný příkazu DIR je příkaz LIST. Výpis však vypadá třeba takto:

textomat.info	918 rwed 30-Dec-90 21:29:55
.info	71 rwed Yesterday 09:31:18
c	Dir rwed Yesterday 10:32:45
Prefs	Dir rwed 29-May-78 22:19:59
l	Dir rwed 02-May-90 22:09:30
devs	Dir rwed 30-Dec-90 14:19:02
s	Dir rwed 31-Dec-90 13:36:55
CLI.info	402 rwed 02-May-90 22:18:32
TEXTOMAT	140712 rwe- 31-Mar-91 08:40:10
tx.TXT.info	384 rwed 16-Feb-91 10:17:40
tx.TXT	387 rwed 06-Apr-91 19:17:33
CLI	2472 rwed 02-May-90 22:17:48

fonts	Dir rwed 02-May-90 22:11:12
Dos-2-Dos	27468 rwed 02-May-90 22:17:55
libs	Dir rwed 30-Dec-90 14:21:47
disk.info	1878 rwed 02-May-90 22:02:11
Prefs.info	894 rwed 14-Dec-90 19:57:08
Dos-2-Dos.info	370 rwed 02-May-90 22:18:35
prt	Dir rwed 06-Apr-91 19:18:03
18 files - 8 directories - 410 blocks used	

Zde jsou navíc uvedeny další údaje o souborech. Po názvu následuje délka souboru nebo poznámka, že se jedná o direktorií, nastavení atributů (dá-li se soubor smazat, spustit atd.), datum a čas vytvoření nebo poslední modifikace. Na posledním řádku je celkový počet souborů a direktorií v této chvíli přístupných. Ne tedy na celém disku.

I tento příkaz má několik parametrů. Jejich popis je v manuálu počítače, a proto se zde omezíme na příklady, které tam nejsou. Pokud jde o výpis na tiskárnu nebo do souboru, je to stejné jako u příkazu DIR.

LIST > prt:	- Výpis na tiskárnu přes Preference.
LIST > df0:seznam	- Výpis do souboru.

Stejně jako u příkazu DIR, i zde je možné vypsání direktorií a souborů jiných disket. Postup je naprosto rovnocenný.

LIST DATA2: nodates	- Výpis disket se jménem DATA2 (po zadání příkazu o ní budete požádáni) s parametrem nodates.
---------------------	---

LIST > par: DATA2: quick	Výpis na tiskárnu disket DATA2 s parametrem quick.
--------------------------	--

Na rozdíl od příkazu DIR není možné nechat vypsání seznamu celé diskety nezávisle na direktoriích. Pokud máte zájem o jiný direktorií než ten, ve kterém se zrovna nacházíte, musíte použít příkaz např. takto:

LIST fonts	- Vypíše se obsah direktorií fonts.
------------	-------------------------------------

Naopak v příkazu LIST lze využít tzv. šablony. V příkazech AmigaDOSU je šablona udělána poměrně krkolomně a na rozdíl od MSDoSU není přátelská k uživatelům. U počítače typu PC vám stačí dva znaky - hvězdička za jakoukoli skupinu znaků a otazník za jeden jakýkoli znak. Tím se obsáhnou všechny možnosti. U Amigy je to více znaků.

?	- jeden znak	stejně i u PC
%	- prázdný řetězec o nulové délce	

x	- znak x
xy	- posloupnost znaků xy
#x	- několikanásobný výskyt znaku x
x y	- buď znak x nebo y
()	- závorky seskupují znaky šablony

Místo znaků x,y je pochopitelně možno použít jakékoliv písmeno, číslice, znak.

Příklad:	AMIGA	PC
Jakékoliv jméno #?		*

Všechna jména

začínající T	T#?	T*
mající pět znaků ?????		?????

atd.

Srovnání s počítači PC je zde úmyslné, protože někteří výrobci software zůstali věrni stylu PC.

Použití se šablonou vypadá např.:

LIST p = t#? - Vypíše všechny direktoráře a soubory, které začínají písmenem t nebo T.

Možnost jednotlivé parametry kombinovat je opět stejná jako u příkazu DIR, jen jich tu je daleko víc. Je však pravděpodobné, že většinu z nich nikdy nebudete potřebovat.

Nyní tedy již víte, jestli je žádaný soubor na disku a je možné s ním pracovat. Nenachází-li se v hlavním direktoráři, je někdy nutné se k němu přemístit. To se děje příkazem CD. Je to zkratka anglických slov Change Directory. Práce s tímto příkazem je velmi jednoduchá.

CD fonts	- přenesete se do direktoráře fonts. Pokud v této chvíli použijete příkaz DIR nebo LIST, vypíšou se vám soubory v tomto direktoráři.
CD df0:	- vrátíte se do základního direktoráře diskety v df0:
CD	- počítač vám oznámí, ve kterém direktoráři právě jste.

I když tento příkaz nemá víc možností, nedá se o něm říci, že by patřil mezi málo používané.

Protože již umíme vyhledat na disku nějaký soubor, i když nemá ikonu, a přemístit se do jeho direktoráře, pokusíme se příště se souborem různým způsobem pracovat.



HUDBA

SOUNDTRACKER REPLAY.

Rado Spišiak

< Příklady v nasledujúcom článku dodržujú syntax SEKA-assembleru a celý popis sa venuje rutine "NOISETRACKER V1.0 replayroutine MAHONEY & KAKTUS - HALLONSOFT 1989". Aby čitateľ nemal ani najmenšie problémy pri experimentovaní odporúčam mu práve tieto produkty. >.

Väčšina hudobných editorov ponúka zaujímavú možnosť - používať v nich komponovanú muziku bez pomoci hlavného programu, vo vlastných softwarových produktoch. Umožňujú to krátke programy (nazvime ich Play-rutiny), ktoré sú často nahrané na diskete s hlavným programom (ak to tak nie je, určite ich ľahko nájdete na niektorej utility-diskete). Play-rutiny môžeme rozdeliť do dvoch základných skupín :

1. Kompilované, ktoré sa obvyčajne používajú v tvare :

"PLAY <Názov skladby> <Prípadné parametre>".

Slúžia len na prehratie skladby, to znamená že zablokujú väčšinu operácií Amigy; preto na vlastný program neostane čas. Určitú možnosť ponúka multitasking, no jeho použitie je veľmi problémové (produkcia je pomalá a Amiga sa často "rúti").

2. Zdrojové verzie, editované pre niektorý assembler, ktoré s použitím krátkeho obslužného programu spoľahlivo, a hlavne nezávisle, zabezpečia kvalitné prehratie skladby. Nasledujúci popis sa venuje práve tomuto použitiu.

Ako to funguje ?

Skôr ako pristúpim ku konkrétnemu postupu použitia, chcem popísať systém, akým to všetko pracuje. Podstata spočíva v Play-rutine, ktorú je potrebné prihrať k zdrojovému textu vlastného programu (je jedno, či na začiatok, alebo na koniec). V ňom je potrebné zaistiť na ňu dostatočný počet pravidelných (!) skokov. Pravidelnosť zaistíme umiestnením príkazu pre skok do často sa opakujúcej slučky (ja používam a použijem slučku spomaľovaciu). Na skoky je nutné použiť inštrukciu JSR (skok na podprogram), pretože Play-rutina zaisťuje návrat inštrukciou RTS, ktorá zabezpečí presmerovanie programového čítača na inštrukciu nasledujúcu (viď. popis inštrukcií MC 68000).

Veľkou výhodou Play-rutiny je, že zachováva obsahy všetkých registrov (D0-D7, A0-A7), preto neobmedzuje ich použitie vo vlastnom programe.

Ako na to ?

Niekomu sa možno bude zdať nasledovný postup príliš podrobný, ale radšej vychádzam z predpokladu, že čitateľ nemá potrebné skúsenosti s programovaním v strojovom kóde a nepozná prácu v SEKA-assembleri.

1. Do pamäte Amigy nahráme SEKA-assembler (ďalej len SEKA) klasickým spôsobom.

2. Na otázku akú pamäť chceme použiť, odpovieme "CH" (Chip-RAM - štandardná pamäť Amigy).

3. Allokovanie pamäte pre program (hodnota sa udáva v kilobajtoch). Plne postačí 100.

Po tomto úvode by mal riadenie prevziať editor Seky. Vyskúšajme, či je to tak klávesou "Esc", ktorá prepína Editačný a Priamy mód (priamy mód je nastavený vtedy, keď sa za návěstím SEKA nachádza kurzor).

4. Klávesou "Esc" nastavme priamy mód.

5. Ako prvú nahráme Play-rutinu. Napíšeme : "R DF0:Play-rutina" a odošleme klávesou Enter. Písmeno "R" oznamuje Amige, že sa bude súbor nahrávať (Read), nasleduje označenie mechaniky disku (obyčajne df0:) a názov Play-rutiny. Príkaz Vdf0: zaistí výpis directory aktuálnej diskety.

6. Prejdeme do editačného módu a na začiatok zdrojového textu napíšeme riadok:
">EXTERN"df0:mod.music1",MT_DATA,300000"

Zaistíme tak externé dočítanie hudobného modulu z mechaniky df0:, od adresy MT_DATA (v prípade tejto Play-rutiny sa MT_DATA = \$58000), s dĺžkou 300000 bajtov (možno sa vám 300000 bajtov zdá priveľa, no pri module s menším rozsahom Amiga nahrá len jeho skutočnú dĺžku, takže k zbytočnému preťažovaniu pamäte nedôjde). Ak je modul dlhší, musíme pochopiteľne ešte zväčšiť túto položku, pretože inak by sa nenahrál celý a Play-rutina by ho nedokázala správne prečítať.

7. V tejto časti už pristúpime k editácii vlastného obslužného programu (ostávame v editačnom móde). Pomocou kurzorových šípok prejdeme na koniec zdrojového textu (Shift + kurzorová šípka dole presun výrazne urýchli).

8. Prvou operáciou obslužného programu musí byť tzv. "inicializácia hudobného modulu". Zadáme teda inštrukciu v tvare :

```
START:JSR    MT_INIT    ;návestie "START" je veľmi dôležité,  
                  ;pretože pomocou neho celý program  
                  ;spustíme (viď bod 13).
```

9. Teraz môžeme pristúpiť k tvorbe tela vlastného programu. Pre začiatok postačí, ak vytvoríme program

zaistujúci správne prehrávanie hudby a blikanie obrazovky. Skoky na Play-rutinu budú v spomaľovacej rutine, ktorú nazveme PAUZA (viď. bod 10).

```
LOOP:JSR     PAUZA    ;začiatok hlavnej slučky  
                  ;označený návěstím loop.  
                  ;skok na podprogram PAUZA.  
ADDQ.B #1,D2    ;zvýš register D2 o 1 (D2=D2+1).  
MOVE.B D2,$dff180 ;vlož register D2 do  
                  ;registra farby pozadia ($dff180).  
                  ;Práve tu sa zabezpečuje zmena  
                  ;farby.  
BTST  #6,$bfe001 ;test ľavého tlačítka myši.  
BNE   LOOP      ;ak nie je stlačené,skoč na  
                  ;začiatok slučky  
                  ;(loop).  
JSR   MT_END     ;inak ukončí produkciu muziky  
RTS                      ;a vráť sa do SEKY.
```

10. Vytvorenie spomaľovacej rutiny s názvom PAUZA :

```
PAUZA:MOVE.W #$2dff,D1 ;prenes $2dff do registra D1.  
                  ;V registri D1 sa nachádza číslo,  
                  ;určujúce počet prázdnych cyklov,  
                  ;ktoré sa v spomaľovacej rutine  
                  ;prevedú (určuje teda rýchlosť  
                  ;produkcie). Hodnota$2dff  
                  ;približne zodpovedá štandardne  
                  ;nastavenej rýchlosti Soundtrackeru.  
JSR   MT_MUSIC    ;skok na Play-rutinu.  
L2:   DBF   D1,L2  ;jednoriadková slučka,v ktorej sa  
                  ;pri každom priechode zníži register  
                  ;D1 o 1 (D1=D1-1 ; D1  
                  ;sme na začiatku naplnili hodnotou  
                  ;$2dff) a ukončí sa, až keď sa D1  
                  ;bude rovnať nule. Prevedie sa teda  
                  ;$2dff prázdnych cyklov.  
RTS                      ;inštrukcia zabezpečuje návrat  
                  ;do hlavného  
                  ;programu za skokovú inštrukciu  
                  ;JSR PAUZA (teda na "ADDQ.B  
                  ;#1,D2").
```

11. Ak sme na nič nezabudli, môžeme pristúpiť k assebllovaniu (kompilácii) zdrojového textu. Klávesou "ESC" prejdeme do priameho režimu a zadáme :

```
SEKA>A (+Return)  
OPTIONS (+Return) - bez parametru
```

V prípade, že je zdrojový program v poriadku, objaví sa správa "No errors". Ak to tak nie je, neostáva nám nič iné, ako chybu nájsť (orientujte sa podľa správy pri indikovaní chyby).

12. Externé dočítanie modulu :

Vložíme do mechaniky disketu s modulom a zadáme :

SEKA > Y (+ Return)

Ak je vložená správna disketa, Amiga požadovaný modul nahrá a oznámi jeho dĺžku v decimálnom i hexa-decimálnom tvare.

13. Zverejňujúca fáza našej práce - spustenie programu :

SEKA > JSTART (+ Return)

Ak hudba hrá, je všetko OK. Ak nehraje, pridajte hlas na monitore. Ak ani tak nehraje, postláčajte ľavé tlačítko myši. Nič? Ste stratený.

Použite kombináciu kláves Ctrl+Ľavá Amiga + pravá Amiga a postupujte od bodu jeden. Zdlhávě opakovanie celého procesu si môžeme ušetriť, ak úmorne vytvorený zdrojový program pred spustením nahrajeme (odporúčam pred spustením nahráť každý zdroják, pretože to obyčajne častejšie nejde ako ide a pri blikaní power-ledky neexistuje cesta späť). Potom ho stačí len znovu načítať a nájsť chybu (nachádzajúcu sa s najväčšou pravdepodobnosťou vo vlastnom obslužnom programe). Pre nahranie použijeme príkaz :

W df0:názov_súboru

Pre zjednodušenie nasleduje kompletný príklad použitia Play-rutiny:

> EXTERN"Df0:názov_modulu",MT_DATA,300000

```
=====
NOISETRACKER V1.0 replayroutine
MAHONEY & KAKTUS - HALLONSOFT 1989
=====
.
```

(nasleduje zdrojový text Play-rutiny, ktorý samozrejme z priestorových dôvodov neuvádzam. Rutinu je nutné nahráť príkazom "R df0:názov_rutiny".)

```
START:      JSR      MT_INIT
LOOP:      JSR      PAUZA
            ADDQ.B   #1,D2
            MOVE.B   D2,$dff180
            BTST     #6,$bfe001
            BNE      LOOP

            JSR      MT_END
            RTS

PAUZA:     MOVE.W   #$2dff,D1
            JSR      MT_MUSIC
L2         DBF      D1,L2
            RTS
```

Slovo na záver.

Práve načrtnutá tematika je veľmi vďačná a ponúka skvelú príležitosť pre experimentovanie. Zvlášť zaujímavá je zmena grafických dát v závislosti na stavu zvukových generátorov. Určite každý pozná intrá, v ktorých sa muzika indikuje aj graficky, či už zmenou bitovej mapy, zmenou palety farieb, pohybom sprajtov, alebo inak, podľa fantázie programátora. Ako sa to robí, sa určite dočítate v niektorom z nasledujúcich čísel Amigy. Rád osobne odpoviem na prípadné otázky k tejto téme.

Rado Spišiak, Majakovského 12, 984 01, Lučenec,
tel.:0863/3484 ☐

TIPY A TRIKY

WB 730 x 282

Kdo by nechtěl na svém monitoru vidět Workbench s rozlišením 730 krát 282 bodů. Stačí změnit 4 byty v souboru 'system-configuration' následovně:

```
$00076 db
$00077 fb
$000d8 1a
$000d9 5a
```

Aby byl nový obraz správně umístěn na monitoru, je třeba zmenšit původní nastavení monitoru. U monitorů Commodore 1081 a 1084 se regulace provede s "V.Hight" a "H.Widht" na zadní straně a pak se obraz vystředí pomocí regulátorů "H.Centering" (na přední straně) a "V.Centering" (na zadní straně monitoru). U monitorů typu multi-sync tato regulace odpadá, protože tyto monitory se automaticky nastaví na nové parametry obrazu.

Viróza procesoru

Máte-li podezření, že ve WB chováte virus, zkuste následující diagnostickou metodu. Aktivizujte program PM (PerfMon = Performance Monitor) na disketě Extras v seznamu Tools. Zvětšete okno PM na celou obrazovku monitoru a pozorujte křivku procesoru 68000. Obvykle jsou patrné jen malé odchylky. Jestliže křivka vykazuje velké odchylky, pracuje v Amize s velkou pravděpodobností virus.

(bb)

(volně zpracováno podle časopisu Amiga M&T)



Tomáš Adamec (TAD)

PANG

■ Ocean 1990

TEST 6/91			
Grafika	61%	Celkem 58%	
Zvuk	59%		
Idea	41%		
Přitažlivost	70%		

Objevil se nový typ hry (či spíše znovuobjevený typ hry). Je reprezentován PANGem od Ocean či spíše známějším OOOUPS UP. Z obou těchto her dýchá atmosféra klasických jednoobrazovkových akčních her ze starých "osmibitáčků" (COOKIE, JET PAC, BOMB JACK apod.).

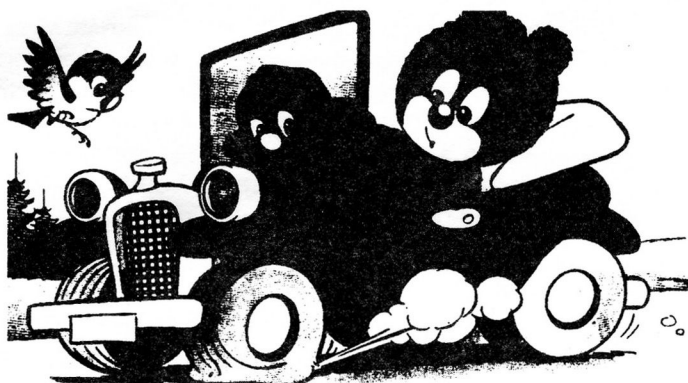
Hrdinou PANGu je "tvrdák" v loveckém oblečku, který na svém dvojpláštníku cestuje po světě z metropole do metropole a vesele "PANGuje". V čem tato zvláštní činnost spočívá? "Paňák" se pohybuje dole a jeho kvér je v pohotovostní poloze, tj. hlaveň míří k nebi. Po obrazovce poskakují velké gumové (?) koule - někdy jedna jediná, může jich však být víc. Pokud náš hrdina vystřelí a zasáhne kouli, tato se rozpadne na dvě

menší. Po dalším zásahu se koule rozpadne na dvě ještě menší a tak pořád dál, dokud (po odstřelení nejmenší kouličky) není obrazovka zcela čistá. Avšak pozor - žádná (byť sebemenší) koule vás nesmí zasáhnout! To znamená ztrátu jednoho z vašich tří vzácných životů. Kromě toho se vám do cesty plete spousta nepřejníků, obrazovka bývá plná překážek, z likvidovaných koulí vypadávají příjemná i nepříjemná překvapení (např. různé typy střel apod.). Můžete ovšem narazit i na kamarády, např. na zběsilého raka - "pangistu" profesionála. V každém městě musíte takto obstát ve třech obtížnostech odlišných soubojích (nejhorší jsou ty, kde se musíte pohybovat na ledě).

I když se jedná o obyčejnou "uhýbačku" (neboli "poskakovačku"), nedá se PANGu upřít určitá míra metodiky a strategie. Tedy - není to zase až tak úplně hloupé.

NÁZOR TOMÁŠ

Grafika i zvuk sotva ucházející, poměrně dobrá animace. Nápad není špatný, i když mě takové hry příliš nepřitahují. PANG vyžaduje výdrž, dobrý postřeh a rychlé reakce (a pevné nervy, obzvláště v některých levelech).



SUPER OFF ROAD

■ Virgin Games 1990

TEST 6/91			
Grafika	73%	Celkem 69%	
Zvuk	62%		
Idea	63%		
Přitažlivost	75%		

Jedná se o konverzi známé coin-opové hry, simulující jízdu terénních automobilů (STUNT) na speciálních okruzích. Velmi zajímavé a přitažlivé je především zpracování tohoto námětu. Celý okruh se nalézá na jediné obrazovce v 3D zpracování, tj. hráč závodíště sleduje z ptáčích perspektiv. Závodí čtyři automobily, které jsou skutečně miniaturní a jsou zpracovány (s přihlédnutím k jejich velikosti,) ve špičkové vektorové grafice. Celkový vizuální dojem je výborný a věrohodný. Pohyb vozidel je velice dynamický - to se týká veškeré mini-animace (odrazy vozů od překážek, víření písku, klímbání tyček apod.). Během jízdy můžete též "sbírat" určitá vylepšení pro svůj vůz či extra-bonusy v podobě váčků s dolary. Po dojetí jízdy si můžete za vydělané peníze (umístění + bonusy) dokoupit různá zařízení pro svůj vůz ve speciálním obchodě (jako slabší SUPER CARS), tedy různé zrychlovače, pneumatiky atd.). Jednotlivé okruhy jsou vytvořeny opravdu výborně, autoři dbali na to, aby se hráč při jízdě nenu-dil.

Provedení hry samotné (tj. jízdy) je skutečně výborné. Avšak všechno "kolem" - úvodní sekvence, hudba, nákup ve speciálním obchodě, stupně vítězů atd. - to vše je silně osmibitové a je vidět, že autoři konverze se zde vůbec nenamáhali.

NÁZOR TOMÁŠ

Pěkná, miniaturní 3D grafika, přehledná, nekýčovitá, nápaditá. Dobře zpracované detaily. Zvuk je ucházející a poměrně dobře dokresluje atmosféru jízdy. Nápad má SUPER OFF ROAD rozhodně dobrý, zpracování je slušné. Máte-li rádi chytré akční hry, není SUPER OFF ROAD špatnou volbou.

SPINDIZZY WORLDS

Activision 1990

TEST 6/91

Grafika	94 %	Celkem 74%
Zvuk	85 %	
Idea	87 %	
Přitažlivost	92 %	

SPINDIZZY WORLDS je klasickým zástupcem jedné z kategorií arcade, známé již (minimálně) od vzniku ZX Spectra. Zkušeným hráčům jistě nemusím říkat, o jakou hru se jedná. Vždyť ono slůvko "Spindizzy" je částí počítačové historie. Pro nezkušené - hry ve stylu "Spindizzy" jsou akční hry, ve kterých hráč ovládá "káču" (tedy káču dřevěnou) či podobný útvar a vede jej cestou necestou třírozměrnými světy, přičemž (většinou) sbírá nějaké ty velice potřebné předměty a vyhýbá se nepřátelsky smýšlejícím tvorům a různým pastem a nástrahám, jimiž se každý svět jen hemží.

SPINDIZZY WORLDS je tedy hra - "comeback" - a je to program skutečně povedený. Ihned po uvedení na trh si získal velikou oblibu a jeho hodnocení v zahraničních specializovaných herních magazínech se pohybuje okolo 90% - to je více než slušné. Je tu několik příčin, proč se právě ze hry, která v zásadě nemá přinést nic nového, stal šlágr. Tvůrci SPINDIZZYho si totiž řekli, že kopírovat desítky vytvořených her je již pod jejich úroveň (kéž by si to tak řekli všichni) a starý herní systém obohatili mnoha novými nápady jak po technické, tak po obsahové stránce.

Hráč se již nepohybuje ve zcela neurčeném prostoru, nýbrž v planetárním systému, který si sám zvolí. Jeho úkolem je zlikvidovat shluk planet - pořadí, v jakém je bude procházet, závisí na něm. Každá planeta přitom přináší něco nového, žádá od hráče jiný přístup - někdy je to rychlost (např. u bonus-levelů se čas stává podstatou hry), jindy trpělivost a přesnost (to tehdy, skládá-li se planeta spíše z většího počtu děr do nekonečného prostoru, než z dílů pevné půdy). To by však bylo stále málo -

autoři tedy nelenili, zapojili svou fantazii a do SPINDIZZYho vmontovali spoustu logických legráček, "fintiček" a chytáků. Ty se potom někdy stávají kamenem úrazu především pro ty, kteří nejsou právě ostřílenými arkadisty.

Celá hra je provedena ve špičkové 3D grafice, ze které je opravdu poznat Amiga. To samé můžeme říci i o animaci a o provedení zvukových efektů. Aby nebyla hra tak složitá, umístili autoři do dolní části obrazovky "nápořadu". Pracuje na tom principu, že přiblížíte-li se např. k zavřeným dveřím, v okénku se zobrazí, jaký spínač (jaké spínače) máte sepnout. Podobně je tomu i u nepohybujících se výtahů atd. Další službou hráči je možnost zavolat si mapu planety (hádejte, jakou klávesou se asi tak může volat Mapa?). Další, tentokrát zcela nepostradatelnou volbou, je možnost pohledu na planetu z několika stran. Někdy je volba této funkce jediným způsobem, abyste se necítili jako slepí na ledě.

Jelikož hra je poměrně obsáhlá a v jednom tahu by ji (vzhledem k místy takřka geniálním logickým záhadám) dokázal dohrát jen polodiot, nabízí SPINDIZZY možnost úschovy pozice na speciálně vytvořený data-disk. Když jsem u toho datadisku, jednu malou radu: Vždy mějte u počítače pár čistě naformátovaných disket. To proto, abyste neskončili jako já, když jsem po hodině hraní zjistil, že k vytvoření datadisku musí být disketa předem naformátována a já tam zrovna žádnou takovou neměl. Ale to jsou již vyložené technické problémy.

V zásadě lze říci, že SPINDIZZY je jednou z mála her pro všechny. Arkadisti se vyřádí při samotném procházení světů (hra obsahuje různá překvapení, najednou třeba hrajete PACMANa), ty náročnější zase zaujme logická stránka hry. Přeji hodně zábavy se staronovým SPINDIZZYm!

NÁZOR TOMÁŠ

SPINDIZZY WORLDS podle mě patří mezi nejlepší akční hry pro Amigu. Výborné nápady spolu s výborným zpracováním (snad až na úplný úvod) činí hru vysoce přitažlivou. Svět SPINDIZZYho se vyznačuje dokonalou kompaktností a výbornou atmosférou. Dalším velkým plus je možnost uschování pozice.

N.Y. WARRIORS

Arcadia Syst. 1990

TEST 6/91

Grafika	69 %	Celkem 47%
Zvuk	55 %	
Idea	21 %	
Přitažlivost	40 %	

NEW YORK WARRIORS jsou klasickým představitelem stříleček typu COMMANDO. To už je vám asi jasné, že se nejedná o žádný velký zázrak. Nové nápady se v tomto typu her již hezky dlouho neobjevily a NEW YORK WARRIORS rozhodně nepatří mezi výjimky.

Hráč ovládá blíže neurčeného "soldáta", jehož úkolem je zničit budovu, ve které je umístěn strašlivý ničivý vynález, schopný bez potíží zrušit město velikosti New Yorku. Cesta k cíli je však plná překážek - musíte se probíjet mnoha zónami, kde na vás bude útočit mnoho bojovníků z různých klanů (snad nejnápaditější byl zvolen první klan Ramboidů).

Zpracování NEW YORK WARRIORS připomíná spíše coin-op automaty než počítačovou střílečku. Grafika je "veliká" - autoři se sprajty rozhodně nešetřili. Obrazovka se posunuje tak, jak vedete kroky svého muže. Jestli vám něco bude u hry chybět, pohyb to jistě nebude - obrazovka je přímo přesycena různými postavami a smrtícími projekty. Přežít mohou jen ti nejzdatnější (musíte si dávat pozor i na mírumilovně vyhlížející občany). Naštěstí má náš hrdina čas od času možnost zvýšit svou palebnou sílu - jinak by byla hra prostě nedohrátelná. Po dlouhém bojování a kosení nepřátel se konečně dostanete k cílové budově, trochu si v ní zabloudíte a nakonec zničíte (po půlhodinovém ostřelování) primární cíl mise.

NÁZOR TOMÁŠ

NEW YORK WARRIORS nepřináší žádný nový nápad, je to obyčejná střílečka, kterých jsem už viděl desítky (nebo snad stovky?). Ctitele stříleček však zaujme nadprůměrným zpracováním - pěknou grafikou (dojem prostoru) i odpovídajícími zvukovými efekty. Mezi střílečkami bych však tuto hru řadil mezi ty těžší.

BLOCK OUT

■ California Dre. 1989

TEST 6/91		
Grafika	70 %	Celkem 80%
Zvuk	50 %	
Idea	97 %	
Přitažlivost	HIT	

Kdo by neznal TETRIS, snad nejslavnější logickou počítačovou hru vůbec. Již brzy po uvedení TETRISu na trh se začaly objevovat hry, které se TETRISem inspirovaly. Za nejzdařilejší z nich můžeme považovat BLOCK OUT, který dosáhl takřka stejné obliby jako TETRIS samotný, a jenž je nazýván Trojrozměrným Tetrisem.

Hlavní myšlenka je stejná jako u TETRISu - do nádoby padají různě utvářené kameny. Hráčovým úkolem je umístit je v nádobě tak, aby vytvořily co možná nejcelistvější řady. Každá řada, do které byly kameny poskládány tak, že nevznikla žádná mezera, okamžitě zmizí. Hra končí tím, že kameny (necelistvé řady) vystoupí až k vrcholu nádoby. Tvůrci BLOCK OUTu však dostali vynikající nápad - myšlenku TETRISu přenesli do trojrozměrného prostoru, místo pohledu ze strany zavedli pohled shora, doplnili hru několika dobrými nápady, spoustou nových kamenů a komfortním menu s možností detailní volby tvárnosti hry. Co tedy 3D zobrazení přineslo přímo pro hru: Netvoří

se celistvé řady, nýbrž celistvé plošiny. Dále je důležité, že mimo pohyb po X-ové a Y-ové ose je zařazeno otáčení objektu po všech třech osách (u TETRISu pouze po jedné ose) ve dvou směrech. Tato možnost, spolu s větší variabilitou kamenů, přináší další variace a kombinace.

Popis menu:

CHOOSE SETUP: Je to nejdůležitější menu, řídí nastavení hry. Můžete volit mezi třemi základními typy hry - FLAT FUN, 3-D MANIA a OUT OF CONTROL. S těmito volbami jsou spjaty i volby nastavení kamenů - FLAT, BASIC, EXTENDED. Každý typ hry má přednastavené parametry nádoby. Ty samozřejmě můžete měnit - maximální rozměr otvoru může být 7x7, maximální hloubka nádoby (počet řad k naplnění nádoby) 18. Dále můžete volit rychlost rotace kamenů a zapnutí/vypnutí zvuku. **WRITE SETUP:** Zapiše změněné parametry na disketu. **PRACTICE MODE:** Trénink. Kameny nepadají, máte tedy čas na jejich nastavení, po kterém je musíte odeslat mezerníkem. **DEMO:** Ukázková hra. **HELP:** Zobrazí ovládání. Pomocí kláves Q, W, E (v pořadí pro osy X, Y a Z) otáčíte kamenem proti směru hodinových ručiček, klávesy A, S, D slouží k rotaci po směru hodinových ručiček. K ovládání pohybů kamenů dále použijte kurzorové klávesy, k urychlení pádu (odeslání) použijte mezerník. Do základního menu se vrátíte stisknutím Esc, klávesa "P" zapíná pauzu.

SHERMAN M-4

■ Loriciel

1989

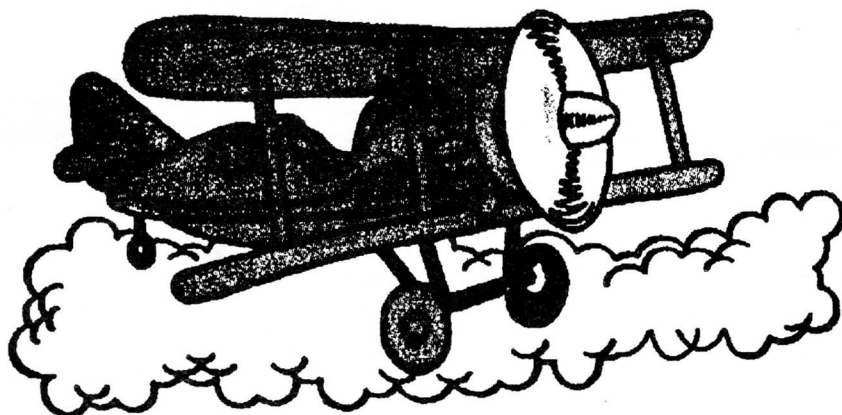
TEST 6/91		
Grafika	79 %	Celkem 70%
Zvuk	45 %	
Idea	68 %	
Přitažlivost	88 %	

SHERMAN-M4 je simulátorem v druhé světové válce nejrozšířenějšího spojeneckého tanku. Jedná se o program víceméně jednoduchý a zároveň velice povedený, proto jsem se rozhodl pro jeho bližší popis.

Hned na začátku si můžete prohlédnout charakteristiku svého stroje (k dispozici máte pouze tank uvedeného typu) a charakteristiky strojů nepřátelských (fašistických). Nepřátelé mají k dispozici čtyři typy tanků, které se vzájemně liší rychlostí a především pak výzbrojí a pancéřováním. Právě ony poslední dva údaje jsou pro vás velice důležité, neboť do některých strojů je pak třeba střílet vícekrát a z menších vzdáleností. Nejnebezpečnějším strojem protivníka je bezpochyby Tiger, jehož pancéřování je natolik silné, že spojenecké tanky jej ve skutečných bojích mohly zničit pouze zásahem z boku.

Až si prohlédnete všechna vozidla, přistupte k volbě scénáře. Volit můžete mezi třemi bitevními poli, v každém pak musíte splnit několik misí. Program vám nabízí tři bitevní pole - Normandii, Ardeny a poušť (severní Afrika).

Po volbě bitevního pole se dostanete do menu, které vám umožní volbu jemnějších aspektů hry. Můžete zde nastavit úroveň reality (omezené či neomezené palivo - nutnost tankovat, omezené/neomezené střelivo - nutnost návštěvy skladů, rychlé/realistické nabíjení kanónu - výhodné v boji, identifikace nepřítelů). Dále můžete volit některou z misí, či všechny dohromady. Nastavit můžete složení spojeneckých sil (počet tanků, doprovodných vozů, podporu dělostřelectva) a také charakteristiku sil nepřítelů



(zkušenost nepřátelských jednotek) a jejich velícího generála (Guderian, Rundstedt, Rommel). To vše pak přímo ovlivňuje váš život na bojišti. Pokud jste s nastavením spokojeni, vstupte do hry.

Jakmile se ocitnete na bojišti, okamžitě vás očekává první úkol. Všechny mise se nesou v duchu "obsadit to a to", "zničit to a to" a tak podobně. Nyní vás stručně seznámím s ovládáním vašeho stroje.

K dispozici máte čtyři tanky, které můžete přímo ovládat. Přepínáte mezi nimi klávesami 1 až 4. Klávesou F1 (V) přepínáte pohled zevnitř/z poklopu tanku. Klávesou F2 přepínáte na periskop (dalekohled), který slouží k lepší orientaci a k identifikaci cílů. Klávesou F3 (D) získáte informace o poškození vašeho stroje. Klávesou F9 zapínáte rádio a můžete žádat o dělostřeleckou podporu či provést přesun zásobních vozů. Klávesa F10 (P) hru zastaví (pauza).

Asi nejdůležitější funkcí je F4 (C), tedy mapa bojiště. Zde můžete kontrolovat polohu a stav svých strojů, sledovat přesuny nepřítele a plánovat všechny bojové akce. Mapa vám umožní řídit všechny své stroje zároveň - můžete každému z tanků zadat, kam se má přesunout, a zvolený stroj sám od sebe zahájí pohyb na toto určené místo nejkratší možnou cestou. Podobně je tomu i s rezervními vozy. Po mapě můžete rolovat nahoru a dolů, mapu opět opustíte stisknutím klávesy Esc.

Pokud přímo ovládáte svůj stroj, můžete použít joysticku či kurzorových kláves. Ovládání je velice jednoduché. Důležitou věcí je poloha (náměr) kanónu - kanónem můžete hýbat nahoru a dolů tehdy, držíte-li zároveň se žádaným směrem střelu.

NÁZOR TOMÁŠ

SHERMAN-M4 se vyznačuje vysokou přitažlivostí. Jednotlivá posláná nejsou sice příliš propracovaná, avšak garantuji vám, že se nebudete nudit. Grafika je poměrně rychlá a přehledná, zvukové efekty dostačující. Škoda jen, že hra nijak nekončí - splníte všechna posláná a ono nic!

WINGS

Cinemaware 1990

TEST 6/91		
Grafika	92 %	Celkem 91%
Zvuk	91 %	
Idea	80 %	
Přitažlivost	HIT	

Tak to jsem si opravdu nemyslel, že někdy budu psát o něčem od firmy Cinemaware do rubriky 'simulace'. Firmu Cinemaware, zaměřenou především na produkci herního software na podkladě klasických filmů, však nakonec zlásky nezměrné prostory čistého nebe a než jsme se nadáli, už jsou tady WINGS!

WINGS není simulátorem letadla - WINGS je simulátorem leteckého života z doby 1. světové války. Skládá se vlastně ze tří herních částí, z nichž pouze jedna je systémem svého zpracování pravou simulací (nutno ovšem říci, že tato část hry je pro WINGS nejcharakterističtější). Hráč se stává mladým pilotem, který se po absolvování letecké školy dostává poprvé v životě do společnosti skutečných bojových letců. Je nasazen u jedné z mnoha francouzských leteckých brigád a spolu se svými kamarády se bije za vítězství své vlasti. Každodenním životem pilota jsou různá posláná - WINGS jich nabízí okolo 200 a trvají vlastně po celou dobu války - hráč se zde setká se skutečnými historickými osobnostmi, situace na bojišti se vyvíjí podle skutečných historických událostí. Vlastní rukou můžete sestřelit některé z nepřátelských pilotů, kteří se stali za doby své kariéry opravdovými pojmy - a to vše právě v ten den, kdy skutečně zahynuli. V tomto směru dosahují WINGS skutečně maximální reality.

Každé posláná je vždy vyhodnoceno, může vám přinést povýšení, medaili, anebo také potupné vyloučení z řad bojových pilotů. Život pilotů je skutečně tvrdý - denně může být některý z nich zabit či alespoň zraněn, prořídle řady jsou pak vždy doplňo-

vány nově přicházejícími kadety. Atmosféra hry je tou největší předností WINGS - přispívá k tomu jednak charakter zpracování, jednak jednotlivé atributy hry. Je to především deník vaší jednotky, který věrně zachycuje bojový i "klidový" život normálních francouzských vojáků v době první světové války. Zaznamenává jak závažné historicko-politické události, tak maličkosti, týkající se života onoho malého společenství mužů ve zbrani, jehož je i hráč členem. Deník je psán v dobovém stylu a dokreslen dobovými fotografiemi.

Jak už jsem řekl, technicky se hra skládá ze tří částí. První je část skutečně simulační, kdy (s větším či menším počtem kamarádů) svádíte vzdušné boje s německými letci či sestřelujete výzvědné balóny nepřítele. Tato část hry je samozřejmě zpracována ve vektorové grafice a dokáže přinést nečekané letecké zážitky (let je jednoduchý a honit nepřítele zameřovačem kanónu je skutečně velice zábavné). I v této části hry se občas objeví nové prvky, které vás pro WINGS ještě více nadchnou - dejte se překvapit!

Druhou částí hry je ničení konvojů, vlaků a nepřátelských jednotek, které kropíte kanóny v sekvenci čistě arkádového charakteru. I zde si přijdete na své. Třetím oddílem hry je bombardování - na letadélko se díváte shora, musíte se vyhýbat nepřátelské protiletadlové palbě a ničit určené cíle - budovy, vlaky, lodě, letiště atd. Samozřejmě, že není možné hru dokončit za jediný večer. Pokud se rozhodnete hru ukončit, můžete si uschovat pozici. WINGS zaujmou asi opravdu každého - určitou nevýhodou je však potřeba paměti 1MB a doporučuji i druhý drive - jinak vám od časté výměny disket brzy upadnou ruce.

NÁZOR TOMÁŠ

WINGS rozhodně dělají firmě Cinemaware čest - grafika je špičková, hudba opravdu stylová, brilantně vybraná a zpracovaná. Prezentace celého námětu je skutečně vkusná a strhující. Atmosféra při WINGS je něčím, čím se může pochlubit jenom málo her - a už jsem jich pár viděl. Doporučuji všem, nejen fandům simulátorů!

HERO'S QUEST

So You Want To Be A Hero

■ Siera On- Line 1989

3. díl

Už je na čase, abychom se trochu pohnuli vpřed. Ta legrace s prstýnkem - to ještě nic nebylo. Teď si povíme něco o každodenním životě dobrodruha (žádné plkání, nýbrž praktické rady) a provedeme pár zdánlivě bezvýznamných věcí (které však nemusí být tak bezvýznamné).

Tak předně - jíst v hospodě je nad vaše možnosti. Nevím sice, kolik máte peněz (hodně to závisí na vaší úspěšnosti v soubojích s náhodnými nepřáteli), ze začátku to však rozhodně nebude žádná sláva. Jak si tedy vydělat penízky? Můžete přinést babičce kořenářce pět květů z Eranas Peace - kořenářka vám zaplatí, více jak pět květů si však nevezme. Takže vám zbývá poptat se po nějaké té práci na hradě (je na dohled od domečku kořenářky).

Zeptejte se strážného na hradbách na práci (ask about job). Sdělí vám, že baronův stájmistr občas potřebuje pomoc a že se při tom dá vydělat. Nechte si otevřít bránu a vejďte do baronova hradu (jste-li dobrými lezci, můžete hradby přelézt - svět HERO'S QUESTu je takřka dokonalou kopií reality - ve dne se to však nehodí). Ocitnete se na nádvoří. Jděte doprava a jste u stájí. Tady můžete pracovat (až do úplného vyčerpání) za 5 stříbrňáků (1 zlaťák = 10 stříbrňáků). Po vykonané práci si odpočítejte (rest) a radši hned několikrát (jeden odpočinek = 10 minut). Vaše energie opět stoupne.

Na nádvoří hradu můžete také narazit na hradního cvičitele šermu. Využijte služby, které vám nabízí (ask about lesson) a jakmile můžete, přijměte nabízenou lekci šermu. Stojí vás sice 10 stříbrňáků a dostanete pěkně "na frak", ale je to výborný způsob, jak získat bojové zkušenosti.

Návštěva hradu vám přinese

mnoho práce a málo peněz - ale alespoň nezemřete hladu a získáte spoustu zkušeností. To je v první části hry to nejdůležitější - trénovat a trénovat! Pouze s vysokou úrovní bojeschopnosti, síly, inteligence, magické energie atd. se můžete úspěšně pustit do boje s ostřílenými obyvateli Spielburgského údolí. A proto - kouzlete, kdykoli můžete - jen tak zvýšíte svou manu a "level" jednotlivých kouzel. Dovednost v lezení je také důležitá - kdykoli máte čas, lezte na všechno, co uvidíte (climb ...). Další důležitou dovedností je házení - u hradeb Spielburgu-města stojí terč, do kterého můžete cvičně vrhat svou dýku (throw dagger to target, take dagger, a tak pořád dokola). Pokud nemáte dýku (či spíše je vám líto jí házet), vezměte kamínky (take rocks - v každém lese najdete spoustu kamínku) a házejte si jimi - jen tak (throw rock, throw rock, ...).

Vrhání nožů je poměrně dosti účinné v boji - avšak pozor, pokud hodíte svou jedinou dýku, bude to vaše jistá smrt! Proto je výhodné vlastnit dýky dvě. Jednu můžete hodit po blížícím se nepříteli (throw dagger to enemy) a druhou se pak bránit. Když už jsme u boje - hned od počátku ovládněte kouzlo ZAP. Pokud jej použijete (cast zap), magicky otrávíte svou dýku, která je pak v boji účinnější.

A ještě vám zbývá další starost (po penězích a jídle) - kde spát. Zajděte si k vodopádu a nahoře na skále uvidíte dveře (zkuste na ně hodit kamínek...). Tam bydlí starý Hermit. Vylezte nahoru (hmm, jde to lehce jako po žebříku) a zaklepejte (knock door). Ozve se hlas a ... bác, už jste na zemi. Ten pán má skutečně zvláštní způsob otvírání dveří... Vylezte znovu nahoru, zaklepejte a uhněte. Teď můžete dovnitř. Se starým Hermitem si můžete dle libosti poklábošit a především se u něj zadarmo vyspat.

Má to však jednu nevýhodu - Hermit po celou noc "mele pantem" a vy se nevyспíte zrovna do růžova. To by však dobrodruhovi vadit nemělo.

Nyní tedy dále vpřed v našem dobrodružství! Vydejte se k Yetimu - nevypadá zrovna příjemně a rozhodně není v dobré náladě - má hlad! Vraťte se tedy do města a na trhu (snad tam ta kentaurí slečna ještě bude) kupte padesát jablek. Dejte je Yetimu a získáte si jeho přízeň. Obdaruje vás gemem - a jak že zní poučka č.528 v "Kapesním průvodci dobrodruha"? Ale jistě - nikdy nezahazovat darované gemy! Řádně si jej schovejte! Mimochodem, po cestě jste mohli (a nemuseli) narazit na lišku, chycenou do pastí. Pomozte jí, přece nenecháte trápit zvířata!

A teď se pustíme do něčeho většího. Jděte od Hermita stále doleva. Narazíte na krásného bílého jeleň. Nesnažte se mu ublížit, ale následujte jej do tajemného kouta lesa. Tam k vám sestoupí Dryad, vládkyně lesa, a poví vám spoustu zajímavých informací. Zlá baba Jaga (je zajímavé, jak je anglické vyjádření analogické - baba Yaga) terorizuje Spielburgské údolí. Všechno zlo má na svědomí právě ona. Není však lehké se jí postavit. Existuje věc, bez které se prostě neobejdete, chcete-li úspěšně dokončit toto dobrodružství. Dryad o tom samozřejmě ví, ale žádá od vás protislužbu. Musíte jí přinést semínko zvláštní rostliny, která se již dnes vyskytuje pouze někde v severní části údolí.

Vydejte se neprodleně do části lesa, označené na mapě jako "kytky". Tam musíte ukořistit semínko a donést jej Dryad. Hm, tyhle kytky jsou opravdu dost hravé. Jestli tím semínkem budou pořád tak házet, tak se Dryad asi hodně načeká. Ale co naplat - pokuste se neposedným kytkám semínko sebrat. Existuje opět několik způsobů "jak na to". Pro nás kouzelníky bude asi nejjednodušší vytrvalým šplháním dosáhnout plošinky u prostřední květiny a semínko normálně chytit. Je to fuška, ale nakonec se vám to podaří. Doneste semínko Dryad - ta bude mít radost! Hned vám prozradí, že budete určitě

potřebovat zvláštní medicínu, kterou umí vyrobit babka kořenářka. Avšak ingredience k výrobě této medicíny hned tak někdo nemá. Musíte si sehnat: květiny z Erana's Peace (flowers of erana), zelenou kožešinu (green fur), kouzelný prach (fairy dust), kouzelný žalud (magic acorn) a létající vodu (flying water). A abyste neřekli, že je Dryad stará nevďěčnice, vládkyně lesa vám ihned daruje kouzelný žalud ze starobylého dubu, který je jejím sídlem (take acorn). Pěkně se rozlučte, Dryad již neuvídíte.

Vaše další činnost je jasná - musíte se snažit (mimo trénování, vydělávání peněz, bojování, uzdravování se atd.) získat všechny potřebné věci k výrobě medicíny:

1) Květiny z Erana's Peace získáte snadno - prostě dojdete na určené místo a pár si jich utrhnete. Mimochodem, když už jste tam, opatřete si další kouzlo. Pomocí OPEN odsuňte kámen a objevíte kouzlo CALM, které má moc uklidnit (některé) zuřivce - alespoň je na chvíli znehybní.

2) Zelenou kůži získáte také snadno - zajděte k meepsům a zkuste s nimi konverzovat. Jsou to rozmluvy dosti fádňí, neboť meepsové jsou velice svérázní. Nicméně na dotaz o zelené kůži reagují tak, že vás příjemně překvapí (i další kouzlo je na světě).

3) Trochu náročnější je získat kouzelný prach. Musíte zajít na lesní paseku s houbovým kruhem a počkat na půlnoc. Objeví se víly (upovídané potvůrky) a budou chtít, abyste jim zatančili. Nemůžete je odmítnout - tančete (dance)! Hádejte, co obdržíte za odměnu!

4) Létající voda - "jak jednoduché, milý Watson!" Jděte k vodopádu u Hermitova obydlí a naplňte prázdnou láhev (od medicíny, možno též koupit v obchodě) vodou z vodopádu. Tak, to by bylo.

Nashledanou příště!

DUNGEON MASTER

6. podlaží

Hned na začátku si musíte uvědomit, že tento "level" je úplně bez vody - zásobte se předem ve vyšších patrech!

1) Komnata hádanek:

I AM ALL, I AM NONE:
zrcátko A GOLDEN HEAD AND
TAIL, BUT NO BODY: zlatá mince I
ARCH YET HAVE NO BACK: luk
HARD AS ROCKS, BLUE AS SKY,
TWINKLE IN WOMANS EYE:
modrý gem

3 položené předměty otevřou dveře,
čtvrtý otevře výklenek s klíčem.

2) Zlikvidujte "potvoru" (oko

vysílající blesky). Pohnete-li pákou, objeví se silové pole. Nejprve umístěte na dlaždici, kde se silové pole objeví, nějaký předmět, potom pohněte pákou - dveře se otevrou.

3) Komnata krále Filia. Kombinací tlačítek vyzískejte klíč.

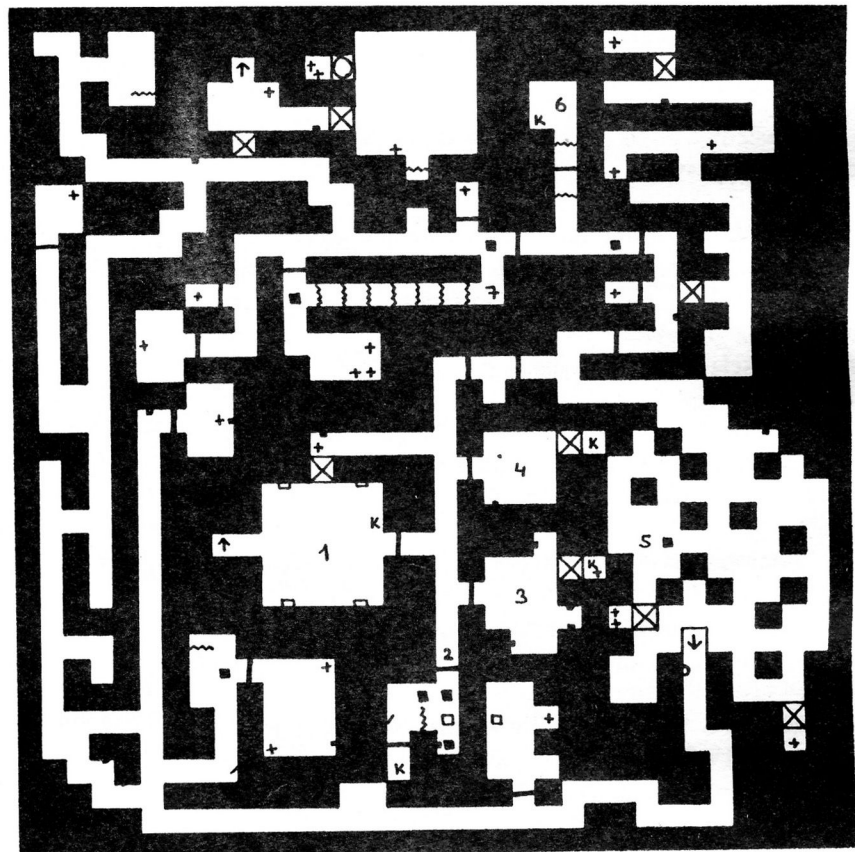
4) Hrob krále Milia (že by bráchové?). Do spáry ve zdi vložte zlatý peníz.

5) Neřádi musí stoupnout na spínač, aby se stěna otevřela.

6) Dveře otevřete kouzlem, potom odlehčete svým lidem (abyste se pohybovali rychle) a proběhněte clonami.

7) Clony prostřelte šípem (nic jiného neprojde) a dveře se otevřou.

Hodně štěstí a na shledanou
příště!



- | | | | |
|---|----------------------|---|---------------|
| + | předmět | ↗ | výklenek |
| ↑ | schody nahoru | ↓ | schody dolů |
| ⌘ | klíč | ☒ | tajný průchod |
| ⌞ | spínač | ↘ | pákový spínač |
| ■ | podlahový spínač | □ | propadlo |
| ⌚ | silové pole/teleport | ◻ | falešná stěna |

Oktalyzer je veľmi podobný programu SoundTracker (AMIGA 3/91), no dokáže simulovať hru až ôsmich generátorov zvuku. Má oveľa bohatšie editačné schopnosti a umožňuje (i keď obmedzene) prácu s MIDI. Všetky tieto prednosti povyšujú Oktalyzer na jeden z najlepších programov svojej kategórie, ktoré boli pre počítače Amiga vytvorené.

OKTALYZER V1.1

Rado Spišiak

Príkazy pracovného stola.

Oktalyzer ponúka s pracovného stola všetky príkazy, ktoré sa vyberajú myšou. Dost' často sa používajú obe tlačítka, pričom ľavé znamená opak pravého (napríklad funkcia EDIT - ľavé tlačítko = ON ; pravé = OFF). Funkcia, nad ktorou je šípka myši a s ktorou môžeme v danej chvíli pracovať, sa orámuje.

Význam príkazov.

Nasleduje popis príkazov tak, ako sú na pracovnom stole zľava doprava :

NEW: V prípade, že máme v pamäti data skladby, ktoré chceme vymazať, použijeme túto funkciu (všetky samplingy v pamäti ostanú neporušené). Po aktivovaní funkcie sa objaví okno "ARE YOU SURE ?" - po zadaní "Y" sa funkcia NEW prevedie.

LOAD (Load song) : Nahratie kompletnej skladby do pamäti Amigy. Po aktivovaní sa objaví obrazovka tejto funkcie :

Drawer : Cesta k žiadaným dátam (obyčajne df0:OK-SONGS).

File : Názov nahrávaného súboru (jednoduchšie je ho vybrať myšou priamo z predloženého okna).

Ok : Po zvolení skladby jedným kliknutím myši, touto funkciou voľbu potvrdíme a skladba sa nahrá. Rýchlejšie je 2-krát kliknúť myšou nad požadovanou skladbou, ktorá sa takto nahrá automaticky.

Parent : Základné directory ľubovoľnej diskety v mechanike (df0:).

Cancel : Opustenie LOADsong-funkcie bez akceptovania prevedených zmien.

Directories : Okno obsahuje adresáre, ktoré môžeme otvárať kliknutím myši. Data skladieb sú obyčajne v adresári

"OK-SONGS".

Files : Jednotlivé súbory, ktoré eventuelne môžeme použiť. V prípade, že zadáme príkaz na nahranie súboru, ktorý nie je skladbou oktalyzeru, Amiga to oznámi správou "NOT POSIBLE", vymaže všetky samplingy a odovzdá riadenie pracovnému stolu.

Sort : Triedi súbory v okne files podľa abecedy. Príkaz je vhodné používať hlavne pri nahrávaní samplingov, ktorých je na diskete veľa. Po ich zotriedení už konkrétny sampling veľmi ľahko nájdeme.

SAVE (Save song) : Zápis kompletnej skladby na disketu.

PREF (Preferences) : Umožňuje nastavenie a zmenu niektorých parametrov, ktoré budú dodržiavané až do re-setu Amigy, prípadne ďalšej zmeny v Preferences.

Channel config : Funkciou označíme kanály, ktoré budú zdvojené (budú sa správať nezávisle) a kanály normálne. Pri nastavovaní použijeme myš, pričom šípku umiestnime nad požadovaný kanál a ľavým tlačítkom ho zdvojíme, pravým vrátime do pôvodnej polohy. Takto môžeme nastaviť od 4 do 8 nezávislých generátorov.

Default patternlen : Počet riadkov v patternoch.

Sample load mode (8,4,B) : Znak za dvojbodkou určuje mód, v ktorom sa budú samplingy nahrávať.

8 - sampling hrá len v zdvojenom generátore.

4 - sampling hrá len v normálnom generátore.

B - sampling hrá vždy, ale slabšie.

Mód sa samozrejme dá meniť pre každý zvuk zvlášť.

Color : Nastavenie farieb klasickým spôsobom zmeny zložiek RGB.

Sample save format : Určenie formátu, v ktorom sa budú data nahrávať na disketu. Štandardne je nastavený

formát IFF. Funkcia ponúka tiež formát RAW, ktorý sa však prakticky nepoužíva.

Key repeat delay : Číslica určuje čas od stlačenia klávesy po štart Repeat-funkcie.

Key repeat speed : Rýchlosť kurzora (1 = rýchlosť najvyššia).

Polyphon : Krivka určuje poradie stĺpcov v patterne, do ktorých sa budú vpisovať tóny pri polyfónnom zadávaní (viz. "Poly").

Block keys : Pri práci je veľmi výhodné používať numerickú časť klávesnice, pomocou ktorej vieme veľmi rýchlo jednotlivé samplings prepínať (ak napríklad stlačíme klávesu 4, aktivuje sa sampling č. 4 atď.). Všetky číselné klávesy numerickej časti majú preddefinované zvuky, normálne s číslom klávesy. Práve funkcia "Block keys" umožňuje túto definíciu meniť. Opäť použijeme myš, ktorú presunieme nad požadované číslo a tlačítkami nastavíme číslo zvuku, ktorý sa po stlačení danej numerickej klávesy nastaví.

Save : Funkciu použijeme vtedy, ak chceme nami prevedené zmeny uložiť na disketu, z ktorej budú pri každom štarte programu čítané a nastavované.

Use : Použitie nastavených parametrov až do resetu, alebo vypnutia počítača.

Cancel : Opustenie Preferences bez akceptovania prevedených zmien.

EXIT : Príkaz pre opustenie programu.

WB (WorkBench) : Objaví sa posledná obrazovka WorkBenchu. Oktalyzer opäť spustíme kliknutím nad oknom "RESTART OKTALYZER" v pravej hornej časti obrazovky (všetky data ostanú zachované).

POS : Hodnota určujúca, koľký pattern hrá.

PATT : Hodnota určujúca, ktorý pattern hrá.

LEN : Hodnota určujúca koniec skladby.

#Posledné tri popísané funkcie sú úplne zhodné s rovnomenými funkciami SoundTrackeru, ktoré boli popísané v Amige (3/1991).

INS : Zvyšuje hodnotu v LEN.

DEL : Znižuje hodnotu v LEN.

SPEED : Hodnota, určujúca rýchlosť produkcie (1-najrýchlejšie ; F-najpomalšie).

SLEN : Vymedzuje počet patternov určených pre

skladbu. Vhodným použitím tejto funkcie sa dajú ušetriť nejaké bajty pre data skladby.

PLAY SONG : Spustenie kompletnej skladby. Amiga sa riadi hodnotami v POS, PAT a LEN.

PLAY PATTERN : Cyklické hranie aktuálneho patternu. Ak je zapnutá funkcia "Edit", budú v reálnom čase zaznamenané naše úderý na klávesnicu.

EDIT (off,on) : Pri zapnutej funkcii (ON) môžeme prevádzať editáciu skladby.

POLY : Pri vypnutom stave (OFF) sa noty zapisujú do stĺpca patternu pod seba, inak jednotlivo do stĺpcov podľa pravidiel určených v Polyphon Preferences-menu. Číselná hodnota za funkciou určuje počet stĺpcov, v ktorých sa polyfónna editácia prevedie.

QUANT : Hodnota určuje, o koľko riadkov sa posúva kurzor pri editácii skladby. Ak napríklad chceme, aby šlapací bubon hral každú druhú dobu, nastavíme SLEN na 4 (dve doby majú štyri osminy) a podržíme príslušnú klávesu, kým sa aktivuje repeat-funkcia.

PLEN : Hodnota, určujúca počet riadkov patternu. Štandardne je nastavená na \$40 (64).

MIDIEDIT : K používaniu tejto funkcie potrebujeme dokúpiť tzv. MIDI-interface (stojí asi 110DM), ktorý umožní pripojiť k Amige iný elektronický nástroj (syntetizátor, automatické bicie apod.). Pomocou MIDI vie syntetizátor používať zvuky z Amigy a tiež je umožnená editácia skladby s klaviatúry nástroja. Oktalyzer nie je MIDI program, pretože ho využíva len veľmi obmedzene. Pre Amigu už existujú profesionálne MIDI-programy, ktoré v ničom nezaostávajú za softwarom, prevádzanom na počítačoch rady Atari ST.

COPY : Pomocou funkcie "Copy" vieme preniesť označený blok dát do pamäti a ďalej s ním pracovať. Blok označíme nasledovne :

Kurzor presunieme na miesto začiatku (ľavý horný roh bloku) a klávesami SHIFT + (kurzorové šípky) označíme jeho koniec (pravý dolný roh). Ak sme všetko urobili správne, mal by sa práve definovaný blok označiť rámčekom.

Ak teraz použijeme Copy-funkciu, označený blok sa preniesie do pamäte (rovnaký výsledok dosiahneme stlačením klávesy F3).

REPLC : Položí blok v pamäti od pozície kurzora do aktuálneho patternu. Tiež môžeme použiť klávesu F4.

MIXIT : Správa sa rovnako ako REPLC.

CUT : Vymaže obsah označeného bloku.

NOTEUP, NODOWN : Po použití týchto funkcií sa noty označené blokom zvýšia (NOTEUP=ľavé tlačítko myši), alebo znížia (NODOWN=pravé tlačítko myši) o poltón. Takto môžeme transponovať data oboma smermi v celom patterne.

OKTAUP, OKDOWN : Funkcia zvyšuje, alebo znižuje tóny označené v bloku o oktávu. Oktalyzer umožňuje použitie troch oktáv.

CHINST (ChangeInstrument) : Výmena inštrumentov (samplingov) označených v bloku. Po aktivovaní funkcie dostaneme otázku "OLD INSTRUMENT ?" - zadáme číslo samplingu, ktorý chceme vymeniť a následne "NEW INSTRUMENT ?" - sampling, ktorý ho má vymeniť.

CHAEFF (ChangeEffect) : Zmena efektu u nôt označených v bloku. Postup je rovnaký ako u CHINST.

NAME : Názov aktuálneho samplingu.

LEN : Dĺžka aktuálneho samplingu.

RSTR : Začiatok repeat funkcie.

RLEN : Koniec repeat funkcie. RSTR i RLEN sa nastavujú v Edit-funkcii kurzorovými šípkami; Ľavá a pravá - REPSTR; hore a dole - RLEN. Klávesami Shift a Alt nastavenie urýchlime.

VOL (Volume) : Hlasitosť aktuálneho samplingu (64-max; 0-min).

MODES : Hrací mód aktuálneho samplingu (viď. Preferences - Sample load mode).

LOAD (Load Sample) : Nahratie samplingu. Pred tým, ako k nemu pristúpime, musíme vybrať prázdnu, alebo už nepotrebnú schránku, do ktorej sampling chceme nahráť. Presunieme preto šípku nad kolonku NAME a použitím ľavého a pravého tlačítka vyberieme prázdnu, alebo už nepotrebnú schránku. Teraz môžeme použiť funkciu Load, pričom postupujeme rovnako, ako pri (už popísanej) Load-Song - funkcii.

SAVE (Save Sample) : Uloženie aktuálneho samplingu na disketu.

EDIT : Edit je vlastne jednoduchý sampler-editor, ktorý ponúka nasledovné funkcie :

Actual sample : Názov aktuálneho samplingu, ktorý je možné zmeniť.

Lenght, repstr, repelen : Hodnoty, o ktorých sme už hovorili (viď. LEN, RSTR, RLEN).

Mode : Určuje, či pracujeme s kompletnou vzorkou (ALL), alebo len s jej časťou (BLOCK).

Bstart, bend : Hodnoty číselne určujú začiatok a koniec bloku. Blok označíme myšou tak, že šípku presunieme nad vzorku tam, kde chceme mať začiatok, a pri stlačení ľavého tlačítka presunieme šípku na miesto, kde chceme označiť koniec, a tlačítko uvoľníme. Pri správnom postupe by sa mal nami označený blok zobrazovať inverzne.

Exit : Opustenie sample-editora.

Swap : V prípade, že označený blok vymažeme, ešte sme ho úplne nestratili. Práve funkciou Swap zobrazíme posledne vymazaný blok.

Mark all : Označenie celej vzorky.

Cut : Vymazanie vzorky označenej blokom.

Copy : Funkcia prenesie označenú časť vzorky do pamäte.

Paste : Obsah pamäte vsunie do vzorky od miesta označeného myšou.

Reverse : Otočenie (revers) aktuálneho samplingu.

Change volume : Absolútna zmena hlasitosti. Pravé tlačítko myši znižuje a ľavé zvyšuje silu zvuku, ktorá sa hneď zaznamenáva do vzorky. OK potvrdí zmeny a vráti riadenie Sample-editoru.

Change period : Zmena periódy (výšky) zvuku. Postup je rovnaký, ako pri change volume.

Delta filter : Aktivácia vstavaného filtra

DO - nastav filter.

OK - potvrdí zmeny.

CANCEL - odchod bez akceptovania zmien.

Monitor : Prebratie a zobrazenie signálu prijímaného z digitizéra.

Sampler : Samplovanie zvukov. Po prvom stlačení ľavého tlačítka myši sa zobrazí prijímaný signál (rovnako ako pri funkcii monitor), po druhom stlačení obrazovka sčervená, čím Amiga dáva najavo svoju pripravenosť prebrať signál. Ak sa preberanie vzorky neukončí automaticky (pre vyčerpanie pamäte), môžeme to previesť stlačením pravého tlačítka myši.

COPY : Prenos aktuálneho samplingu do inej schránky. Po aktivovaní funkcie do predloženého okna "COPY TO SAMPLE" : "Zadáme číslo schránky, kde sampling chceme preniesť."

SWAP : Výmena samplingov. Do vytvoreného okna zadáme číslo schránky, s ktorou chceme aktuálny sampling vymeniť.

CLEAR : Vymazanie aktuálneho samplingu.

CLEAR ALL : Vymazanie samplingov zo všetkých schránok.

MIX : Mixovanie (splitovanie) zvukov. Do vytvoreného okna vložíme číslo zvuku, s ktorým chceme aktuálnu zvuk mixovať.

MEMORY.

CHIP : Množstvo voľnej chip pamäte.

FAST : Množstvo voľnej fast pamäte (aktívna len pri rozšírení na 1MB).

SONG : Množstvo pamäte vymedzenej pre data skladby.

Klávesnica.

Herné klávesy sú rozdelené rovnako, ako pri Sound-Trackeri, takže klávesa "Q" je nastavená štandardne na C2. Oktáva sa dá prepínať klávesami F1 - nižšia oktáva, F2 - vyššia oktáva.

Funkcie kláves.

ALT + kurzor hore, dole

- prepínanie patternov (maximálny počet patternov je 80).

Backspace

- prepínanie medzi Edit OFF a Edit ON.

Escap - Play pattern - funkcia (zapni, vypni).

F6 - nastav kurzor na začiatok patternu.

F7 - nastav kurzor do stredu patternu.

F8 - nastav kurzor na koniec patternu.

Numerická klávesnica

- prepínanie samplingov.

Po spustení skladby klávesy F3 až F10 zapínajú, alebo vypínajú, jednotlivé generátory 1 až 8.

Efekty.

Forma zápisu dát v Oktalyzeri je nasledovná :

A # 2 3 F 0 0 — parametre efektu
 (posledné dve číslice)
 nota, ktorá na danom mieste hrá. — hodnota, určujúca aký efekt sa so zvukom prevedie.
 Znak určuje, aký efekt sa so zvukom prevedie

Zoznam použiteľných efektov :

F - nastavenie alebo vypnutie filtra.

S - nastavenie rýchlosti.

V - nastavenie hlasitosti.

1 - portamento hore.

2 - portamento dole.

Nastavenie, alebo vypnutie filtra :

Príklad : D-2 0F00 - parameter 00 vypína filter.

C-1 0F10 - parameter 10 zapína filter.

Nastavenie rýchlosti :

Príklad : B#2 5S05 - nastav rýchlosť \$05.

A-2 2S0f - nastav rýchlosť \$0F.

Nastavenie hlasitosti :

Príklad : B#3 2V05 - nastav hlasitosť na \$05.

E-2 AV40 - nastav hlasitosť na \$40.

Portamento : Portamento je plynulé zvyšovanie, alebo znižovanie tónu. Parameter môže nadobúdať hodnotu od \$01 po \$ff a určuje mieru zvýšenia, alebo zníženia, tónu po jednom riadku. Parameter sa môže v priebehu znenia tónu meniť.

Príklad : C-1 4103 - portamento hore.

-- 4103

-- 4103

F#2 220F - portamento dole so zmenou parametrov počas znenia tónu.

-- 220C

-- 220A

-- 2207

-- 2202

Slovo na záver.

Celý tento popis je napísaný na základe vlastných skúseností. Získ poznatkov v ňom uvedených bol podmienený dlhými hodinami skúšania, preto neexistuje záruka, že obsahuje všetky vymoženosti programu Oktalyzer. Verím však, že uvedené informácie plne postačia všetkým. Prosím každého, kto bude mať otázky, alebo pripomienky k tomuto návodu, aby sa obrátil priamo na mňa - R.Spišiak, Majakovského 12, 984 01 Lučenec, tel. 0863/3484.

transgas NABÍZÍ:

TRANSGAS je tu pro Vás

Pro řešení problematiky proudění plynu a jiných médií v potrubních systémech nabízíme:

- znalosti získané 18-letou zkušeností v oblasti vývoje metod simulace, optimalizace, sběru dat, výpočtů pro vyhodnocení provozu i jejich úspěšné aplikace na soustavě tranzitních plynovodů v ČSFR i v zahraničí,
- výkonný „software package“ pro simulaci proudění plynu SIMONE v ČSFR i v zahraničí (SRN, Maďarsko, Dánsko atd.),
- vlastní software typu SCADA pro sběr dat a řízení rozsáhlého technologického systému,
- programy pro optimalizaci provozních nákladů a dalších parametrů, optimalizaci provozních postupů atd.,
- veškerý aplikační software pro využití při dopravě plynu a jiných médií,
- aplikace zabezpečíme podle vašich požadavků dodávkou obecného software nebo dodávkami „na klíč“, náš software zařídíme do vašeho dosavadního systému, vyvineme vhodnou metodu pro řešení vašeho problému, poskytneme konzultaci.

PIŠTE, VOLEJTE, NAVŠTIVTE NÁS!

The logo for transgas, featuring the word "transgas" in a stylized, italicized, outlined font. The letters are bold and have a sense of motion. The logo is underlined with a thick horizontal line.

Naše adresa zní: Tranzitní plynovod, k. p., Praha
Odbor technických služeb a zakázek
Štěpánská 28
113 94 Praha 1
tel. č.: 83 97 87
82 93 40