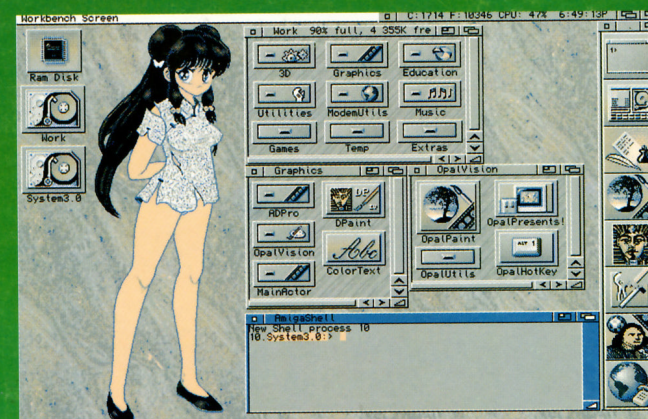


Časopis pro počítačové příznivce

**PÁN VLKŮ
CD PD II
SAS "C"**



DISK MASTER

Stálá herní příloha

WORLD CUP
D-DAY
DRACULA
HANSE
BUNDESLIGA HATTRICK
KICKOFF3
TRAP
URIDIUM
SPACE JOB



KOLÍN
4. - 6. 11. 1994

EXCALIBUR Show

Commodore Amiga, Atari Jaguar, Apple Macintosh, PC, Nintendo, Sega...

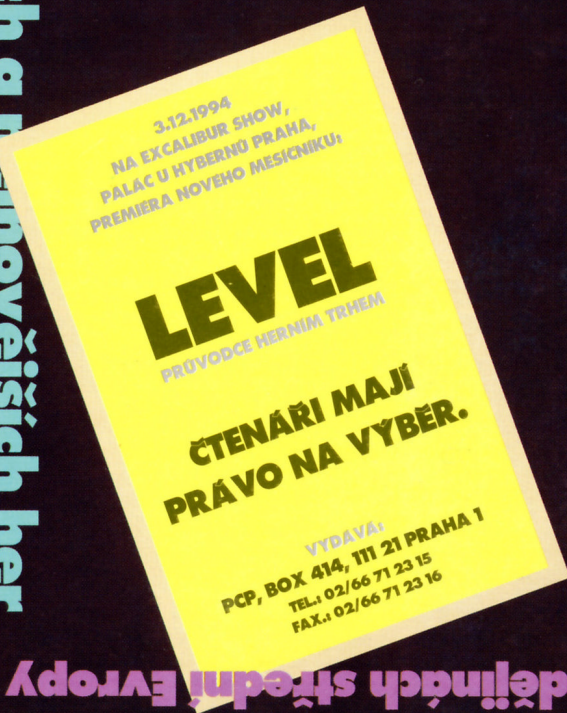
prodejní výstava her a počítačů

zkuste tam přijít!

počítačové hry

největší herní akce v dějinách střední Evropy

po čtyřech)
chodte po dvou (né,



živé ukázky těch nejlepších a nejnovějších her

hurá!!!

"v akci"

těšte se!!!

3. a 4. prosince v Paláci u Hybernů Praha

Vítám Vás v dalším čísle Amiga News.

Vážení počítačoví příznivci. Předkládáme Vám zase o něco vylepšené (rozšířené) číslo AN 5/94. Jak to už bývá zvykem, samozřejmě je i připravený News Disk č. 5/94. Ti předplatitelé, kterýž ho mají s časopisem předplacen, dostane se jim společně s časopisem AN 5/94, ostatním (pokud mají zájem) nezbyvá než vyplnit kupón a zaslat ho poštou do redakce. Na News Disku se nachází formou maximální samorozbalovací komprese tyto programy :

HWGPOSTbeta3, VCbrain18, VCHck644, ARexxGuide, FontViewer, SendSerial110, ShowFont, StarClick 1.0, Aroach 1.1.

Upozornění: po rozbalení do Ram disku je nutno udělat ve Workbenchí refrech obrazovky z důvodu zobrazení icon.

V dopisech se nás ptáte, jak ještě v tomto roce budeme vycházet. Odpověď je smutná, ba i pochopitelná: další číslo AN bude po 25.lednu roku 1995 - AN 1/95. A to z důvodu - jsme pravidelný dvojměsíčník, první číslo Amiga News vyšlo v dubnu 1994, rok má dvanáct měsíců a my se s číslem 6/94 do roku 1994 nevejdeme.

Dále bych chtěl upozornit předplatitele, aby si hlídali své předplatné. Jak to zjistit?

Předplatitelům Amiga News přijde poštou zafoliováný časopis. Pod touto fólií jest vložen papír s vytištěnou Vaší adresou a adresou fi. Amiga Info. Pod adresou Amiga Info bude „PS.: AN 2 ND 0“, což znamená: že předplatitel má ještě zaplacené předplatné na další dva časopisy Amiga News a News Disk nemá/neměl již předplacen. Žádáme Vás - pro lepší orientaci předplatného - pokud platíte složenkou vyberte si složenku typu C, na zadní stranu napište Váš požadavek, co vlastně platíte (redakce Amiga News má dosud stejný P.O. BOX jako fi. Amiga Info). Po odeslání složenku na poště, složenku pečlivě uchovejte. Neoznačené složenky mohou být brány jako příspěvky redakci.

Upozorňujeme předplatitele, jež mají adresu zaslání AN na Slovensko: „Od roku 1995, lednem počínaje, distribuci Amiga News do Slovenska zajišťuje fi. KON TIKI výhradní distributor fi. Amiga Info pro SR“. Takže předplatitelé ze SR:

KON TIKI, HLAVNÁ 70 (vo dvore), KOŠICE, PSČ 040 01, tel.: +42 095 622 8435, fax-zaz.: +42 095 6228455

Panu Kravčíkovi sděluji - v německu se už prodává MAXON CAD 2.5, dosud se nám nepodařilo zjistit, která firma tento produkt fi. MAXON prodává v České rublice. Pravděpodobně Vám nezbyde než si tento produkt nechat dovést ze zahraničí.

Pěkný bezporuchový provoz hardware a software v tomto a i příštím roce přeje za redakci Amiga News

Váš šéfredaktor

OBSAH

AKTUALITY

Invex a virtuální realita 4
(zatím nedostupným snem)

WORD of COMMODORE 94 22
(Jedinečný český manager)

GRAFIKA

POČÍTAČOVÁ ANIMACE 14
(3D raytracing na počítačích Amiga - 3. pokr.)

HARDWARE

NA PRVNÍ POHLED 26
(Popis produktů firmy AlfaData)

NÁVODY

DiskMaster II 23
(Návod k file manageru. Pokračování z 4/94)

RUBRIKY

Anketa 27

Impressum 28

Inzeráty 13,19

Předplatitelský kupon 27,28

TIPY A TRIKY

ISHAR I,II,III
(Recepty na magické lektvary)

Jak připojit drive C1541k Amize
(Plánek zapojení C1541 k Amize)

RECENZE

CDPD II 8
(Další část CD-ROM PD produktů)

Pán vlků 8
(Recenze na další čs. software-hru)

POPS 9
(Translátör Česko-anglický a opačně)

SAS/C 10
(Stručně o jazyku "C" verze 6.3)

LIBRARY

Regtools vs ASL 12
(Porovnání dvou knihoven funkcí)

Regtools.library 12
(Něco více informací o této knihovně funkcí)

PROGRAMOVÁNÍ

Průvodce programováním Amigy 16
(Něco z jazyka C a nejen jeho - 2.díl)

MODEMOVÁNÍ

Základní otázka modemů, 6
vesmíru a vůbec
(Humor i při modemování?)
Méně známá zákoutí CNetu 7
(Než začnete modemovat s Amigou - 1.díl)

UTILITY

MSIZER 19
(Software, jež zkvalitňuje myš)

NIGHTMARE 19
(„Noční můra“ na Amize)

FISH DISKY 20
(stručně o PD programech od č.501-550)

K ZAMYŠLENÍ

Malé zamyšlení nad šišatými kruhy 13
(Světelné body vs monitor)

HERNÍ PŘÍLOHA

Úvod I

Anglická hitparáda I

Čtenářská hitparáda AN I

Bundesliga manager hattrick II

DEATH OR GLORY IV

D-DAY: THE BEGINNING OF THE END VI

DRACULA VIII

HANSE: DIE EXPENDITION V

KICK OFF 3 III

MIDWINTER IV

PIRATES GOLD VIII

SPACE JOB VI

TERMINATOR 2 - THE ARC. GAME VIII

THE PATRICIAN V

TRAP „n“ TREASURES VIII

URIDIUM 2 VII

WILD CUP SOCCER VII

WORLD CUP USA '94 III

Před zahájením největší letošní výstavy výpočetní techniky u nás probleskla zprávička o tom, že na INVEXu bude expozicemi zastoupená i oblast týkající se virtuální reality. Při prohlídce brněnského výstaviště se mi v zahajovací den výstavy opravdu podařilo narazit na stánek Virtual Reality Association. Pro odvážnější z řad zájemců zde byla na dvou systémech vytvořena možnost vnořit se do světa virtuální reality (a i předplatit časopis o VR).

První systém byl předváděn čistě pro demonstraci tohoto prostředí, a to tak, že se člověk pohyboval uvnitř místnosti a pomocí modifikovaného joysticku používal různé nástroje k různým účelům. Takže např. pokud jste takto uchopili „leteckou pumu“ a umístili ji na kvádr uprostřed místnosti ten prostě explodoval. Vizuální kontakt s prostředím obstarává klasická projekční helma se dvěma projekčními aparáty, pro každé oko jeden (což je základním principem umělého navození 3-D prostředí). Obraz promítaný do projekční helmy byl zároveň vyveden na velkoplošnou obrazovku, takže kolemjdoucí návštěvníci měli možnost porovnat reakce systému ve vztahu k akcím člověka.

Chování námi pozorovaného člověka bylo poněkud zmatené, zčásti zcela novým zážitkem, ale zčásti i obtížností ovládání počítače, mimochodem všude jsou použity počítače SILICON GRAPHICS. Chvilí jsme s kolegou (zdeant) pozorovali z povzdálí, ale pak jsme se rozhodli vyzkoušet tu „legraci“ na vlastní kůži. Přesně ve chvíli kdy si kolega nasazoval projekční helmu došlo v systému k nějaké fatální chybě a k naší smůle kompletně zkolaboval. Video-signal přicházející do helmy byl v pořádku, takže bylo možno nahlédnout do 3-D prostředí, ale „rozhýbat“ interaktivní ovládání se nepodařilo ani po několikaminutovém zápase s počítačem. Výsledným rozhodnutím bylo znovunainstalování všech ovladačů i softwaru. Zda se tato akce setkala s konečným úspěchem nevíme, neboť jsme byli zvědavostí (a nedostatkem času) hnáni k dalším expozicím (po cca 10 min. akce zdárně pokračovala - zdeant-).

Druhý systém (pojmenovaný JACK) předváděný u tohoto stánku se setkával s ještě větším zájmem,

INVEX COMPUTER BRNO Virtuální realita zatím nedostupným snem?



pravděpodobně proto, že se jednalo o zařízení, které je již v současné době prakticky využíváno. Jedná se o počítačový model člověka, který je konstruován tak, že jednotlivé segmenty včetně svalů či kloubů jsou ve stejné hierarchii jako v lidském těle. Z toho vyplývá, že JACK neučiní jediný pohyb, který by byl pro živého člověka nemožný. Základem pro vytvoření JACKova těla je databáze obsahující antropometrické parametry 10000 mužů a žen ve věku 17 až 80 let, přičemž příslušný výběr se pak provádí na začátku práce se systémem, kdy uživatel zadá požadavek na přiřazení vlastností. Např.: muž, 20 let, 104 kg, 194 cm, přičemž systém může vydat doplňující dotaz na povahu postavy (svalnatá, obézní). Pracuje opět s počítačem firmy SILICON GRAPHICS a obdobnými perifériemi jako systém předchozí, ale podstatný rozdíl je v otázce využití. Tohle zařízení je totiž využíváno například firmou Mc'Donnell Douglas, která na něm v prostředí virtuální reality konstruuje například známé vrtulníky AH-64 APACHE, respektive ovládací prvky helikoptéry uvnitř kokpitu. V tomto případě se místo modifikovaného joysticku používá mnohým známá rukavice.

Zkoušky nově navrženého kokpitu pak probíhají tak, že zkušební „pilot“ posadí do sedačky, která je ve virtuální skutečnosti umístěna přímo na místě pilotního sedadla. Test spočívá jen v tom, že natáhnete ruku. Pokud dosáhnete, je všechno O.K., pokud ne musí se daný prvek k jednoduše přemístit blíže k vám (pilotovi). Mc'Donnell Douglas však není jedinou společností, která používá tento systém. Mezi další se řadí i přední světoví výrobci automobilů, kteří na tomto systému tvoří nejen uspořádání nových vozů, ale simulují i případy havárií atd.

Jak vidno svět virtuální reality se postupně zvětšuje a čím dál více proniká do světa té reality skutečné, kde se zatím prakticky uplatňuje především jako „levná“ odpověď na otázku „Co když...?“. Stále se ovšem jedná o záležitost týkající se jen malých skupin počítačových nadšenců a veřejnost si bude muset na výlet do vysněného světa ještě chvíli počkat, neboť finanční náklady na jedno zařízení vždy překročí částku jednoho milionu. Větší systémy se, ale pohybují v cenách desítek milionů. Po-

kud opravdu nemůžete odolat pokušení zažít to sami a máte slušný finanční obnos, tak nejbližší hrací centrum s virtuální realitou je v Berlíně, další pak v Paříži a Londýně. Vysněnému světu zdar!

Komerce o krok pozadu

Komerčně lépe využitelný a pro veřejnost snadněji přístupný je předchůdce virtuální reality, systém, který byl na letošním INVEXu rovněž k vidění. Nacházel se v pavilonu A ve skupině stánků zaštitěné firmou SILICON GRAPHICS. Vždy se jedná o spolupráci výkonného počítače, videa a i několikamístného modulu umístěného na důmyslném hydraulickém zařízení. V tomto konkrétním případě se jednalo o modul dvojsedadlový, který však měl jednu důležitou novinku. Posádka může interaktivně zasahovat do průběhu děje!

Vezměme to ale hezky popořádku. V dopoledních hodinách zahajovacího dne byla k dispozici pouze třiminutová demo - show, která probíhala bez možnosti zásahu posádky. Jediné co bylo možno ovlivnit: „V případě nevolnosti zmáčknete tlačítko STOP!“. Tato show se chovala k posádce mírumilovně, a tak se nebylo čeho bát. Obraz je v jinak temném modulu zprostředkován velkoplošnou obrazovkou, přičemž dvourozměrnost obrazu není vůbec na závalu, protože za současného naklápění celé kabiny nabýváte dojmu, že se prostě díváte předním oknem výsadkového modulu. Akce zahrnovala let nad a uvnitř neznámé planety, přičemž iluze stoupání, klesání a náklonu v zatáčkách je dokonalá. Například při klesání hydraulika opravdu začne klesat, ale asi po deseti centimetrech propadu fyzický pád pomalu mizí (až do zastavení) a nastupuje iluze umocněná pohybem obrazu. Při dopadu např. na nižší patro kosmické lodi se dosednutí vytvoří současným zastavením obrazu a velice krátkým, ale o to razantnějším pohybem modulu směrem na horu. Hydraulika je zkrátka dobrá a ve spojení s počítačem dokonce skvělá věc.

Interaktivní způsob práce s modulem spočívá v práci s několika ovládacími prvky uvnitř kabiny. Zahrnují především cosi jako plynovou páku motorů a samozřejmě starý dobrý joystick. Není snad nutno podotknout, že se při stíhání nepřátelského letadla zcela vžijete do děje, ale je možná dobré připomenout nutnost jemného ovládání. Pokud se však dostanete do nějaké ošemetné situace a modulem trochu více zalomcujete, technika vám to ihned vrátí. Modul totiž, díky hydraulice, dokáže vyvinout v horizontálním i vertikálním směru přetížení až 1G, což slabší povahy opravdu nemusí dobře snášet. Přesto, že se jedná o pouhou inovaci staršího systému mám za to, že do zábavního průmyslu pronikne daleko rychleji než skutečná virtuální realita, a to především díky tomu, že starší, neinteraktivní kolega se v tomto odvětví lidské činnosti již

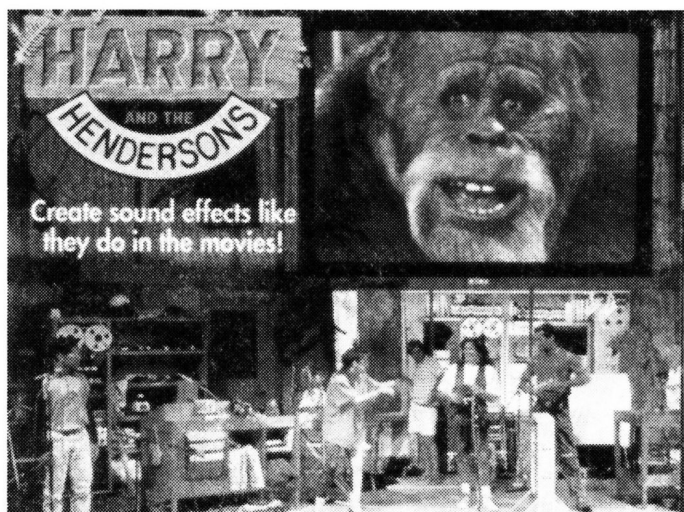
poměrně dlouho používá. Tento systém se však nabízí nejen jako zábavní střílečka na cizí letouny či kosmické lodě, ale především jako simulátor pro skutečné piloty, kosmonauty, velitele lodí všech druhů a především pro začínající řidiče. Ti by se měli na všech těchto zařízeních učit zvládat situace, které by ve skutečnosti mohly stát desítky lidských životů.

Osobně jsem měl možnost vyzkoušet si využití těchto systémů pro komerční účely při své návštěvě USA. První seznámení proběhlo konkrétně ve floridském městě Orlando, kde jsem zavítal do MGM Studios - pobočky velkého DISNEY-LANDu. V tomto parku se nachází stunt show pojmenovaná „The ultimate STAR WARS Thrill Ride!“, která je založena na principu výše popsaného neinteraktivního modulu. Od dříve uvedeného se liší jen tím, že není jen dvojmístný, ale je poněkud větší. Pojme 28 lidí sedících ve čtyřech řadách po sedmi sedadlech. Druhý velmi podstatný rozdíl spočívá v tom, že obraz promítaný na plátno je obrazem filmovým. Tím je zajištěna daleko lepší kvalita, než kdyby se jednalo o obraz vytvořený počítačem. Právě v tom je momentální výhoda staršího systému, protože při použití interaktivního modulu musí počítač vytvořit prostředí všude tam kam vás napadne se pohybovat, což je samozřejmě na úkor kvality grafického provedení obrazu. Navíc je u Hvězdných válek vše zpracováno do posledního detailu.

Interiér modulu je stylizován jako kosmická loď, ke které přistupujete po speciální rampě, okolo které se pohybují postavy a roboti z filmu a kde se o vás starají zřízenci ve vesmírných uniformách. Také pohled na plátno připomíná skutečný pohled skrz čelní sklo, protože je celé skryté za ocelovým štítem, který se před startem pomalu odsune. Přitom ale obraz za ním už běží (jedná se o princip zpětné projekce), takže iluze otvíraného okna je velmi působivá. No a pak se letí. Let je jak, již bylo zmíněno kombinací obrazu a pohybu modulu. V tomto případě si ale prožijete i velmi slušné tíhové zrychlení (asi 0,75 G), neboť v jednu chvíli se hvězdy změň v čáry směřující od středu obrazovky do stran a modul

se současně velmi, ale velmi rychle posune vpřed. Tomu se říká skok hyperprostorem.

Druhá podobná atrakce kterou jsem navštívil se nachází v UNIVERSAL STUDIOS taktéž v Orlando. Je koncipována jako projížďka světem z filmu BACK TO THE FUTURE (Zpět do budoucnosti). Modul je menší, jen osmimístný a je tvarován jako sportovní automobil, který má okna i ve střeše, takže posádka vidí do všech stran. Opět je použito filmového záznamu místo počítačové animace, ale je zde rozdíl v tom, že se nejedná o použití klasického 2-D filmu, nýbrž filmu trojrozměrného. Jste tedy přesně uprostřed



vše ho dění. Co se týče komplexního posouzení všech vjemů byla tato show nejlepší, jakou jsem kdy viděl. Pokud někdo z vás bude mít stejnou příležitost jako já a bude se pohybovat v okolí Orlando či Los Angeles ať si určitě nenechá tu šanci ujít. Stojí to za to!

Co říci na závěr? Snad jen to, že není daleko doba, kdy virtuální realita zasáhne do našeho života více než si dnes vůbec umíme představit. Mezi odborníky se již hovoří i tom, že by bylo možno uspořádat pro začínající adepty medicíny jakési virtuální operace na nichž by při špatném řezu tekla virtuální krev a na pacientovi by byly znát všechny důsledky této chyby, včetně možné virtuální smrti. Realizace této myšlenky ještě chvíli potrvá, bude nutno například uzpůsobit ovládací prvky do tvaru lékařských nástrojů atd. Ale již nyní se někteří z nás obávají co to vše přinese a filosofové začínají uvažovat v jiných rovinách, které relativizují už tak relativní hodnoty až do antiutopického chaosu. Vystavávají otázky zda je iluze součástí pravdivého pohledu na svět, zda je zavinění cizí smrti ve virtuálním prostředí trestné a podobně, neboť souvislosti mezi obrazem a skutečností se uvolňují a virtuální realita se sama stává jakýmsi druhem skutečnosti, která neexistuje.

- apač -

Méně známá zákoutí CNetu 1. díl

CNet je u nás v podstatě jediný používaný BBS program na Amigách. Myslím si, že je to velmi dobrá BBS-ka, ačkoliv se nováčkovi může jevit nepřívětivě. Ti z vás, kteří ještě nepoznali blahodárnost a zhoubu vlastnictví modemu, pravděpodobně vůbec netuší, o čem mluvím. Nevadí. Kupte si modem.

Můj článek nebude úvod do základního ovládání CNetu. To většinou volající zvládají tak trochu sami od sebe. Můj článek vás seznámí s „advanced“ metodami. Od někud však začít musím, takže malý úvod budete muset přeskousnout.

CNet není postaven na žádných menu. Pokud v něm nějaká vidíte, jde o grafické kreace autora, které vám mají poskytnout určité vedení, ale CNet jako takový žádná menu nezná. I když někde bude napsáno „menu“, není to pravé menu ve stylu některých jiných BBS. CNet používá zásadně příkazy, zadávané z příkazového promptu (promptem nazýváme obvykle znak „>“ a to, co je před ním). K vyvolání některých z nich sice stačí jedno písmeno, ale svou povahou jsou to stále příkazy. Plyne z toho mnoho výhod, jak dále uvidíte.

Tou první je, že existují globální příkazy, které lze použít všude, ačkoliv se vám na některých místech po zvolení otázníku vypíše ty, které se u promptu „Main>“ vypíší po otázníku v druhé a dalších skupinách (obvykle oddělených fialovou čarou s inverzním nápisem). To znamená, že např. i uvnitř nějaké oblasti se soubory můžete použít AG, FI, T a další. Hlavní výhodou však je, že za příkazy lze psát spoustu věcí, které změní jejich chování podle našich momentálních potřeb.

Také by bylo dobré nejprve připomenout, jak zjistíme, kolik písmen je třeba k napsání příkazu, ačkoliv toto zkušenější z vás jistě vědí. Nezbytný počet písmen je v seznamech příkazů jednak zobrazen velkými písmeny, a jednak

bude na většině míst barevně odlišen. Také já zde budu alespoň použitím velkých a malých písmen naznačovat, jaká část jména příkazu je povinná a co už psát nemusíte.

Pohyb mezi adresáři

Spousta uživatelů - začátečníků se velmi těžkopádně pohybuje po oblastech se soubory. Obvykle dojdou pomocí čísel až do vyvoleného adresáře, ten si vypíší, pak zvolí Q jako Quit, čímž se vrátí zpět k „Main>“, odkud znovu a znovu musí nejprve volit U jako Uploads a potom projít všemi adresáři do některého dalšího.

Nalézáte-li se v oblasti, jejíž soubory už jste si prohlédli, máte mnohem více možností, jak odtud ven. Můžete použít příkaz List, kterým se znovu vypíše obsah adresáře (skupiny oblastí) nadřazeného. Můžete se tedy znovu prostým zvolením některého čísla přesunout do oblasti jiné. Sami si vyzkoušejte, že to funguje i bez předchozího použití příkazu List. Klidně si můžete prohlížet výpis souborů, a přesto, zadáte-li samotné číslo, ocitnete se v jiné oblasti ve stejném nadřazeném adresáři. Toho můžete využít, pokud si jejich čísla pamatujete.

Obdobného efektu jako příkazem List dosáhnete lomítkem. Rozdíl je v tom, že po List zůstane dosud zvolená oblast aktivní, zatímco lomítko vás přesune do nadřazeného adresáře se vším všudy. Význam to má např. pro modifikátor G, který si probereme později (pravděpodobně v některém z dalších dílů). Obecně lomítko přesouvá do nadřazených adresářů, tak, jak jsme zvyklí i z AmigaDOSu. Z podobnosti s DOSem vychází i použití dvojtečky, která nás přesune do „rootu“, tj. nejvyššího adresáře oblasti souborů nebo zpráv. Žádné Quit a pak znovu Uploads není tedy vůbec nezbytné.

Dvojtečku a lomítko můžeme kombinovat s číslem. Kdekoli napíšeme „:4“, je to, jako bychom se nejprve přesunuli do nejvyš-

šího adresáře a odsud zvolili 4. Kombinace s lomítkem bude dle očekávání fungovat obdobně, jen s tím rozdílem, že nepůjde o nejvyšší adresář, ale o nejbližší nadřazený. Opět toho můžeme bohatě využívat, pokud si jejich čísla pamatujeme. Kromě toho se ještě po jednotlivých koncových adresářích (obsahujících soubory, nikoliv další podadresáře) můžeme posunovat znaky „<“ a „>“.

Jak snáze downloadovat

Jistě je pohodlnější nejprve si vybrat soubory, o které máte zájem, a pak je zdownloadovat naráz. K tomu je dobré vědět, že soubory pro pozdější download označujeme hvězdičkou. Napíšete-li „D2“, vyvoláte tím okamžitý download souboru číslo 2. Místo toho tedy použijte „*2“. Na většině stanic budete mít povolen maximální počet 20 označených souborů, které si dotyčná BBS bude pamatovat, dokud je z tohoto seznamu nevyřadíte nebo dokud je nestáhnete. Pokud vás tedy něco zaujme, ale nemáte dnes už na download čas, označte to, abyste na to nezapomněli, a zdownloadovat si to můžete jindy.

Při provádění voleb obecně, nejen tedy po hvězdičce, ale i po ní, máte k dispozici určité techniky, jak označit více položek naráz, abyste nemuseli všechno volit zvlášť číslo po čísle. Můžete specifikovat rozsah „od do“. Např. „3-6“ označí položky od čísla 3 až do čísla 6. Jednotlivé volby také můžete oddělovat čárkou. „3,6“ znamená pouze položky 3 a 6. Tyto dvě metody můžete dále kombinovat, takže váš kompletní příkaz pro označení souborů pro pozdější download může vypadat např. „*1-4,35,22,12-18“.

Čísla na obou koncích pomlčky můžeme vynechat. Pak to bude znamenat od začátku (vynecháme-li první číslo), nebo až do konce (vynecháme-li druhé číslo). Vynecháme-li obě najednou a napíšeme jen samotnou pomlčku, znamená to tedy vlastně

„všechno“. Stejného efektu dosáhneme u příkazů použitím hvězdičky nebo slova „all“. Takže když napíšete „* *“, je to totéž, jako napsat „* -“. Označíte tím všechny soubory ve zvolené oblasti. Je ještě mnoho dalších způsobů, jejichž možnost využití je však mnohem řidší. Proto se o nich rozeepisovat nebudu. Informace o nich získáte napsáním příkazu „Help RANGES“.

Označené soubory můžete zdownloadovat příkazem DS. Znovu se vám vypíše jejich seznam, spolu s vypočteným odhadovaným časem downloadu. Nyní máte možnost vybrat soubory, které se teď downloadovat nebudou (ačkoliv ve vašem seznamu zůstanou). Znovu se vám vypíše nový seznam opět s odhadnutým časem downloadu zbývajících souborů. Dočasné vyřazení některých můžete opakovat. Jste-li však spokojeni, stačí stisknout Enter. Poté, co se vás ještě počítač dotáže, zdali si přejete použít svůj přednastavený protokol (obvykle ZModem), dá vám tři možnosti. Stiskem Enter byste nyní zvolili Begin, tj. začít download. Vy však máte možnost kromě Abort (zrušení celé akce) zvolit také Logoff upon completion (stačí pochopitelně stisknout L). Tím aktivujete mód, kdy po úspěšném dokončení downloadu budete automaticky odpojeni. Nikoli však ihned po ukončení, ale ozve se zvukové znamení a začne odpočítávání, během kterého ještě máte možnost se vrátit zpět na BBS.

K manipulaci se seznamem zvolených souborů slouží také příkaz SS, který se chová obdobně, jako DS, ale s tím rozdílem, že neaktivuje posléze download, a co je důležitější, soubory nyní vyřazené se skutečně odstraňují ze seznamu. Celkové vyčištění seznamu lze provést rychlejší metodou. Stačí použít příkaz „*C“.

Aby toho na vás nebylo moc, necháme si něco na příště.

-mjs-

Opět vítám všechny nadšence, kteří propadli vysokým kapacitám disků CD-ROM podobně jako já. A co že si vezmeme na mušku dnes? Inu název již napověděl, bude to samozřejmě další, v pořadí druhý disk z Public Domainové kolekce CDPD firmy Almathera. O tom prvním jste si mohli přečíst v Amiga News 2/1994, takže většinu jistě netřeba blíže představovat.

Design obalu je velice podobný prvnímu disku, včetně obsažené registrační karty. Při bootování je automaticky rozpoznána verze operačního systému. Na disku se nachází adresář 1.3. Pokud je Vaše Amiga vybavena systémem stejné hodnoty, bude se tento chovat jako systémový. Jde totiž o využití možností příkazů apod. rapidně vylepšeného systému 2.0, které samozřejmě nelze na 1.3 realizovat. Jakmile bude tedy zjištěna přítomnost systému 2.0, vše se bude chovat normálně (tedy systémový disk klasicky v kořenovém adresáři). Aby se teď ale nezalekli majitelé operačních systémů 3.0. Ačkoli v době uvedení disku nebyl ještě znám, vše chodí bez problémů. Zkoušel jsem disk spustit na CD32 - no problem.

Myšlenka náplně volně šířitelnými programy zůstala samozřejmě nadále zachována. K tomu neodmyslitelně patří zastoupení série Fish-disků. Je tedy zhruba navázáno na Fish-disky obsažené na CDPD I, počínaje číslem 651 a číslem 760 konče. Najdete zde

CDPD II

sice i Fishe 1-100, to ale bylo na disku pravděpodobně moc místa (i když by mě zajímalo, proč bylo „zaplácnuto“ zrovna těmito neaktuálními). Celková délka zastoupení Fish-disků činí něco kolem 160MB. K tomu samozřejmě nesmí chybět obsah, jehož funkci zde plní program NewAqua obsahující informace o všech programech zastoupených na discích 1-760.

Další Public Domainovou disketovou řadu vydávanou v USA tvoří Scope-disky. Zastoupení disků 1-220 dává tušit také nějaký ten přínos. Jelikož jsem na ní našel již několik pěkných programků na Fish-discích nepublikovaných, nemyslím, že tato kolekce je pouhým výběrem z Fishů. Všechny 220 disků se usídlilo na 165MB Vašeho stříbrného média. Jejich přehledný obsah (vyhledávání) zabezpečuje rovněž program NewAqua, ovšem naplněný samozřejmě jinými daty.

Třetí a poslední větev tvoří programy ze série NASA AB-20. Nejedná se však jako v předchozích případech o disketové série, nýbrž samostatné soubory tříděné do adresářů podle jejich zaměření. První třídění začíná ihned po otevření adresáře AB20. Adresář AB20_ARCHIVE o celkové délce přes 100 MB tvoří programy ze všech možných oblastí, jako dema, hardware, počítačové sítě, komunika-

ce, hry, utility apod., v mnohých potom přichází na řadu další třídění podle zaměření. Všechny programy v adresáři AB20_ARCHIVE jsou v zapakovaném stavu, dokážete si tedy lehce představit, jaká by byla celková délka po rozpakování. Druhou větev série AB20 tvoří adresář UNARCED o délce 30MB, programy v něm obsažené zapakovány nejsou.

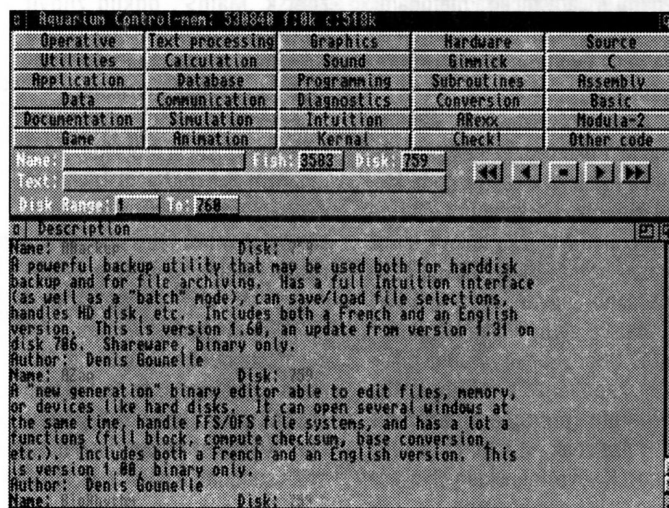
Pro zprjemnění práce při „vytahování“ disků z obsažených sérií byl speciálně pro tento disk napsán program FishRod. Pomocí něj si jednoduše kliknete na číslo disku k vytahování, určíte drive a po chvíli je venku.

Příložen je i program umožňující podobný komfort také pro předchozí disk CDPD I.

Vcelku nevýrazně potom působí 10 disků v adresáři JAM, přílohy papírového měsíčníku JUST AMIGA MONTHLY (přes 7MB). Uvítal jsem také ikonu k instalaci zařízení ParNet (propojení s jinou Amigou).

Hlavní jádro tedy tvoří trojice PD sérií Fish, Scope a AB20. Programů v nich obsažených je opravdu mnoho a jejich nedostatek (alespoň dočasně) jistě nepocítíte. A pokud ano, běžte si koupit CDPD III, jehož recenzi jistě přineseme v některém z příštích čísel. Mimochodem, už se na trhu objevil i CDPD IV, takže se nechme překvapit.

-Raduz-



A nyní zde máme něco pro fanoušky fantastických příběhů známého to spisovatele J.R.R. Tolkiena, mezi něž patří samozřejmě i já. A co více, tato hra pochází z domácí produkce! Roku 1993 se do její tvorby pustili dva vám již určitě dobře známí maníci Frogger, tehdy z Vectors, nyní z Division (grafika, coding) a Triox/Vectors (hudba). Hra je zpracována v klasickém dungeonovském stylu, který jistě netřeba rozebírat a vše ovládáte samozřejmě myší.

Vžíváte se do role elfího bojovníka, který se s přítelem či přítelkyní (z kterých si vyberete) vydává na cestu. A na jakou? Inu, to je na dlouhé povídání. Za vším vězí jakýsi darmošlap Tarhol se svou partou vlků a skřetů, kterému se podařilo ne zrovna legálním způsobem získat náhrdelník, náležící velké radě bílého kruhu, v němž je zakleta vesmírná energie. I nastala válka mezi ním a Roholským lidem.

PÁN VLKŮ

Nakonec byl samozřejmě poražen, ale jak už to tak bývá, prásknul do bot i s náhrdelníkem. Vy se proto vydávejte pro změnu prásknout do Tarhola. Důvod máte vcelku jednoduchý. Ach ta mládež, penězmi je dočista zkažená! Zachtělo se vám totiž 50 000 zlatých vyhlášených radou bílého kruhu jako nálezně. Na začátku se ocitáte v malinkaté vesničce a kde jinde než v hospodě, jako správný notorik.

Na disketě najdete 2x nahrany stejné návod, jednou v normě koř, podruhé bez diakritiky v čistém ASCII. Potom také pohled na vesničku z ptáčích perspektiv pro lepší orientaci, jehož tvorbu odhaduji na Scenery Animator s následným dokreslením. A překvapení nakonec. Celá hra je totiž šířena jako shareware, čili si ji

můžete s klidným svědomím zkopírovat u kamaráda, aniž byste postrádali nějaké bláznivé kódovací tabulky (které jsou stejně většinou na obtíž především poctivému kupujícímu). Nemůžeme samozřejmě zdaleka očekávat kvalitu zahraničních komerčních produktů, ale pokud mám hru porovnat s brakem, jež se někteří podnikavci snaží za peníze prodávat na našem trhu (čest výjimkám), dopadlo by mnohdy hodnocení ve prospěch této hry, která se navíc nesnaží ryžovat peníze na ubohém zákazníkovi. Shareware však znamená, že byste měli přeci jenom v případě používání poslat nějakou symbolickou částku kolem 20-ti korun za úsilí při její tvorbě (více v samotném návodu).

Upozornění pro majitele strojů s novějšími grafickými čipy AA (A1200, A4000). S nimi totiž hra odmítá spolupracovat, tudíž je nutno vypnout. Zároveň se u standardně vybavené A1200 objeví problémy s pamětí (2MB Chip RAM). Tu je nutno programem Fakemem nebo podobným rozdělit na Chip a Fast. Osobně jsem použil po dlouhém zkoumání programy Fakemem a SetChipRev (pro vypnutí AA), které jsem si nainstaloval do startovací sequence (pozor na vypnutí DF0: při resetu u Fakemem - nutno ihned disketu vyndat a zastrčit až těsně před samotným bootováním).

Hru můžete po zaslání diskety získat za sharewarovou cenu na následující adrese: Frogger/Division, Zbyněk Vrána, Mojmírovců 25, 70900 Ostrava 1-Mar.Hory.

-Raduz-



Potřebujete se vyznat v anglojazyčných textech a nebaví vás hledat ve slovníku ručně? Máte navíc doma AMIGU? Nebo dokonce chcete dostat překlad textu nahraného ve vašem oblíbeném textáku jediným stiskem klávesy? Pak právě pro vás je určen nový program v distribuční síti Amiga Infa.

Tento obskurní akronym neznamena totiž nic jiného než POočítačový Překladový Slovník. Jeho rozsah - více než 11 700 slovíček a frází - není jeho jedinou předností. Mezi ty nejvýraznější patří ARexxový port, možnost otevírání na veřejných obrazovkách, systémově čisté naprogramování, podpora multitaskingu a systému 2.04, práce ve dvou normách češtiny a především pak ergonomie ovládání a rychlost.

POPS

ze) a dá se ovládat jak myší, tak klávesnicí. Při vývoji byl kladen důraz především na pohodlí uživatele. Když je okno POPSu aktivované, nemusíte vždy znovu myší zvolit vstupní gadget, protože se aktivuje auto-

matically při prvním vstupu z klávesnice. Slovníkem jde listovat po jednotlivých heslech jak kurzorovými šipkami na klávesnici, tak myší přes gadgety. POPS je naprogramován na-prosto systémově čistě, běží na všech Amigách s operačním systémem 2.04 nebo vyšším, nevypíná multitasking, ani

neprovádí jiná zvěrstva běžná například u programů napsaných v AMOSU (POPS je čistě Cěčko). Protože se u nás pro kódování češtiny používá několik norem, dodává se POPS spolu s veškerou dokumentací ve dvou jazykových variantách. První verze je pro češtinu dle normy e2, kterou používal AB-Comp pro svoji lokalizaci, zatímco druhá verze je pro normu KOI8 ve verzi, jakou používá Amiga Info. Další nespornou předností je rychlost vyhledávání slova ve slovníku. Když jsem se ji pokoušel změnit, zjistil jsem, že je to prakticky nemožné, protože se slo-

vo objeví dříve, než stačím pustit ENTER po vložení textu.

VEŘEJNÉ OBRAZOVKY

POPS se nemusí vždy spustit na obrazovce Workbenche, ale na jakékoliv veřejné obrazovce. Veřejné obrazovky jsou na Amize dostupné od verze 2.04 a umožňují, že se programy nemusí hromadit na jediné obrazovce. Většina nových programů, které si otevrou vlastní obrazovku (textáky, DTP, komunikační programy, databáze) je otevírájí jako veřejné, a na všech se může objevit i další okno s POPSem, stačí jen při jeho startu uvést jméno obrazovky.

INSTALACE

Pro instalaci se používá program Installer, takže je děťácky snadná i pro počítačového laika. Jedinou věcí, která se musí určit, je cílový adresář. V dokumentaci je podrobně popsáno, jak spojit POPS s textovým editorem CED do integrovaného systému.

POŽADAVKY NA HARDWARE A SOFTWARE

- operační systém 2.04 nebo vyšší. Například A600, A500+, A1200, A4000
- trocha paměti - doporučuje se alespoň 1 mega, protože s nahraným slovníkem zabírá POPS asi 400 KB.
- pro používání ARexxového portu musí být nainstalovaný a spuštěný ARexx. To je splněno pro všechny standardní harddiskové instalace OS 2.0, 2.1 a 3.0.

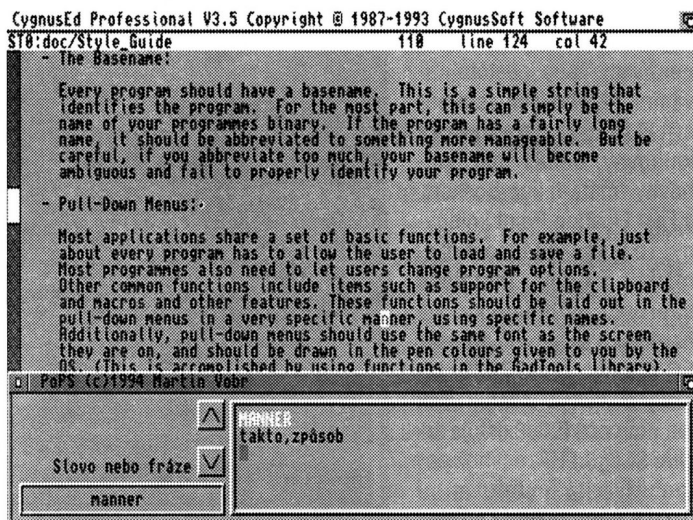
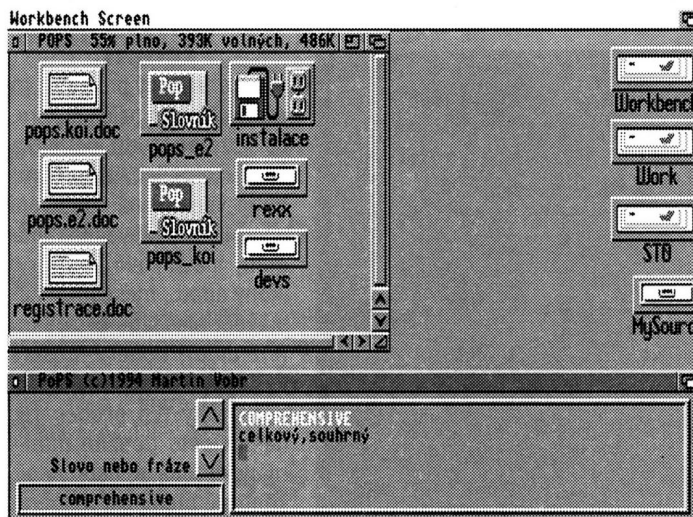
-vobr-

AREXX PORT

Malá vsuvka pro ARexxu neznalé uživatele - ARexx je programovací jazyk pro psaní dávek pro komunikaci mezi programy, který původně vznikl pro VM Systém ctihodné firmy IBM. Toto lakonické vysvětlení bude nejlepší ilustrovat na příkladu. Vezmete si nějaký textový editor s podporou ARexxu (skvělý příklad je Cygnus Editor - známý CED) a nahrajte do něj text. Najedete na nějaké slovo a stisknete odpovídající klávesu. CED ji vyhodnotí a zjistí, že chcete překlad slova pod kurzorem. Podívá se tedy, jestli někde v systému žije POPS a pokud ne, tak ho nahraje. Pak mu pošle zprávu, která obsahuje inkriminované slovo a požadavek na překlad. POPS slovo přeloží a zpět pošle překlad. Pak už záleží jen na napsané dávce, co se s překladem stane, může nahradit slovo v textu, zobrazit překlad na obrazovce, uložit ho na disk, nebo ho třeba poslat jinému programu.

OVLÁDÁNÍ, PROSTŘEDÍ

Pops samozřejmě jde používat i normálně, tj. má pěkné grafické rozhraní (viz obrá-



Jak jste si jistě všimli, nabídka programovacích jazyků na Amize je bohatá. Chcete-li napsat jednoduchou hru nebo demo, postačí vám AMOS, ale pokud budete chtít vytvořit nějaký systémový produkt, musíte sáhnout zákonitě po céčce - to je jazyk, ve kterém byla vytvořena většina Amigy, a proto si s ním bezvadně rozumí. Trh kompilátorů C se zužuje na dnes požívané DICE a SAS C. V tomto článku se podrobně seznámíme s druhým jmenovaným. SAS/C (dříve Lattice C) je jednoznačně nejlepším IDE (integrativním vývojářským prostředím) na Amize. Vytvořila ho společnost SAS Institute Inc., U.S.A. Co všechno tedy obdržíte, když si balík koupíte? Jednak samozřejmě compiler, linker a jednoduchý editor programů. Dále debugger a cross-debugger, include-soubory a spoustu dalších užitečných utilit. Nezapomínejme ani množství manuálů a referenčních příruček, jednak tištěných a jednak ve formátu Amiga-Guide.

Instalace

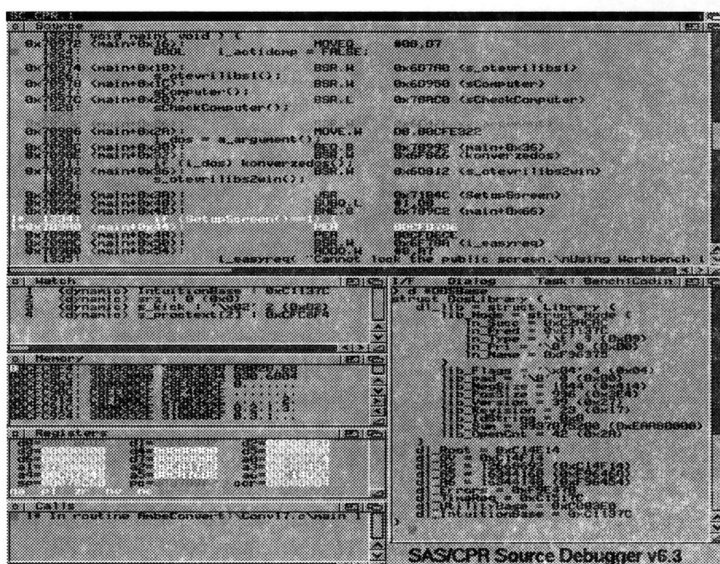
Pro instalaci je použit standardní Installer firmy Commodore, což ji výrazně zpřehledňuje. Můžete si zvolit mezi instalací na hard-disk nebo 2 (volitelně 3) diskety. Instalovat se dají odděleně tyto části: compiler, optimizery, assembler a assemblerové hlavičky, debugger, cross debugger, zvláštní nástroje, příklady a zdrojáky, on-line nápověda. Dále si zvolíte buď normální nebo komprimované hlavičkové soubory - komprimované mají odstraněny poznámky, a proto jsou kratší. Pak si vyberete požadované knihovny funkcí: standardní knihovny, short integer knihovny, no-base register knihovny (chcete-li používat přístup k datům užíváním 32-bitových referencí), IEEE matematické knihovny, 68881 mat. knihovny (máte-li koprocesor), a Fast Floating Point knihovny. To je vše, od tohoto okamžiku probíhá instalace naprosto automaticky. Na harddisku se vytvoří adresář SC o velikosti asi 7 MB. Instalační diskety existují však jen pro verzi 6.0. Existuje archiv SC6_3.LHA, s jehož pomocí lze již instalovanou verzi 6.0 upgradovat na ver-

SAS/C 6.3

zi 6.3. Tento je volně přístupný například na InterNetu (konferenci Aminet).

Editor SAS/C

Editor je první nástroj, se kterým se setkáte. Nenechávejte se odradit, je to totiž také nástroj nejslabší. Umožňuje základní editační funkce, práci s bloky, makry. Lze editovat i několik souborů najednou, přímo z editoru můžete zavolat compiler a linker. Umožňuje i spolupráci s ARexxem, což je mocná zbraň vezmeme-li v potaz množství scriptů dodávaných firmou. Jeho vzhled je však zastaralý, takřka vůbec nevyužívá funkcí systému 2.0.



Konkurenční editory pro jiné platformy (jako Borland C++) již běžně umožňují barevné rozlišování syntaxe příkazů, což zdrojový text zpřehledňuje (příkazy preprocesoru jsou psá-

ny zeleně, klíčová slova bíle, řetězce modře, apod.).

Compiler

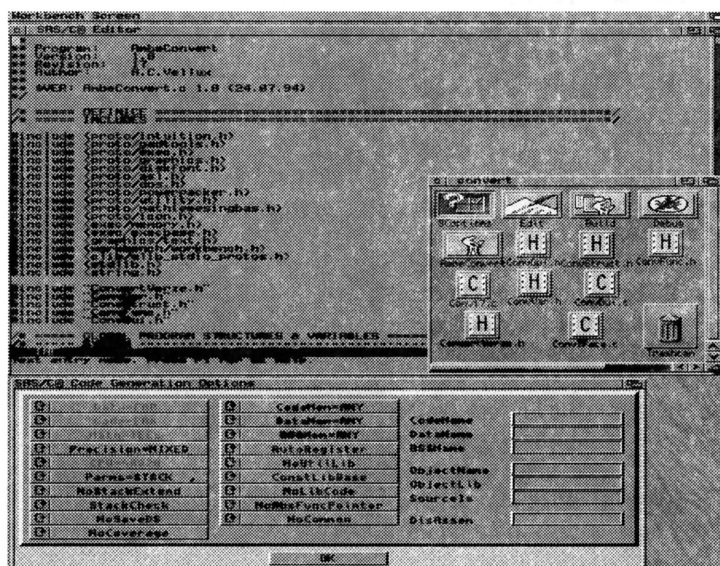
Compiler je vždy na programovacím jazyce to nejdůležitější. Nemá smysl popisovat funkce compileru obecně. SAS/C vytváří nejrychlejší kód ze všech vyšších programovacích jazyků na Amize, tečka.

Linker

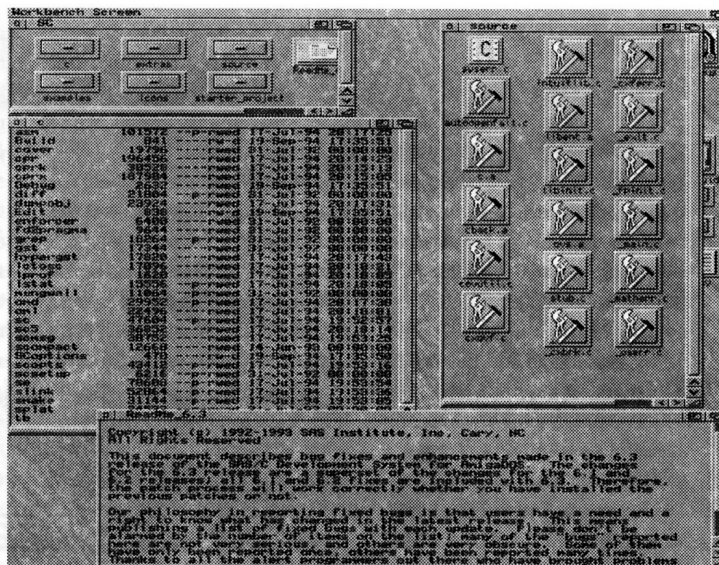
Tato část balíku byla oproti Lattice vylepšena možností přímého vytvoření spustitelného souboru (tzv. funkce MAKE) podle předem nastavitelných Options. Nemusíte se tedy mořit s dříve nepostradatelným Makefilem, program SCOptions zařídí vše automaticky v pohodlném grafickém prostředí. Důležité je, že linker SLINK zůstává zpětně kompatibilní, změna nastala pouze v rozhraní.

SCOpts

To je zmíněný program pro nastavení voleb nejen linkeru. Je rozčleněn do několika částí: compiler - zde se vybírají všeobecná nastavení compileru jako velikost paměti, hlavičkové soubory, ikony apod.; message - nastavení Message Browseru (viz dále); code - můžete výsledný kód optimalizovat pro určitý typ procesoru, nastavujete použité matematické funkce, nebo např. kontrolu přetečení zásobníku; optimizer; prototype; linker a další. Message Browser Nalezne-li compiler při překladu chybu v syntaxi, počtu parametrů apod., oznámí ji společně s číslem řádky v tzv. Message Browseru. Po skončení překladu si pak můžete nalezene chyby bez problému prohlédnout a opravit. Je možné compiler nastavit tak, aby chybu zjistil, ale částečně zastínil, takže překlad může pokračovat. To je výhodné proto, že naleznete při jednom překladu více chyb najednou. Všechna chybová hlášení (errors) i upozornění (warnings) jsou podrobně popsána i s příklady v hypertextové příručce. Debugger Debugger je absolutně nejsilnější stránka balíku SAS/C, svojí kvalitou dalece přebíhá všechny ostatní profesionální produkty, jako Borland C++ nebo Microsoft Visual C++. Abyste mohli debug-



ger použít, musíte zkompilovat zdroják s nastavenou volbou DEBUG (ta může mít ještě různé úrovně od LINE až po FULLFLUSH). Program poté můžete ze zvláštní obrazovky krokovat po jednotlivých programových řádcích a sledovat výsledek. Lze také nastavit tzv. Breakpointy - místa, kde se program zastaví, a sledovat změny pouze v těchto bodech. Samotný debugger má více než 70 specifických příkazů. Mezi nejužitečnější patří: Watch - pomocí něhož můžete sledovat dané proměnné v průběhu programu (k tomuto účelu se vám otevře zvláštní okno), Memory - sleduje daný výsek paměti, Display - zobrazí aktuální hodnotu jedné proměnné, což je sice jednoduché, ale považte, že dokáže i vypisovat vyplněné „formuláře“ sebesložitějších struktur včetně platných jmen položek!!!, Register - sledování registrů, a ještě mnohé a mnohé další funkce. Je umožněno také spouštět speciální script fily podobné ARexxu, jichž je dodávána také pěkná řádka (např. výpis všech knihoven v paměti, residentních modulů atd.). Nejlepší funkcí debuggeru (tedy alespoň podle mého) je možnost přepínání zdrojového kódu: buď program krokujete po jednotlivých řádcích zdrojáku v C (s tím, že můžete buď vykonat řádek najednou (Proceed) nebo vstoupit dovnitř procedury (Trace Into)), nebo krokovat po instrukcích assembleru, které jsou přehledně zapsány v disassemblované formě i s odkazy na známá paměťová místa - JSR 0x1AE42C vám oznámí, že se jedná o skok na proceduru SetUpScreen apod., a konečně vidět najednou jak zdrojový C text, tak i jednotlivé assemblerové instrukce, do nichž byl přeložen !!! Něco takového nemá ve světě překladačů C obdoby (např. Borland se na to chystá až v budoucnu). Debugger je mocná, ale hlavně nesmírně užitečná věc při ladění programů. Pro začátečníky musím říci, že od té doby, co jsem se s debuggerem naučil pracovat, efektivita méj práce vzrostla několikanásobně! Kdybych měl debugger ohodnotit číslem od 1 do 100, dal bych mu 150 ! Cross debugger Nestačilo



vám to, co umí debugger? Pak vězte, že to vše se dá provádět i na několika Amigách spojených do sítě. Na jedné Amize sledujete a krokujete zdroják a na druhé výsledek. Radost programovat...

Ostatní nástroje

Jmenuji jen ty zajímavější:

Cover - umožňuje zjistit, které řádky vašeho programu byly spuštěny a které ne;

LProf - zjišťuje run-time statistiky, časy strávené v jednotlivých procedurách - tím zjistíte, na které části programu byste se měli soustředit při optimalizaci;

TraceBack - umožňuje zachytit stav počítače při nenadálém ukončení programu. K těmto nástrojům se váží další na analýzu zjištěných dat, editaci souborů, disasemblování objektových modulů, analýzu knihoven atd. atd.

ARexx SAS/C podporuje ARexx snad na všech úrovních. To pomáhá, rozhodnete-li se nahradit např. slabší editor nějakým jiným (Ced apod.), ale i v případech, kdy si

tím zrychlíte spoustu opakujících se činností. Zápory Nic není dokonalé, tedy ani SAS. Oproti jiným balíkům by se mu dala vytknout absence prostředků typu AppExpert a ClassExpert - nástrojů na tvorbu GUI (grafického uživatelského rozhraní) a na vypořádání se se zprávami posílanými z něj. Pokud se rozhodnete programovat GUI ručně, strávíte tím dvě třetiny času a produktivita práce zbytečně klesne. Nezbyvá než si pomoci programy odjinud (doporučuji Gad-ToolsBox a ARexxBBox). Již jsem řekl, že

celý balík nepodporuje nic ze systémů 2.0 a vyšších. Je to sice výhoda - můžete psát programy pro Amigu 500, ale myslím, že takové už dnes stejně nikdo nedělá, a pro programátora je to jen zbytečná přítěž.

Dokumentace a On-line help

Dokumentace výborná, on-line help geniální. Tak by se dalo shrnout to, po čem sáhnete v případě nouze. On-line help je vytvořen ve standardu Amiga-guide, a obsahuje několik samostatných částí, jako chybavá hlášení, syntaxe příkazů Ansi C, compiler, debugger a i několik typických problémů. Chyběla mi např. ale Amiga-guide dokumentace ke sdíleným knihovnám (shared libraries). Do budoucna Myslím, že C je jazyk, který má budoucnost přesahující hranice platformy Commodore Amiga. SAS/C je suverénně nejlepší produkt na tomto poli. Pokud se obáváte toho, že C++ je „napřed“, mohu vás uklidnit, dnes je v prodeji verze, která si stejně dobře poradí i se zdrojovými soubory ve „standardu“ C++.

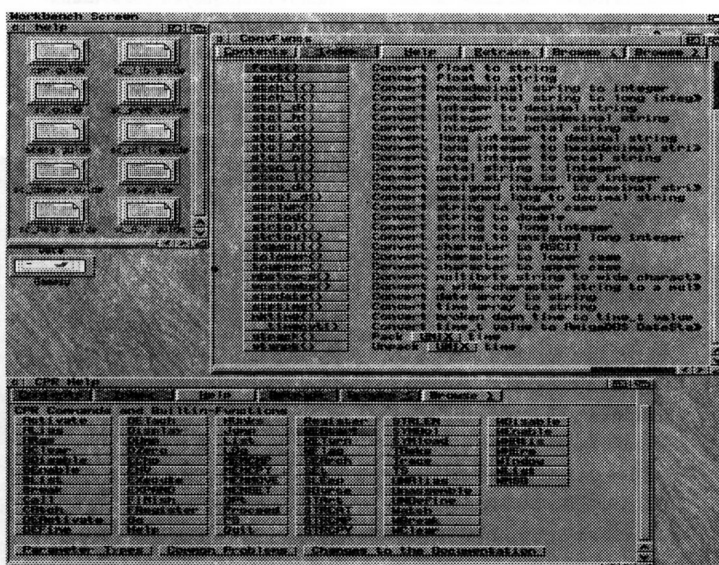
Závěrem

Rozhodnete-li se investovat 329 liber do programovacího jazyka, musíte s ním mít skutečně vážné úmysly. SAS Institute se vám za to odmění skutečně kompaktním vývojářským prostředím, které snese i ty nejpřísnější srovnání s jinými produkty na trhu IDE. SAS C/C++ v6.51 si můžete objednat na adrese firmy Hi Soft.

- A.C.VELLUX -

Comment to zdeant:

Uuuuuu...



V tomto článku bych rád srovnal dvě knihovny funkcí, které nabízí velmi podobné funkce a jsou značně rozšířeny. Jedná se o asl.library (dále asl) a reqtools.library (dále reqtools), knihovny poskytující funkce pro automatickou tvorbu requesterů mnoha druhů (file-, screenmode-, font-, a jiné). Jaký je tedy mezi nimi rozdíl a jakou používají? Knihovny jsou přibližně stejně velké i stejně staré. Co se uživatele týče, requestery jimi vytvořené jsou téměř identické (pouze s minimálními rozdíly v ovládání). Programátor nad nimi radostí poskakuje, protože takový komfort při tvorbě requesterů nemá na žádném jiném počítači období. Každá funkce z asl - vlastně jsou jen tři - má svůj protějšek v reqtools, například AllocAslRequest() (asl) a rtAllocRequest (reqtools). Reqtools nadto nabízí programátorovi pár funkcí navíc, pro rovnoměrné uspořádání gadgetů apod. To ovšem na druhou stranu není nedostatek asl, protože ta tyto funkce provádí automaticky stejně jako reqtools, pouze nejsou přímo přístupné. Výhody reqtools jsou patrné hned při prvním setkání s ní: uživatel má k dispozici Preferences, podobné těm z Workbenchu,

Reqtools vs ASL

kde si nastaví vzhled, velikost a další atributy requesterů. Ve file requesterech zobrazí po stisku pr. tlačítka myši seznam zařízení (to je hloupost, která ušetří nesmírné množství času). Dále má podporu ARExxu a možnost ovládání z klávesnice - nová verze asl však již také. Málokterý program vyžaduje striktně reqtools, i když i s takovými se můžeme setkat (GadToolsBox,...). Nezapomínejte, že powerpacker.library vyžaduje reqtools v okamžiku, kdy se pokoušíte rozbalit encryptovaný soubor. Když ji nenajde, oznámí incorrect password! Asl nenabízí prakticky nic, co by neuměla reqtools. Jedná se však o produkt (bývalé) firmy Commodore Amiga, a tak má zajištěn vývoj v souladu s vývojem ostatních prostředků uživatelského rozhraní. Pokud tedy Amiga půjde dál, bude to jistě směrem asl.library. Jednou zásadní chybou však zůstává, že ani V39 ani nová V40 asl nechodí na systémech s KickStartem

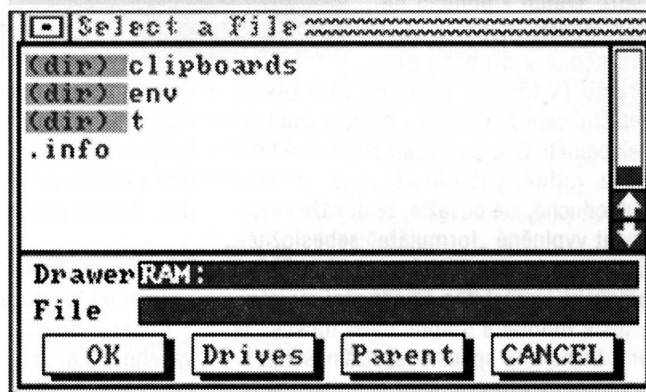
2.0. Těžko říci, jestli Commodore o této chybě věděl, ale vzhledem k tomu, že se nerozhodl ji v nové verzi odstranit, můžeme pouze tušit, že „staré“ systémy odsoudil k doživotní verzi 37. Prý se chyba V40 objevila i na Kicku 3.0 při

používání video-digitizeru. „Co mám tedy dělat?“, zní jistě nedočkavá otázka mnoha z vás. Uživatelům doporučím mít nainstalované obě knihovny a případně-li jim reqtools lepší (mně např. ano), používat utilitku RTPatch, která všechny volání asl přeměňuje na reqtools. Programátorům doporučím obracet se na asl.library tak dlouho, dokud to bude možné. Dáte tím uživateli možnost výběru a zajistíte si kompatibilitu s budoucími systémy. - **A.C.VELLUX**

Tabulka 1: Srovnání knihoven.

Copyright Commodore Amiga Nico Francois

	asl	reqtools
Verze	40.6	38.1194
Datum	7.5.1993	7.1.1994
Velikost (bytu)	40944	41368



Myslím, že asi každý amigista již mnohokrát slyšel o knihovně reqtools.library. Jsou v ní soustředěny systémové funkce pro jednoduché vytváření requesterů všech myslitelných druhů - pro výběr souborů a adresářů, fontů, režimu zobrazení, hlášení zpráv a mnoho dalších akcí. Je známa svým výborným designem a přehledností i snadnou dosažitelností všech funkcí. Nedávno se u nás objevila její nová verze, kterou se teď projdeme podrobněji. Samotný soubor ReqTools22.lha má 411 KB, po rozpakování pak 771 KB. Skládá se však z mnoha dalších archivů, takže celková délka může být něco kolem 1 MB. První, co vás upoutá, bude dokumentace. Snad ke každému bytu existuje nějaké ReadMe nebo #?.doc. To ocení jak začátečníci, kteří s jejich pomocí bez neshánějí vniknou do tajů funkcí knihovny, tak i zkušený programátor. Hlavní dokument reqtools.doc je přes 87 KB (60 obrazovek) dlouhý a obsahuje popis všech funkcí a strukturu potřebných při jejich začleňování do programů. Adresář Install obsahuje instalační program, přesněji pouze script-file, protože využívá standardního Installeru firmy Commodore dodávaného se systémy 3.0. Pro Amigu s WorkBenchem 2.1 nebo vyšším si můžete vybrat celku z 10 jazyků. Češ-

Reqtools.library

tina bohužel stále ještě chybí, i když by neměl být problém ji napsat. V adresáři Catalogues se totiž nacházejí soubory reqtools/#?.catalogue včetně zdrojových textů a sám Nico Francois vybízí k jejich přeložení a zaslání do Belgie. Program nainstaluje do adresáře LIBS: file reqtools.library (V38) podle zvoleného KickStartu. V adresáři Prefs se nachází program pro nastavování preferencí (vzhledu requesterů. Pro každý typ si můžete vybrat jeho umístění na obrazovce, velikost vzhledem k její viditelné části a mnoho dalšího. Opět i s podrobným popisem. To je sice pěkné, ale většina programů stejně používá funkce asl.library dodávané s WorkBenchem. I zde nabízí reqtools elegantní řešení v podobě utility RTPatch, která všechny volání asl.library (a starší arp.library) přeměňuje na „své“ funkce, takže uvidíte již pouze nové requestery. Nechybí ani demo, které předvede novinky oproti starším verzím. Na první pohled je vidět, že rozdíly jsou, a to značné. Sa-

možností je jeho zdrojový kód v céčku a assembleru i s Makefilem pro SAS/C. Zbytek ocení hlavně programátoři. Adresář Glue poslouží skutečně jako jakési lepidlo. Jsou v něm tucty podpůrných souborů pro 10 programovacích jazyků jako Manx-C, SAS/C, Pascal, Modula2 a jiné. Kompletní include jsou obsaženy v adresářích Include a Include13 - i zde jsou rozdíly pro jednotlivé KickStarty.

Pokud by vám ani tohle všechno nestačilo, je zde ještě ARExx. Reqtools.library s ním spolupracuje prostřednictvím funkcí soustředěných v rexxreqtools.library. Pro ni je samostatný instalační soubor, vedle něhož nalezneme 100 KB dlouhou příručku, několik ukázkových scriptů a zdrojové kódy pro TurboText včetně dokumentace. Archiv jako celek působí velice dobrým dojmem a nezbyvá než dodat, že jemu ani knihovně samotné není co vytknout.

- **A.C.VELLUX**

Název: reqtools.library (V38)

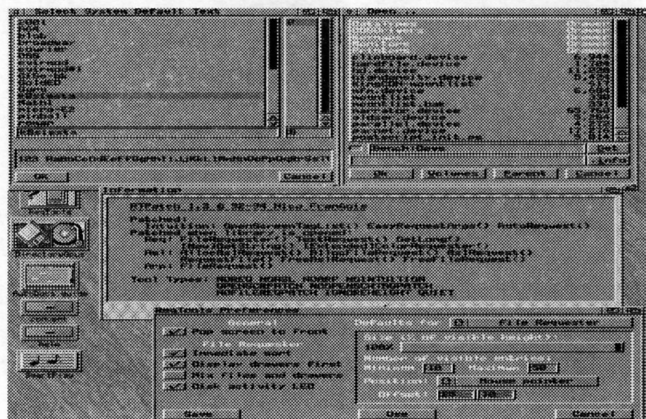
Autor: Nico Francois, Belgie

Verze: 38.1194 Copyright: 7.1.1994

Název: rexxreqtools.library

Autor: Rafael D.Halleweyn, Belgie

Verze: 37.71 Copyright: 5.1.1994





Malé zamyšlení nad šišatými kruhy

Aspect ratio lze česky přeložit jako poměr stran. U obrazu nás obvykle zajímá poměr pomyslných stěn jednotlivých obrazovkových bodů. Přesněji řečeno, některé z nás. Ostatní těžší z blažené nevědomosti a automaticky předpokládají, že body jsou čtverečky (případně obdélníčky 1:2, záleží na zvoleném rozlišení).

Tento článek je určen pro první jmenovanou skupinu lidí, tedy pro ty, kteří z toho či onoho důvodu potřebují nebo chtějí, aby obraz vypadal tak, jak má. Aby nebyl ani protáhlý, ani rozplácený.

Vzhledem k tomu, že v našich krajích většina uživatelů používá PALové módy, je u nich skutečně bod čtverečkem. Potíže mohou nastat, prohlížíte-li obrázek nakreslený Američanem nebo si chcete zahrát hru.

Poměr stran u NTSC módů je totiž u bodu, který by měl být čtverečkem, zhruba 1:1,18 (šířka, výška). Lze to vyčíst např. z úvodního okna DPaintu IV pro zvolený grafický mód. Mnohé programy se tím skutečně řídí. DPaint sám, zvolili-li jste NTSC mód, bude kreslit kruhy s ohledem na tento poměr. „PALové“ kruhy začne vytvářet až tehdy, vypnete-li v jeho Preferences menu volbu Be Square. Dále se tím řídí např. MaxonCAD a systémové preference pro nastavování palety barev ve Workbenchu 3.0. Mapa v preferencích Locale počítá dokonce natvrdo s poměrem

stran pro NTSC. Zajímavé a nepřijemné je, že u módu Euro72 je nastaven poměr 1:1, ačkoliv rozlišení 640x400 tomu neodpovídá.

Jak si vlastně můžete spočítat přibližné aspect ratio, které máte zrovna fyzicky na monitoru, pokud jste si zvolili nějaký méně tradiční mód nebo alespoň overscan? U 14-palcových monitorů se čistá zobrazovací plocha obvykle uvádí jako 240x180 mm. Tento rozměr počítá s tím, že mezi obrazem a okrají obrazovky zůstane ještě trochu místa. Snadno zjistíme, že jde o poměr 1,33:1. Obraz, který je rovnoměrně rozložen na fyzické obrazovce, by pro-

to měl mít rozlišení ve stejném poměru, mají-li být jeho body skutečně 1:1. Majitelé PC to mají v tomto ohledu poslední léta mnohem snazší, protože 640x400 nebo dokonce egové 640x350 už se prakticky nepoužívá a rozlišení 640x480, 800x600 a 1024x768 tuto podmínku dokonale splňují.

Teď by vás mohlo napadnout, že vlastně 640x512 má podezřele několik řádek navíc a naopak NTSC, jehož vertikální overscan může být až 482 řádek, má zbytečně aspect ration 1:1,18, když by mohl mít klidně 1:1. Overscan, to je částečná odpověď na tuto otázku. Avšak vždy nám vyjde, že jak PAL tak NTSC mají v maximální velikosti o něco více řádek, než by v předpokládaném poměru odpovídalo maximální šířce.

To, co jsme zjistili dosud, se týkalo užitečných programů a aby to bylo ještě komplikovanější, NTSC hry (kterých je většina) mají ještě jiný poměr stran, a sice 1:1,125. Toto číslo jsem vyčetl z mnoho let starého manuálu k Amiga Basicu, podle kterého je právě tento poměr aspect ratio „standardního Amiga monitoru“. (Ve skutečnosti tam píše 1:2,25, ale to myslí pro rozlišení 640x200.) Divil bych se, kdyby původní Amiga monitory neuměly roztahovat obraz na výšku, ale napadá mě, že jde možná o aspect ratio NTSC videa a tudíž i všech amerických televizí. Experimentálně jsem potom ověřil, že právě s tímto poměrem stran hry vypadají tak, jak bych očekával, a nejsou ani zplácené, ani příliš protažené. Kromě toho v něm kreslí kruhy program DigiPaint3 od firmy NewTek z roku 1989, jehož hlavním smyslem je úprava digitalizovaných obrázků.

Tak teď alespoň víte, proč čas od času něco vypadá poněkud placatější, než by bylo zdravé. Dělat s tím nemůžete asi nic, protože velká většina z vás má ovládání vertikálního protažení obrazu na zadní straně monitoru. Snad až si jednou koupíte monitor s programovatelnými módy...

INZERCE

- nabídka - poptávka - výměna - apod. -

> HARDWARE-NABÍDKA

- * **PRODÁM AMIGU 1200**, 2 MB RAM, HD 40 MB, monitor 1085S, literatura, disky se softwarem. Cena dohodou (asi 22000,-) JAN HOŘÍNEK, HARUSOVA 1312/9, PRAHA 4, PSČ 149 00, tel.: 02/7916865
- * **PRODÁM HDD SAMSUNG 420 MB** za 7990,-. Nový, záruka. Možná i s instalační sadou do A1200. LADISLAV ŠATNÝ, U STAD. MÍRU 1740, TÁBOR, PSČ 390 03, Tel.: 0361/34379
- * **PRODÁM C64-II, disk drive**, plotter, 100 disket + s herními hity, mnoho programů, myš. Cena 5990,- Kč JAROMÍR KUBÍK, NÁDRAŽNÍ 488, BYSTŘICE p/H.1, PSČ 768 61
- * **PRODÁM A600, 1 MB, WB 2.05**, nová myš + podložka, deutch keyb., příručka uživatele + příručku k workbenchu 2.05 + základní freeware software + hry (možný výběr). Cena kompletu dohodou (kolem 6000,-). Informace na tel.: 067/942151 klapka 2489 - Strnad - pouze prac. dny 7-15 hod.
- * **PRODÁM COMMODORE 64/II**, typ, dataset, joystick, tis-kárna BT 100, ČB přenosný televizor zn. PLUTO, cartridge turbo

250 + reset, 15 kazet her a programů, literatura. To vše ve 100% stavu za 5200,- Kč.

JAROSLAV VLČEK, DOBROMĚŘICE 343 OKRES LOUNY, PSČ 440 01

- * **PRODÁM A600, 1MB, 1x joystick**, 20 disket software, + programovací jazyk AMOS disketa+český manuál, za 9950 Kč JAN MASOJÍDEK, TEPLICKÁ 703/34, DĚČÍN 4, PSČ 405 02, tel.: 0412/28865

- * **PRODÁM: GVP Hardisk 120 MB**, 2 MB FAST RAM uvnitř. Pro A500 nebo A500+; Uvnitř rovněž PC/AT 16 MHZ emulátor. Cena 15000,- JAN KUSY, PIONÝRŮ 13/3447, CHOMUTOV, PSČ 430 01, tel.: 0396/5955

- * **PRODÁM AMIGU 600 (1MB)**, OS 2.0, WORKBENCH 2.05 (3 disky) + sada disket (možnost výběru). Cena kompletu dohodou. Volejte v prac. dny: 7-15 hod. JOSEF STRNADEL, tel.: 067/942151 klp. 2489

- * **PRODÁM rozšíření paměti 2MB** s hodinami DMC 20 pro A500, lze nakonfigurovat až na 1MB CHIP RAM a 2 MB FAST RAM. Cena 4000,- Kč. Poradím nebo pomůžu s instalací. ALEŠ ZÍKA, DRUŽSTEVNÍ 1233,

PELHŘIMOV, PSČ 393 01, tel.: 0366/21489, 26039 (do práce)

- * **GENLOCK ROCTEC RG300C**, PAL. Smíchá obraz videa a počítače Amiga. Cena 5900,- Kč. MIROSLAV BEČIČKA, ČSA 980, PŘELOUČ, PSČ 535 01, tel.: 0457/3431

- * **PRODÁM VBS** - software a hardware, který umožňuje zálohovat disky a hardisk na videokazety. Kapacita 3h kazety cca 180 disket. Český software. 2 roky záruka. Cena 799 Kč.

SLAVOMÍR ZAŤKO, ZÁHUMENSKÁ 47, TRENČÍN 4, PSČ 911 04, SLOVENSKO, tel.: 0831/25437

- * **PRODÁM A600, 2 MB RAM**, 20 MB HD, myš, joystick, 70 disket, zesilovač 2x4 W + repro, za 11500,- Kč. Nebo vyměním za A1200 a doplatek. PAVLIS JOSEF, VÁCLAVICE 251, HRÁDEK n/NISOU 463 34

- * **PRODÁM rozšíření paměti 2 MB** pro A500 s hodinami DMC 20, lze nastavit až 1MB CHIP RAM a 2MB FAST RAM, 4000 Kč; na požádání zašlu podrobnější dokumentaci. ALEŠ ZÍKA, DRUŽSTEVNÍ 1233, PELHŘIMOV, PSČ 393 01, tel. 0366/21489 (do práce)

POČÍTAČOVÁ ANIMACE

3D raytracing na počítačích AMIGA

Pokračování stručné charakteristiky:

Jako další z 3D programů bych jmenoval POV-Ray (Persistence Of Vision). Je dobrý snad jen tím, že je sharewarový a tudíž za něj neplatíte příliš mnoho peněz. Po bližším prozkoumání zjistíte, že má hodně záporů. Chybí mu editor objektů (musíte si ho sehnat sami a nebo objekt zkonvertovat pomocí kovertorů), popis objektu je napsán v jazyce podobném jazyku C, který potom raytracer vygeneruje přímo do souboru, raytracer je command line only, tedy raytracing se provádí z CLI pomocí configuračních příkazů a následovného uložení (žádná obrazovka rozdělená na 4 atd.) nestačí, kvůli jeho celkem pomalým výpočtům a již zmíněné obsluze přes command line. Avšak začínajícím ho doporučuji z cenových důvodů.

Nakonec se mi do ruky dostal program, který se jmenuje LightWave 3.1. Je úzce spjat s hardwarovou kartou jménem Toaster, která umožňuje spojení více počítačů a provádění jedné animace na těchto počítačích, urychlení výpočtů, hardwarové efekty s obrazem atd. To znamená, že program LightWave není možné bez Toasteru použít. Avšak existuje také verze, která Toaster obchází pomocí patch programu LightRave, takže nakonec je přeci jen možné provozovat LightWave i na počítačích bez Toasteru. Program LightWave je opravdu vynikající. Dělí se do dvou podprogramů, a to Layout (editace scény) a Modeler (vytváření objektů). Modeler jako editor objektů nenabízí tolik funkcí, jako Imagine nebo Real3D. Mnohé z vás však potěší AREXXový port, možnost nahrávání objektů ze Sculptu, AUTO

CADu a jiných, orientovaný a také velice rychlý. Layout je opravdu pěkný. U objektů jde nastavit skutečně všechno. Velice dobrá je tu také práce se světly (například lens flare, který jsem takový u jiných programů neviděl). Animace lze udělat velice jednoduše pomocí klíčových poloh a trase ne nepodobné cestě objektu. Tento program bych doporučil poloprofesionálům a profesionálům, neboť jeho možnosti jsou nepochybné. Zmínil bych se pouze o hardwarových nárocích, protože program vyžaduje minimálně 8MB RAM a WorkBench 2.04 a výše. To by bylo o 3D programech asi všechno (s novinkami vás brzy seznámím).

Jak začít modelovat objekty.

Nejprve je důležité si ujasnit, co od objektu očekáváte (např. u krychle těžko budete zapínat zaoblování hran atd.), dále je zapotřebí určit složitost objektu (složitější objekty se generují pomaleji a naopak). Navrzení materiálu je samozřejmostí. Z důvodu, že v každém programu je editor objektů úplně jiný, se budu snažit napovídat i u konkrétních programů.

Vytvoření koule v jakémkoliv programu není vůbec složité, protože jak vím, tento „primitiv“ se nachází úplně ve všech programech od Imaginu až po LightWave.

Vytvoření krychle je u některých programů stejné, ale najdou se i výjimky, kde objekt krychle (box) nenajdete, ale musíte ho zde „emulo-

vat“ vytvořením desky a protažením.

Nejlepší editace objektu je ovšem. Navrhnete si jakýsi bokorys a tento otáčíte kolem osy x,y nebo z. Výsledek může být třeba sklenice na vodu nebo koňev, džbán a podobně.

Pro ty, kteří si chtějí vytvořit zcela jiný objekt, je možnost provádět sekání pomocí booleovských funkcí (NOR,XOR, NAND,AND,OR atd.). Takto jde vyrobit třeba důlek v zemi.

Pro ty z vás, co chtějí používat b-spliny, je neomezená možnost vytváření velice reálných objektů, avšak editovat b-spliny není zase tak jednoduché. Používají se tzv. knoxy, kde se zadává úhel natočení a velikost knoxu.

Najdete si ve svém programu tvorbu koule. Její parametry zadáváte buď ručně (do připravého requestru) nebo myší přímou editací poloměru. Až budete mít kouli vytvořenou, změníte jí barvu (základní barva je totiž bílá) podle toho, jaký program používáte (Imagine - v menu je položka Attributes, Real3D - označit, editovat paletu, modifikovat a přiřadit barvu atd.), na červenou. Kouli bychom měli. Nyní se můžete podívat na výsledek a to po-

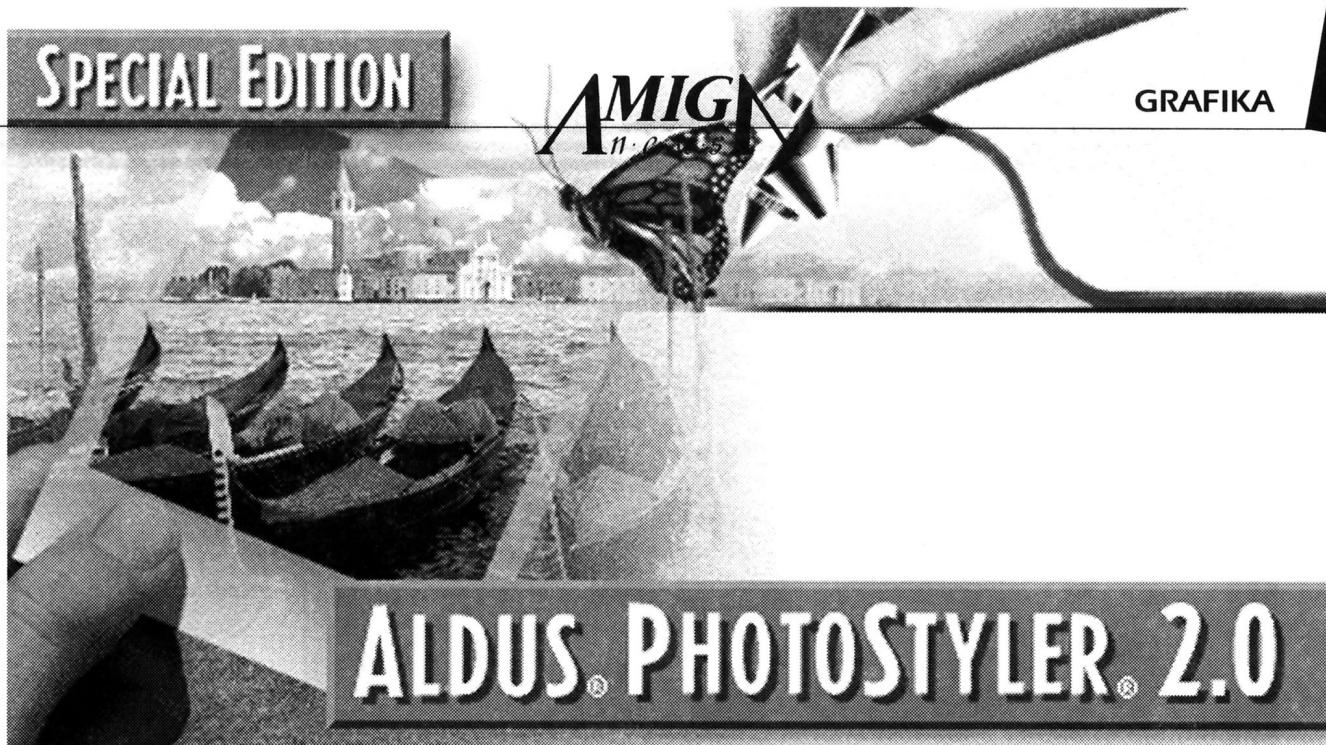
mocí renderingu (Imagine - QuickRender, Real3D - Render HAM atd.). Pokud nejste s výsledkem spokojeni, můžete celý proces opakovat a naeditovat správnou barvu. Po této operaci si objekt uložíme. Většinou pomocí Save Object.

Potom vytvoříte krychli, a to tak, že buď použijete přímo primitiv (Real3D) nebo desku (plane), kterou protáhnete (extrude) o stejnou velikost jako je hrana (Imagine); postup je následující (pro Imagine):

- 1: v menu najdete ADD PRIMITIVE
- 2: zvolte položku PLANE
- 3: změňte hodnotu HORIZONTAL SECTIONS na 1, totéž u VERTICAL SECTIONS
- 4: potvrďte OK
- 5: vyberte objekt (stane se fiolový)
- 6: v menu FUNCTIONS zvolte MOLD
- 7: v podmenu MOLD zvolte EXTRUDE
- 8: v dotazníku EXTRUDE potvrďte PERFORM

A krychle je na světě. Pochoptelně, že můžete i s tímto objektem dělat totéž, co s koulí (změna





ALDUS PHOTOSTYLER 2.0

barvy a pod.). Poté, co jste u krychle změnili barvu na zelenou a uložili, se pustíme do tvorby scény.

V případě Imaginu to vypadá tak, že se přesunete do editoru STAGE a postupně do něj přihrájete oba objekty. Nezapomeňte zapnout CAMERA VIEW (pohled kamery). Jak vidíte, oba objekty se nahrály na stejné místo, kde spolu splývají. Proto jednotlivé objekty od sebe odsuneme do

patřičných vzdáleností. K tomu použijeme funkce MOVE (pravá klávesa Amiga + M). Je lepší editovat v TOP okně. Pokud se vám zdá, že jste s umístěním objektů spokojeni, potvrďte OK nebo klávesou SPACE. Vidíte, že i objekt v okně PERSP se změnil. Jste-li s umístěním kamery spokojeni, přidejte světlo, a to tak, že v menu OBJECT zvolíte ADD LIGHT SOURCE. Světlo se objeví na souřadnicích 0,0,0 a je znázorně-

no kroužkem s aktivním bodem uprostřed. Umístěte ho, kam se vám zachce, a scénu uložte pomocí SAVE CHANGES. Přeskočte do PROJECT EDITOR a zvolte GENERATE. Po chvíli se můžete na svůj první výtvar podívat.

V případě Real3D se to udělá následovně. Nahrajte oba objekty (nejsou-li na scéně) a taktéž je rozmístěte. V menu VIEW zvolte TYPE PERSPECTIVE a TYPE VIEWCAM POS. V okně si naedi-

tujte správné natočení. Dále v menu CREATE zvolte LIGHT-SOURCES -) POINT a toto světlo umístěte do vašeho okna. Podle potřeby uložte tento projekt (není nutné) a nechte vyrenderovat (v menu VIEW zvolte HAM a nastavte MODE na NORMAL a potvrďte OK). Za chvíli se můžete podívat na svůj výtvar.

Příště: vytváření objektů pomocí matematických rovnic

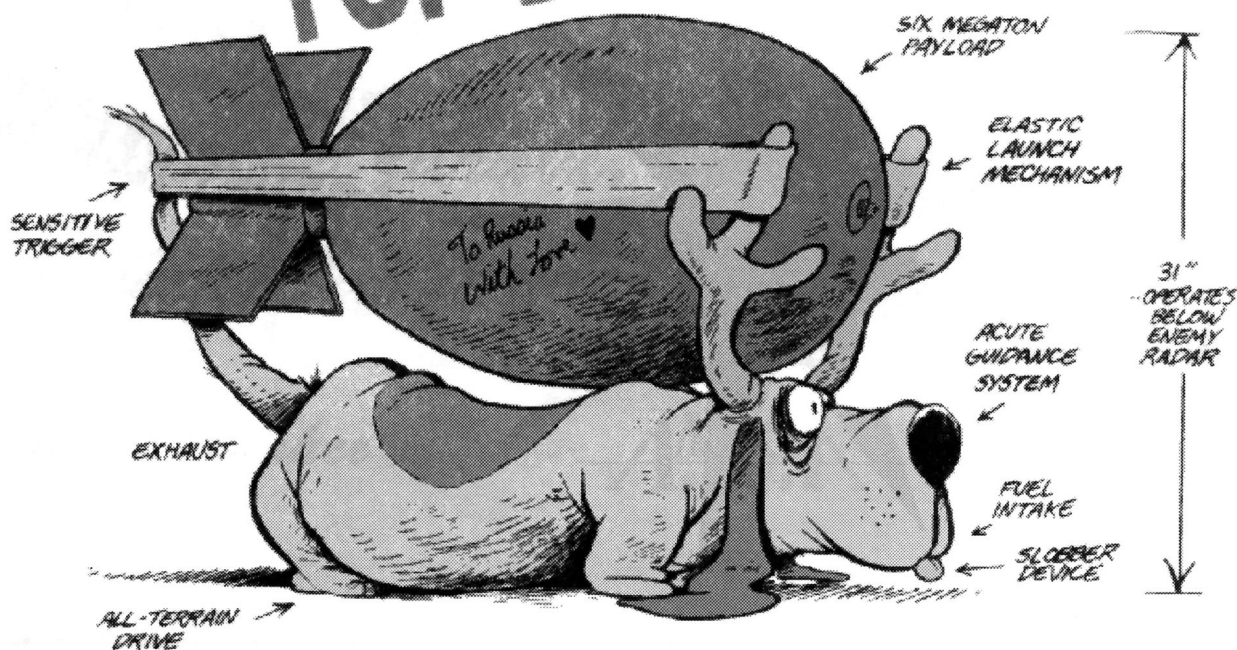
-Wintersoft-

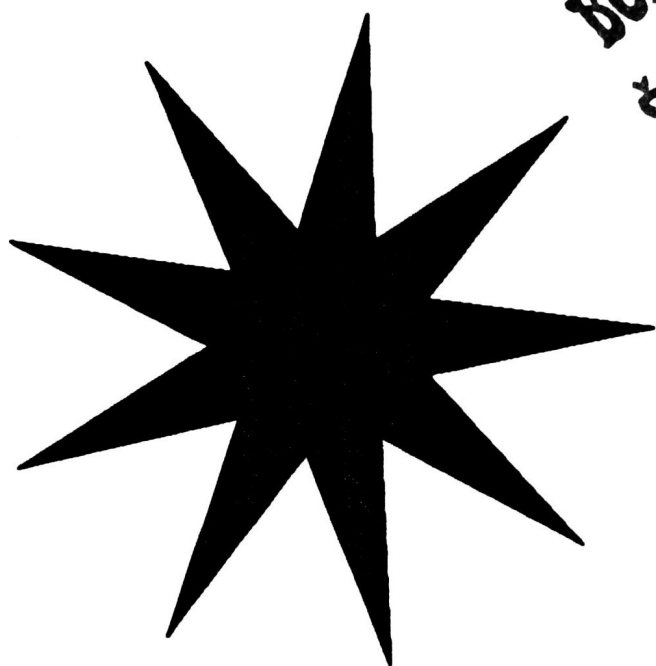
THE X-15 CRUISE BASSELOPE

OFFICIAL MILITARY PLAN

PROJECTED
COST:
\$6.95

TOP SECRET





GLÜCKLICHES NEUJAHR GLÜCKLICHES NEUJAHR
BORRE ARREE BORRE ARREE

ŠTASTNÝ NOVÝ ROK ŠTASTNÝ
FELIZ AÑO NUEVO FELIZ AÑO NUEVO
HAPPY NEW YEAR HAP

Pf '95

Y ROVÝ ROK

DEVO

RY NEW YEAR

*Hodně zdraví, štěstí
a úspěchů v roce 1995*

přeje redakce

AMIGA
H.P.W.S.



Recepty na magické lektvary pro hry ISHAR I, ISHAR II a ISHAR III.

ISHAR I

Přísady

A - TOAD EYE
B - SALAMANDER OIL
C - TRAPDOOR SPIDER WEB
D - DRIED MISTLETOE
E - RAT BRAIN
F - GARGOYLE CLAWS
G - TURTLE SLOBBER
H - POWDERED DRAGON BONES

Lektvary

SCHLOUMZ: 1B+1D+2F
OLMAQ: 2D+2E
CLOPATOS: 1B+1D+1E+1F
EXQIZ: 2B+1D+1E
FOKLIM: 1A+1B+1D
DROULI: 1B+1C+2D+1E
IZDOLIA: 1B+1C+1E+1H
TRILLIX: 2B+1D+1E+1F
WORGAZ: 2B+1D+1F+1H
ZARKLUG: 2B+1D+1E+1G
KRAKOS: 2E+1F+1H
BYMPH: 2B+1D
GHOSLAM: 1B+1D+1E
LHWYXZ: 1B+1D+1G
ARBOOL: 1A+1B+1D+1H

ISHAR II

Přísady

A - DANDELION PURÉE
B - SALAMANDER OIL
C - TRAPDOOR SPIDER WEB
D - DRIED MISTLETOE
E - RAT BRAIN
F - GARGOYLE CLAWS
G - BLACK MUSHROOMS
H - EDELWEISS

Lektvary

BULKAL: 1B+1F
SCHLOUMZ: 1B+1D+2F
DZARNA: 2B+1C+1E+1F
KLOUG: 1B+1C+1D+1E+1F
CLOPATOS: 1B+1D+1E+1F
GATO: 3B+1G
GHOSLAM: 1B+1D+1E
ARBOOL: 1A+1B+1D+1H
MILDONG: 1F+1H
POTAIC: 1C+1E
RHUMXY: 2B+1D+1E
JABLOU: 1A+1D+2E
HUMBOLG: 1B+1C+1G
OKLUM: 1D+1H
FLUKLJ: 3E

ISHAR III

Přísady

A - SALAMANDER OIL
B - DRIED MISTLETOE
C - RAT BRAIN
D - GARGOYLE CLAWS

Lektvary

BULKAL: 1A+1D
SCHLOUMZ: 1A+1B+2D
GHOSLAM: 1A+1B+1C
CLOPATOS: 1A+1B+1C+1D

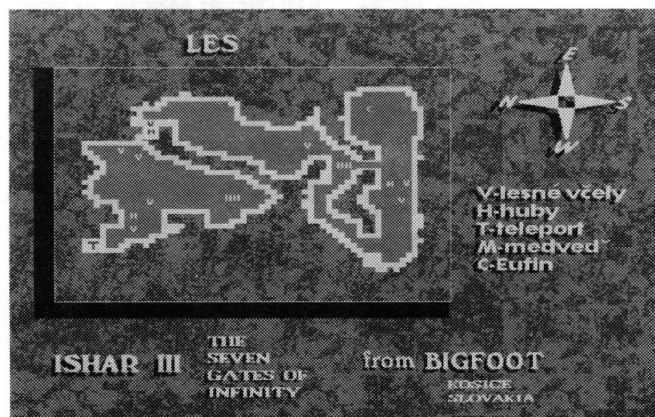
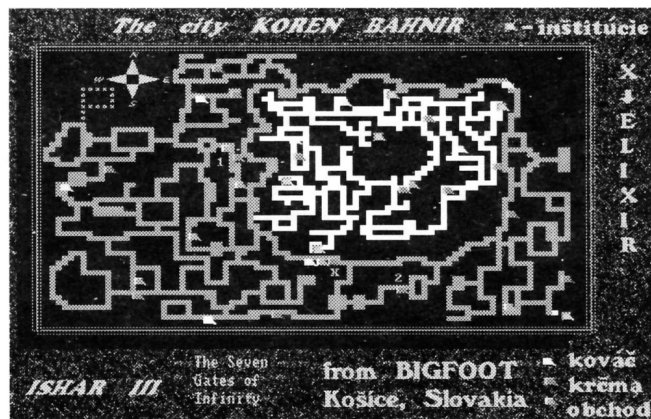
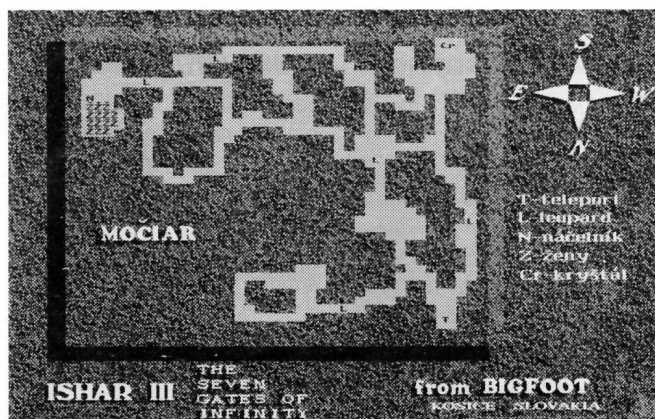
Milan Horák z Prahy
- z dopisů -

Information Network s.r.o.
Budějovická 7
140 00 Praha 4

INNET

Autorizovaný dealer SW a HW
SCALA

tel. 6112 3277, 6112 2484, 6112 3357
fax/zazn. 6112 3271



LITERATURA

Uživatelská příručka II

Pro všechny typy Amig od A500 a A1200 až po A4000 (popisuje systémy 1.3 až 3.0)

Základní literatura, která by neměla chybět žádnému uživateli Amigy. Kniha by měla v plné míře nahradit základní literaturu dodávanou k Amize a obsahuje množství dodatečných informací. Vhodné pro začátečníky i pokročilé.

Cena 250,- Kč

Uživatelská příručka pro A600

Cena 99,- Kč

AMOS Basic

Jeden z nejproduktivnějších programovacích jazyků pro Amigu. Kompletní vývojové prostředí pro tvorbu graficky, hudebně a animačně zaměřených aplikací. Rychlostí, rozmanitostí příkazů a snadnou obsluhou převyšuje ostatní konkurenční programovací jazyky.

Cena zahrnuje disketu s programovým systémem a rozsáhlý manuál.

Cena 219,- Kč

Sada disket k AMOS Basicu

Obsahuje 5 her programovaných v Amosu a jednu disketu s utilitami.

Cena 199,- Kč

Komplet s AMOS Basicem a knihou

399,- Kč

PROTRACKER

Podrobný návod na komponování hudby v nejrozšířenějším hudebním programu pracujícím s interními zvukovými obvody Amigy.

Cena 69,- Kč

FLOPPY KURS

Hardwarová příručka pro každého, popisující programování disketových jednotek (OFS) od funkcí operačního systému až po přímé programování hardwaru

Cena 79,- Kč

GFA Basic

Amigu. Jedná se o soubor více publikací - učebnice GFA Ba-

sicu, popis interpreteru a kompilátoru, referenční příručka. Na přiložené disketě je velké množství ukázkových programů popsaných v knize.

Cena 250,- Kč

Maxiplan 1.9

Obsáhlý návod k tabulkovému procesoru.

Cena 95,- Kč

Časopis Amiga News
1/92, 2/92, 1/94, 2/94, 3/94, 4/94, 5/94, ...

Časopis určený uživatelům Amigy. Ke každému číslu lze objednat i NewsDisk

Cena 29,- Kč

NewsDisk

Cena 39,- Kč

LITERATURA NA DISKETÁCH

Amiga Basic

Komplexní popis standardního Basicu.

Cena 99,- Kč

Superbase Professional

Popis nejvýkonnější databáze pro Amigu.

Cena 99,- Kč

Amiga Hardware

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

Cena 99,- Kč

HARDDISKY

Pro Amigu 1200, 600
(montáž 800,- Kč).

Hardisky nejrozličnějších velikostí od 20 MB až po 540MB.

Aktuální ceny žádejte telefonicky.

Pro připojení harddisku k A 500 a A 500 Plus nabízíme Alfa Power se zabudovanými pozicemi pro osazení až 8MB RAM.

Cena 3950,- Kč
+ cena harddisku pro A1200

SOFTWARE

XPK

Čistě softwarové zdvojnásobení kapacity vašeho harddisku

Cena 99,- Kč

Jednoduché účetnictví pro Amigu

Cena 1950,- Kč

INFO PRINT

Speciální ČS tiskový program, který tiskne text s diakritickými znaménky v kvalitě Draft i NLQ. Program není přímo závislý na typu editoru (Wordperfect, TXED, Notepad, Microemacs,...). Součástí dodávky je i kompletní systém pro psaní ČS textů - fonty, definice klávesnice a textový editor.

Cena 195,- Kč

PCQ PASCAL Compiler 1.2b

Nejrychlejší Pascal pro Amigu, vhodný pro systémové programování, 150 KB velký manuál v angličtině, desítky příkladů.

Kompatibilní se všemi verzemi operačního systému.

Cena 79,- Kč

ACE v1.02 BASIC Compiler

Pro každého, kdo chce v Basicu programovat samostatné programy, nezávislé na interpreteru, spustitelné z workbenche nebo CLI. Kompatibilní se systémem 1.3, 2.04 a výše. Pro středně velké a větší programy potřebujete počítač s alespoň 1MB paměti.

Obsahuje 175KB anglické dokumentace.

Cena 79,- Kč

AGA => VGA

Nejjednodušší řešení pro připojení VGA monitoru k Amize. Ideální řešení zajišťující velmi kvalitní obraz ve většině uživatelských programů a některých hrách. Instalace probíhá naprosto automaticky prakticky bez zásahu uživatele (nutná redukce viz. hardware).

Cena 79,- Kč

ANTIVIROVÝ BALÍK II

Zaměřen speciálně na Amigy se systémem 2.04 a vyšším - obsahuje nejnovější verze programů Virus Checker a VirusZ II.

Cena 99,- Kč

STAR TREK

Dvoudisketová hra na motivy slavného filmového seriálu.

Diskety + český manuál.

Cena 79,- Kč

99%

Software na této disketě Vám zaručí kompatibilitu Vašeho A1200 se softwarem na A 500 a A 500 Plus. Jsou zde programy jako SKICK, DEGRADER atd.

Cena 69,- Kč

PROTRACKER v2.3

Jeden z nejpokročilejších trackerů pro Amigu

Cena 99,- Kč

PROTRACKER sada modulů

Sada obsahuje 1 disk songů, 10 disků nástrojů (cca. 500 druhů)

Cena 490,- Kč

SOUNDMASTER SET

Špičkové hudební programy Octamed, Sonic Arranger,...

Cena 99,- Kč

SOUNDMASTER SET MODULY 1

Sada modulů k hudebním programům na 5ti disketách.

Cena 199,- Kč

SOUNDMASTER SET MODULY 2

Další perfektní moduly pro Amigu.

Cena 199,- Kč

MODULY (JOGEIR LILJEDAHN)

Cena 99,- Kč

DTP Cliparts pack 1

Sada více jak 4000 obrázků pro DTP na 8 disketách.

Cena 250,- Kč

DTP Cliparts pack 2

Dalších asi 4000 clipartů.

Cena 250,- Kč

BD manager

Správce souborů pro počítače Commodore Amiga s OS 2.0 a vyšším

Cena 290,- Kč

Blizzard A1220/4

expanzní modul 4MB RAM pro
Blizzard 1220

Cena 7490,- Kč

Blizzard A1230-II

MC68EC30/40Mhz, 0MB RAM

Cena 9990,- Kč

Blizzard A1230-II

MC68030/50Mhz, 0MB RAM

Cena 13190,- Kč

Blizzard 4030

MC68030/50Mhz, 0MB RAM

Cena 11910,- Kč

Blizzard 4030

MC68030/50Mhz,

MC68882/50Mhz, 0MB RAM

Cena 16910,- Kč

4MB - rozšíření paměti pro

Blizzard 1230, ...

Cena 6990,- Kč

8MB - rozšíření paměti pro

Blizzard 1230, ...

Cena 13990,- Kč

16MB - rozšíření paměti pro

Blizzard 1230, ...

Cena 27990,- Kč

TURBOkarty pro A500

procesor 68020,68030

aktuální ceny na zavolání

Interní řadič pevného disku
pro A500

aktuální ceny na zavolání

Interní 2MB RAM pro
A500+hodiny

aktuální ceny na zavolání

MATEMATICKÉ KOPROCESORY MOTOROLA

MC 68882/16 MHz

Cena 2980,- Kč

MC 68882/20 MHz + oscilátor 20 MHz

Cena 3469,- Kč

MC 68882/25 MHz + oscilátor 25 MHz

Cena 3739,- Kč

MC 68882/33 MHz + oscilátor 33 MHz

Cena 4079,- Kč

MC 68882/50 MHz + oscilátor 50 MHz

Cena 5490,- Kč

AMIGA I/O ROZŠÍŘENÍ

MultiFaceCard3

Karta pro A2000,A3000,A4000,
2x Ser. + 1x Par. port

Cena 2860,- Kč

SerialMaster500

Rozšíření A500 a A500 + 2x
Serial port

Cena 5650,- Kč

ISDN

kartapro A2000,A3000,A4000
pro digitální přenos dat

Cena 15990,- Kč

MECHANIKY

DD floppy

Externí DD mechanika k Amize.

Cena 2950,- Kč

HD floppy

Interní HD mechanika pro
A600/A500+/A1200.

aktuální ceny na zavolání

MYŠI A TRACKBALLY

Mega Mouse MK-II

Cena 549,- Kč

Mega Mouse 400dpi

Cena 599,- Kč

Optical mouse 300dpi

Cena 1490,- Kč

Optomechanic mouse infra

Cena 2190,- Kč

TrackBall 162dpi Key-Lock

Cena 1190,- Kč

TrackBall 162dpi Kez-Lock

Cena 1290,- Kč

Optical pen 200dpi

Cena 1690,- Kč

Autom. přepínač myš/joysticky

Cena 669,- Kč

Velký výběr joysticků

V cenách

od 220,- do 990,- Kč.

Diskety 3,5" DD Diskety 3,5" HD

POLAROID240 Kč 360 Kč

VERBATIM290 Kč 420 Kč

SYNTRON199 Kč 259 Kč

BASF420 Kč

MAXELL420 Kč

Diskety 5,25"HD

PROFEX.....190 Kč (11 disket)

HOST.....220 Kč

MAXELL250 Kč

Diskety NoName

5,25" DD7,90 Kč

5,25" HD13,50 Kč

3,5" DD17,90 Kč

3,5" HD23,90 Kč

Box na diskety 80 x 35"

Cena 219,- Kč

Podložka pod myš

Cena 99,- Kč

POČÍTAČE COMMODORE AMIGA:

Amiga 1200telefon

Amiga CDTV14900,- Kč

Amiga 4000telefon

Amiga CD327990,-Kč

EPSON LQ 100

24 - jehličková tiskárna s čes-
kým ovladačem pro Amigu.

Cena 7900,- Kč

MONITORY PRO AMIGU

C108410900,- Kč

Multisync MicroVitek .15300,- Kč

Firma Amiga Info na základě velké
poptávky po vyprodání svých zásob
pro Vás připravuje další tituly
zabývající se tematikou oblasti
COMMODORE AMIGA
a to především:

❖ AMIGA PROFI 1,2 ❖

❖ ASSEMBLER 68000 ❖

❖ AMIGA DOS ❖

❖ DELUXE PAINT 4 ❖

❖ AMIGA A PEVNÉ DISKY ❖

Informujte se u svých prodejců

Filtr na monitor

Cena 990,- Kč

Filtr - nylon

Cena 290,- Kč

Redukce VGA

redukce pro připojení VGA mon-
itoru pro Amigu

aktuální ceny na zavolání

Hodiny pro A1200

Cena 790,-

RŮZNÉ

Kabel pro připojení harddisku
do A600/A1200

2.5"500,-

3.5"600,-

Velké množství dalšího zboží je
možno objednat telefonicky
nebo osobně v naší prodejně.
Provádíme také montáž počí-
tačů PC podle přání zákazníka
za velmi výhodné ceny.

ATV - výuka psaní na stroji

Program pro výuku psaní na klávesnici všemi deseti prsty. Jeden z nejlepších programů toho typu na trhu.

Cena 199,- Kč

GAME SET 1 + 2

Xmas Lemmings, Doctor Who, Croak, Family Solitaire, Pacman 87

Cena 99,- Kč

GAME SET 3 + 4

Humans, Tykkipeli, Minen, Greed, Chess, Boulder Bash, Mega Ball, Missile Command.

Cena 99,- Kč

GAME SET 5 + 6

Cybernetix, Microbes, Quick Money, Rollerpede, World!, Brain, Pick Out, Premiere - prewiev, Tetron.

Cena 99,- Kč

GAME SET 7 + 8

Amiga Maze, Bubbles, Card Games, Copper, Downhill, Go Moku, Interferon, Mine Field, Atletris, Extreme Violence, Magic Pockets, Poing, Proker, Space invaders.

Cena 99,- Kč

GAME SET 9 + 10

Peter's Quest, Connex, Point To Point, Eternal Rome, Pacman, Mamba Move.

Cena 99,- Kč

GAME SET 11 + 12

Marbe Slide, Yatz, WBLander, Running, Flip It!, Fast LIFE, Air Ace, Triangle.

Cena 99,- Kč

GAME SET 13 + 14

Bally III, Amoeba, Backgamon, Llamatron, Fleuch, Little Boulder, Thinkmania.

Cena 99,- Kč

ARTILLERUS A MINIBLAST

Dvě hry, které mají jeden společný rys - střelbu.

Cena 79,- Kč

LEGEND OF LOTHIAN A DUNGEON

Dvě textové hry anglicky.

Cena 79,- Kč

Krillian Incident

Vesmírná střelečka

Cena 79,- Kč

HOCKEY ARENA 1994

Staňte se i Vy aktéry finále hokejového turnaje

Cena 79,- Kč

North C

Překladač jazyka C & textový editor AZ

Cena 110,- Kč

DirWork 1.51 a SID 1.06

Dva výborné programy pro práci se soubory.

Cena 79,- Kč

SLOVNÍK

Databáze anglicko-česká a česko-anglická (osahuje více než 20000 hesel včetně frazeologie)

Cena 290,- Kč

VEKTOROVÉ FONTY 1-10 disket

České vektorové fonty ve formátu u Intellifont nebo PageStream DMF vhodné pro programy DPaint, PageStream, ProPage a další.

Cena za kus 250,- Kč

ČESKÉ PROSTŘEDÍ

Soubor programů pro českou verzi Workbenche (norma KOI8) - české znaky na obrazovce, kompletně česká menu a systémová hlášení, česká a slovenská klávesnice, převodní program, tisk na mnoha typech tiskáren a česká menu pro další programy (Cyg-nusED 3.5, Kind Words a další). Vyžaduje Amigu 500 Plus, 600, 1200, 3000 nebo 4000 (vyžaduje Workbench 2.1 nebo vyšší).

Cena 190,- Kč

ČESKÉ PROSTŘEDÍ II

lokalizace pro KindWords 3 a WordWorth, editor map klávesnice, čtyři vektorové fonty, patch pro SuperBase Pro 4, seznam PSČ ve formátu SuperBase Pro 4

Cena 190,- Kč

DISK UTILITIES I

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

ARestore 2.01 a editor fyzického obsahu disků, případně souborů, DPU 1.2

Cena 59,- Kč

FISH katalog

Dvě katalogové diskety obsahující seznam Fish disků

č. 1 až 800.

Cena 59,- Kč

HARDWARE

Rozšíření paměti 0,5MB - 1,8MB<BU>

0,5MB kickstart 1.3 a 1.2

Cena 1990,- Kč

1,0MB 1.32590,- Kč
1,5MB 1.33222,- Kč
1,8MB 1.3 a 1.23850,- Kč

VIDI 12 VIDEO DIGITIZER AGA

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

Cena 5590,- Kč

VIDI 12 REAL TIME

Schopen barevné digitalizace v reálném čase.

Cena 10990,- Kč

VIDI Amiga 24RT

plně 24bitová verze VIDI Amiga 12RT

Cena 17910,- Kč

Picasso II 1MB

24bitová grafická karta pro A2000/A3000/A4000 maximální rozlišení 800x600 při 16 milionech barev, 1024x768 při 64000 barvách a 1280x1024 při 256 barvách (vše non-interlaced)

Cena 12910,- Kč

GVP IV24/CT PAL

profesionální 24bitová grafická karta

Cena 79110,- Kč

GVP G-Lock

Externí genlock pro všechny typy Amig

Cena 16210,- Kč

SCART kabel

Kabel pro připojení Amigy k TV s RGB vstupem.

Cena 390,- Kč

A 501

Rozšíření paměti pro A 500 s hodinami o 0,5MB.

Cena 1290,- Kč

A 502

Rozšíření paměti pro A 500 Plus o 1 MB.

Cena 1990,- Kč

Rozšíření paměti pro A500 Plus o 2MB (lze rozšířit až o 8MB)

Cena 4490,- Kč

Memory master 1200

Rozšíření paměti pro A 1200 o 1...9MB. 1MB je už v ceně.

Cena 5990,- Kč

AlfaRAM

externí rozšíření FAST RAM pro A500 a A500+, 0-8MB, průchozí sběrnice

Cena 1990,- Kč

A 601

rozšíření paměti pro A600 o 1MB CHIP RAM a zálohované hodiny

Cena 2290,- Kč

SCANERY

AlfaScan - Plus - ruční scanner 400 dpi, 256 odstínů šedi, Touch-Up/Merge-It

Cena 5690,- Kč

AlfaScan 800 - ruční scanner 800 dpi, 256 odstínů šedi, základní software

Cena 6090,- Kč

AlfaScan - Color - barevná verze AlfaScanu - Plus, 18 bitů, 256 barev, 200-400 dpi

Cena 14990,- Kč

HP ScanJet IIcx - barevný stolní scanner, 24 bitů, 400-1600 dpi, SCSI

Cena 43990,- Kč

TURBOKARTY PRO A1200

Blizzard A1220

28 MHz 4MB RAM

Cena 9900,- Kč

Průvodce programováním Amigy 2.díl

V prvním díle jsme se seznámili se základním postupem při programování Amigy, kterým je volání knihovních funkcí, a se základními pravidly s tím souvisejícími. Touto částí začíná dlouhý popis jednotlivých funkcí. Při popisu funkce je dodržována jednotná struktura. Nejprve je uveden název funkce a objekt, ke kterému daná funkce patří (např. název knihovny) a příp. poznámka (např. minimální požadovaná verze knihovny). Dále je slovně popsána činnost funkce a uvedena syntaxe platná pro „C“ a přiřazení registrů procesoru jednotlivým parametrům (pro volání funkce v assembleru). Nakonec je uveden popis jednotlivých parametrů.

Dnes se budeme částečně věnovat základní knihovně Amigy, knihovně exec. Amiga obsahuje víceúlohový operační systém, což znamená, že více programů může běžet současně. Základem systému je Exec (The Multitasking Executive), který si udržuje přehled v dlouhé řadě různých struktur pomocí tzv. seznamů. Seznamům se budeme věnovat v tomto díle.

Pozn. Dále odkazy na include soubory pro „C“ a include soubory pro assembler budeme zkráceně zapisovat podle konvencí AmigaDOSu, např. soubory „exec/types.h“ a „exec/types.i“ budou zapsány jako „exec/types.(h|i)“. Obdobně budeme zapisovat i rozdíly mezi „C“ a assemblerem, např. zápis (lh_Head\LH_HEAD) lze interpretovat jako lh_Head při programování v „C“ a LH_HEAD při programování v assembleru.

SEZNAMY

Struktura seznamu je patrná z obrázku 1. Seznam se skládá z hlavičky a zřetěžených uzlů. Hlavička seznamu obsahuje dva ukazatele, na první a na poslední uzel seznamu, a také obsahuje položku, která určuje typ uzlů v tomto seznamu (příkladem je seznam knihoven, přerušovacích rutin, volných bloků paměti nebo zpráv).

Definici struktury, která tvoří hlavičku seznamu, najdeme v souboru „exec/list.(h|i)“. Obsahuje čtyři položky:

```
(lh_Head\LH_HEAD):   Ukazatel na první uzel seznamu.
(lh_Tail\LH_TAIL):   Vždy NULL.
(lh_TailPred\LH_TAILPRED): Ukazatel na poslední uzel v seznamu.
(lh_Type\LH_TYPE):   Typ uzlů v seznamu (viz tab. 1); typ
všech uzlů v seznamu musí být stejný.
```

Vlastní prvky seznamu tvoří uzly, které jsou dvojité zřetěžené, to znamená, že každý prvek obsahuje jak ukazatel na prvek následující, tak na prvek předchozí. V seznamu se tedy můžeme pohybovat oběma směry. Uzel seznamu vždy obsahuje podstrukturu Node, která v sobě uchovává informace potřebné pro správu seznamu. Vlastní data svázaná s uzlem následují za touto strukturou. Tato data mohou mít libovolnou délku i obsah. Struktura Node (deklarovaná v souboru „exec/Nodes.(h|i)“) má pět položek, dvě spojovací a tři informační:

```
(ln_Succ\LN_SUCC):   Ukazatel na následující uzel. (Successor)
(ln_Pred\LN_PRED):   Ukazatel na předchozí uzel. (Predecessor)
(ln_Type\LN_TYPE):   Typ uzlu. Definované typy jsou uvedeny
v tab. 1
(ln_Pri\LN_PRI):      Priorita v rozsahu od -128 do +127. Uzly s vyšší prioritou
(hodnotou) jsou umístěny blíže k začátku seznamu. Tato položka se využívá
pokud je seznam tříděn podle priority (viz funkce Enqueue). Nepoužíváme-li tuto
položku, je vhodné ji vynulovat.
(ln_Name\LN_NAME):   Ukazatel na nulou zakončený řetězec, který obsahuje
název tohoto uzlu (využívá funkce FindName; je vhodné pojmenovat uzel i pro
účely ladění).
```

Všimněme si, že hlavička seznamu je tvořena dvěma virtuálními uzly, které se navzájem překrývají. První virtuální uzel má položky ln_Succ

a ln_Pred tvořeny položkami lh_Head a lh_Tail (=NULL, žádný předchůdce) a u druhého uzlu jsou položky ln_Succ a ln_Pred tvořeny položkami lh_Tail (=NULL, žádný následovník) a lh_TailPred.

NT_UNKNOWN	0
NT_TASK	1
NT_INTERRUPT	2
NT_DEVICE	3
NT_MSGPORT	4
NT_MESSAGE	5
NT_FREEMSG	6
NT_REPLYMSG	7
NT_RESOURCE	8
NT_LIBRARY	9
NT_MEMORY	10
NT_SOFTINT	11
NT_FONT	12
NT_PROCESS	13
NT_SEMAPHORE	14
NT_SIGNALSEM	15
NT_BOOTNODE	16
NT_USER	254
NT_EXTENDED	255

Tabulka 1. Typy seznamů (viz soubor „exec/nodes.(h|i)“).

INICIALIZACE SEZNAMU

Hlavičku seznamu je nutno před použitím nejprve aktualizovat (příklad (CIA).2).

Příklad C.2:

```
struct List hlavicka;
hlavicka.lh_Head = &hlavicka.lh_Tail; /* lh_Head ukazuje na lh_Tail */
hlavicka.lh_Tail = NULL; /* lh_Tail je vždy NULL-určuje konec seznamu */
hlavicka.lh_TailPred = &hlavicka.lh_Head; /* lh_TailPred -> lh_Head */
hlavicka.lh_Type = NT_UNKNOWN; /* lh_Type nastavit na požadovaný typ */
```

Příklad A.2

* kód

```
LEA.L   hlavicka,A0
MOVE.L  A0,(A0)                ; LH_HEAD ...
ADDQ.L  #LH_TAIL,(A0)          ; ... ukazuje na LH_TAIL
CLR.L   LH_TAIL(A0)            ; vždy 0
MOVE.L  A0,(LH_TAIL+LN_PRED)(A0) ; LH_TAILPRED -> začátek seznamu
```

* data

```
hlavicka DS.B LH_SIZE
```

Ještě jednodušší možnost aktualizace je použít funkci knihovny Amiga.lib NewList(), která udělá inicializaci za nás. V „C“ pak stačí napsat:

```
NewList(&hlavicka);
```

a v assembleru je výhodnější využít makro NEWLIST (definice v souboru „exec/List.i“):

```
LEA.L hlavicka,A0
NEWLIST A0
```




Team 17

Team 17 připravují pokračování svých úspěšných her: SUPER FROG 2, PROJEKT X 2, ALIEN BREED II - TOWER ASSAULT a SUPER STARDUST. Z nových projektů tu jsou KING OF THIEVES, kuželky KINGPIN a izometrické 3D závody autíček RACE GAME.

Psygnosis

Psygnosis připravují pro CD32: MICROCOSM II pod názvem SCAVENGER 4, MEGAMORPH a adventure DISCWORLD. Pro ostatní Amigy jsou tu LEMMINGS 3, adventure INNOCENT UNTIL CAUGHT II, akční hra HARDCORE, komiksový G2, arkáda FLINK a 3D RPG MAGICIANS CASTLE.

Empire

Empire chystají čtyři nové tituly: THE DAWN OF AERIAL COMBAT - letecký simulátor z I. světové války, RED GHOST - hra ve stylu Midwintera, CYBERSPACE a adventure DREAM WEB.

Interplay

Po verzi pro Mega CD se má konečně objevit ve verzi pro Amigu dlouho očekávaný DUNGEON MASTER II - LEGEND OF SKULLKEEP. Dalším titulem je (konečně) verze STAR TREK - THE 25th ANNIVERSARY pro A500.

Core Design

Po úspěchu hry Darkmere se připravuje její neoficiální pokračování s názvem DRAGONSTONE, což bude opět RPG se skvělou grafikou a zvuky. Dále se chystá zatím blíže neupřesněný titul CHUCK RALLY (že by Chuck Rock závodníkem?).

Gametek

Přes obrovský úspěch hry Frontier David Braben nezahálí a vytváří další pokračování s názvem FRONTIER - FIRST ENCOUNTERS.

Gremlin Graphics

Pro milovníky skákaček (hlavně našeho šéfredaktora) se připravuje ZOOL III a revoluční autíčková hra TOP GEAR 2.

AMIGAMES

stálá herní příloha

Vážení čtenáři,

opět máte možnost začíst se do stránek své oblíbené rubriky, ale ještě než tak učiníte, rád bych vás seznámil s tím, co jsme pro vás připravili nového. Jak jste si jistě v minulém čísle všimli, stránky naší rubriky nám pokusně zežloutly. Z vašich dopisů víme, že to byl krok správným směrem, a proto v této úpravě budeme vycházet i nadále (do doby než se objeví barva). Na vaše četná přání jsme také přistoupili k dělení her do kategorií podle žánrů. Nechtěli jsme však situaci zamlžovat složitým „rozškvařováním“, a tak jsme zvolili pouze hrubé základní rozdělení na osm skupin. Nadále tedy budeme hry dělit na STRATEGIE, ADVENTURE, RPG, ARCADE, SIMULACE, SPORTY, AKČNÍ a LOGICKÉ přičemž hra bude vždy zařazena do skupiny, do níž má dle našeho názoru nejbližší. Tyto údaje však nenajdete v tabulkách, které mimochodem změnili svůj vzhled k lepšímu, nýbrž v podkladu pod textem recenze.

Konečně nám přichází dostatečné množství hlasů do čtenářské hitparády a tak ji můžeme poprvé vyhlásit. Mimo ní najdete v čísle i nadále pro srovnání žebříček nejúspěšnějších her v Anglii a nyní nově i v Německu. To proto, že se domníváme, že informace o tom co se hraje u našich sousedů, může být pro mnohé z vás vzhledem k blízkosti našich států (a tím i dosažitelnosti softwarových obchodů) zajímavá.

To je pro tentokrát asi vše, takže se těšíme nashledanou v novém roce.

Za redakci Karel Kašpárek

Anglická hitparáda

1. FRONTIER (ELITE II) Gametek
2. ELFMANIA Renegade
3. ANSTOSS - WORLD CUP EDITION Ascon
4. K240 Gremlin Graphics
5. TACTICAL MANAGER Software 2000

Čtenářská AMIGAMES hitparáda

1. FRONTIER (ELITE II) Gametek
2. CANNON FODDER Sensible Software
3. BODY BLOWS GALACTIC Team 17
4. ALIEN BREED 2 Team 17
5. K240 Gremlin Graphics

Microprose

Sid Meyer chystá další svoji typickou strategii tentokrát s názvem COLONIZATION. Další strategií od Microprose bude hra s názvem TRANSPORT TYCOON.

ICE

ICE chystají hru GLUP, jenž se v velmi podobá slavným Lemmings, ale dle našeho názoru je v mnohých směrech lepší.

Ocean

Z nových produktů firmy Ocean je tu hra VICIOUS a dále pokračování populárních her s názvy Mr.NUTZ 2 a EPIC II pod názvem INFERNO.

Domark

Domark chystá strategii s jasným názvem D-Day a RPG od Mikea Singletona LORDS OF MIDNIGHT III - The CITADEL.

Koei

Známí tvůrci strategii chystají další tři strategické lahůdky s názvy: GENGHIS KHAN 2, ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS III a válku Severu proti Jihu LIBERTY OR DEATH.

Software 2000

Software 2000 chystají svůj první titul pro CD32 a tím bude střelečka CROSSFIRE.

NEO

Po fenomenálním úspěchu své adventure-strategie-RPG Der Clou, chystají NEO datadisk s novými misemi.

Cyberdreams

Známí tvůrci hry Darkseed přicházejí se čtyřmi novými tituly: DARKSEED 2, sci-fi letecký simulátor CYBER RACE, RPG HUNTERS OF RALK a hrou I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM.

Virgin Games

Pro CD32 je tu hra LOST EDEN a pro všechny Amigy letecký simulátor OVERLORD, LION KING, arkáda dle stejnojmenného filmu DEMOLITION MAN, JUNGLE BOOK a simulace basketbalu NBA JAM.

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

Asi někoho překvapí, že i když je tato recenze čísla teprve druhá v historii nové herní redakce, jedná se opět o fotbalového manažera. My však ctíme našeho čtenáře a vaše dopisy a ohlasy na předcházející hru čísla, CHAMPIONSHIP MANAGER 93, nás více než přesvědčily, jaký je v našich zemích hlad po fotbalových manažerech...

Jako objektivní rubrika vám proto přinášíme recenzi na fotbalového manažera, a to z toho důvodu, že se bez jakéhokoliv přehánění jedná o nejlepší hru, co počítačový svět všech systémů kdy spatřil!!! Ale začneme od začátku, a sice historií.

Tedy, psal se rok 1989 a neznámá skupina programátorů nabídla tehdy ještě začínající společnosti SOFTWARE 2000 svůj první produkt. Ona skupina si říkala KRON a její hra nesla název BUNDESLIGA MANAGER. Na svojí dobu to byl naprosto výjimečný produkt a velmi pomohl SOFTWARE 2000 k upevnění místa na trhu.

Úspěch to byl natolik velký, že o 2 roky později firma KRON vydává pokračování, BUNDESLIGA MANAGER PRO, a opět pod hlavičkou SOFTWARE 2000. Co následovalo, nečekal asi nikdo. Druhá BUNDESLIGA strhala v Německu všechny rekordy a na dlouhé měsíce se usadila v čele všech herních žebříčků. Prodal se jí na několik stovek tisíc, ale u nás ji zaznamenalo pouze naše AMIGA NEWS, a to v čísle 2/92, kde jí na papír přenesla současná písničková legenda, kolega OSCAR...

Úspěch je úspěch, a proto v roce 1993 vzniká vynikající a nejlepší hokejový manažer EISHOCKEY MANAGER. V našich zemích opět pouze AMIGA NEWS, číslo 2/94.

EISHOCKEY MANAGER byla jakási předzvěst před geniální třetí BUNDESLIGOU, kterou však firma KRON nechtěla původně nikdy udělat. Ale obrovský tlak fanoušků a také značná

finanční injekce od satelitní televizní stanice RTL, donutily špičkové programátory KRON opět se sejít a díky tomu se toto léto zrodila hvězda nejjasnější, BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK!!!

Toto geniální dílo, jenž je obsaženo na pouhých 3 disketách a bylo ihned vyhlášeno všemi německými počítačovými časopisy za hru čísla a největšího kandidáta na hru roku, také jasně ukázalo všem příznivcům CD disků, že úspěch přináší myšlenka a schopnost, ne obrovská kapacita...

Vše startuje výtečným introem, kde dokonale animovaný trpaslík několikrát proběhne s míčem, aby ho nakonec nekompromisně „napálil“ do obrovského znaku SOFTWARE 2000. Pak se již začíná nahrávat samotný program (musím vyzdvihnout, že HATTRICK patří již do nové kategorie programů, které se nainstalují podle velikosti paměti a síly vašeho počítače. Stejně, jako třeba v tomto čísle HANSE: DIE EXPEDITION).

Jako první menu je tu výběr počtu hráčů (1-4), level (1-10), hrací doba (určitý počet let, či nekonečno), hrací modus (1-3) a nakonec buď celou kariéru manažera, nebo jen světový šampionát (ano, slyšíte správně, zde je i reprezentace, ale o tom až později).

V dalším menu zadáte jméno, vyberete si jeden ze 12 obličejů, zvolíte klub (ze 7 soutěží!!!) a nakonec určíte samotnou ligu působení (5). Následuje představení klubů, jenž hrají evropské poháry, losování domácího poháru a pak se již ocitáte v samotném klubu. Nejdříve jsou vám ale dány do rukou místní noviny, ze kterých si můžete zprávy jak vystříhnout, tak si je schovat, ale co následuje potom, to jsem ještě nikde a nikdy nezažil. HATTRICK je doslovně ikonové šílenství!!! Počet ikon zde jde do stovek, ano, čtete opět správně, do sto-

vek, což jasně dokumentuje běžné option menu, kde můžete nastavit vše možné i nemožné, počet ikon zde je 140 plus dalších 40, kde se nastavují číselné parametry od 1 do 100!!!

I základní hrací plocha obsahuje dobrých 30 ikon a dalších 30 jich lze snadno zapnout. Za super záležitost považují možnost jednotlivé ikony buď vypnout a nebo si je libovolně po obrazovce rozmístit podle chuti. Technicky a možnostmi je HATTRICK největším herním vr-

buď jako kompletní miniaturní plocha se všemi hráči, kteří opravdu hrají a na velké tabuli je vám každá akce ještě detailně popisována slovy, nebo jako vystřižené nejlepší momenty zápasu, to vše v kvalitních animacích. Po zápase se mimo všech možných tabulek a výsledků ukáže krásný záběr na televizi, kde proběhne dokonalá znělka a následuje špičkové sportovní zpravodajství. Pokud si navolíte, můžete vidět nejlepší momenty ze všech zápasů ze všech ligo-



cholem všech dob!!! Můžete opravdu vše jako skutečný manažer...

Můžete připravit obrovské a složité tréninky, určovat dokonale zpracovanou taktiku, o každém hráči máte detailní kartu, je možné sledovat další 4 světové ligy, jsou tu přípravné zápasy, halové turnaje, pokud budete nejlepší manažer, bude vám dokonce nabídnuta státní reprezentace, kterou provedete kompletními kvalifikacemi jak na světový, tak evropský šampionát!!!

Dále je tu možnost sázet TOTO (klasické křížky na 11 zápasů), najmout si sponzory, budovat vlastní stadión, okolí stadiónu (kina, parkoviště, stánky...), obchodovat s akciemi, můžete si koupit dům, najmout tréninkový camp, máte tu mužstvo dětí, žáků a dorostenců, desítky nejrůznějších tabulek, banku a tisíce dalších věcí!!!

Samotný zápas je vám uká- zován hned několika způsoby,

vých soutěží plus ještě dokonalé statistiky. To vše nakonec ještě podpoří jedenáctka nejlepších hráčů kola a to z každé ligy!!!

Grafika, hudba i zvuky jsou excelentní, možnosti neomezené a proto mohu závěrem říci jen toto: BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK není hra skvělá, ani výtečná, je to hra dokonalá, fascinující, špičková, je to prostě nejlepší a nejkrásnější sen!!!!

-key-





WORLD CUP USA '94

Nemá to konce, což podporuje i fakt, že naše redakce fotbalem žije, navíc tyto programy patří v současné době k tomu nejlepšímu, co se na trhu objevuje, a proto se rádi necháváme unášet touto lavinou, jejíž konec právě nese naprosto jasný název WORLD CUP USA 94.

Jenže firma U.S.GOLD nepatří v současné době právě ke špičce a ani dlouhá reklamní kampaň, ani mnoho obrázků v zahraničních časopisech, ba ani fakt, že WC USA 94 je oficiální hrou k mistrovství světa ve fotbale v USA (již ITALY 1990 byl oficiální produkt...), mě příliš kladně nenaladilo k tomuto projektu. Nic však netrvá věčně a proto jakmile jsem diskety s WC USA 94 zasunul do dražvu, můj názor se úplně změnil.

Již od prvních sekund vám U.S.GOLD dává jasně najevo, kdo že drží v rukou oficiální práva šampionátu.

Znak letícího míče přes vlajku USA a hlavně maskot, pes STRIKER, jsou vám průvodci po celé hře. STRIKER se po úvodní roztomilé animaci usadí doslova na všech ikonách a i když to na první pohled vypadá trochu nepřehledně, je to vlastně velice skvěle originální. Ale to ještě není všechno, již předzápasové volby vám předvedou špičkově odvedenou práci...

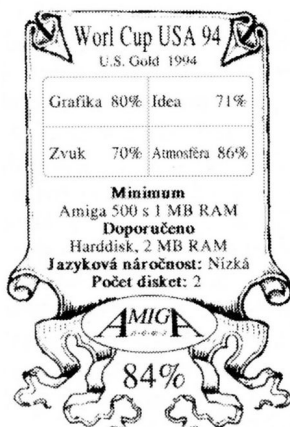
Můžete si navolit délku poločasů na reálných 45 minut (což není běžné), můžete různě barvit dresy, nastavovat úhly při-

hrávek, sílu přihrávek, rozmístění hráčů po ploše (a to takovým stylem, že jsem doslova strnul v němém úžasu...), také je zde možnost programování a nacvičení všech možných standardních situací, různé druhy obrany, útoku, no prostě to nemá chybu.

Samotná hra je udělána ve slušné grafice, se slušnou podporou zvukových efektů, a to ve stylu SENSIBLE SOCCER. Vše je navíc podpořeno kvalitními statistikami, originálními stadióny, drobnými animacemi při hře, rozhodčími přímo na ploše, offsidem a velice logickým myšlením počítačem ovládaných hráčů.

Je zde ale i několik záporů, jako nedokonalý replay, dlouhá doba nahrávání a nereálná jména hráčů, což však vůbec nekažá fakt, že WORLD CUP USA 94 je mistrovskou trefou firmy U.S.GOLD!!!

-key-



KICK OFF 3

Při vyslovení magických slov KICK OFF jsem se jako zázrakem přenesl o několik let zpátky, do minulosti.

Vzpomínky na legendární fotbalovou simulaci KICK OFF od též legendární firmy ANCO, na nový proud tohoto druhu her a také na programátora jménem DINO DINI, jenž vzápětí vytvořil největší fotbalovou legendu všech dob - KICK OFF 2.

Úspěch naprosto fenomenální, firma ANCO se doslova během 24 hodin dostala až na úplný vrchol programátorských týmů tehdejší doby. KICK OFF 2 hrál snad každý a jak už to tak bývá, datové disky na sebe nenechaly dlouho čekat. Jejich počet přesáhl více než pětiset a fanoušci jásali, jenže to bylo vše. ANCO se začaly rychle vytrácet a ani velice kvalitní basketbal TIP OFF je nezachránil...

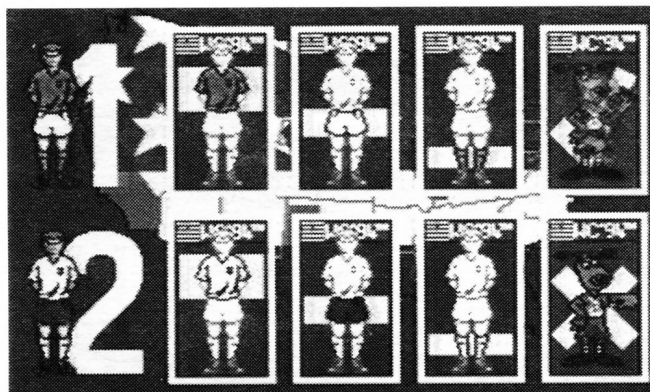
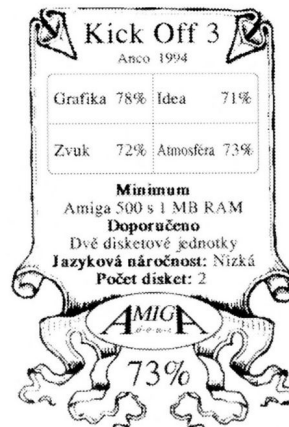
Věrohodnost krachu podpořila navíc ani ne před rokem firma VIRGIN GAMES a její výtečný fotbal GOAL, jehož tvůrcem ke všeobecnému překvapení nebyl nikdo jiný, než DINO DINI. Neoficiálně se GOALu přezdívalo KICK OFF 3, trh byl vzápětí zaplaven spoustou kvalitních fotbalových simulací a na legendu se začalo pomalu zapomínat...

Jenže firma ANCO žije a jako nejlepší odpověď je tu nyní oficiální a pravý KICK OFF 3!!! DINO DINI však uprostřed projektu odešel a tak jej musel dokončit jeho spolupracovník, STEVE SCREECH, a zde máme výsledek jeho práce.

KICK OFF 3 nabízí všechny klasické volby dílu minulého (mistrovství světa, ligu, pohár) a navíc například výborný tréninkový modus všech možných situací, reálná jména hráčů, dokonale provedená pravidla plus offside a fantastickou titulní melodii. Samotný zápas je proveden pouze horizontálně a graficky nedosáhl úrovně GOALu, ale na druhou stranu dává větší svobodu pohybu spojenou s téměř dokonalým pohybem míče. Zvukové efekty jsou také na vysoké úrovni a jako poslední bych rád vyzdvihl option volby při zápase, jenž jsou velice prakticky soustředěny do jednoho menu, které aktivujete klávesnicí SPACE a následným stisknutím tlačítka FIRE.

Můj závěrečný výrok zní: pokračování legendy mě ani trochu nezklamalo a nezklame ani vás!!!

-key-





DEATH OR GLORY

Jen naši čtenáři dobře znají špičkovou herní firmu SOFTWARE 2000 a budou jistě potěšeni jejím novým titulem. V tomto případě jako producenti zaštitili nové programátorské seskupení FIRST STEP a jejich první krok, fantasy strategickou RPG DEATH OR GLORY: THE BATTLE OF MORGAN.

DEATH OR GLORY vás zavede do světa mečů a magie, kde dobro vždy zvítězí nad zlem, cesta však ale nebude snadná, protože DEATH OR GLORY není čistá hra ani v jednom směru. Pro RPG mluví obsáhlá legenda a ucelený příběh, ovládnutí jediného hrdiny, jenž si však může najímat jak spojníky, tak celé armády. Dále tu máte vlastní charakteristiku, magii a samozřejmě také souboje.

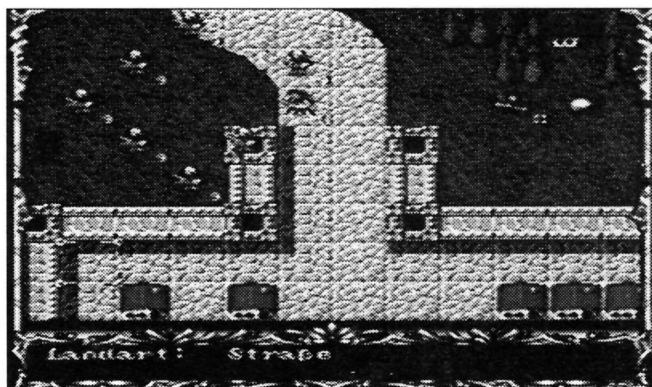
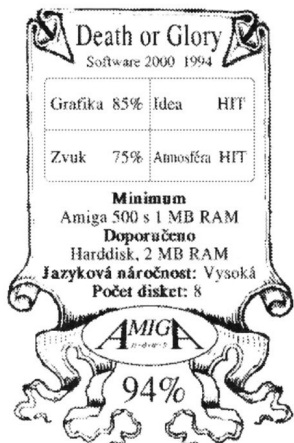
Pro strategii mluví samotná akce, jenž je provedena ve stylu starých RPG od SSI, či novější DUNY II. Odtud také systém obrovských levelů (16). Vše podpořeno velice kvalitní grafikou a stejně tak dobrým zvukovým a hudebním doprovodem. Hlavním kladem tu jsou ale především masivní bitvy masivních armád, jenž neznámé vystupují z prostoru a přicházejí vám na pomoc, stejně tak nepříteli. Toto je opravdu zážitek a když ještě přidáme obsáhlé německé texty všech možných postav, jedu se nám například slavná DUNA II velice, ale velice nicotná...

Legenda je také klasická. Byl král jménem WERTHAS a v mí-

ru vládl své zemi, zemi MORGAN. Měl dva syny, mladšího RAVENA a nevlastního, staršího XHORA. Jak už to tak bývá, jednoho dne vtrhly do země hordy monster a pod vedením zákeřného XHORA dosáhly trůnu. Král a mladý RAVEN museli bez naděje na návrat prchnout do exilu. RAVEN však dospěl, svolal 60 nejvěrnějších mužů a spolu se svým přítelem, dvorním šaškem CERANEM, pozdvihl v prachu zašlapaný prapor odplaty!!! Vtrhl do MORGANU a již v první bitvě dokázal, kdo bude pravým vládcem země, zvláště, když díky svému dobrému srdci brzy získal pomoc mocného kouzelníka ARMITASE...

Vítězství přijde, spravedlnost bude opět nastolena a to vše s vaší pomocí ve skvělém DEATH OR GLORY od ještě skvělejších FIRST STEP a SOFTWARE 2000!!!

-key-



MIDWINTER

Kdo tvrdí, že staré hry jsou špatné hry, většinou o nich sám moc neví a já se právě těmto lidem pokusím nyní dokázat, že i několik let stará hra na jedné disketě dokáže hravě odsunout do pozadí projekt na několik CD disků...

MIDWINTER je hra z roku 1990 a na jejím vzniku se podílela firma MAELSTROM, což však je úplně vedlejší, protože hlavním duchovním otcem a tvůrcem je hvězda plně zářící i dnes, MIKE SINGLETON.

MIDWINTER je navíc prvním dílem ságy stejného jména, jenž se kompletně proslavila jako soubor neuvěřitelných RPG simulátorů. Děj vás zavede až na daleký severní pól, kde právě začíná válka jakési polární policie proti zlu. A jelikož se jedná o RPG, užíváte se do role policejního agenta jménem JOHN STARK a jen na vás již od začátku záleží, jak bude válka vedena.

Máte prakticky úplnou volnost pohybu, jediné omezení spočívá v povinnosti hlásit se každé dvě hodiny centrále. Než ale vůbec začnete, je dobré si nejdříve prostudovat vlastní osobu, jenž má jednak více ukazatelů, než většina klasických RPG, a jednak vlastní životopis, takže mezi agenty, které potkáte, má své přátele, nepřátele a také krásnou agentku, svojí lásku. Velice originální je v případě potkání jiného agenta možnost vžít se do jeho osoby, do jeho příběhu a plně využívat jeho služeb...

Hra sama je zpracována plně 3D a to v čistých vektorech. Vy sám se budete většinou pohybovat pouze pěšky, což zde znamená na lyžích, potom je zde možnost zalehnout do sněhu a sestřelovat létající stroje, využívat velice rychlý sněžný automobil, lanovky a pro let vzduchem i rogalo, to vše samozřejmě plně z vlastního pohledu!!!

Musíte hlavně vyhrát válku, ale také se bedlivě starat o sebe, jíst, spát, bojovat, osvobodovat a nebo utíkat sám z vězení, podnikat nejrůznější sabotáže na nejrůznější vektorové objekty a celkově procházet tímto obrovským, značně obtížným a přitom neskonalé fascinujícím dobrodružstvím.

MIDWINTER patří mezi ony geniální hry na jednu disketu a stejně jako FRONTIER dokazuje, že CD disk není vše...

-key-





THE PATRICIAN

Když začaly na počítačích řadit PIRATES! od MICROPROSE, celý svět se doslova zbláznil do doby objevů, zlata, lodí, čestných soubojů meče na meč a také do krásných a urozených dam španělského impéria.

Zářívé 16. a 17. století...

Jenže i ve 14. století bylo okolní moře velmi divoké, přesněji 29. června roku 1355. Toť datum, jenž si vybrala německá firma ASCON SOFTWARE pro začátek své lodní strategie THE PATRICIAN. A pokud jste našimi pravidelnými čtenáři, jistě si vzpomenete na AMIGA NEWS 2/94, kde kolega Oscar v recenzi přirovnal výtečnou hru CHRISTOPH KOLUMBUS od SOFTWARE 2000 právě k THE PATRICIAN.

THE PATRICIAN je první část historické trilogie z roku 1992, tedy záležitost starší, ale pokud stočíte svůj zrak doprava, narazíte na díl druhý, záležitost současnou.

Z vašich dopisů víme, že se tyto dvojrecenze dočkaly značného kladného ohlasu, navíc THE PATRICIAN byl opět v našich zemích naprosto opomenut, takže snad tato recenze napraví všechny spáchané křivdy...

Podobnost hry CH.KOLUMBUS spočívala hlavně v městech, jenž jsou zpracovány vždy velkým a nádherným obrázkem, přes který můžete vstupovat do různých institucí, jenže THE PATRICIAN jich obsahuje v jednom městě i několik desítek...

Obsahové možnosti jsou zde také mnohem pestřejší (což je

více než logické, CH.KOLUMBUS má města pouze jako doplněk, zde je to většina hry), mimo klasičtější obchodů, bank, továren, přístavů, putík a radnic zde najdete vlastní kancelář, krejčího, dražebního dvůr, chrám (možno využívat různé modlitby) a mnoho jiného.

Vaše teritorium je Severní a Baltské moře a hlavní povinností obchod, ale doba je divoká, takže se otevřenému střetu na volném moři stejně nevyhnete.

Proto je výhodné jak dobře obchodovat, tak dobře zbrojit. Také se můžete nechat najmout do královského loďstva a svádět mohutné bitvy...

THE PATRICIAN mohou hrát až 4 hráči a díky skvělé grafice, skvělé hudbě, neotřelým adventure vložkám a fantastické atmosféře se jedná o legendární perlu, jenž září stejně dnes, jako před dvěma lety!!!

-key-

The Patrician
Ascon 1992

Grafika 91%	Idea 83%
Zvuk 86%	Atmosféra 94%

Minimum
Amiga 500 s 1MB RAM
Doporučeno
Harddisk, 2 MB RAM
Jazyková náročnost: Sřední
Počet disket: 3

AMIGA
93%

HANSE: DIE EXPEDITION

Druhý díl trilogie THE PATRICIAN, strategická hra HANSE: DIE EXPEDITION vás opět zavede do středověku, na sever, přesněji do roku 1356, Severní a Baltské moře. Obsahuje zhruba stejně kvalitní grafiku i hudbu.

Jako v díle prvním vás znovu po celou hru provází mnoho krásných a velkých obrázků, opětovně se pohybujete většinou jen ve velkém městě, navíc v HANSE je na první pohled mnohem méně možností k činu. Proto se nyní jistě ptáte: Co tedy vlastně přináší nového?

Má odpověď zní: I když vše vypadá skoro úplně stejně, nebo i dokonce hůře, HANSE je vlastně úplně jiná a originální záležitost!!! V THE PATRICIAN byl důraz kladen především na obchod, stále jste něco kupovali, prodávali, dražili, smlouvali, plánovali, jezdili po celém moři a hlavně vydělávali. To v HANSE jde o něco úplně jiného. Ocitáte se v roli bohatého měšťana, který má rád své rodinné město, jenž se stane vaší centrálou a vy sám ho nikdy neopustíte. HANSE je vlastně jedna velká rodinná saga rodu ANNO. V úvodu stačí jen zadat své jméno a jste v rodině. Nyní přichází čas na obchod, na různé adventure vložky a jelikož zde je čas na rozdíl od THE PATRICIAN ukrajován po rocích, brzy obdržíte nabídku k sňatku...

Ten vám mimo jiné díky penězům přinese možnost začít

obchodovat ve velkém, také se vám narodí první dítě, jemuž dáte jméno a budete jako hrdý otec pozorovat jeho růst. Při troše štěstí přijdou další děti, které v okamžiku dospělosti vyšlete na daleké lodní expedice. Velmi originální je možnost být uvržen do vězení a možnost smrti, kdy však ke všeobecnému překvapení hra nekončí, ale jiný rodinný člen převezme váš majetek, stane se opatrovníkem vašich dětí a také se možná po čase ožení, založí vlastní rodinu, zemře a nastoupí opět další a...

Toto je mimo obchodování, expedic, lodních soubojů ve stylu PIRATES! a také pravidelného vývoje města (A-TRAIN, SIM CITY), tím nejlákavějším, co HANSE: DIE EXPEDITION nabízí.

Staňte se členem rodinné ságy, staňte se otcem, stojte to opravdu za to!!!

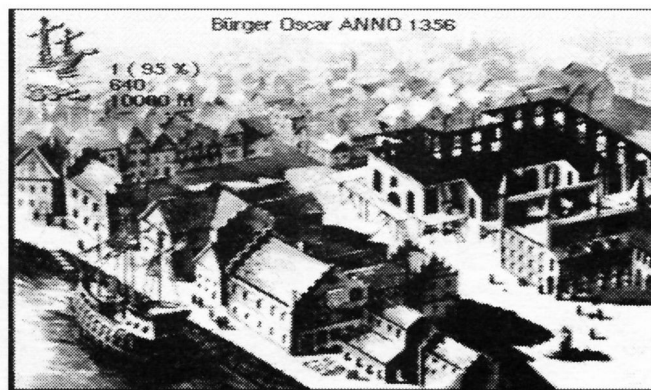
-key-

Hanse - Die Expedition
Ascon 1994

Grafika 90%	Idea 93%
Zvuk 87%	Atmosféra 96%

Minimum
Amiga 500 s 1MB RAM
Doporučeno
Harddisk, 2 MB RAM
Jazyková náročnost: Sřední
Počet disket: 2

AMIGA
94%



D-DAY: THE BEGINNING OF THE END

6. červen roku 1944, na jednu stranu očekávaná, na stranu druhou překvapující invaze spojeneckých vojsk z Anglie na pobřeží francouzské Normandie a s ní přicházející tolik vytoužený začátek konce, též podtitul nové strategické hry firmy Impressions.

Impressions asi moc dobře znají slavný výrok J.A.Komenkého škola hrou, což převedly do následující reality: je lepší historickou událost sám prožít a zúčastnit se jí na obrazovce monitoru, než v temných hlubinách nezáživných knih...

Proto světlo světa spatřil CONQUEST OF JAPAN, Ioni THE BLUE & THE GRAY a dnes tedy D-DAY: THE BEGINNING OF THE END. Společný prvek: ovládnutí a opravdové strategie!!!

A jelikož se letos v létě oslavovalo 50 let od začátku invaze, podívejme se nyní na D-DAY podrobněji.

Kdo zná mnou jmenované tituly, je mu vše jasné, pro ostatní vysvětlím. D-DAY je čistá strategie, jenž vám v úvodu nabízí buď celou invazi a nebo jen speciální historickou bitvu. Obě tyto volby je možné prožívat jak za Alianci, tak za Němce, tak i ve dvou hráčích.

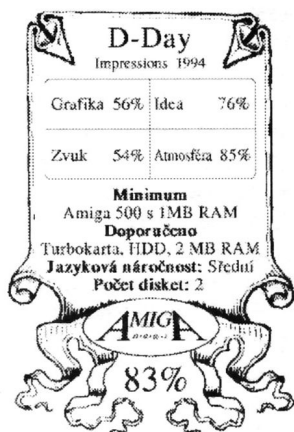
Následuje samotná hra, tvořená obrovskou a velmi podrobnou mapou Evropy, kde naleznete stovky vojenských jednotek, měst, táborů a podobně. Vše je ovládáno ikonami na pravé straně obrazovky a klasickou horní lištou. Hra probíhá na kola a zkušeným strategům

již jistě nemusím vysvětlovat, jak si mají počínat. Ještě se musím zmínit o průběhu soubojů, který je velice zajímavý. Vidíte podrobně celé místo konfliktu, všechny stroje a vojáky, jak vlastní, tak nepříteli, to vše ve velmi slušné grafice, s postavkami o velikosti asi 2 centimetry...

Mluvil jsem o opravdové strategii, protože D-DAY není určen pro povrchní „hráče“, jenž hledají hlavně grafiku, zvuky a hru chtějí vyhrát maximálně do dvou dnů.

D-DAY je grafický i zvukový průměr, ale po stránce strategických možností je to lahůdka. Jedna jediná bitva se může protáhnout i na několik hodin reálného času, takže pro normálního člověka je D-DAY nezáživný nesmysl, ale pro fanouška strategií se jedná o nehynoucí zážitek.

-key-



SPACE JOB

Časy amatérských nadšenců jsou již dávno pryč a my si v poslední době stále musíme více zvykat, že i do oblasti počítačových her začíná vstupovat velký kapitál peněz. Gigantické firmy jasně pochopily, že reklama na obrazovce monitoru má větší úspěch než na obrazovce televizní...

Jako příklad si vezmeme firmu ADIDAS a její GOAL, JAGUAR a JAGUAR XJ 220, SONY MUSIC s novinkou CHARTBREAKER a jako poslední současný největší hit, BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK a televizní konsorcium RTL.

Proč však financovat cizí projekty, můžeme si přeci vytvořit vlastní. Toto byl názor německé obchodní společnosti KARSTADT a proto záhy světlo světa spatřil SPACE JOB, doslovná chodící reklama...

Ještě nikdy jsem nebyl postaven před hru s tak podivným obsahem a zpracováním. V úvodu vás očekává jeden z mamutích obchodních domů firmy KARSTADT, kde si musíte nejdříve vydělat peníze a pak se nechat najmout jako zaměstnanec plus vyslechnout všechny reklamní podrobnosti o firmě samotné...

Po tomto procesu se náhle ocitáte v budoucnosti, na neznámém hvězdném systému, roku 2350 a jakožto osamocený jedinec zjistíte děsivou skutečnost. Pokud nechcete zemřít hladu, musíte pravidelně chodit do práce a tu je možné najít pouze a opět jen ve firmě

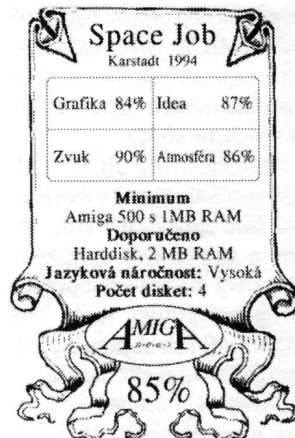
KARSTADT. Tato firma obchodně ovládla všechny planety a drží v ruce monopol veškeré práce...

Simulace reálného života, můžete vykonávat spoustu činností, práci s nakládacím robotem, odesílání balíků, prodávání v různých obchodech a mnoho jiného. Ve volném čase tu je holografické kino, banka, diskotéka, kasino a také možnost koupit si vlastní loď a poletovat vesmírem.

Grafická stránka se též nehodnotí snadno, najdete tu grafiku a animace na velmi kvalitní úrovni, ale stačí vstoupit do jiné místnosti a vše je jak od šestiletého dítěte. Tedy rozpor, což však neplatí o stránce hudební, která je opravdu špičková a ojedinelá!!!

Hlavním cílem je žít a poctivě pracovat, ale i v opravdovém životě přicházejí mnohé nečekané zvraty, což je hlavním plusem výborné hry SPACE JOB...

-key-





URIDIUM 2

Před mnoha lety, v dobách, kdy hernímu nebi vládly společně Spectrum a C64, vzniklo množství her, které se staly doslova kultovní záležitostí a které skalní fanoušci hrají dodnes. Jednou z nich byla i hra Uridium od Andrewa Braybrookse.

Jednalo se na svou dobu o vynikající střílečku, v níž jste (jak si mnozí jistě pamatují) ovládali malou raketku a likvidovali hordy nepřátel. Po zhruba šesti letech Andrew Braybrook usoudil, že nastal čas k oživení legendy zvané Uridium a vytvořil URIDIUM 2. A zase se mu povedla naprosť bomba, pecka, špice....

Nálh hry je jednoduchá. Chvilí poletujete se svým vesmírným stíhačem Manta nad nepřátelskou lodí a ničíte vše co se dá.

Poté přistanete (na palubě se zelenými šipkami) a zničíte hlavní energetický zdroj. Loď přestává existovat a vy postupujete do dalšího levelu. Střílečku však většinou nedělá myšlenková náplň, ale provedení a atmosféra, tedy věci, jimiž URIDIUM 2 vysoce převyšuje své konkurenty. Grafika hry je fantastická a vyrovná se jí snad jen Projekt X. S vaší raketkou se pohybujete horizontálně nad celým povrchem cizí lodě, přičemž obraz fantasticky plynule skroluje všemi směry. Všechny objekty, na které ve hře narazíte, jsou výborně animovány a jenom animace vaší malé lodě obsahuje 48 fází. Veškeré dění je doprovázenou skvělou

tématickou hudbou (pokud ji ovšem nevypnete), která dokonale spoludotváří atmosféru hry. Zvukové efekty považují za velice podařené, zvláště pak upozorňování na důležité okamžiky příjemným hlasem.

Pochopitelně nechybí ani možnost hry dvou hráčů, která je zde zajímavě rozvedena. Jednou z možností je situace, kdy se každý hráč pouští do boje s nepřítelem sám a teprve po jeho neúspěchu nastupuje druhý (jako u Projektu X).

Další možností (tou zajímavější) je pustit se do nepřátel společně.

V případě, že neseženete druhého hráče, může vám krýt záda počítač.

Hra je zhotovena tak, aby se maximálně přizpůsobila hostitelskému hardware, čili si ji můžete zahrát všichni, bez ohledu na to, jaký typ Amigy vlastníte.

-oscar-



WILD CUP SOCCER

Brutalita na počítačích - ano či ne?

A vyskytuje se vůbec, nejsou hry plné krve jen určitou parodií, určitým odreagováním se od reality?

Těžko říci, faktem ale zůstává, že tato otázka stále více a více proniká na veřejnost a já bych se zde opravdu nerad dočkal situace vzniklé u našich západních sousedů, kde jsou některé hry dokonce oficiálně zakazovány...

A proč, jaký důvod, řekla si naprosto správně před rokem skupina programátorů nazývající se TEQUE LONDON a pro známou firmu MILLENIUM vytvořila sportovní simulaci CRAZY FOOTBALL (známou též jako BRUTAL FOOTBALL), jenž převedla americký fotbal do podoby všeobecného přání, absolutně bez pravidel....

Tato hra vyvolala ohlasy jak kladné, tak záporné (osobně se řadím do první kategorie, CRAZY FOOTBALL měl opravdu neuvěřitelný spád a atmosféru, a proto ani trochu nechápu „parany“, kteří na straně jedné odsuzují tuto hru pro bezduchost a brutalitu, a na straně druhé vynášejí DOOMA do nebeských výšin...), což však tvůrcům nezabránilo ve vytvoření další části jejich sportovní série s jasným názvem WILD CUP SOCCER.

Jak už chytří asi pochopili, jedná se o brutální parodii pravého, celosvětového fotbalu, jenž však kupodivu nehrají lidé, ale různorodé příšery a bes-

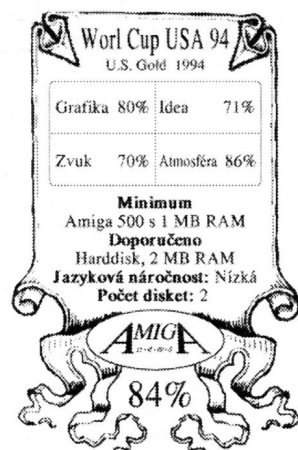
tie. A jak už to u pokračování série bývá, základní ovládání zůstalo prakticky shodné s dílem minulým. V úvodu máte 3 základní možnosti, a to buď pohár, ligovou soutěž a nebo velice oblíbený nepřátelský zápas bez uvozevek.

Po tomto výběru si vytvoříte správnou jedenáctku, určíte taktiku, nakoupíte zbraně od nožů a mečů, přes štíty, až po klasickou „pumpičku“ či super dělo, zvolíte protivníka a pak již následuje samotný zápas.

Ten je proveden ve velice kvalitní grafice, zvukové efekty taktéž, a je viděn ze zvláštního isometrického 3D pohledu, který je možné přibližně spatřit u současného fotbalového hitu FIFA SOCCER od EOA.

Pravidla opět chybějí a i když se na první pohled zdá akce značně zmatená a nepřehledná, mohu vás osobně ujistit, že je to opravdu totální pařba!!!

-key-



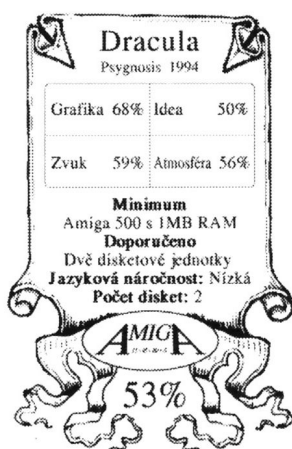
DRACULA

Myslím, že s Draculou jsme se již ve svém životě každý setkal. Ať už v klasické knižní podobě, je-
jímž autorem je Bram Stoker, nebo v podobě filmové (a že těch filmů již bylo) či jiné. Dracula se objevuje i v několika počítačových hrách, v nichž vystupuje zpravidla jako postava veskrze záporná (ne však vždy). Jedním z posledních přírůstků do rodiny „drakuloidních her“ je dílo firmy Psygnosis s prostým názvem DRACULA.

Jedná se o klasickou 2D-arkádu, jakých už Psygnosis vyrobili nespočet. Ve hře ovládáte postavu Jonathana a vaším úkolem je v každém levelu zničit všechny upíří rakve a nakonec zabít upíra. Ve vašem počínání vám bude bránit množství nej-
různějších oblud a příšerek, které se bohužel v jednotlivých levelech často opakují. Grafika hry je na solidní úrovni, ale ne-

škodila by poněkud větší barevnost. Ovšem animace postav a zvukové efekty jsou spíše průměrné. Celkově hra vzbuzuje rozporuplné pocity a vše je takové „nedotažené“. Osobně bych od Psygnosis čekal něco mnohem lepšího.

-oscar-



TERMINATOR 2 - THE ARCADE GAME

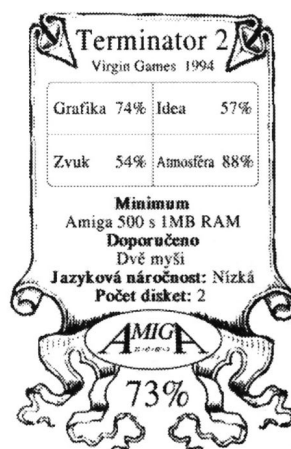
Je tomu již několik let, co se počítač Skynet pokusil za pomoci cyborga T-800 zabít Sarah Connor. Tenkrát neuspěl. Nyní nastal čas napravit předešlou chybu a do akce je vyslán nejnovější typ cyborga T-1000. Cílem mise je však John Connor, syn Sarah a vůdce zbytku lidí, kteří přežili Soudný den. Na ochranu mladého Johna byl ale vyslán T-800 a tak strhující zápas může začít.

Vy jako hráč vystupujete právě v roli T-800, jehož úkolem je ochrana Johna Connora a později i jeho matky Sarah. Svůj úkol začínáte oproti filmu v budoucnosti, kde vám v cestě stojí nej-
různější bojové stroje a počítač Skynet. V levelech ze současnosti narazíte v souladu s filmem na lidské nepřátele a T-1000.

Hru vidíte z vlastního pohledu a ovládáte jen zaměřovací kříž, kdy levým tlačítkem myši střílíte

z automatických zbraní a pravým odpalujete rakety. Grafika hry je výborná, ale zvukové efekty nejsou nejlepší (zvláště pak zvuk samopalu). Ovšem hra má výbornou atmosféru, zejména při hře dvou hráčů, a tak ji mohu všem jen doporučit.

-oscar-



PIRATES! GOLD

Historie registruje mnoho skvělých her, které excelovaly vším, jen ne grafikou. Z tohoto důvodu se nyní nově vydávají staré tituly a trendu, jenž založila SIERRA ON LINE, se neubrání ani světoznámá firma MICROPROSE.

Po verzi na PC přicházejí nyní slavní PIRATES! GOLD i na CD32. Již v úvodu musím říci, že se jedná o jednu z nejlepších her na toto médium. Úvodní intro je totální, skvělé animace a grafika, vše podpořeno špičkovou CD hudbou, prostě bez chyby. Kamera naprosto plynule projede přes molo až do nedaleké putiky, kde se vetře do živého rozhovoru několika pirátů...

Tolik úvod, samotná hra se tolik již od staré disketové verze neliší. Změna nastala především ve městech, kde místo menu jste malá postavička a máte volnost

pohybu. Technické možnosti jednání jsou prakticky úplně stejné, grafická stránka je špičková, což však velice silně poznamenalo rychlost a po stránce hudební je vše v CD kvalitě, ale já osobně si myslím, že staří PIRATES! měly podstatně lepší songy...

-key-



TRAP 'n' TREASURES

Píše se rok l.p. 1641 a vody světových moří brázdí nespočet lodí. Jednou z nich je i Poseidon, kterému velí statečný kapitán Jeremy Flynn. Při dlouhé plavbě je z nenadání Poseidon zahrán nepřízní osudu do nebezpečných vod a donucen zakotvit u neznámého ostrova. Místní obyvatelé nebyli přátelsky naladěni a zajali celou posádku i s nákladem. Jediným, komu se podařilo včas uprchnout, je kapitán Jeremy Flynn. Nyní na něj čeká těžký úkol, osvobodit svoji posádku, zachránit náklad a odplout z nebezpečného ostrova.

Toto je zhruba náplní nové 2D-arkády od firmy Starbyte. Grafika celé hry vyniká barevností a je prokreslena do nejmenších detailů. Animace postavíček, zvláště pak Jeremyho Flynny, je dokonalá a celá hra působí neuvěřitelně roztomilým dojmem. Hudební

doprovod působí poněkud „automaticky“ a i když k danému typu hry docela pasuje, určitě by neškodilo ho vylepšit. Celkově lze říci, že TRAP 'n' TREASURES je hrou, která ničím nepřekvapí, ale v každém případě potěší nejen milovníky tohoto typu her.

-oscar-



Příklad C3

```
struct Node prvni_uzel;
prvni_uzel.ln_Type = NT_UNKNOWN; /* Jaký typ, kam ho zařadit? */
prvni_uzel.ln_Pri = 25; /* Důležitý uzel... */
prvni_uzel.ln_Name = „Fik“ /* Jméno uzlu. */
```

Příklad A3

```
* kód
LEA.L   prvni_uzel,A0
MOVE.L   NT_UNKNOWN,ln_Type(A0)
MOVE.L   25,ln_Pri(A0)
MOVE.L   nazev,ln_Name(A0)
* data
prvni_uzel DS.B LN_SIZE
nazev      DC.B „Fik“,0
```

Příklad C4

```
/* příklad deklarace kompletní struktury uzlu: */
struct Jmeno
{ struct Node node;
  STRPTR jmeno,prijmeni,mesto;
  BYTE vek; LONG telefon;
};
/* v bloku funkce: */
struct List adresar;
struct Jmeno sestra,babicka;
NewList(&adresar);
sestra.node.ln_Pri=babicka.node.ln_Pri=0;
sestra.node.ln_Type=babicka.node.ln_Type=NT_UNKNOWN;
sestra.node.ln_Name=„Hanka“; /* uzel si můžeme nazvat jak chceme */
babicka.node.ln_Name=„Jana“; /* výhodné je takové jméno, podle kterého
dany uzel najdeme, budeme-li ho hledat, viz funkce FindName */
sestra.jmeno=„Jana“; sestra.prijmeni=„Nováková“; sestra.mesto=„Brno“;
babicka.jmeno=„Hana“; babicka.prijmeni=„Nováková“; babicka.mesto=„Praha“;
AddHead((struct List*)&adresar,(struct Node*)&sestra);
AddHead((struct List*)&adresar,(struct Node*)&babicka);
Příklad A4 (Jedna z možností je využít makra definovaná v souboru
„exec/Types.i“ pro vytvoření vlastní struktury. Jinou možností by bylo
definovat proměnou pomocí direktivy DS a offsety jednotlivých položek
definovat direktivou EQU nebo si je pamatovat...)
```

```
*kód
STRUCTURE      Jmeno
STRUCT         node,LH_SIZE
APTR           jmeno
APTR           prijmeni
APTR           mesto
BYTE          vek
LONG          telefon
LABEL         Jmeno_velikost

LEA.L   adresar,A0
NEWLIST A0
CLR.L   D0
LEA.L   babicka,A2
LEA.L   sestra,A3
MOVE.B   D0,LH_Pri(A2)
MOVE.B   D0,LH_Pri(A3)
MOVEQ    #NT_UNKNOWN,D0
MOVE.B   D0,LH_Type(A2)
MOVE.B   D0,LH_Type(A3)
LEA.L   sjm,A0
MOVE.L   A0,LN_Name(A2) ; přesněji MOVE.L A0,no-
de+LN_Name(A2),         ; ale node má nulový offset

MOVE.L   A0,jmeno(A2)
... atd.
LEA.L   adresar,A0
LEA.L   sestra,A1
ADDHEAD

...atd.
*data
adresar DS.B   LH_SIZE
sestra  DS.B   Jmeno_velikost
even
babicka DS.B   Jmeno_velikost
even
sjm     DC.B „Hana“,0
even
... atd.
```

Před připojením uzlu do seznamu ho musíme také inicializovat. Je potřeba vyplnit položky `ln_Type`, `ln_Pri` a `ln_Name`. Položky `ln_Succ` a `ln_Pred` budou vyplněny automaticky v okamžiku, kdy je uzel zařazen do seznamu. Viz příklad (CIA).3.

Struktura `Node` však tvoří pouze první část uzlu, z hlediska aplikace zpravidla nepřilíší zajímavou. Druhou částí jsou vlastní data, která daný uzel obsahuje. Příklad (CIA).4 ukazuje, jak vytvořit uzel obsahující obě zmíněné části.

MINI-SEZNAMY

Kromě popisovaných seznamů existují ještě zkrácené verze, u nichž se neprovádí kontrola typů, uzly nejsou pojmenovány ani seříděny. Hlavička Mini-seznamu je tvořena strukturou `MinList`, která obsahuje jen 3 položky: (`mlh_Head`|`MLH_HEAD`), (`mlh_Tail`|`MLH_TAIL`) a (`mlh_TailPred`|`MLH_TAILPRED`). Obdoba struktury `Node` pro tento typ seznamů je struktura `MinNode`, která obsahuje pouze dvě položky: (`mln_Succ`|`MLN_SUCC`) a (`mln_Pred`|`MLN_PRED`). Položky, které obsahovaly název uzlu, jeho prioritu a typ, nejsou pro tuto redukovanou strukturu deklarovány.

Při práci s mini-seznamy nelze používat funkce `Enqueue` a `FindName`.

FUNKCE PRO PRÁCI SE SEZNAMY lze rozdělit do několika skupin:

- funkce pro inicializaci hlavičky seznamu
`NewList`
- funkce pro přidávání a vyjímání uzlů ze seznamu
`Insert`, `Remove`
- funkce pro přidávání a vyjímání prvního nebo posledního uzlu v seznamu
`AddHead`, `RemHead`, `AddTail`, `RemTail`
- funkce pro vkládání uzlů do seznamu seřazeného podle priority
`Enqueue`
- funkce pro vyhledání uzlu podle jména
`FindName`

Kromě těchto funkcí je v assembleru definována řada maker (v souboru „exec/List.i“), kterým zpravidla budeme dávat přednost při práci v assembleru. Jejich výhodou je rychlost (na úkor velikosti kódu). Jsou to makra `NEWLIST`, `REMOVE`, `ADDHEAD`, `REMHED`, `ADDTAIL`, `REMTAIL` (ekvivalenty stejně nazvaných knihovních funkcí) a dále `REMHEADQ`, `TSTLIST`, `SUCC`, `PRED`, `IFEMPTY`, `IFNOTEMPTY`, `TSTNODE`, `NEXTNODE` (rozšiřují funkce dostupné v knihovně `exec`).

Pozn. Funkce `Insert`, `Remove`, `AddHead` a `AddTail` nevyužívají položku `ln_Pri`, nelze je tedy používat pro práci se seřazenými seznamy.

Pozn. Dále je používán pojem ukazatel na seznam jako synonymum pro pojem ukazatel na hlavičku seznamu.

`NewList <- amiga.lib (V33)`

Funkce inicializuje hlavičku seznamu. Seznam je po zavolání této funkce prázdný (neobsahuje žádné uzly).

Syntaxe: `VOID NewList(struct List *list)`

list: ukazatel na inicializovaný seznam.

`Insert <- exec.library (V33)`

Pomocí této funkce můžeme zařazovat uzly do seznamu. Pokud uzel má být umístěn na začátku, příp. na konci seznamu, je lepší využít funkce `AddHead`, příp. `AddTail`.

Syntaxe: `VOID Insert((struct List *)list, (struct Node *)node, (struct Node *)pred, (a0/a1/a2))`

list: Ukazatel na seznam do kterého chceme vložit uzel.

node: Ukazatel na vkládaný uzel.

pred: Ukazatel na uzel, za nějž má být nový uzel vložen. Pokud je tento parametr nulový nebo ukazuje na hlavičku seznamu, bude uzel vložen naprvní místo v seznamu. Pokud tento parametr ukazuje na položku `ln_Tail` seznamu, bude uzel vložen jako poslední v seznamu. Pokud však chceme vložit uzel na první, příp. poslední místo v seznamu, je lépe použít rychlejší funkci `AddHead`, příp. `AddTail`.

`Remove <- exec.library (V33)`

Tato funkce se používá na odstranění uzlu ze seznamu. (POZOR! Uzel musí v seznamu být.) Opět pokud odstraňujeme první nebo poslední uzel, je lépe použít rychlejší funkce RemHead nebo RemTail. Syntaxe: VOID Remove((struct Node*)node) (A1)

node: Ukazatel na uzel, který chceme odstranit.

AddHead <- exec.library (V33)

Tato funkce přidá uzel na začátek seznamu. Syntaxe: VOID AddHead((struct List*)list, (struct Node*)node) (A0/A1)

list: Ukazatel na aktualizovaný seznam.

node: Ukazatel na vkládaný uzel.

AddTail <- exec.library (V33)

Tato funkce přidá uzel na konec seznamu.

Syntaxe: VOID AddTail((struct List*)list, (struct Node*)node) (A0/A1)

list: Ukazatel na aktualizovaný seznam.

node: Ukazatel na vkládaný uzel.

RemHead <- exec.library (V33)

Tato funkce odstraní ze seznamu první uzel a vrátí ukazatel na tento odstraněný uzel.

Syntaxe: struct Node*RemHead((struct List*)list, (struct Node*)node) (A0/A1)

Výstup: Ukazatel na odstraněný uzel.

list: Ukazatel na aktualizovaný seznam.

node: Ukazatel na odstraňovaný uzel.

RemTail <- exec.library (V33)

Tato funkce odstraní ze seznamu jeho poslední uzel a vrátí ukazatel na odstraněný uzel.

Syntaxe: struct Node*RemTail((struct List*)list, (struct Node*)node) (A0/A1)

Výstup: Ukazatel na odstraněný uzel.

list: Ukazatel na aktualizovaný seznam.

node: Ukazatel na odstraňovaný uzel.

Enqueue <- exec.library (V33)

Tato funkce vloží uzel do seznamu s přihlédnutím k jeho prioritě tak, aby uzly nejvyšší prioritou byly na začátku seznamu a s nejnižší na konci. Uzel seřadí před první uzel s nižší prioritou na který se narazí při procházení seznamu. POZOR! Tuto funkci samozřejmě nelze volat při práci s mini-seznamy, protože struktura MinNode neobsahuje položku (lh_PriLH_PRI).

Syntaxe: VOID Enqueue((struct List*)list, (struct Node*)node) (A0/A1)

list: Ukazatel na seznam, do kterého uzel vkládáme.

node: Ukazatel na vkládaný uzel.

FindName <- exec.library (V33)

Tato funkce projde seznam a pokusí se nalézt uzel daného jména. Vrací ukazatel na první uzel daného jména nebo NULL pokud takový uzel v seznamu nenajde. Pokud byl uzel nalezen, můžeme funkce jednoduše zavolat znovu a prohledávání bude pokračovat.

POZOR! Tato funkce nemůže být použita na prohledávání mini-seznamů, protože struktura MinNode neobsahuje položku (lh_NameLH_NAME).

Syntaxe: struct Node*FindName((struct List*)list, (char*)name) (A0/A1)

Výstup: Funkce vrací funkce ukazatel na nalezený uzel, nebyl-li žádný uzel nalezen vrací NULL.

list: Ukazatel na prohledávaný seznam. Pokud jsme už našli uzel daného jména vpředchozím kroku a chceme v hledání pokračovat, přiřadíme tomuto parametru ukazatel na poslední nalezený uzel. Při prohledávání se rozlišuje velikost písmen.

name: Ukazatel na nulou ukončený řetězec, obsahující jméno, které hledáme.

Při programování v assembleru lze, jak již bylo zmíněno výše, využívat následující makra (za souboru „exec/List.i“):

A poznámka na závěr:

Žádná z uvedených funkcí nepředpokládá přístup jiných procesů k témuž seznamu. Je-li třeba zajistit přístup více procesů k jedinému seznamu, je možno využít tzv. semaforů nebo zakázat přerušení, ale o tom až někdy příště.

Úloha k procvičení: zkuste napsat program, který vypíše jména všech uzlů v zadaném seznamu.

-brm-

TSTLIST [list]

Testuje, zda je seznam prázdný. Pokud ano, nastaví příznak Z.

list: Nepovinný parametr, registr ukazující na seznam (implicitně A0).

SUCC node,succ

Do registru succ umístí adresu uzlu následujícího za uzlem, na který ukazuje registr node.

PRED node,pred

Obdoba makra SUCC pro přechod na předchozí uzel.

IFEMPTY list,label

Je-li seznam list prázdný, skočí na návěští label. V „C“ je možno provést tototoťování:

if (list->lh_TailPred == (struct Node*)list)

nebo

if (NULL == list->lh_Head->lh_Succ)

IFNOTEMPTY list,label

Není-li seznam list prázdný, skočí na návěští label.

TSTNODE node,next

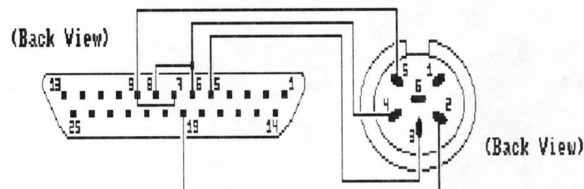
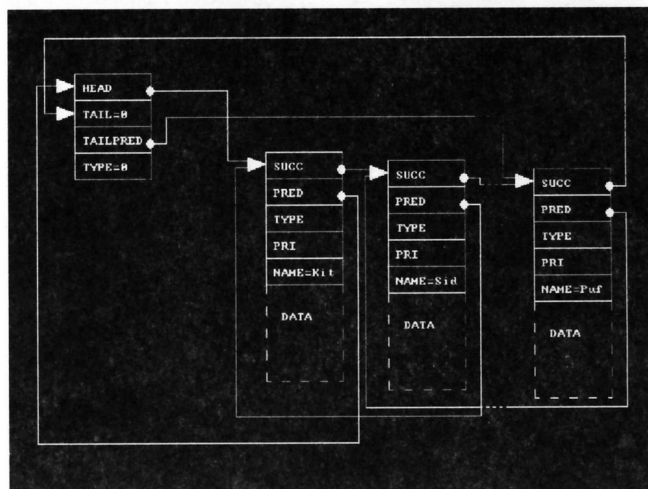
Do registru next umístí ukazatel na následovníka uzlu, na něj ukazuje registr node. Je-li node poslední uzel seznamu, nastaví příznak Z.

NEXTNODE next,current,exit_label

Do registru current (adresového!) umístí ukazatel na aktuální uzel, který je v registru next (datovém). Do registru next pak umístí ukazatel na následovníka aktuálního uzlu. Je-li aktuální uzel posledním uzlem seznamu, provede skok na návěští exit_label (max. v rozsahu +/-32kB).

REMHEADQ head,node,scratchReg

Provádí stejnou funkci jako RemHead, s podmínkou, že seznam head obsahuje alespoň jeden uzel a máme k dispozici alespoň jeden volný registr scratchReg, jehož obsah může být zničen. Ukazatel na odstraněný uzel bude v registru node.



Male D25 Parallel Port Connector

* Pin 5 - Data Bit 3

* Pin 6 - Data Bit 4

* Pin 7 - Data Bit 5

* Pin 8 - Data Bit 6

* Pin 9 - Data Bit 7

* Pin 19 - Ground

Female DIN-6 C1541 Drive Connector

* Pin 2 - Ground

* Pin 3 - Serial Attention I/O

* Pin 4 - Serial Clock I/O

* Pin 5 - Serial Data I/O

Bridge connections: Pin 9-Pin 7 & Pin 8-Pin 6

Schema připojení "šachty" C1541 z Commodore 64 k Amize

Drawn and uploaded to Aminet by Black Hole: t910529@asterix.fi.upn.es

Fish-Disk

Fish-Disk 501

AddMenu:

Za pomoci tohoto programu můžete přidat další položky do Tools menu ve Workbenchu 2.0. Bez zdrojového kódu, ten je však dostupný od autora.

AutoCLI:

Náhrada utility PopCLI, která pracuje i pod Workbenchem 2.0 a je velmi rychlá. Verze 1.99d, update verze 1.88 z diskety Fish #424. Bez zdrojového kódu.

NewList:

Výkonější náhrada příkazu LIST. Podporuje mnoho druhů třídění, znakových filtrů, UNIXovské „divoké karty“ a mnoho dalšího. Rutina pro třídění je velmi rychlá a paměťové nároky minimální. Verze 5.0, update verze 4.9 z diskety Fish #478, bez zdrojového kódu.

NoClick:

Po jeho aktivaci přestane „cvakat“ drive v případě, že v něm není disketa. Léčí nervy uživatelů s více disketovými jednotkami. Bez zdrojového kódu.

Fish-disk 502

SysInfo:

Podává informace o konfiguraci Vašeho počítače, testuje jeho rychlost a zároveň jej porovnává s ostatními, určuje verzi operačního systému, rychlost harddisků, zařízení apod. Ideální např. pro testování rychlosti tubokaret. Verze 2.22, update verze 1.98 z diskety Fish #433, bez zdrojového kódu.

Fish-disk 503

PCQ:

Volně šiřitelný kompilátor Pascalu. Oproti standardu nejsou implementovány pouze množiny. Verze 1.2a, update verze 1.1c z diskety Fish #339. Včetně zdrojového kódu kompilátoru a ukázkových programů.

Fish-disk 507

LHCon:

Konvertuje archívy vytvořené archivačními programy Arc a Zoro na formát archivačního programu LHArc. Jelikož je tento

účinnější, ušetříte tím vzácné místo na disku. Verze 1.01, bez zdrojového kódu.

Fish-disk 508

DirWork:

Rychlý, malý, výkonný file-manažer. Konfigurovatelné funkce a tlačítka, u veřejnosti poměrně oblíben. Verze 1.30, update verze 1.12 z diskety Fish #406. Shareware, bez zdrojového kódu.

Fish-disk 511

DirWork:

Rychlý, malý, výkonný file-manažer. Konfigurovatelné funkce a tlačítka, u veřejnosti poměrně oblíben. Verze 1.31, update verze 1.30 z diskety Fish #508. Shareware, bez zdrojového kódu.

PCQ:

Update pouze některých částí z diskety Fish #503. Nutné vlastnit verzi z diskety Fish #503! Verze update 1.2b.

Fish-disk 512

Csh:

Shell pro Amigu, který vznikl z verze 2.07 Shellu Matta Dillon. Verze 5.15, update verze 4.02 z diskety Fish #458.

Fish-disk 513

NewList:

Výkonější náhrada příkazu LIST. Podporuje mnoho druhů třídění, znakových filtrů, UNIXovské „divoké karty“ a mnoho dalšího. Rutina pro třídění je velmi rychlá a paměťové nároky minimální. Verze 5.0a, update verze 5.0 z diskety Fish #501, bez zdrojového kódu.

Fish-disk 514

S220to8SVX:

Konvertor samplů Roland S-220/S-10/MKS-100 do 8-bit 8SVX IFF samplů. Verze 1.4, update verze 1.0 z diskety Fish #286, včetně zdrojového kódu v assembleru.

Fish-disk 515

PP:

Powerpacker patcher, malá utilita, po jejímž spuštění

Workbench nepozná, že soubory jsou zkomprimovány (včetně ikon, textů apod.). Ušetříte tím mnoho místa na disku. Verze 1.0, shareware, včetně zdrojového kódu.

Fish-disk 518

Post:

Vynikající interpret PostScriptu pro Amigu, který podporuje úplný standard Adobe. Pracuje s fonty typu 1 a 3, umožňuje výstup na obrazovku, do souboru a na tiskárnu. Vyžaduje knihovnu „arp.library“ verze V39 + a ConMan V1.3+. Verze 1.6, update verze 1.5 z diskety Fish #468. Včetně zdrojového kódu v jazyce C.

Fish-disk 519

Optimizer:

Provádí optimalizaci floppy disků, harddisků a ramdisků. Dosud „rozházené“ části souborů jsou tímto „seřazeny“ za sebou, což celkově urychluje operace s diskem. Při jeho programování byla upřednostněna bezpečnost, proto je v daném okamžiku přesouván pouze jeden blok. Verze 1.0, free-ware, bez zdrojového kódu.

Fish-disk 521

A68K:

MC68000 assembler, který byl v roce 1985 napsán v Module-2 a v roce 1987 ho Charlie Gibbs přepsal do jazyka C. Akceptuje Metacomco kompatibilní kód a generuje objektové soubory ve for-

mátu Amigy. Verze 2.71, update verze 2.61 z diskety Fish #314, včetně zdrojového kódu.

T3E:

Konvertuje textový soubor na spustitelný. Výsledný program je pouze o málo delší. Text není nijak limitován svojí délkou. Freeware, včetně zdrojového kódu v jazyce C.

Fish-disk 524

Snap:

Utilita schopná přenášet text a grafiku z jedné části obrazovky do jiné části pomocí clipboardu. Snap hledá automaticky souřadnice znaků a rozpoznává různé fonty. Verze 1.62, update verze 1.4 z diskety Fish #326, včetně zdrojového kódu.

Fish-disk 527

Arq:

Náhrada standardních systémových requesterů roztomilými animovanými requestery, kterým lze navíc přiřadit různé zvukové efekty. Pracuje pod AmigaDOSem 1.3 i 2.0. Podrobnější popis v AmigaNews 2/1992. Verze 1.61, bez zdrojového kódu.

ToolManager:

Užitečný program umožňující spouštět programy (pro CLI i Workbench) přímo z obrazovky Workbenchu pouhým nakliknutím ikony umístěné v konfigurovatelné liště, čímž odpadá zdlouhavé „prokousávání se“ adresáři v případě často používaných programů. Velmi zpřjemňuje práci ve Workben-

DirWork 1.62 © 1990-92 Chris Hanes. Chip 742640 TOTAL: 742640									
Instn	Print	Serch	LZ A	NewZP	CpsAs	Info	Info	DskDr	NewZP
ESep	Prot	PlayS	MakDi	HxTm	Delet	Move	Move	Delet	HxTm
PatSe	Run	Show	Edit	Type	Renam	Cop	Cop	Renam	Type
WORK:	SYS:	CD0:	DH0:	DF1:	DF0:	RAM:	RAM:	DF0:	DF1:
net:cd0									
[Alt] No CD << >> CD No Alt net:cd0/FISH									
SYSTEM UTILITIES PROGRAMS Info 170 1.3.info 628 AR20.info 632 APPLICATIONS.info 632 ADDITION.info 628 BOOKIT 2394 CDSETUP 5796 CONTENTS info 93 001-100.info 628 101-500.README 177 101-500.README.info 477 531-675.info 628 676-700.info 628 701-725.info 628									
Network 22641949 Bytes Free					Network 248595 Bytes Free				



chi. Nutný Systém 2.0! Verze 1.4, update verze 1.3 z diskety Fish #476, včetně zdrojového kódu.

Zoo:

Známy archivační program. Verze 2.10, update verze 2.00 z diskety Fish #164.

Fish-disk 530

Dme:

Nová verze editoru M.Dillona. Jednoduchý WYSIWYG editor pro programátory. Umožňuje volně definovat klávesnici, má rychlý scrolling textů, pracuje s více okny a ikonifikuje okna. Verze 1.45, update verze 1.42 z diskety Fish #441, včetně zdrojového kódu.

Fish-disk 531

DisDF:

Program k zamezení „cvakání“ prázdných drivů DF0-DF3. Verze 1.0, včetně zdrojového kódu.

Fish-disk 536

WFile:

Malá, ale užitečná utilita ke konverzi ASCII souborů mezi různými operačními systémy (Amiga, MS-DOS, UNIX). Verze 1.11, včetně zdrojového kódu v jazyce C.

Fish-disk 537

FO:

Fast Optimizer - toť rychlá optimalizace disket. Optimalizace jednoho disku mu trvá méně než 2 minuty 30 sekund. Možno spustit z Workbenche i CLI, jako cílovou lze použít nezformátovanou disketu. Vyžaduje 1Mb paměti. Verze 1.0, včetně zdrojového kódu v jazyce C.

ZShell:

Velmi malý (pouze 13Kb) CLI program ve stylu CSH s více než 40-ti vestavěnými příkazy. Verze 1.30, včetně zdrojového kódu v assembleru.

Fish-disk 540

ParM:

Alternativa utility MyMenu - umožňuje spouštět programy z vámi konfigurovaných menu. Menu mohou být instalována do menu Workbenche nebo do vlastního okna. Verze 3.00, update verze 2.5r z diskety Fish #419, včetně zdrojového kódu v jazyce C.

Fish-disk 541

GIFMachine:

Program konvertující obrázky formátu CompuServe GIF (často používán na PC) do formátů IFF SHAM a 24bit ILBM. Nabízí navíc řadu užitečných funkcí a efektů. Požadován KickStart verze 2.0 a vyšší. Verze 2.137, update verze 2.1116 z diskety Fish #458, včetně zdrojového kódu.

Fish-disk 542

BootX:

Oblíbený antivirový program, rozpoznává bootblockové a souborové viry. Verze 3.80d, update verze 3.40 z diskety Fish #420, bez zdrojového kódu.

PowerSnap:

Utilita, která Vám umožňuje označit si výřez textu kdekoliv na obrazovce a ten poté vypsát někde jinde (např. v jiném CLI). Verze 1.1, update verze 1.0 z diskety Fish #467, bez zdrojového kódu.

PP:

Powerpacker patcher, malá utilita, po jejímž spuštění Workbench nepozná, že soubory jsou zkomprimovány (včetně ikon, textů apod.). Ušetříte tím tak mnoho místa na disku. Verze 1.3, update verze 1.0 z diskety Fish #515. Shareware, včetně zdrojového kódu.

PPAnim:

Program pro přehrávání animovaných sekvencí typu „IFF Anim opt 5“ (vytváří je např. Deluxe Paint). Tento program je schopen přehrávat i animační soubory zkomprimované Power Packerem. Podrobnější popis v Amiga News 2/1992. Verze 1.0a, update verze 1.0 z diskety Fish #414, bez zdrojového kódu.

PPLoadSeg:

Po spuštění bude inicializována rezidentní rutina, která automaticky rozpozná soubory komprimované PowerPackerem. Tímto jsou AmigaDOSem rozpoznány zkomprimované knihovny, fonty apod. jako kdyby byly v původním stavu. Podrobnější popis v Amiga News 2/1992. Verze 1.0, bez zdrojového kódu.

PPMore:

Další verze programu pro zobrazování textů. Může zobrazovat i texty komprimované PowerPackerem. Podrobnější popis v Amiga

News 2/1992. Verze 1.8, update verze 1.7 z diskety Fish #371, bez zdrojového kódu.

PPSHow:

Program zobrazující IFF obrázky, který může používat i obrázky komprimované PowerPackerem. Podrobnější popis v Amiga News 2/1992. Verze 1.2a, update verze 1.2 z diskety Fish #371, bez zdrojového kódu.

PPTType:

Program, který tiskne normální ASCII texty i texty komprimované PowerPackerem. Má řadu zvláštních funkcí (např. číslování stránek). Podrobnější popis v Amiga News 2/1992. Verze 1.1a, update verze 1.1 z diskety Fish #371, bez zdrojového kódu.

VCLI:

Voice Command Line Interface - ovládání CLI hlasem přes sampler. Verze 2.0, bez zdrojového kódu.

Fish-disk 543

PictSaver:

Malá, ale užitečná utilita umožňující „vyříznout“ kurzorem myši pravoúhlou část obrazovky a tu potom uložit jako IFF ILBM obrázek. Takto lehce docílíte i uložení samotného okna či celé obrazovky. Verze 2.0, update programu „PictSaver“ verze 1.1 z diskety Fish #494, včetně zdrojového kódu v assembleru.

Fish-disk 544

EraseDisk:

Malý, rychlý program sloužící ke smazání celého disku nastavením všech bitů na nulu. Verze 0.69, včetně zdrojového kódu v assembleru.

Fish-disk 551

ARTM:

Amiga Real Time Monitor zobrazuje a řídí systémové aktivity jako tasky, okna, knihovny, zařízení apod. Velmi užitečné. Verze 1.3, update verze 1.0 z diskety Fish #327. Shareware, bez zdrojového kódu.

ToolManager:

Užitečný program umožňující spouštět programy (pro CLI i Workbench) přímo z obrazovky Workbenche pouhým nakliknutím ikony, umístěné v konfigurovatelné liště, čímž odpadá zdlouhavé

„prokousávání se“ adresáři v případě často používaných programů. Velmi zpřjemňuje práci ve Workbenchi. Nutný Systém 2.0! Verze 1.5, update verze 1.4 z diskety Fish #527, včetně zdrojového kódu.

Fish-disk 553

AddMenu:

Za pomoci tohoto programu můžete přidat další položky do Tools menu ve Workbenchi 2.0. Verze 1.54, update verze 1.50 z diskety Fish #501. Bez zdrojového kódu, ten je však dostupný od autora.

AutoCLI:

Náhrada utility PopCLI, která pracuje i pod Workbenchem 2.0 a je velmi rychlá. Verze 1.99n, update verze 1.99d z diskety Fish #501. Bez zdrojového kódu.

SysInfo:

Podává informace o konfiguraci Vašeho počítače, testuje jeho rychlost a zároveň jej porovnává s ostatními, určuje verzi operačního systému, rychlost harddisků, zařízení apod. Ideální pro testování rychlosti tubokaret apod. Verze 2.40, update verze 2.22 z diskety Fish #502, bez zdrojového kódu.

Fish-disk 554

Landscape:

Fraktálový generátor krajin původně napsaný v Amosu a následně zkompilován. Umožňuje nastavení parametrů jako výšky, moře, množství stromů a sněhu, pláže, úhlu dopadajícího světla a palety. Požaduje 1Mb paměti. Verze 1.1, bez zdrojového kódu, ten je však k dispozici od autora.

Fish-disk 555

TheA64Package:

Fungující emulátor C64, který pracuje s většinou programů. Součástí tohoto balíku jsou i utility pro konverzi souborů z C64. Od autorů balíku lze získat také interface, který umožňuje připojit na paralelní port floppy mechaniku a tiskárnu pro C64. Velmi podrobný manuál. Verze 2.0, update verze 1.0 z diskety Fish #379, bez zdrojového kódu.

World of Commodore

Jako každoročně se i letos konala v Kolíně nad Rýnem výstava „Computer '94“, jejíž součástí je tradičně i expozice „World of Commodore“. Náš časopis na této akci nemohl samozřejmě chybět a tak se v příštím čísle můžete těšit na obsáhlou reportáž od našich zpravodajů. Nyní jako předkrm malá ukázka toho co bylo na výstavě k vidění.

Corporate Media předvedl nové programy pro práci s novými formáty foto-CD disků firmy Kodak s názvy „FolioworX Player“ a „PhotoworX Pro 3.0“. Dále byla na stánku k vidění nová verze emulátoru „Emplant 5.0“, která vedle Macintoshe umí emulovat i PC 486DX.

DTM (což je německý zástupce GVP) předvedl, mimo osvědčených turbokaret a SCSI řadičů, zejména několik novinek pro Amigu 1200. „A1200 Spectrum“ je první 24-bitová PCMCIA-grafická karta pro A1200. „CARD-CAM Video-in“ je videodigitizér umožňující 24-bitovou digitalizaci a „I-Card“ je karta pro PCMCIA umožňující zapojit A1200 do počítačové sítě.

Eureka uvedla „Communicator II“ což je nová verze známého doplňku pro CD32, zajišťujícího propojení CD32 s jinou Amigou.

Maxon předvedl na svém stánku kompletní nabídku svých programů do níž patří: raytracingové animační programy „MaxonCINEMA 4D 2.0“ a „Ma-

xonCINEMA 4D Professional 2.0“; vylepšené databáze „MaxonTWIST 2“ umožňující již pracovat s obrázky, zvuky a animacemi; novinka „MaxonTOOLS“ což je program pro práci se soubory (jako Diskmaster či Directory Opus); nová verze svých programovacích jazyků „MaxonBASIC 3.0“, „MaxonC++ 3.0“, a „MaxonPASCAL 3.0“.

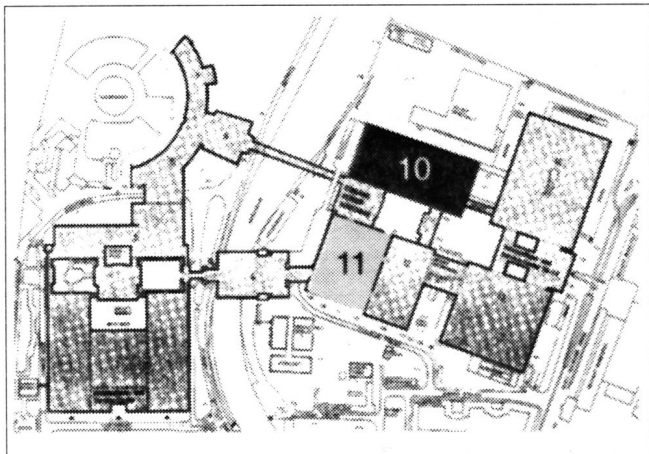
Stefan Ossowski's Schatztruhe předvedl mimo nových verzí programů pro účetnictví „SteuerProfi '94“, a „ACash Professional“, nejnovější verzi nejlepšího tabulkového procesoru pro Amigu „Turbocalc 3.0“.



MacroSystem předvedl mimo JPEG-videokarty „VLab Motion“, 24-bitové kreslicí program „XiPaint 3.0“, s mnoha vynikajícími funkcemi např. Alfa-Kanal, novou verzi programu pro ovládání tiskáren „Studio 2.0“, známý „Bars & Pipes“, program pro samplování „Samplitude“, a „Multiframe“, pro ADPro.

Tolik stručná nabídka novinek z letošní výstavy. Pokud vás zaujaly, nezapomeňte si včas zajistit další číslo Amiga News.

-red-



Výstava COMPUTRTER '94 v Kolíně probíhala v halách 10 a 11.

PROFITEST

- víceúčelové výukové programy

Na této stránce bych vám rád představil novou řadu výukových programů, které usnadní výuku a pomohou lépe zvládnout předmět, který vám nebo vašim dětem dělá potíže. Jedná se tedy programy pro předměty: Dějepis, Přírodopis a Zeměpis.

Vzhledem k tomu, že všechny tyto předměty se vyučují od 5. do 8. třídy, dostáváme s k celkovému dosavadnímu počtu programů řady PROFITEST. Tutu řadu lze na přání zákazníka v blízké budoucnosti rozšířit o další předměty, jako je například chemie, fyzika, apod. Ptáte-li se teď, proč nabízená řada programů nezahrnuje programy pro výuku matematiky a češtiny, je to proto, že na oba zmíněné předměty jsou natolik složité a důležité, že program na jejich výuku vyžaduje speciální úpravu. Programy pro výuku matematiky i češtiny najdete vedle programů řady PROFITEST na pultech obchodů. Všechny programy řady PROFITEST jsou k dostání ve verzích pro počítače Commodore Amiga, IBM PC a C64. Nyní si trochu blíže popíšeme vlastnosti, výhody a funkce programů řady PROFITEST.

Jak už jsem uvedl, všechny programy obsahují kompletní učivo dle platných osnov pro daný ročník a obor. Programy se prodávají zvlášť pro daný předmět a třídu, např. Přírodopis 5. třída, a na každé disketě naleznete kompletní soubory otázek rozdělené do kapitol podle platných učebnic. Program poskytuje možnost různých obtížností a variant zkoušení. Dále nabízí automatické vytváření souboru špatně

zodpovězených otázek s možností uložení pro pozdější zkoušení. Program dále obsahuje kompletní lehce ovladatelný editor dat, což v praxi znamená, že všechny již vytvořená data, můžete libovolně upravovat a doplňovat, nehledě na možnost vytvoření zcela nového souboru. Další funkce a možnosti programu jsou natolik podrobné, že na bohužel na jejich popis nezbývá místo, ale jejich popis naleznete v podrobném manuálu, jenž je přiložen ke každému programu. Podle všech předpokladů studentů Pedagogické fakulty, kteří se na tvorbě dat i samotných programů podíleli, je program vhodný pro výuku a zkoušení, a to ve formě: „Škola hrou.“ Děti, které byly vybrány pro vyzkoušení programů vykazaly po krátkém čase výrazné zlepšení. Je plně v možnostech programátorů, zdokonalit program podle přání zákazníků, pokud by jakékoliv zdokonalení bylo potřeba.

Z technických parametrů programu je třeba uvést ještě několik podrobností: - všechny programy mají dokonalou českou interpunkci i odpovídající grafické prostředí - u programů pro počítače řady Amiga je navíc originální zvukové hodnocení, mluvení - u verze pro počítače Commodore Amiga program plně podporuje systém a umožňuje multitasking - verze pro IBM PC se spouští pod DOSem, program funguje na všech počítačích od AT 286 a výše - instalace na HDD doufáme, že pokud si některý z výukových programů řady PROFITEST vyberete, budete naprosto spokojeni...

Popis výukových programů pro Přírodopis, Zeměpis, Dějepis :

- Všechny programy obsahují kompletní učivo dle platných osnov pro daný ročník a obor. - každý program obsahuje více než 250 otázek napsaných podle platných učebnic studenty VS. - otázky rozdělené do kapitol podle knihy - možnost zkoušení jednotlivých kapitol - každý program má vlastní editor s možností doplnění dalších otázek dle požadavků. - volitelná obtížnost - volitelný způsob zkoušení - všechny programy mají dokonalou českou inter-

punkci i od povídající grafické prostředí. - u programů pro počítače řady Amiga je navíc originální zvukové hodnocení, mluvení - možnost ukládání zvolené konfigurace zkoušení a programu - školní hodnocení chyb, známkování - průběžné hodnocení - ukládání souboru špatně vyhodnocených otázek pro pozdější opakování - instalace na HDD - vysoká kvalita programů, ohodnoceno značkou D.M. - plná záruka - v budoucnosti nové verze programu.

DiskMaster II

(návod vhodný též pro vyšší verze. V současné době je dostupná verze 3.00) pokračování

Button

Funkce:

Přiřadí funkci gadgetům "S" a "D". Naklapnutím těchto gadgetů vyvoláte přiřazený příkaz.

Syntaxe:

Button [příkazový_řetězec]

Argumenty:

příkazový_řetězec - Příkaz (příkazy) DiskMasteru, který bude vykonán, když je zvolen gadget "S" nebo "D".

Příklad:

Button "Parent"

Po zvolení gadgetu "S" nebo "D" bude vykonán příkaz "Parent".

Check

Funkce:

Sečte velikost zvolených souborů nebo obsahu zvolených tras v bytech a určí, zda je v cílovém zařízení dostatek prostoru, aby na něj bylo možno tyto soubory zkopírovat. Pokud je v cílovém zařízení dostatek prostoru, bude zobrazena i kapacita zbývajících po jejich zkopírování. Jestliže tam dostatek místa není, budete o tom informováni (hlášením "Not enough room"). Všechny tyto informace se objevují na titulní liště obrazovky DiskMasteru.

Syntaxe:

Check [trasa]

Argumenty:

trasa - Trasa AmigaDOSu, jejíž obsah bude sečten a výsledná hodnota porovnána s volnou kapacitou cílového zařízení.

Příklad:

Check %s

Sečte velikosti všech zvolených souborů a adresářů a určí, zda je lze zkopírovat do cílového adresáře.

ChgCmd

Funkce:

Vyzve vás k výběru příkazu, který má být změněn a pak otevře requester umožňující editaci příkazu, aniž by byla nutná editace konfiguračního souboru.

Syntaxe:

ChgCmd

Argumenty:

Žádné

CloseWindow

Funkce:

Zavře aktuální okno.

Syntaxe:

CloseWindow

Argumenty:

Žádné

Color

Funkce:

Nastaví hodnoty RGB složek (hexadecimální) pro všechny registry barev.

Syntaxe:

Color [barvy]

Argumenty:

bez argumentu - Otevře requester palety barev, který umožňuje interaktivně změnit paletu barev.

barvy - Sada hexadecimálních hodnot určující RGB hodnoty registrů palety barev. Hodnoty jsou postupně vkládány do registrů barev zleva doprava, jednotlivé hodnoty musí být odděleny mezerami.

Příklad:

Color 0 fff f 986

Nastaví první 4 barvy:

0=R0 G0 B0; 1=RF GF BF; 2=R0 G0 BF; 3=R9 G8 B5

Comment

Funkce:

Změní komentář zadaného souboru. Tento příkaz je rekurzivní.

Syntaxe:

Comment soubor ["text"]

Argumenty:

bez argumentů - Otevře requester, v němž můžete editovat aktuální komentář.

soubor - Název souboru, jehož komentář má být změněn. Lze užít i symbol "%s", jímž určíte, že mají být změněny komentáře všech zvolených souborů zdrojového okna.

text - Vlastní komentář

Příklad:

Comment %s

Otevře requester, v němž můžete editovat aktuální komentář.

Comment %s "This is a comment"

Všechny zvolené soubory opatří komentářem "This is a comment".

Confirm

Funkce:

Otevře requester s hlášením a gadgety "Continue" a "Stop". Všechny texty requesteru si můžete nastavit podle potřeby. Pokud uživatel zvolí gadget "Continue", requester zmizí a zbytek příkazového řetězce bude vykonán. Jestliže bude zvolen gadget "Stop", requester zmizí a zbytek příkazového řetězce bude ignorován.

Syntaxe:

Confirm <"text"> [Continue] [Stop]

Argumenty:

text - Text hlášení requesteru. Pokud obsahuje mezery, musí být uzavřen v uvozovkách.

Continue - Text, který bude zobrazen v gadgetu "Continue".

Stop - Text, který bude zobrazen v gadgetu "Stop". Je-li zadán tento text, musí být specifikován i text pro gadget "Continue".

Příklad:

Confirm "Are you sure ?" "Yes" "No"

Zobrazí requester s hlášením "Are you sure ?" a gadgety "Yes" a "No". Zvolí-li uživatel gadget "Yes", bude vykonán zbytek příkazového řetězce, po zvolení gadgetu "No" bude zbytek příkazového řetězce ignorován.

Copy

Funkce:

Zkopíruje zadaný soubor (soubory) do určeného cíle. Tento příkaz je rekurzivní a pokud je to potřeba, automaticky vytváří nové adresáře.

Syntaxe:

Copy [zdroj] [cíl] [NEWER]

Argumenty:

zdroj - Název souboru nebo trasy, která má být zkopírována. Lze též užít symbol "%s", kterým budou zkopírovány všechny zvolené soubory zdrojového okna.

cíl - Cílová trasa. Můžete také užít symbol "%d", který představuje trasu zvolenou v cílovém okně.

NEWER - Tento argument určuje, že soubor bude zkopírován pouze tehdy, když je soubor novější než stejnojmenný soubor v cílovém adresáři anebo tam žádný takový soubor neexistuje.

Příklad:

Copy %s %d

Zkopíruje zvolené zdrojové soubory do cílového adresáře.

Copy DF0: DF1:

Zkopíruje všechny soubory z diskety v mechanice "DF0:" na disketu v mechanice "DF1:".

Delete

Funkce:

Smaže zadaný soubor (soubory).

Syntaxe:

Delete [soubor]

Argumenty:

soubor - Název souboru nebo trasy, která má být vymazána. Symbolem "%s" můžete určit, že budou smazány všechny zvolené soubory zdrojového okna.

Příklad:

Delete %s

Vymaže všechny zvolené soubory zdrojového okna.

Deselect

Funkce:

Zruší zvolení souborů a adresářů prostřednictvím znakové masky.

Syntaxe:

Deselect [maska]

Argumenty:

bez argumentů - Otevře requester do něhož můžete zadat masku.

maska - Jakýkoli tištitelný text, který bude sloužit jako maska. Můžete v ní též užít znaky "?" (jeden libovolný znak) a "*" (libovolný počet libovolných znaků).

Příklad:

Deselect

Otevře requester, kde zadáte masku pro zrušení voleb.

Deselect *

Zruší zvolení všech souborů a adresářů aktuálního okna.

Deselect *.info

Zruší zvolení všech souborů a adresářů s koncovkou ".info".

DirList

Funkce:

Zprostředkuje obsah aktuálního okna a informace o zvolení souborů. Tento příkaz funguje jen ve spolupráci s ARexxem.

**Syntaxe:**

DirList [proměnná]

Argumenty:

proměnná - Název proměnné, kterou ARexx použije pro uložení informace získané z okna DiskMasteru.

Příklad:

Address DiskMaster DirList List do i=1 to List.0
parse var List.i name +30 size +8 time +9 date +7
prot +9 cmt +80 dir0 +1 sel say name size time date
prot dir sel end

Zobrazí adresář aktuálního okna v okně konzoly.

DiskCopy**Funkce:**

Zkopíruje disketu po sektorech na cílovou disketu (nebo diskety). Je možné i vícenásobné kopírování.

Syntaxe:

DiskCopy [zdroj] [cíl0] [cíl1] [cíl2] [cíl3] [MULTI]

Argumenty:

bez argumentů - Otevře requester, kde můžete interaktivně nastavit všechny parametry
zdroj - Disketová mechanika, která bude užitá jako zdrojová.

cíl0 - První disketová mechanika, která bude užitá jako cílová mechanika.

cíl1, cíl2, cíl3 - Další možné cílové mechaniky.

MULTI - Toto klíčové slovo umožňuje vícekrát zkopírovat jednou načtenou disketu.

Příklad:

Diskcopy DF0: DF0: DF1: MULTI

Načte do paměti disketu uloženou v mechanice "DF0:" a poté ji zkopíruje na diskety v mechanikách "DF0:" a "DF1:" (po zobrazení výzev). Vždy, když je vytvořena jedna sada kopií, budete vyzváni k vložení dalších disket do mechanik "DF0:" a "DF1:". Operaci ukončíte stiskem klávesy Esc.

Expand**Funkce:**

Určuje, zda v trase adresáře bude zobrazován rozšířený nebo nerozšířený název zařízení. Například "DF0:" je nerozšířený název, zatímco rozšířený (plný) název je název diskety, která se právě v mechanice "DF0:" nachází.

Syntaxe:

Expand [ON/OFF]

Argumenty:

bez argumentů - Přepíná mezi oběma módy
ON - Určuje, že všechny trasy budou užívat rozšířené názvy.

OFF - Určuje, že v trasách adresářů budou užitý názvy fyzických a logických zařízení.

Příklad:

Expand ON

Budou zobrazovány rozšířené názvy.

External**Funkce:**

Umožňuje užít externí příkazy jako příkazy DiskMasteru.

Syntaxe:

External [příkaz] [argumenty]

Argumenty:

příkaz - Externí program, který má být vykonán.
argumenty - Argumenty užitých externím programem. Můžete užít i symboly "%s" a "%D", které označují zvolené soubory a adresáře zdrojového a cílového zobrazovacího okna.

Poznámka: Příkazem External lze vyvolat i několik externích příkazů najednou, musíte je ovšem oddělit znaky " " mezi jednotlivými příkazy.

Příklad:

External C:Ed %s

Spustí editor "Ed" a zobrazí v něm první zvolený soubor zdrojového okna, který pak můžete editovat.

External Stack 15000IC:Ed Startup.DiskMaster

Vykoná dva příkazy: nejprve nastaví velikost zásobníku na 15 000 bytů a poté vyvolá editor "Ed", který nahraje soubor "Startup.DM".

Find**Funkce:**

Bude hledat v zadané trase výskyt souborů, jejichž názvy odpovídají aktuální masce. Když je nalezen soubor odpovídající masce, otevře se requester s dotazem, zda chcete pokračovat v hledání, ukončit ho, nebo zda má být otevřeno okno zobrazující adresář, v němž byl soubor nalezen. Tento příkaz je rekurzivní.

Poznámka: Masku lze nastavit příkazem "SetPattern" nebo "ReqPattern".

Syntaxe:

Find [trasa]

Argumenty:

trasa - Trasa, která bude prohledána. Můžete též užít symbol "%s", kterým určíte, že budou prohledány všechny zvolené adresáře zdrojového okna.

Příklad:

Find %s

Prohledá zvolené trasy podle aktuální masky.

SetPattern "*.txt;Find DF0:

Na disketě v mechanice "DF0:" bude hledat soubory s koncovkou ".info".

Font**Funkce:**

Změní font používaný k zobrazování příkazů a souborů. Nedoporučuje se užití proporcionálních fontů, protože mohou způsobovat problémy se zarovnáváním textu.

Syntaxe:

Font [název/velikost]

Argumenty:

název/velikost - Název a velikost neproporcionálního fontu (s pevnou šířkou znaků), který bude užit pro zobrazování souborů a příkazů. Font se musí nacházet v adresáři "Fonts:". Pokud není zadaný font nalezen, bude užit implicitní font.

Příklad:

Font clean/8

Nastaví font "clean" o velikosti 8 bodů.

Font %s

Nastaví jako font zvolený soubor (např. SYS:Fonts/topaz/8).

Format**Funkce:**

Zformátuje jednu nebo více disket.

Syntaxe:

Format [DFx:] [název] [DFx:1] [název]...[volby]

Argumenty:

bez argumentů - Otevře requester, kde můžete parametry formátování nastavit interaktivně.

DFx: - První, případně jediná mechanika, v níž bude zformátována disketa.

název - Název, kterým bude opatřena nově zformátovaná disketa v mechanice specifikované předcházejícím argumentem.

DFx:1 - volitelná druhá, třetí nebo čtvrtá mechanika použitá pro formátování.

Příklad:

volby - Formátování můžete ovlivnit následujícími volbami:

INSTALL - Nově zformátovaná disketa bude samostartovací (bootable).

QUICK - Bude pouze vymazán hlavní adresář diskety namísto úplného reformátování. Toto formátování je velmi rychlé, lze ho ovšem použít jen pro již zformátovanou disketu.

VERIFY - Disketa bude při formátování verifikována.

Příklad:

Format

Otevře requester DiskMasteru pro formátování.

Format DF0:Empty0 DF1:Empty1 DF2:Empty2
INSTALL QUICK

Zformátuje diskety v mechanikách "DF0:", "DF1:" a "DF2:" pod různými jmény, všechny je opatří boot blokem a formátování bude provedeno s použitím volby QUICK (diskety budou rychle reformátovány).

Lock**Funkce:**

Zafixuje okno jako zdrojové nebo cílové zobrazovací okno. Tento příkaz umožňuje užít více zdrojových nebo cílových oken.

Syntaxe:

Lock [SID]

Argumenty:

S - Zafixuje okno jako zdrojové.

D - Zafixuje okno jako cílové.

Příklad:

Lock S

Zafixuje naposledy zvolené okno jako zdrojové okno.

Lock D

Zafixuje naposledy zvolené okno jako cílové okno.

MakeDir**Funkce:**

Vytvoří nový adresář.

Syntaxe:

MakeDir [název]

Argumenty:

název - Název nově vytvořeného adresáře.

Příklad:

MakeDir

Otevře requester do kterého můžete zadat název nového adresáře.

MakeDir RAM:T

Vytvoří v RAM-disku "RAM:" nový adresář "T".

Move**Funkce:**

Zkopíruje zadaný soubor (soubory) ze zdrojového adresáře do cílového adresáře a pak zkopírovaný soubor (soubory) ze zdrojového adresáře vymaže.

Syntaxe:

Move zdroj cíl [NEWER]

Argumenty:

zdroj - Soubor, který má být přemístěn. Lze užít symbol "%s", kterým přemístíte všechny zvolené soubory zdrojového okna.

cíl - Cílový soubor nebo adresář. Symbolem "%d" můžete určit, že soubor (soubory) bude přemístěn do adresáře cílového okna.

NEWER - Tento argument určuje, že soubor bude přemístěn pouze tehdy, když je soubor novější než stejnojmenný soubor v cílovém adresáři anebo tam žádný takový soubor neexistuje.

Příklad:

Move %s %d
Přemístí zvolené soubory ze zdrojového okna do cílového okna.

Move %s RAM:
Přemístí zvolené soubory ze zdrojového okna do adresáře "RAM:".

Move %s
Otevře requester požadující zadání cílového adresáře a do zadaného cílového adresáře přemístí zvolené soubory zdrojového okna.

Msg

Funkce:
Zobrazí na titulní liště obrazovky DiskMasteru text.

Syntaxe:
Msg "text"
Argumenty:
text - Jakýkoli text, který bude zobrazen na titulní liště obrazovky DiskMasteru.

Příklad:

Msg "Do something!"
Zobrazí na titulní liště nápis "Do something!".

NewDir

Funkce:
Změní zobrazovaný adresář aktuálního zobrazení okna.

Syntaxe:
NewDir [trasaldmsoubor]
Argumenty:
trasa - Trasa adresáře, který bude načten a zobrazen.
dmsoubor - Příkazový soubor, který bude vykonán namísto načtení adresáře.

Příklad:

NewDir
Změní trasu aktuálního okna na "prázdnou trasu" - v okně bude zobrazen seznam dostupných zařízení.
NewDir RAM:*.info
Trasa aktuálního okna bude změněna na adresář "RAM:" a budou zobrazeny jen soubory s koncovkou ".info".

OpenScreen

Funkce:
Otevře zákaznickou obrazovku.
Syntaxe:
OpenScreen [plochy] [LACE|HALF]
Argumenty:
plochy - Počet bitových ploch, který bude pro obrazovku použit. To určuje, kolik barev bude možno na obrazovce zobrazit současně. Jedna bitová plocha poskytne 2 barvy, 2 plochy 4 barvy a 3 plochy 8 barev.

LACE - Obrazovka bude otevřena v režimu Interlace.

HALF - Je-li užít režim Interlace, bude zákaznická obrazovka otevřena jen ve spodní polovině obrazovky.

Příklad:

OpenScreen 3 LACE
Otevře osmibarevnou obrazovku užívající režim Interlace.

OpenWindow

Funkce:
Otevře zobrazovací nebo příkazové okno v aktuální obrazovce DiskMasteru.

Syntaxe:
OpenWindow [levý horní šířka výška [trasaldmsoubor|CMD]]

Argumenty:

levý - Horizontální souřadnice levého horního rohu okna.

horní - Vertikální souřadnice levého horního rohu okna.

šířka - Šířka okna (v pixelech).

výška - Výška okna (v pixelech).

trasa - Trasa adresáře, který bude načten a zobrazen v nově otevřeném okně.

dmsoubor - Název příkazového souboru DiskMasteru, který bude vykonán při otevření okna.

CMD - příznak, který určuje, že nově otevřené okno bude fungovat jako příkazové okno.

Příklad:

OpenWindow 100 150 200 50 RAM:
Otevře nové okno, které zobrazí adresář "RAM:".
OpenWindow 100 150 200 50 C:s*
Otevře nové okno, které zobrazí pouze ty soubory adresáře "C:", jejichž názvy začínají písmenem "s".
OpenWindow 100 150 200 50
Otevře nové okno, jež zobrazí seznam dostupných zařízení.
OpenWindow 100 150 200 50 CMD
Otevře nové příkazové okno.

Parent

Funkce:
Zobrazí obsah nadřazeného adresáře aktuálního adresáře zobrazovacího okna.

Syntaxe:

Parent

Argumenty:

Žádné

Pens

Funkce:
Umožňuje nastavit registry barev, kterými budou kresleny určité třídy objektů AmigaDOSu 2.0.

Syntaxe:

Pens [barva]

Argumenty:

barva - Číslo registru barvy, které bude užito pro určitou třídu objektů AmigaDOSu 2.0. Mohou to být jen dva, ale také až 8 registrů - to závisí na počtu užítých bitových ploch.

Pozice čísla barvy určuje třídu objektů, která bude touto barvou kreslena. To mohou být následující třídy (bude uveden i anglický název, protože se jedná o relativně nové pojmy, pro něž se zatím neustálil český ekvivalent):

- 1 - detaily (Detail Pen)
- 2 - bloky (Block Pen)
- 3 - texty (Text Pen)
- 4 - zvýraznění (Shine Pen)
- 5 - stíny (Shadow Pen)
- 6 - výplň (HighFill Pen)
- 7 - výplň textů (HighFill Text Pen)
- 8 - pozadí (Background Pen)
- 9 - zvýrazněný text (Highlight Text Pen)

Podrobnosti naleznete v příručce AmigaDOSu 2.0.

Příklad:

Pens 0 1 1 0 2 1 3 0 1
Jednotlivé objekty budou kresleny barvami registrů 0 až 3 (podle pořadí argumentů).

Print

Funkce:
Vytiskne zadaný soubor (soubory). Tiskne textové i obrazové soubory.

Syntaxe:

Print [soubor] [HEX]

Argumenty:

soubor - Název souboru, který má být vytištěn. Pomocí symbolu "%" můžete vytisknout všechny zvolené soubory zdrojového okna.

HEX - Toto klíčové slovo určuje, že soubor bude vytištěn v hexadecimálním formátu.

Příklad:

Print %s
Vytiskne všechny zvolené soubory zdrojového okna.

Priority

Funkce:
Změní aktuální prioritu procesu DiskMasteru. Změna priority může ovlivnit běh ostatních současně běžících programů. Pokud přesně nevíte, co změna priority způsobí, neměli byste měnit implicitní prioritu DiskMasteru.

Syntaxe:

Priority [#]

Argumenty:

bez argumentů - Příkaz otevře requester zobrazující aktuální prioritu, kterou tam můžete změnit.

- Hodnota nové priority.

Příklad:

Priority 0
Změní prioritu DiskMasteru na hodnotu 0.

Protect

Funkce:
Změní stavové bity zadaného souboru (souborů).

Syntaxe:

Protect [soubor] ["+"|"-"][hsparwed][G]"

Argumenty:

soubor - Název souboru, jehož stavové bity mají být změněny. Samozřejmě lze užít i symbolu "%s", kterým určíte, že budou změněny bity všech zvolených souborů zdrojového okna.

"+" - Tento symbol určuje, že následující bity budou nastaveny.

"-" - Tento symbol určuje, že následující bity budou vynulovány.

hsparwed - seznam bitů, které budou nastaveny nebo vynulovány (podle toho, zda jim bude předcházet znaménko "+" nebo "-"). Pokud nejsou užita žádná znaménka, seznam nastaví bity absolutně. Jednotlivé stavové bity mají následující význam:

H - Indikuje, že by soubor měl být skrytý.

S - Označuje příkazový soubor AmigaDOSu.

P - Označuje "pure" soubor, který lze bez problémů umístit rezidentně do paměti.

A - Archivační bit. Užívají ho programy pro zálohování pevných disků pro označení již zálohovaných programů. Tento bit se automaticky vynuluje, jestliže do souboru zapíše jiný program.

R - Soubor lze číst.

W - Do souboru je možno zapisovat.

E - Označuje spustitelný soubor.

D - Soubor lze smazat.

Pokud nezadáte bity, které mají být nastaveny nebo vynulovány, příkaz otevře requester zobrazující aktuální nastavení stavových bitů, které můžete v requesteru editovat.

G - globální příznak (není to stavový bit). Je-li užít tento příznak, nebude requester otevřen pro každý zvolený soubor, namísto toho bude aktuální bitová maska použita pro všechny zvolené soubory.

Příklad:

Protect %s

pokračování příště



V současné době se na našem trhu stále častěji objevují hardwarové doplňky firmy AlfaData. Protože se situace stává poněkud nepřehlednou, rozhodl jsem se vám krátce některé z nich představit. Informace, které najdete v tomto článku, jsem získal z dokumentace k produktům, které naše redakce dostala k otestování. Nejedná se o vyčerpávající recenze, i když v některých případech (jednodušší výrobky - myši, trackbally apod.) jsem zařízení

Na první pohled

i velice zběžně vyzkoušel. Zde uvedené informace by vám měly zlepšit orientaci při případném nákupu a zvýšit vaše šance, protože jejich zdrojem jsou často příručky, které (pečlivě výrobcem zabalené) si můžete za normálních okolností přečíst až po zakoupení produktu. Ze stejného důvodu nečekejte podrobnější informace ani od prodejců. Smysl mého článku je tedy již zřejmý - překlenout mírné informační vákuum, způsobené krásně provedeným obalem. Později podle možností uveřejníme na vybrané výrobky i podrobné recenze.

MegaMouse

Standardní dvoutlačítková optomechanická myš. Vysoké rozlišení - 400 dpi. Ve srovnání s klasickou myší k Amize je o něco menší, příjemnější do ruky a samozřejmě citlivější. Další výhodou je použití kvalitních mikrosplínačů místo klasických bublin. Jejich tuhost je zhruba srovnatelná. Životnost Mega Myši by měla výrazně přesáhnout životnost klasické. Výrobce k myši dále bezplatně (na telefonickou objednávku) dodává adaptér pro připojení k počítačům řady Atari. Infrared Mouse

Optomechanická myš s rozlišením 260 dpi. Tři tlačítka (opět mikrosplínače) s tím, že prostřední není zapojeno (rezervováno pro budoucí využití). Komunikace je řešena bez spojení kabelem pomocí infračerveného zařízení, tak jako u běžných dálkových ovladačů. Je udávána citlivost do 150 cm (střízlivější by byl jeden metr), vysílací úhel 45 a přijímací úhel 70.

Myš je vybavena akumulátorem s vysokou životností a může pracovat nepřetržitě 10 hodin po plném nabití. Infračervený receiver, který přijímá signál z myši slouží současně jako dobíječ. Myš může být nabíjena ze zapnutého počítače i z externího adaptéru. Při kombinaci obou metod by doba, potřebná k nabití, měla být jednou třetinou možného souvislého použití. Myš je použitelná nejen s Amigou, ale i s Atari (tentokrát řešeno přepínačem) a je dodávána s kvalitní podložkou.

Crystal Trackball

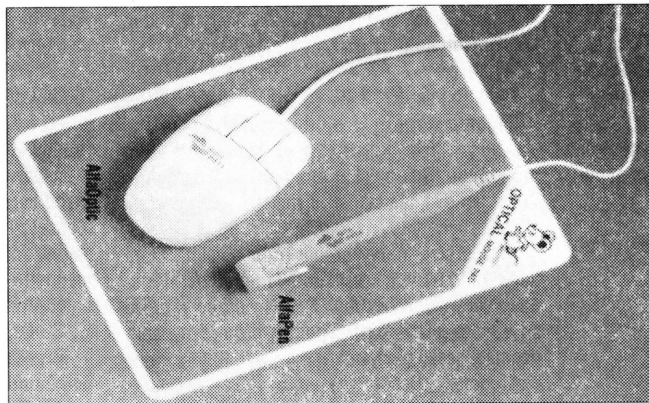
Optomechanický trackball pro Amigu i Atari (přepínač) s třemi tlačítky, řešenými jako mikrosplínače. Podporuje autofire a uza-

mčení levého tlačítka. Je navržen pro pohodlnou obsluhu jednou rukou. Kulička reaguje na pohyb v jednotlivých směrech zeleným a červeným světélkováním. Trackball je dodáván i s plastickým krytem. Myslím, že příznivci tohoto typu ovladače budou mít radost.

AlfaPen

A teď něco pro kreslíře. Třítlačítkové (mikrosplínačové) optické pero, dodávané i se speciální podložkou. Neobsahuje pohybliv-

tatních je možné použít maximálně 600 dpi. Scanner pracuje v černobílém režimu (chápáno jako v preferencích pro grafický tisk), vhodném pro snímání textu, nebo ve stupních šedi, realizovaných ditheringem (chápáno jako Grey Scale v preferencích), tedy ne skutečné snímání jasu. Tento handicap je kompenzován softwarem, který z rastru o velikosti 6 krát 6 nebo 8 krát 8 vytvoří obraz v 16 nebo 256 skutečných jasech. Jinak má produkt všechny náležitosti ručního scanneru. K Amize se připojuje



vé části, díky čemuž je spolehlivá a nepotřebuje pravidelné čištění. Po zakoupení adaptéru je použitelná i pro Atari. Pro grafické aplikace bude (až si zvyknete) velmi užitečná, jedinou slabinou je tuhost splínačů, která je poněkud vyšší, než by pro optické pero bylo nejvhodnější.

AlfaScan800

Monochromatický ruční scanner pro Amigu s nastavitelným rozlišením do 800 dpi. Maximálního rozlišení dosáhne u modelů s dostatečně rychlým procesorem (A1200/3000/4000), u os-

tes přenosu paralelní port a je napájen (dodávaným) adaptérem.

AlfaColor

Barevný ruční scanner pro Amigu.

Pracuje v nastavitelném rozlišení do 400 dpi (do 200 dpi v barevném režimu). Má čtyři nastavitelné módy: Super Color v 256K barvách (HAM8), Color Grey v 4096 barvách (HAM6), Monochrome Grey v 16 nebo 64 stupních šedi a Dither (černobíle nebo dither). Software umožňuje uložení IFF nebo IFF24 obrázku v HAM módech, nebo 256, 64 či

16 barvách. U starších modelů Amig bez AGA se barvy realizují ditheringem ve 400 dpi. Scanner jinak splňuje všechny náležitosti, stejně jako předchozí model. Připojuje se na paralelní port, který je průchozí (lze tedy používat současně s tiskárnou), napájen je z portu (opět průchozího) pro připojení disketových mechanik.

Auto Mouse/Joystick Switch

Jednoduchý adaptér, který připojí místo myši, má dva konektory (a dvě signalizační LED diody); přes ně můžete používat myš i joystick zároveň. Není co dodat. Využití leží hlavně v oblasti zábavy, kdy nemusíte neustále štrachat s konektory, když si chcete zahrát hru pro dva hráče. (Při takové manipulaci by jste měli správně Amigu vždy vypnout, což není ani pohodlné ani příliš šetrné) 86-Pin Expansion Adaptor

Adaptér na expanzní port Amig 500 a 500+. Opět jednoduchá rozdvójka. Jeden konektor pokračuje v původním směru a druhý trčí vzhůru. A jestli si teď říkáte (jak to napadlo v první chvíli i mne), že si to umíte postavit sami, dobře vám tak. A ještě poslední upozornění - na svislý konektor nepřipojujte harddisk. :-)

AlfaRam
Paměťové rozšíření pro A500 a A500+, připojované přes expanzní port. Umožní rozšířit paměť až o 8MB (po dvou megabytech). Osazuje se ZIP moduly 1M bit krát 4 a dodává se i s testovacím programem.



ANKETA ANKETA ANKETA ANKETA ANKETA ANKETA

Redakce časopisu Amiga News si Vás dovoluje zeptat na pár otázek týkajících se našeho časopisu, Vašeho vybavení a Vašich zájmů. Odpovědi budou mít vliv na náplň příštích čísel. Z odpovědí bude 5 vylosováno a ohodnoceno.

Adresa Vám nejbližší prodejny se zaměřením na počítače typu COMMODORE AMIGA:

Název: _____ Ulice: _____ Město: _____ PSČ: _____

Jaký vlastníte počítač:

☐ A1200 ☐ A500 (+) ☐ A600 ☐ A3000 jiný

Oblasti Vašeho zájmu ohodnoťte číslicí 1 až 5 (1 nejméně,):

- ☐ hry
- ☐ grafika
- ☐ hudba
- ☐ hardware
- ☐ software
- ☐ utility

O čem byste se rádi dočetli uvnitř našeho časopisu:

Vaše připomínky a sdělení k redakci časopisu:

Vaše adresa (pokud nechcete neuvádět, přicházíte tím o možnost výhry při slosování):

Jméno: _____ Ulice: _____ Město: _____ PSČ: _____

Vyplněné listky zasílejte na adresu redakce - Amiga News P.O. BOX 729, 111 21 PRAHA 1
Prosíme, pište čitelně, TISKACÍM PÍSMEM!

Amiga News NEWS DISK KUPÓN

Tento kupón slouží k jednorázové objednávce News Disku č. 5/94, který Vám zašleme za 39 Kč. V ceně není zahrnuto poštovné (dobírka). NewsDisk do SR se zasílá za 44 Sk.

Jméno: _____

Příjmení: _____

Adresa a PSČ: _____

Amiga News INZERTNÍ KUPÓN

pro jeden bezplatný soukromý inzerát

Text: _____

Hardware - nabídka ☐ Hardware - poptávka ☐ Software - nabídka ☐
Software - poptávka ☐ Výměna..... ☐ Jiné..... ☐

Amiga News PŘEDPLATNÉ

Tento kupón slouží k objednání šesti čísel AmigaNews za předplatitelskou cenu 174,- Kč. Tedy 29,-Kč za jeden výtisk, poštovné zdarma. Amiga News do SR se zasílá za 34 Sk, tj. celkem za 198,- Sk.

Jméno: _____

Příjmení: _____

Adresa a PSČ: _____

Telefon: _____

Předplatné od čísla: **1 / 1995**

Přejete-li si, aby Vám spolu s časopisem byl pravidelně zasílán i News Disk, proškrtněte prosím tento rámeček:

6 x News Disk = 234,- Kč SR: 258,- Sk

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

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

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

KUPÓN PRO PŘEDPLATITELE

**Amiga News 4/94****Šéfredaktor**

Antonín Zdeborský (zdeant)

Redaktoři

Radek Dušek (raduz), Vendelín Tůma (vt),
Karel Kašpárek (oscar), Petr Michalik (pm),
Martin Kašpárek (key), Marek Janouš (mjs),
Tomáš Lebr (tom), Milan Broum (brm),
Aleš a Ondra Zimoví (Wintersoft),
Pavel Čáslavský (apač), Tomáš Penc (top),
Milan Vobr (vobr), Jan Havel (A.C.Vellux),
Z archivu redakce (red) popř. neoznačeno

Redakce neručí za pravost příspěvků od čtenářů
(z dopisů)

Počítačová sazba/osvit

QT s.r.o., Na výhledu II č.p. 8, 140 00 Praha 4
tel.: (02) 643 07 66, 471 08 16

Náklad

5800 výtisků, doporučená prodejní cena 29 Kč

Tisk

Pragopress s.p.

Distribuci zajišťuje:

První novinová společnost a.s.,
Transpress a.s. a jiní soukromí distributoři

Vydavatel

(c)1994 Amiga Info

Registrační značka

MK ČR 6822

Podávání novinových zásilek povoleno ředitelstvím
pošt Praha číslo jednací NP 589/94 ze dne 24.3.1994

Adresa redakce

Amiga News, Box 729, 111 21 Praha 1,
tel.: 02/256201, 253708

**„Obchodní“ adresa (objednávky a předplat-
né Amiga News/Amiga Info pro ČR)**

Amiga Info, Box 729, 111 21 Praha 1,
tel.: 02/256201, 253708

**„Obchodní“ adresa (objednávky a předplat-
né Amiga News/Amiga Info pro SR)**

KON TIKI, HLAVNÁ 70 (vo dvore), KOŠICE,
PSČ 040 01, tel.: +42 095 6228435,
fax-zaz.: +42 095 6228455

**Přehled ceny inzerce v časopisu Amiga News dle obsazení stránek**

1/4 strany 1.700,-		
1/2 strany 2.600,-		
		Celá vnitřní strana 5.000,-
prostřední dvoustrana časopisu 9.000,-		

Barevná zadní strana obálky
10.000,-

Vnitřní strana obálky
7.000,-

Objednávky zasílejte na adresu
vydavatele:

Amiga Info
Box 729
111 21 Praha 1

Nebo telefonicky na číslech:
02/256201, 02/253708
fax: 02/254227

5% sleva při platbě před vytištěním časopisu
Ceny jsou uvedeny bez DPH ve smluvních hodnotách

Amiga News**PŘEDPLATNÉ****INFORMACE PRO PŘEDPLATITELE**

Pomocí tohoto kupónu si můžete
objednat dalších šest čísel Amiga News
za cenu 174,- Kč včetně poštovného.

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

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

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

Máte-li zájem o větší, či menší předplacení
čísel časopisu Amiga News popř. i diskety
News Disk, spočítejte Váš požadavek s uve-
denými cenami.

Vypočtenou částku zaplatte složenkou typu C.
Na zadní stranu složenky uveďte Vaši
požadovanou objednávku.

Důležité upozornění:

U předplatného zasílaného do SR je nutno ke
každému časopisu AN, či NewsDisku přičíst 5 Sk
(z důvodu vyšších nákladů).

Amiga News NEWS DISK KUPÓN

Na tomto News Disku č. 5/94 jsme pro Vás
připravili formou maximální komprese a jed-
noduchosti ovládání tyto produkty:

- HWGPOSTbeta3
- VCbrain 1.8
- VCHck 6.44
- ARexxGuide
- FontViewer
- SendSerial 1.10
- ShowFont
- StarClick 1.0
- Aroach 1.1

Amiga News INZERTNÍ KUPÓN

pro jeden bezplatný soukromý inzerát

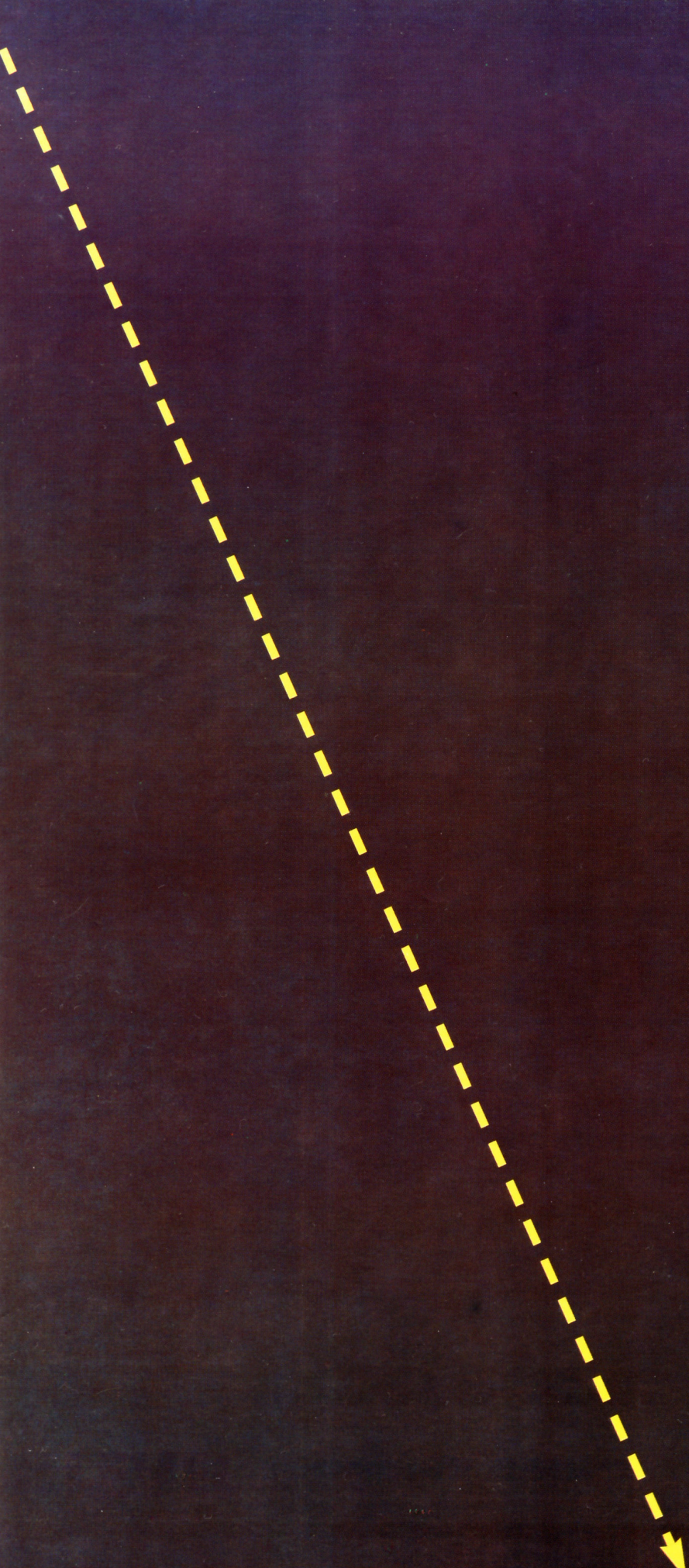
Jméno:

Příjmení:

Adresa a PSČ:

Telefon:

Prosíme, pište čitelně, TISKACÍM PÍSMEM (ve vlastním
zájmu - nečitelné inzeráty nebudou otisknuty.)



3.12.1994
NA EXCALIBUR SHOW,
PALAC U HYBERNO PRAHA,
PREMIERA NOVEHO MESICHKU:

LEVEL
PRŮVODCE HERNÍM TRHEM

**ČTENARI MAJÍ
PRAVO NA VYBER.**

VYDAVA:
PCP, BOX 414, ITI 21 PRAHA 1
TEL.: 02/66 71 23 15
FAX.: 02/66 71 23 16

**Pozor, od 1. 12. 1994 začíná prodej her
na PC za FANTASTICKÉ ZAVÁDĚCÍ CENY**

BUDETE ŠOKOVÁNI

AMIGA CD 32 cena na tel. dotaz
AMIGA 1200 cena na tel. dotaz
AMIGA 500 **7.990,-**
DISKETY za velmi DOBRÉ CENY

PC sestavy (dle požadavků zákazníka),
CD 32 včetně software nabízíme
za výhodných podmínek na **LEASING**

Naše firma se zúčastní
velké výstavní a prodejní
akce **EXCALIBUR SHOW** ve
dnech 3. - 4. prosince 1994
v Paláci u Hybernů Praha,
kde Vám nabídneme
počítače, herní konzole
a velké množství
software ve

**VYNIKAJÍCÍCH
CENÁCH.**

PŘEDVÁNOČNÍ NABÍDKA HER

titul	cena vč. DPH	titul	cena vč. DPH	titul	cena vč. DPH	titul	cena vč. DPH
CD32							
7 GATES OF JAMBALA	999	MICROCOSM	1999	JURASSIC PARK	999	GOAL	749
ALFRED CHICKEN	999	MORPH	1099	LIBERATION	1199	GOBLINS II	1349
ALIEN BREED SPECIAL/QWAK	949	NICK FALDO	1299	OSCAR	1049	GOBLINS III	1549
ARABIAN NIGHT	749	NIGEL MANSELLS WORLD CHAMP.	749	OVERKILL	799	GRAND PRIX	599
BEAVERS	1099	OVERKILL/LUNAR-C	1099	PINBALL FANTASIES	1199	GUNSHIP 2000	599
BRIAN THE LION	799	PIRATES GOLD	1099	ROBINSON'S REQUIEM	949	HEIMDALL II	1199
BRUTAL FOOTBALL	1099	PROJECT X/F-17 CHALLENGE	949	SABRE TEAM	1199	HIRED GUNS	1299
BUBBA N STICK	1099	PSYCHO KILLER	1099	SIM LIFE	749	HISTORYLINE 1914-18	1399
CANNON FODDER	1099	RYDER CUP GOLF	1099	SIMON THE SORCERER	1399	CHAOS ENGINE	1099
CASTLES II	1099	SECOND SAMURAI	1099	STAR TREK 26TH ANNI VERSARY	1399	CHAOS KID	999
D-GENERATION	999	SEEK AND DESTROY	999	STRIP POT	999	IMPOSSIBLE MISSION	1249
DRAGONOUS STREETS	1099	SENSIBLE SOCCER	999	THE CLUE	1149	INNOCENT UNTIL CAUGHT	1399
DEEP CORE	749	SIMON THE SORCERER	1399	THEME PARK	1399	ISHAR I	599
DENNIS	999	SLEEP WALKER	1099	TRANSARCTICA	999	ISHAR II	599
DISPOSABLE HERO	749	STRIKER	1099	UFO	1249	ISHAR III	999
ELITE II - FRONTIER	1099	SUMMER OLYMPIX	899	ZOOL	749	JET STRIKE	1149
EMERALD MINES	799	SUPER PUTTY	749	ZOOL I	1049	JURASSIC PARK	999
FIRE FORCE	749	TOTAL CARNAGE	1199			K240	1199
FURY OF THE FURRIES	1099	TOWN WITH NO NAME	1099			LEGEND OF KYRANDIA	1299
GUNSHIP 2000	1099	TRIVIAL PURSUIT	1099			LEMMINGS II - TRIBES	1099
HERO QUEST II	1099	TROLLS	1099			LOST VIKINGS	1199
HUMANS I&II	1099	UFO	1099			MORTAL KOMBAT	1099
CHAMBERS OF SHAOLIN	999	ULTIMATE BODY BLOWS	1099			OSCAR	1049
CHAOS ENGINE	1099	WHALES VOYAGE	1099			OVERLORD	1149
CHAOS KID	999	ZOOL	1099			POPULOUS II PLUS	1299
CHUCK ROCK II	1099	ZOOL II	1099			REACH FOR THE SKIES	1149
CHUCK ROCK I	599					ROBINSON'S REQUIEM	899
IMPOSSIBLE MISSION 2025	1249					SABRE TEAM	1199
INTERNATIONAL KARATE +	749					SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL	799
JAMES POND II - ROBOCOD	1099					SIMON THE SORCERER	1399
JAMES POND III	1299					SPACE HULK	1249
JOHN BARNES	749					STAR LORD	1149
LABYRINTH OF TIME	1049					SYNDICATE	1249
LEGACY OF SORASIL	1099					THE CLUE	1149
LEMMINGS	1099					THE SETTLERS	1399
LIBERATION	1299					TORNADO	1399
LOST VIKINGS	1649					TRANSARCTICA	999
LOTUS TURBO TRILOGY	1099					VALHALLA	1099
MEAN ARENAS	749					WALKER	1099
						WILD CUP SOCCER	949
						ZOOL	749
						ZOOL II	749

AMIGA 1200

AMIGA

ALIEN BREED II	1099	ALIEN BREED II	1099
APOCALYPSE	999	CIVILIZATION	1449
ARMOUR GEDDON II	999	D-GENERATION	549
BATTLE ISLE 93	1049	DIGGERS	1399
BENEFACITOR	899	GUNSHIP 2000	1249
BENEATH A STEEL SKY	1299	CHAOS ENGINE	1099
CANNON FODDER	1099	IMPOSSIBLE MISSION	1249
COMBAT AIR PATROL	1099	ISHAR II	599
DARK MERE	599	ISHAR I	599
DESERT STRIKE	1099		
DOG FIGHT	599		
DRACULA	1099		
DUNE II	1149		
ELITE II - FRONTIER	999		
EYE OF THE BEHOLDER I	749		
F-1	749		
F-117 A STEALTH FIGHTER	799		
FLASH BACK	1249		
FURY OF THE FURRIES	1199		

Na veškeré zboží je poskytována záruka. Zboží zasíláme i na dobírku.

Praha 2, Polská 15 (metro A, nám. Jiřího z Poděbrad).

Tel: 02/6275250, 02/8257484, Fax: 02/7916018.