

AMIGA

n · e · w · s

říjen - listopad
číslo 10
5•1995
29 Kč / 34 Sk

NEJLEPŠÍ AMIGA MAGAZÍN VE STŘEDNÍ EVROPĚ

AKTUALITY

Pražský Amiga klub

BLESKOVÝ BASIC

Kurz programování
v Blitz Basicu 2

GRAFIKA

Pixel 3D Pro
Image FX 2.0

Kurz programování

FISH DISKY

842 - 886

ATAPI

Jak nejsnáze a nejlevněji
připojit CD-ROM
k Amize 600/1200

SHAREWARE

CDPD III
HDOFF & HDSleep
Multi User File System
Multiplot XLN
Oscilograph



HARDWARE

Picasso II RTG a OS 3.1

KURZ AREXXU

EROTIKA NA CD

Erotické CD z PC
na Amize

DOOM A AMIGA

aneb proč není ještě
Doom pro Amigu

AMIGAME

Arcade Pool & Snooker
Brutal Paws of Fury
Colonization
Crosscheck
Gloom
Hollywood Pictures
Kiros Quest
Midwinter II
Obsession
Sensible Golf
Super Street Fighter II
Tactical Manager 2
Timekeepers
Tower of Souls
Zeppelin

MODEMY



MOTOROLA

FAXModem Lifestyle

14400 bps, externí provedení	6897
14400 bps, PCMCIA	7980
28800 bps, V34, ext. provedení	12560



Supra Corporation®

FAXModem Supra

14400 interní provedení	4999
-------------------------	------

USRobotics®

The Intelligent Choice in Data Communications

FAXModem Sportster

14400 bps, interní provedení	4999
14400 bps, externí provedení	5780
28800 bps, V34, int. provedení	9999
28800 bps, V34, ext. provedení	10780

microcom

FAXModem Deskport

28800 bps, V34, int. provedení	11780
28800 bps, V34, ext. provedení	13756

Voice FAXModem Cirrus logic

14400 bps, interní provedení	3490
------------------------------	------

FAXModem Rockwell

28800 bps, V34, ext. provedení	5490
--------------------------------	------

Ceny jsou uvedeny včetně DPH

Vítám Vás v dalším čísle Amiga News

Předpokládám, že v tiskárně všechno dobře dopadlo a Vy držíte v rukou desáté číslo svého oblíbeného časopisu. Měl by být konec září, tedy doba kdy se mají podle plánů Escomu Amigy opět objevit na prodejních pultech. Snad tomu tak je, neboť v Německu (rodná země Escomu) nabízejí všichni obchodníci Amigy již před měsícem. Jednalo se o standardní A1200 s OS 3.1 v cenách od 699 - 749 DM a o slušně vybavené A4000 v provedení tower za cca. 5000 DM (O CD32 nemluví, protože to z pultů nikdy nezmizelo. Bohužel ho Escom, kvůli neutešené situaci na trhu s DRAM pamětmi, nebude pravděpodobně v letošním roce vyrábět.). V podstatě tedy nic nového pod sluncem. To čím nás Escom překvapí uvidíme snad v následujících dnech.

Nyní zpět k dění okolo časopisu. Nejprve bych rád přivítal v řadách našich autorů člena původní redakce a pravděpodobně nejznámějšího člověka co se týká literatury pro Amigu - Vlastu Krále (je autorem většiny publikací vydaných firmou Amiga Info). Z jeho pera si můžete v tomto čísle přečíst články o grafické kartě Picasso II, novém operačním systému OS 3.1 a první díl seriálu o programování v Blitz Basicu 2. Druhá zpráva nebude již tak radostná a nepotěší zejména fanoušky seriálu o počítačové grafice a animaci. Jeho autoři v době uzávěrky bloudili v šumavských lesích a kolovaly o nich pouze neurčité informace, že byli sežráni zuřivým medvědem uprchnuvším z rakouského zvěřince či zastřeleni zapomenutým pohraničníkem. Tyto informace se naštěstí/bohužel (škrtněte co se nehodí) nepotvrdily a příště bude seriál pokračovat o něco delším dílem. Místo tohoto dílu jsme pro Vás připravili článek o mapování textur, což je také téma z oblasti grafiky a je v současné době velmi aktuální.

Na tomto místě většinou nacházíte obsah News disku a ani dnes tomu nebude jinak. Na News disku č.10 naleznete **Multi User File System** (viz článek uvnitř čísla) a k němu hromadu utilit, které zde nebudu vyjmenovávat. Dále je zde program **SwazInfo**, který slouží jako komfortní náhrada položky Information z menu Icons ve Workbenchu a konečně programy **HDOff** a **HDSleep**, které potěší majitele A1200 a A600, neboť vypínají harddisk.

To je úvodem vše. Přeji Vám příjemnou četbu a těším se nashledanou koncem listopadu v posledním letošním čísle.

Váš šéfredaktor

OBSAH

AKTUALITY

Amiga klub Praha 8

Seznamte se s činností klubu

GRAFIKA

Počítačová animace 10,11

Dnes něco o mapování textur

Image FX 2.0 12

Další z řady imageprocessingů

Pixel 3D Professional 13

Konvertor a editor 3D formátů

PROGRAMOVÁNÍ

Kurs Arexxu - 2.část 24,25

Pokračování kurzu programování v Arexxu

Průvodce programováním Amigy 14,15,16,21

Něco z jazyka C a nejen jeho - 7.díl

Bleskový Basic 20,21

Začátek kurzu programování v Blitz Basicu 2

HARDWARE

Proč kupovat Picassa 4,5

Grafická karta Picasso II

SOFTWARE

Vyplatí se OS 3.1? 6

Nový systém do každé Amigy

CDPD III 7

Další z řady PD-CDček

HDOff a HDSleep 7

Nechte svůj harddisk spát

Erotika na CD 9

Erotické CD z PC na Amize

Fish Disky 22,23

Stručně o programech od č. 842 - 886

Multiplot XLN 26

Vynikající program pro tvorbu grafů

Oscilograph v2.0 27

Oscilograf z Amigy

MultiUser File System 28,29,30,31

Zabezpečí vaši Amigu a mnohem více

ATAPI CD-ROM a Amiga 32

Nejlevnější připojení CD-ROMu

RUBRIKY

Impressum 34

Bezplatná inzerce 32,33

Předplatitelský kupon 33,34

HERNÍ PŘÍLOHA

Novinky I

Anglická hitparáda I

Německá hitparáda I

Amigame hitparáda I

Arcade Pool VIII

Arcade Snooker VIII

Brutal Paws of Fury IV

Colonization III

Crosscheck VI

Gloom IV

Hollywood Pictures VII

Kiros Quest VIII

Midwinter II V

Obsession VIII

Sensible Golf V

Super Street Fighter II VIII

Tactical Manager 2 VI

Timekeepers VII

Tower of Souls II

Zeppelin III



Proč kupovat Picasso

Ne, nezabloudil sem omylem článek z investičního rádce pro milionáře. Nejedná se o klasika kubismu, ale o grafickou kartu pro Amigu.

Tento článek nechce být recenzí (to by musel být podstatně delší), sděluje pouze mé osobní zkušenosti.

Grafická karta Picasso-II

spolehlivě. Promyšlená je již její základní konstrukce. Relé umožňuje transparentní přepínání mezi video-signálem Amigy a karty, takže pokud program (týká se to především her) neumí s kartou pracovat, přepne se zobrazení na signál z Amigy (na mé Amize 3000 konkrétně na výstup z flicker-fixeru).

stabilní a dá se ním pracovat několik hodin bez únavy očí.

S OS 2.x může karta zobrazit maximálně 16 barev současně, avšak pokud nasadíte OS 3.x, můžete mít až 256 barev i na Amize bez AA čipů. OS 3.1 dnes lze sehnat pro všechny Amigy, takže karta Picasso-II může do značné míry emulovat AA čipy, protože 256 barev zobrazí i na ECS Amize s OS 3.x.

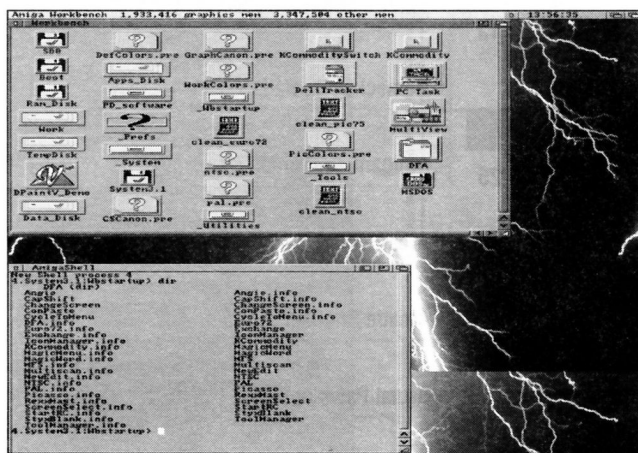
Emulace Workbenche (a Intuitionu) je opravdu výborná. Hlubkové gadgety obrazovek normálně fungují a dokonce lze emulované obrazovky stahovat. Samozřejmě, stahování má jistá omezení. Nelze současně zobrazit obrazovky čipů Amigy a karty (ovšem přepínat mezi nimi můžete normálním způsobem) a kvůli konstrukci grafického čipu karty mají všechny obrazovky vždy paletu aktivní obrazovky. Nicméně pokud mají obrazovky podobné rozlišení a počet barev, funguje vše jako normálně.

Pod emulací fungují bez problémů i všechny běžné utility, například MagicMenu,

je použít. To znamená, že všechny novější, systémově konformní programy lze bez omezení používat na kartě. Pokud program umí otevřít okno na Workbenchu nebo má requester pro volbu rozlišení, bude na kartě pracovat.

Ale i programy otevírající tvrdohlavě vlastní obrazovku lze na kartu přeměrovat. Součástí softwaru karty je promotor ChangeScreen, který sleduje otevírání nových obrazovek a snaží se je směřovat na Picasso. Tento program je komodita, tudíž se bez potíží integruje do systému.

Když se otevře nová obrazovka v „klasickém“ rozlišení, ChangeScreen otevře requester s dotazem, zda má obrazovku přeměrovat. Můžete přeměrování provést pro daný případ, nebo je odmítnout, případně je nastavíte nastalo nebo naopak trvale přeměrování zakážete. ChangeScreen obrazovky spravuje podle názvu programu i samotné obrazovky, takže není problém udržet si přehled. Nastavené hodnoty



Picasso-II: 800 x 600 bodů, 256 barev, 75 Hz.

firmy VillageTronic je karta typu Zorro-II, lze ji tedy použít v Amigách 2000, 3000 a 4000 vybavených rozšiřujícími sloty.

Co se týče požadavků, kromě Zorro slotu vyžaduje OS 2.04 nebo vyšší (ovšem naplno ji využijete až s OS 3.1) a rychlejší procesor - alespoň 68020, ale pro optimální výkon je třeba procesor 68030 (25 MHz a výše).

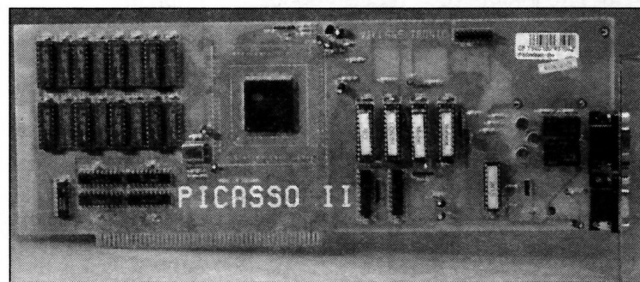
Karta používá běžný grafický čip Cirrus Logic GD5426 (čip spíše nižší třídy) a je osazena buď jedním nebo dvěma megabyty DRAM. To vše za cenu 650 (1 MB RAM) až 750 DEM (se 2 MB RAM). Jak vidět, z hardwarového hlediska se nejedná o nic světoborného. Přesto tato karta byla za rok 1994 již podruhé vyhodnocena čtenáři časopisu Amiga Plus jako grafická karta roku.

Příčina je prostá - tato karta opravdu funguje a to velmi

instalace hardwaru je vcelku jednoduchá a podrobně dokumentovaná. Stačí zasadit kartu do slotu a zapojit kabely.

Software karty nainstalujete standardním Installerem a po resetu je karta připravena k provozu.

Na první pohled se nic nezmění. Avšak po spuštění konfiguračního editoru ScreenMode se objeví nová rozlišení označená jako „PICASSO:“. Když takové rozlišení nastavíte, přepne se Workbench na Picasso. Vše stále vypadá a funguje jako na normální Amize, ovšem s „drobným“ rozdílem - rozlišení je vyšší a obraz neblíká. Na mém monitoru s vertikální frekvencí 48 kHz karta může zobrazit Workbench v rozlišení 800 x 600 při snímkové frekvenci 75 Hz (pro srovnání: AA čipy umí maximálně 72 Hz v rozlišení 640 x 400). Takový obraz je již opravdu



Picasso II RTG - hardware roku 1993 a 1994

kteřá zcela mění vzhled menu. U několika programů jsem se dokonce setkal s paradoxní situací, kdy program měl potíže v rozlišení Euro72 a na Picassu hladce fungoval.

Programy otevírající requestery pro volbu rozlišení obvykle zobrazí i rozlišení Picassa a mohou

lze samozřejmě později změnit.

Dokonce i ne zcela systémově programy lze přeměrovat, když nastavíte parametr „copy continuously“. Program pak zobrazuje do Chip RAM a z ní se pravidelně obraz kopíruje do paměti karty.

Bohužel, DPaint s kartou



funguje velmi nespolehlivě, což je však chyba DPaintu, protože přistupuje přímo k hardwaru. DP IV funguje s kartou opravdu velmi špatně, ale ani DPaint V na tom není o mnoho lépe (přestože firma Electronics Arts, autor DPaintu, dostala Picasso při-

programy (ADPro, ImageFX, Real 3D, Cinema 4D).

Ovladače fungují spolehlivě a podstatně zvyšují hodnotu příslušných programů. Pro práci ve vyšších rozlišeních ve 24 bitech je ovšem třeba mít kartu se 2 MB RAM, levnější verzi s 1 MB brzy dojde

hardwarové emulátory Macintoshe, ale i nový sharewarový Mac emulátor ShapeShifter).

Karta nabízí nejen vysoká rozlišení a vysoké snímkové frekvence, ale také vyšší rychlost. Například na Amize 3000 již 16 barev způsobí výrazné zpomalení Workbenche. Ovšem Picasso-II pod OS 2.x nemá smysl provozovat s méně než 16 barvami. S OS 3.x se zobrazování dále zrychlí, karta je dokonce při 256 barvách rychlejší než v 16 barvách (je to dané způsobem adresování videopaměti).

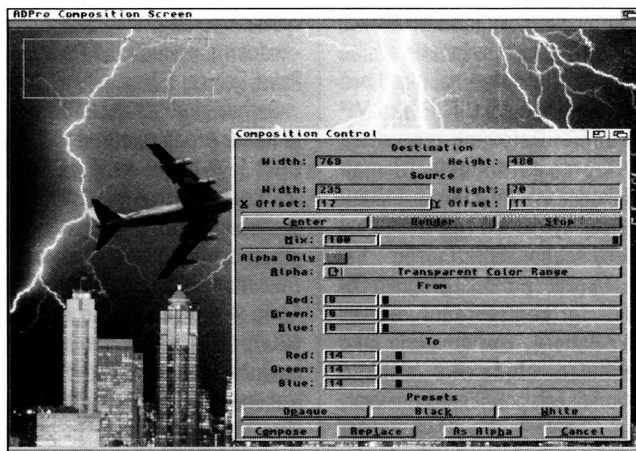
S OS 3.1 je rychlost grafiky v konkrétních aplikacích na Amize 3000 asi 1,2 až 1,5 krát vyšší než je rychlost AGA grafiky Amigy 4000. Přitom máte vyšší rozlišení a podstatně vyšší snímkovou frekvenci.

Picasso-II navíc ukládá své obrazovky do Fast RAM (ve videopaměti karty je pouze právě zobrazovaná obrazovka), takže pro grafiku padá bariéra 2 MB Chip RAM. Často se mi stává, že mám volné téměř 2 MB Chip RAM (což

Pro běžnou „kancelářskou“ práci a občasné hrátky s 24bitovou grafikou však Picasso-II naprosto stačí.

Situaci na trhu zřejmě začnou měnit nové 64bitové grafické karty pro sběrnici Zorro-III (především nový CyberVision 64), avšak v současnosti je Picasso-II stále ještě jedna z nejlepších voleb pro majitele Amig se Zorro sloty, jimž přestala stačit standardní grafika. Pro ECS stroje (Amigy 2000 a 3000) pak představuje možnost, jak se vyrovnat AA strojům. Pro Amigy se sloty Zorro-II (Amigy 2000) vlastně ani jiná možnost není.

Mimochodem, emulační software pro kartu CyberVision napsali autoři emulace Picassa. Tento software je však díky své modulární koncepci téměř nezávislý na hardwaru, takže jej lze získat i pro Picasso-II pod jménem CyberGraphics. Jeho hlavní předností je možnost 24bitové barvy i na obrazovkách Intuitionu. Až najdu čas na jeho otestování, pokusím se o něm něco napsat. Rozhodně však může Picassu prodloužit život.



Pro programy jako je ADPro, je grafická karta prakticky nutnost

mo od výrobce pro testy). Personal Paint naopak od verze 4.0 funguje s kartou bez potíží, nejnovější verze 6.1 navíc velmi rychle i ve 256 barvách.

To ovšem zdaleka není veškerý s kartou dodávaný software. Vynikající je utilita PicassoMode, díky níž si můžete naprogramovat své vlastní rozlišení. Karta umožňuje rozlišení až 1600 x 1300 bodů, konkrétní parametry rozlišení závisí na vlastnostech monitoru (hlavně jeho vertikální frekvenci) a obecných fyzikálních zákonech. Můžete zde nastavit i polohu obrazu a dá se říci, že tato utilita do značné míry nahrazuje ovládací prvky dražších monitorů.

Pod Workbenchem umí Picasso-II s OS 3.x až 256 barev, avšak grafický čip umí pracovat i s 24bitovou barvou. Samozřejmě, že uživateli není tato možnost odepřena. Ke kartě se dodává několik utilit pro zobrazování běžných grafických formátů (IFF, GIF, JPEG) ve 24bitovém režimu a 24bitové ovladače pro některé grafické

dech (paměť však lze snadno rozšířit).

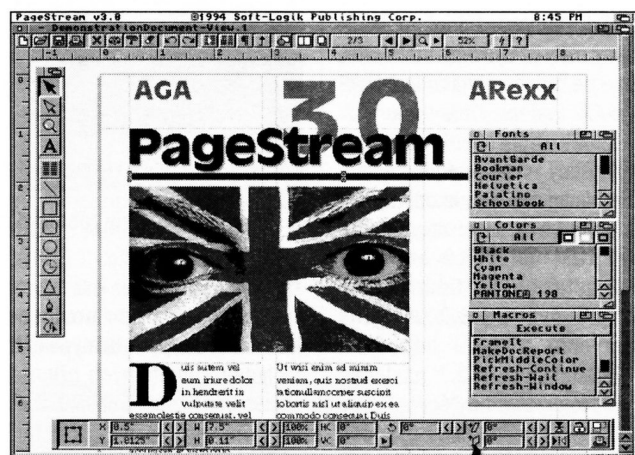
S kartou také obdržíte kreslicí program TV-Paint. Je to sice jen okleštěná verze Junior, ale pro příležitostné kreslení ve 24 bitech zcela postačuje. Je to velmi rychlý program, avšak s poněkud vyššími nároky na hardware. Vyžaduje procesor alespoň 68020 (spíše ovšem 68030), 4 MB RAM (pro rozumnou práci nejméně 8 MB) a matematický koprocessor.

Samozřejmě pro Picasso-II existuje i profesionální verze TV-Paintu, ta však stojí jen o málo méně než samotná karta (nová verze 3.0 je dokonce dražší).

Mimochodem, utilita PicassoMode umí nastavovat i rozlišení s 16bitovou a 24bitovou barvou.

O oblíbenosti této karty neklamně svědčí vzrůstající počet PD utilit psaných speciálně pro ni a také mnohé nové komerční grafické programy tuto kartu podporují. Za všechny stačí uvést kreslicí program XiPaint 3.x.

Podporují ji též emulátory jiných systémů (především



Také PageStream 3 vám s Picassem poběží mnohem lépe

lze využít například pro hudbu).

Jedinou slabinou Picassa je profesionální práce s 24bitovou grafikou a digitálním videem. Tady se již začínají projevovat hardwarová omezení (hlavně 16bitová sběrnice Zorro-II).

Na závěr mohu říci, že svého rozhodnutí koupit tuto grafickou kartu v žádném případě nelituji.

Použitá konfigurace: Amiga 3000, 2 MB Chip RAM, 8 MB Fast RAM, OS 3.1, Picasso-II 2 MB

-Král



Ve své Amize 3000 mám grafickou kartu Picasso-II, což mě přimělo na výstavě Computer '94 v Kolíně nad Rýnem koupit nový OS 3.1.

Aby bylo jasno, je to drahý špás, výstavní cena sady pro A3000 byla 185 DEM. V sadě dostanete 2 ROM čipy (to platí pro 32bitové Amigy, Amigám 16bitovým stačí jediná ROM), šest disket a tři příručky.

Dokumentace je podrobná a přehledná, nechybí ani příručka pro ARexx a všechny příručky mají rejstříky. Proti dokumentaci A1200 toto představuje skutečný pokrok.

Vás ovšem jistě zajímá, jaký software za své peníze dostanete. Rozdíl mezi verzí 3.0 (známou z A1200 a A4000) a verzí 3.1 samozřejmě není nijak velký, hlavní novinkou je souborový systém pro CD-ROM. Ten umožňuje nainstalovat zařízení CD0:, jež umí spolu pracovat s většinou CD-ROM mechanik jak standardu SCSI, tak AT IDE, pokud se připojují standardním způsobem. Bohužel jsem zatím nemohl funkci tohoto zařízení ověřit (nemám CD-ROM mechaniku), podle informací z časopisů funguje dobře, má pouze problémy s příliš plnými CD disky, kdy je nedokáže přečíst „až do konce“. Podobné problémy měly již systémy CDTV, zřejmě se jedná o charakteristický rys CD systémů Commodoru.

Jinak byly proti OS 3.0 vylepšeny jen některé příkazy CLI, ale hlavní změnou je odstranění mnoha chyb. Není tajemstvím, že ROM verze 3.0 obsahuje spoustu chyb, Commodore připravoval OS 3.0 poměrně narychlo a tomu odpovídal výsledek. Verze 3.1 následky tohoto spěchu (avšak se značným zpožděním) úspěšně napravuje. Dá se říci, že OS 3.1 je především stabilnější a spolehlivější verze OS 3.0.

OS 3.1 je však nyní k dispozici pro všechny Amigy - až donedávna s výjimkou Amig 600 a 1200, avšak od začátku roku 1995 firma VillageTronic nabízí verzi OS 3.1 i pro tyto modely. To znamená, že dnes každá Amiga může bez problémů přejít na systém verze 3.1.

Vyplatí se OS 3.1?

Přechod od OS 2.x na OS 3.1 sice zdaleka nepředstavuje tak velký skok jako z OS 1.3 na OS 2.x, nicméně změny tu jsou.

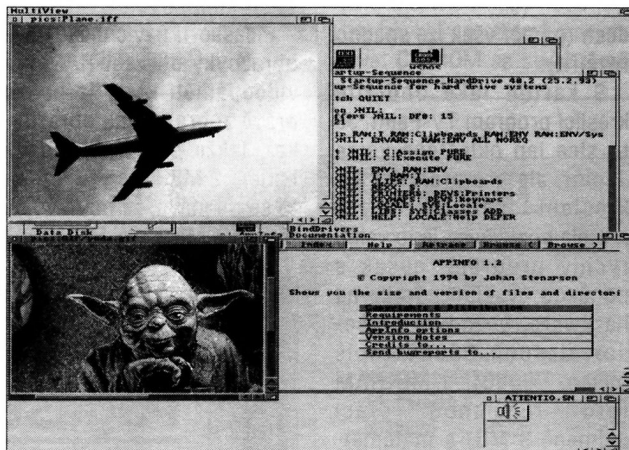
ECS Amigám s grafickými kartami (Picasso-II, Retina, EGS kartami) umožňuje nový systém zobrazit na kartě až 256 barev současně ve všech programech schopných pracovat přímo na grafické kartě. To byl také hlavní důvod, proč jsem si OS 3.1 koupil. I normálním ECS Amigám zpřístupňuje OS 3.1 nová rozlišení, ovšem s nižším počtem barev. OS 3.1 navíc má zcela přepsané grafické knihovny, které zrychlují zobrazování i na starém hardwaru.

OS 3.1 také nabízí lokalizaci systému pomocí jazykových katalogů, což sice již bylo možné pod OS 2.1, ale verze 3.1 je

používá právě datové typy. Standardně se s OS 3.1 dodávají datové typy pro IFF obrázky a animace, pro IFF text (zahrnuje i ASCII soubory), hypertextové soubory AmigaGuide a pro digitalizované zvuky formátu 8SVX.

V PD oblasti ovšem naleznete další datové typy - například pro grafické formáty GIF, PCX, BMP a JPEG. Datových typů stále přibývá, na Aminetu již mají dokonce vlastní adresář. Máte-li příslušný datový typ, MultiView daný soubor zobrazí.

To platí i pro další program OS 3.1 - konfigurační editor WBPattern. Ten dovoluje jako podklad obrazovky a oken Workbench použít nejenom vzor, ale i obrázek. A můžete nahrát obrázky ve všech formátech, pro něž máte datové typy.



MultiView zobrazí data nejrůznějších formátů.

spolehlivější.

Další podstatnou novinkou jsou datové typy - datatypes. Je to jeden z viditelných přínosů objektového programování. O co jde? Datový typ je v podstatě sada rutin umožňující pracovat s určitým formátem dat - textem, obrázkem, zvukem, animací, atd. Programy podporující datové typy se pak již nemusí samy starat o podrobnosti související například s nahráváním určitého formátu - o se postará datový typ.

Konkrétní implementací datových typů pod OS 3.1 je program MultiView. To je univerzální zobrazovač dat, který k tomu

Vylepšen je též konfigurační editor Palette, který dovoluje nastavovat barvy jednotlivých prvků Workbench v širším měřítku než OS 2.x.

Zajímavá je též funkce „sdílení per“ (pen sharing). Jde o to, že Workbench může současně zobrazit několik obrázků ve 256 barvách, které mohou používat různé palety. Workbench ovšem může zobrazit pouze 256 barev jedné palety. Funkce sdílení per se pak snaží pro každý obrázek vybrat barvy nejlépe odpovídající původní paletě. Výsledky jsou docela dobré.

OS 3.1 skrývá ovšem hodně novinek také „pod kapotou“, z nových systémových rutin a funkcí teprve nyní začínají těžit nové programy.

Hlavním viditelným přínosem je dnes zrychlená grafika a možnost 256 barev na grafických kartách. Také datové typy přijdou vhod, ačkoli je zatím využívají pouze některé programy - jedním z prvních byl Personal Paint.

Samozřejmě 180 až 210 DEM, za něž se prodávají různé mutace OS 3.1, je hodně peněz. Otázka zní, komu se to vyplatí. Máte-li grafickou kartu, pak určitě ano (již vzhledem k ceně těchto karet). Také majitelé dobře vybavených Amig 4000 (a vlastně i Amig 1200) by si neměli nechat ujít možnost, jak získat podstatně stabilnější verzi operačního systému. Avšak stěží si OS 3.1 pořídí majitel „holé“ Amigy 1200 nebo 500, která slouží hlavně pro hry. Závěr zní - pokud cena OS 3.1 představuje jen malou část ceny vaší stávající Amigy, kupte.

Mé osobní zkušenosti s OS 3.1 jsou zatím jen dobré. Systém je stabilní a rychlý a řada programů, jež měly problémy pod OS 2.x, nyní pod OS 3.1 hladce funguje.

Například AMOS Pro 2.0 se pod OS 2.x naprosto nesnášel se emulací Workbench na kartě Picasso. Pod OS 3.1 Amos Pro a emulovaný Workbench spokojeně koexistují. Jiný příklad: prohlížeče IFF obrázků pro kartu Picasso měly pod OS 2.x problémy s obrázky o 16 a méně barvách. Pod OS 3.1 opět problémy zmizely.

OS 3.1 je v současnosti nejvyšší verze operačního systému Amigy. Co má v rukávu ESCOM, si lze zatím jen domýšlet. Bylo by ovšem vhodné, aby v nově vyráběných Amigách již dodával OS 3.1. Lze předpokládat, že nové verze programů začnou plně využívat vlastností tohoto systému (některé programy vyžadující OS 3.x jsou již ohlášeny). Pak by se OS 3.1 mohl stát novým standardem, jako tomu bylo u OS 2.04. V současném tápavém mezidobí je zatím hlavní překážkou rozšíření nového OS vysoká cena.

-král-



Sledujete další pokračování jak se zdá nekonečného seriálu CDPD, díl třetí. Nepravidelným čtenářům opět připomínám, že se jedná o PD sérii šířenou na médiu CD-ROM disků distribuovanou firmou Almathera.

Disk je opět bootovatelný, přičemž je opět automaticky přizpůsobena verze Workbench pro Váš počítač. Od posledního disku zde však přibyl i Workbench 3.0, který se objevil až při vytváření tohoto třetího disku. Obsaženy jsou tedy verze 1.3, 2.1 a 3.0. Ihned po nabootování si můžete rovnou spustit PARNET (propojení dvou Amig přes paralelní port), který Vám bude užitečný zejména v případě, kdy vlastníte CDTV a nějakou Amigu s novějším OS než v CDTV zabudovaný 1.3.

V průběhu času se zase vyskytly další Fish-Disky (konkrétně se jedná o čísla 761-890), které jsou zde opět hojně zastoupeny. Jednak v klasickém „adresářovém“ stavu (velikost zhruba 100MB), jednak ve tvaru zkomprimovaném (velikost 60MB), konkrétně programem LHA, což je vhodné zejména pro majitele různých BBS. Ti potom mohou dát k dispozici rovnou CD a nemusí tak vše složitě pako-



vat a zabírat tím místo na hard-disku.

Vedle Fishů zde najdeme také vydatnou injekci PD software v 132MB velkém adresáři PD. Vše je rozděleno podle podle zaměření na AGA-software, grafiku, hudbu apod.

Zajímavou částí disku je adresář BOOKS (velikost 100MB). Obsahuje totiž opravdu celé knihy v čistém ASCII,

samozřejmě psané anglicky. Jednotliví autoři jsou zde zastoupeni 32 adresáři. Verne, Tolstoj, Shakespeare, Homér, Dumas, toť jenom velice krátký výčet autorů, jejichž díla jsou zde zastoupena. Otázkou však zůstává, kolik uživatelů něco z toho nějak prakticky použije. Nicméně hlavně že je máme.

Za velmi zdařilé považuji 12MB clipartů pro DTP. Pro neznalé,

jedná se o dvoubarevné obrázky určené pro tisk, z čehož vyplývá bílá barva pozadí (papír) s černou kresbou a zpravidla o něco vyšší rozlišení (na papíře je při výtisku obrázku daleko znatelnější jeho „zubatost“ než na monitoru). Cliparty jsou rozděleny do 22 tématických okruhů (kancelář, zvířata, lidé, peníze apod.). A když už jsem u toho DTP, nesmím opomenout 5MB fontů (compu-graphic i postscript), leč pro našince vcelku nepoužitelných díky absenci diakritiky.

Pro příznivce programu Vista (generátor fraktálových krajín) je zde připraveno téměř 40 datových souborů, čili nových krajín (dělá to přes 8MB).

A opět obrázky (cca 130MB). To je to nejlepší, čím můžete vrchovatě „zaplácat“ takový CD-ROM, kam už nemáte jinak co dát. Jsou scanované, najdete je zde jak v 24-bitovém tvaru (přes 16 mil. barev), v AGA (v 256 i v HAM8) a v ECS.

Jako obvykle mi nezbyvá než konstatovat, že koupě CD z této série se opravdu vyplatí (o čemž ostatně svědčí i její úspěch). Doplňte tedy své stavy PD programů již potřetí a to rovnou o několik set megabytů.

-Raduz-



Na CDPD III najdete mnoho různých clipartů

Máte Amigu 1200 a připojili jste k ní harddisk? Jistě jste si pak všimli, že z nejtichšího počítače se rázem stal PCčku podobný hlučný stroj. Na to, jak zastavit harddisk, uklidnit nervy a ušetřit malinko energie, se podíváme v tomto článku.

Amiga 1200 má v sobě již integrovaný IDE řadič, nemusíte tedy žádný dokupovat. Nejedná se o klasický, známý z PC, ani o jeho rozšířenou verzi EIDE, ale přesto většina (všechny) disky s Amigou fungují. Většina disků se také nechá zastavit speciálními, nikde nezdokumentovanými instrukcemi. Pár nadšenců je odzkoušelo, a tak máme možnost vám ukázat alespoň dva programy zastavující harddisk. První z nich se jmenuje HDOff a druhý HDSleep.

HDOff se vyznačuje extrémně malou paměťovou náročností - je dlouhý pouze 1044 bytů, zabere na disku 4 bloky

HDOff a HDSleep

a v paměti po nahrání méně než 6 KB. Kratší program snad vůbec nejde napsat, dokonce i zásobník byl zkrácen na podprůměrnou hodnotu 3 KB. A co víc, HDOff funguje naprosto bezchybně! Jediným parametrem příkazu je počet minut nečinnosti harddisku, po kterých se má vypnout. Osobně zadávám hodnotu 5 a možná by mi vyhovovala i menší (autor upozorňuje na to, ať to nepřeháníme, že nám harddisk poděkuje...). Až poprvé uslyšíte, jak se vám disk vypíná, asi se leknete (to je ticho, co?). Zastavení je o něco šetrnější než při vypnutí počítače. Při vypnutí totiž nezbyde žádná elektřina a tak se disk hlučně zabrzdí, kdežto po softwarovém vypnutí se plynule snižují otáčky až na

nulu. Až budete chtít opět z disku něco nahrát nebo na něj ukládat, bude mu trvat přibližně 3-5 sekund, než se opět roztocí a začne pracovat. Vše se děje naprosto automaticky bez přispění programu HDOff (nebo HDSleep) - potřebné totiž zajišťuje hardware. Všimněte si, že hovořím o 4 vteřinách, kdežto po zapnutí Amigy musíte čekat na „roztocení“ kolem 10 vteřin - Commodore tím chtěl dát víc času harddiskovým „loudům“, ale trochu to přehnal...

HDSleep je napsán o něco více systémově a trochu méně pořádně. Chová jako komodita (jde aktivovat a inaktivovat) a čas se udává pro změnu ve vteřinách. Jednu krásnou věc můžete vidět v tom, že vám umožní sebrat

harddisku energii okamžitě - implicitně je nastavena klávesová kombinace CTRL + H, po které následuje již jen ticho. A nevýhody? Zabírá o malinko více místa v paměti a co je horší, může vám shodit počítač, když vám někdo neřekne, že ho nesmíte odstranit jako komoditu! Pustíte-li na něj CTRL+C, ukončí se bez problémů (nevím, jestli vždy) stejně tak, jako HDOff. Můžete ho také násilně vymazat např. programem ARTM, ale pokus o skoncování pomocí Exchange dopadl občas totálním kolapsem (z paměti nezbylo vůbec nic) - kde je chyba, se mi bohužel zjistit nepodařilo. I tak ale samozřejmě doporučuji mít alespoň jeden ze dvou popsanych příkazů nainstalovaný v Startup-sequenci - můžete spát vedle počítače tak, jak se to PCčkáři nikdy nepodaří.

-js-

Amiga klub Praha

Před časem jsem dostal návrh na publikování článku o Amiga klubu v časopisu Amiga News. Mělo to být takové seznámení s činností, trocha historie, nevtrivní, nenápadná reklama. Nabídku jsem přijal s radostí, protože je to poprvé, co nějaký časopis sám nabízí svou stránku Amiga klubu. Podařilo se mi získat dílčí informace z historie; pamětníci jistě budou mít spoustu připomínek a oprav, ale protože nejsem první (doutám ani

biště ještě častěji. Provizorně sídlil v ZŠ v Londýnské ulici, což opět nemělo dlouhého trvání. Na rok klub zakotvil v ODDM ve školské ulici č.15-A, kde došlo pouze k menšímu stěhování kvůli rekonstrukci objektu do SZŠ ve školské ulici č.15.

Uplynul rok a klub sídlí již na sedmém místě. Doufejme že

nou. Protože cena Amigy dnes není překážkou pro rodiče menších dětí školního věku, začal klub fungovat ve dvou oddílech:

Junior Amiga klub, který je určen především začátečníkům mladšího věku. Zde je kladen důraz na základy pochopení práce s Amigou, zvládnutí operačního systému, nejdůležitějších programů a také hry. Svým způsobem je Amiga pro začínající malé počítačové maniačky nejvhodnější počítač, protože i v základním vybavení třeba Amiga 1200 poskytuje komfort, který se u IBM PC dosahuje za cenu neustále vzrůstajících investic do paměti, grafických a hlavně zvukových karet. Vzpomeňte si na recenze v Excaliburu a poznámky „doporučeno 486/66 nebo Pentium s 16 MB RAM...“. Amigu 1200 lze vybavit jakýmkoliv IDE harddiskem a levnou pamětí, ale i holý model začátečníkům stačí na většinu aplikací a samozřejmě her.

Amiga klub pro ostatní zájemce je věkově neomezen. Činnost klubu nemá pevné osnovy, protože spektrum zájmů je příliš široké a tak je kladen důraz na snahu zapojit všechny členy do řešení problémů a sdělování zkušeností. Vzhledem k tomu, že starší amigisté vlastní poměrně širokou škálu hardware, jsou často jejich zkušenosti využívány při klubových přednáškách. Klubové přednášky jsou pořádány pravidelně každou schůzku a to buď na témata, která si vyberou členové sami, nebo náhodně na aktuální téma. Tento rok bude hlavním tématem na četné žádosti členů Ray-Tracing, prostorové modelování a hudba, dále Desktop Publishing, Word Processing a databáze.

V každém případě je klub otevřen pro všechny zájemce, od nejmladších po „staré mazáky“, pro ty, kteří teprve o koupi Amigy uvažují i pro ty, kteří by se chtěli aktivně podílet na chodu klubu. Uvítáme

kohokoliv, kdo by měl zájem pomoci s přednáškami i se správou dat v klubové databázi.

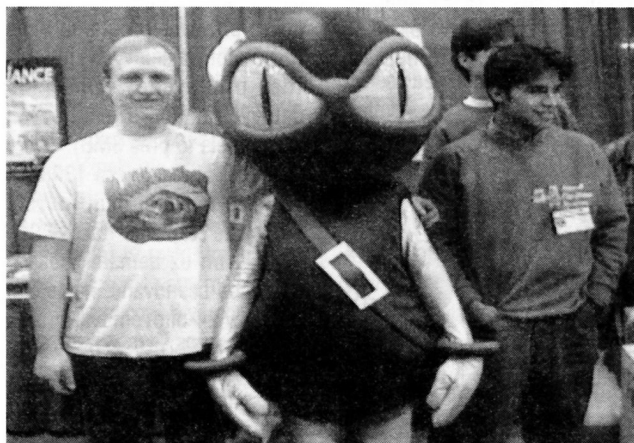
Vedoucí se snaží vyhovět většině přání, klub proto slouží i jako poradenská základna a to jak pro oblast hardware a software, tak i začátečníkům při nákupu nových počítačů, případně pomáhá opravit v rámci možnosti takové závady, které se obejdou bez nových součástek. V rámci klubu je možné zprostředkovat i dovoz HW a SW, který není v nabídce pražských prodejen.

Klub pořádá pravidelné zájezdy na amigistické veletrhy konané v zahraničí. V posledních letech četnost těchto veletrhů poklesla, z původních možností (Berlín, Frankfurt, Kolín, Vídeň) zůstal dostupný jen Kolín nad Rýnem, nicméně Amiga měla i po bankrotu mateřské firmy Commodore poměrně slušnou podporu (viz reportáže z veletrhů, kde byl jistě i někdo z tohoto časopisu). Další veletrh, na který Amiga klub bude pořádat zájezd, by měl být na podzim opět Kolín. Bude-li se konat, pak AKP zajišťuje přednostně místo v autobuse pro své členy, v případě většího zájmu je možno zajistit i více autobusů.

Od nového roku (klub se řídí školním rokem) klub nabízí poměrně rozsáhlou databanku softwaru Shareware a Public Domain z CD disků Gold Fish a Aminet. Celkový objem dat na těchto CD je něco přes 5 GB dat ze všech oblastí zájmu: hry, dema, hudební moduly všeho druhu, obrázky, zdrojové programy ve všech programovacích jazycích, hotové programy, utility, doplňky systému, fonty a mnoho dalších dat.

Po prázdninách klub zahájí činnost s největší pravděpodobností 21.zářím. Přesné datum a čas konání schůzek bude upřesněno na letáku v pražských prodejnách Amigy. Těším se na shledání s dosavadními členy a vítám nové, ať už jako posluchače nebo případně své kolegy přednášející.

Za Amiga klub Praha
Martin Pícek



S Amiga klubem se dostanete na nejrůznější výstavy

poslední) vedoucí klubu, přesné údaje se shánějí velmi těžko. Snad nebudu za případné nepřesnosti kámenován.

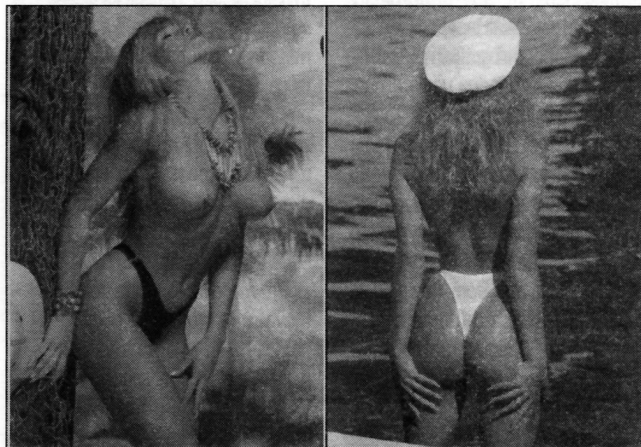
Před více jak šesti lety (přibližně v září roku 1988) skupina nadšenců založila klub, který sdružoval všechny zájemce o počítače typu Amiga, který byl v té době velmi těžko dostupný - k sehnání byl pouze v zahraničí za valuty a také cena tehdejších modelů Amigy (A500, A1000) nebyla v žádném případě „lidová“. První sídlo klubu bylo poněkud dale od centra (u sportovního areálu v Radlicích), později se díky spolupráci s tehdejší PC klubem při pořádání tzv. E-burzy přestěhoval do Revoluční ulice. Klub byl registrován jako 1113.ZO Svazarmu. Po čase změnil působíště do ústředního domu armády na I.P.Pavlova. V této době jsem se přihlásil do klubu jako čerstvý majitel A500 s několika dalšími „kolegy“ v naději na získání cenných rad a softwaru. Z ÚDA nás vyhostila restituční a klub měnil půso-

sedmička nám přinese štěstí. Nejnovější působíště je tedy ODDM pro Prahu 2 v ulici Na Smetance 1. V dnešní době, kdy ani prostý občan si nemůže být jist svým příbytkem je opravdu skvělé, že Amiga klub může provozovat svoji činnost právě v budově, která je pro takovéto účely přímo stvořená: pod svou střechou totiž sdružuje více zájmových kroužků a tak snad nehrozí další stěhování. Stálá adresa je důležitá hlavně pro udržení zájmu, bez kterého by takovéto kroužky nikdy neexistovaly.

V současné době tvoří členskou základnu klubu 2 vedoucí a velmi proměnlivý počet členů. Kromě několika „skalních“ amigistů klub čítá cca 50-70 členů. Některé slabší povahy se nechaly přesvědčit, že koupě IBM PC compatible počítače je ta opravdová výhra, ale i mezi nimi se najdou tací, kteří se po čase vrátí ke staré dobré Amize. K tomu můžu podotknout jen to, že není vyloučena možnost práce na obou počítačích najed-



Erotika nebo pornografie (Rozdíly mezi nimi je velmi těžké definovat, i když se o to odborníci stále snaží. Vždy však záleží na konkrétních hodnotách člověka, zda bude určitou věc považovat za erotiku či pornografii.) doprovází člověka již od dávných dob, přičemž její šíření a formy prezentace byly vždy omezeny technickými prostředky dané doby. V historii šíře-



Pánové si při prohlížení erotických CDček určitě přijdou na své

ní pornografie bylo několik klíčových bodů, z nichž každý jí umožnil větší míru rozšíření. Jmenujme alespoň některé: vynález knihtisku, objev fotografie, filmu, televize, videa a CD-ROMu. Ano vážení přátelé, CD-ROMu.

Po dobytí video trhu, hledali producenti erotických snímků další oblast, o kterou by rozšířili pole své působnosti. Našli ji v oblasti domácích a osobních počítačů. Zpočátku byly jejich snahy redukovány pouze na nějaké ty „Strip-pokery“ nebo málobarevné obrázky. Bylo to dáno slabým výkonem prvních počítačů, jejich grafickými možnostmi a hlavně záznamovou kapacitou médií. Ovšem

Erotika na CD

vývoj šel rychle kupředu a s ním přišly rychlejší počítače, lepší grafické karty, které bez problémů zobrazí milióny barev ve vysokém rozlišení a hlavně CD-ROM, který odstranil

vý, anální, orální (a já nevím jaký ještě) sex, najdete zde i tituly určené speciálně homosexuálům nebo milovníkům sadomasochistických praktik atd..

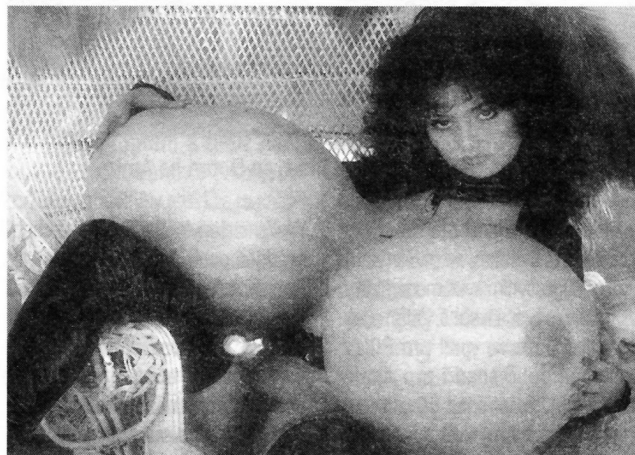
Většina CDček (skoro všechna) je určena pro počítače PC, výjimečně Macintosh (pro Amigu jsem viděl zatím asi dvě). Z toho vyplývá i formát uložených dat. Formátů existuje celá řada, ale mezi nejčastější patří AVI a MPEG - pokud jde o animace a BMP, GIF, TIFF a PCX pokud jde o jednotlivé obrázky. Na každém CDčku jsou pochopitelně i příslušné prohlížeče. To platí ovšem jen pro uživatele PC. Majitel Amigy má situaci poněkud stíženou. Data z CDček bez problémů přečte, ale místo přiložených prohlížečů mu nezbyde než použít nějaký program pro Amigu, který umí pracovat s daným formátem.

problémy s kapacitou disket a otevřel dveře pro vznik trhu s erotickými CDčky, který v současné době zaznamenává nebývalý rozvoj, neboť čím dál tím víc uživatelů má u svého počítače CD-ROM.

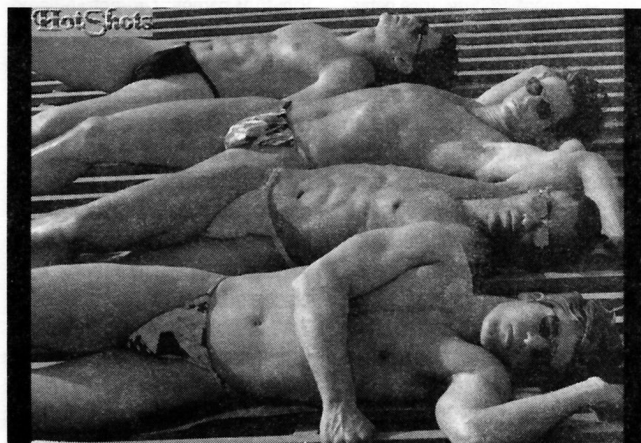
V našich podmínkách tento se tento fenomén ještě nedostal do širšího podvědomí, a proto se neustále bojuje proti prodeji pornografických časopisů a videokazet, ale o CDčkách se nemluví. Přitom jejich nebezpečnost je stejná ne-li vyšší. Zejména pokud se dostanou do rukou dětem, kterým nejsou rozhodně určeny. Lze na nich najít opravdu vše co si člověk přeje. Od lehce erotických námětů po tvrdé porno, kde nechybí skupino-

Pro méně movité zájemce existuje celá řada volně šiřitelných prohlížečích programů, které jsou dostupné každému (má je v nabídce např. firma Amiga Info, která rovněž nabízí erotická CDčka). Najdete mezi nimi jak programy specializované pouze na prohlížení jednoho formátu (ZGIF, FastJPEG, FastGIF), tak i programy univerzální jako je např. Viewtek (používá ke své práci datatypy z OS 3.x).

Pro přehrávání animací již takový výběr bohužel není. Přehrávat animaci ve formátu FLI není žádný problém, neboť existuje několik dobrých programů, ať již komerčních či volně šiřitelných. Tento formát se ale pro erotické CDčka moc nepoužívá. K solidnímu přehrávání mnohem rozšířenějšího formátu MPEG budete potřebovat hardwarovou podporu. V praxi to znamená buď Amigu se Zorro sloty a kartu Peggy Plus nebo CD32 s FMV modulem. Na „holé“ Amize přehrávat MPEGovou animaci radši ani nezkoušejte. Pokud máte program MainActor nebo XAnim, můžete teoreticky shlédnout animaci či film ve stále populárnějším formá-



Každý si najde to, co ho zajímá



Ovšem erotické CDčka nejsou jen pro pány

Pro zobrazení jednotlivých obrázků jich naštěstí existuje dostatečné množství. Jednotlivé programy se ovšem liší jak cenou a dostupností, tak svým výkonem. Některé zobrazí jen obrázky v jednom formátu, ale zato velmi rychle. Jiné zvládnou formátů více ovšem o poznání pomaleji.

Pro solidně hardwarově a finančně vybavené uživatele lze doporučit některý z programů pro image processing, jakými jsou např. ADPro, ImageFX, Imagemaster, Photogenics či PPaint. S jejich pomocí zobrazíte prakticky všechny dostupné formáty.

tu AVI, jehož popularita vychází z možnosti směřovat na jedno CDčko až 100 minut animace v dostatečné kvalitě (včetně zvuku samozřejmě). Píši teoreticky neboť se mi při testech nepodařilo žádnou animaci ve formátu AVI přehrávat. V nejlepším případě jsem slyšel pouze zvuk.

Takže pokud si bude chtít nějaké to erotické CDčko opatřit, dejte přednost statickým obrázkům (nejlépe ve formátu GIF, neboť prohlížeč ZGIF je zobrazuje dostatečně rychle) a zapomeňte na animace (pokud ovšem nemáte patřičné hardwarové vybavení).

-oscar-

POČÍTAČOVÁ ANIMACE

Chcete Doooma?

0. Já chci Doooma!

Já ne. Brutální zabíjení bez zjevného smyslu není mým koníčkem. Musím však přiznat, že jsem si „herní legendu“ také párkrát zahrál. Jako první hra totiž velice přiblížila „počítačovou simulaci“

pohyb není omezen otočením o 90 stupňů, krokem vpřed, úkrokem stranou a krokem vzad o „jedno pole“ na pomyslné šachovnici, můžete se otáčet plynule, podívat se třeba za roh, postoupit „kamkoliv“ o „jakýkoliv“ kus chcete - stejně, jako byste procházeli chodbou ve skutečnosti. Ve

krabice nabarvit, aby připomínaly kamennou zeď. Vzali tapetu (říkejme ji textura - bitmapová grafika nakreslená tak, aby, kladena jedna vedle druhé, dávala souvislou plochu bez znatelných míst „spoju“ tapety), nalepili ji na stěny (říkejme tomu, že provedli mapování textur) a ono to vypadalo dobře. Nejen to. Ono to vypadalo VELICE dobře. Jenže to stále není nápad doslova za milióny (ten najdete o pár řádků dále a můžeme o něm mluvit jako o „Chunky“ grafice; autory sice nenapadl její princip, ale její využití).

Všechno se to musí navíc hýbat. Zeď se musí měnit podle úhlu pohledu - jinak vypadá, když se na ni díváte přímo „tváří v tvář“, jinak vypadá při pohledu ze šikma - vidíte perspektivně a stejně tak musí vypadat ona zeď. Každým pohybem hlavou i těla měníte úhel pohledu na okolí - pro počítač to znamená na každém pohybu „přepočítat“, jak bude vypadat scéna, kterou pozorujete. Nemění se jen zdi. Uzavřený prostor má obvykle také podlahu a strop. Bez nepřátel by to stejně nebylo ono a také oni se pohybují.

Obrazovka v nízkém VGA rozlišení má 320 x 240 bodů. Rozlišení to sice nízké je, ale spočítejte si, kolik jednotlivých bodíků na obrazovce je. Kalkulačky zase schovejte, já vám prozradím, že to je přesně 76.800 bodů. Každý bodík se může vašim pohybem změnit. Bohužel, vaše pohyby jsou značně nevyzpytatelné; nelze nikdy dopředu říct, jak bude ten který bod vypadat v následujícím okamžiku. Počítač musí tedy umět scénu (celou obrazovku) vykreslovat v reálném čase.

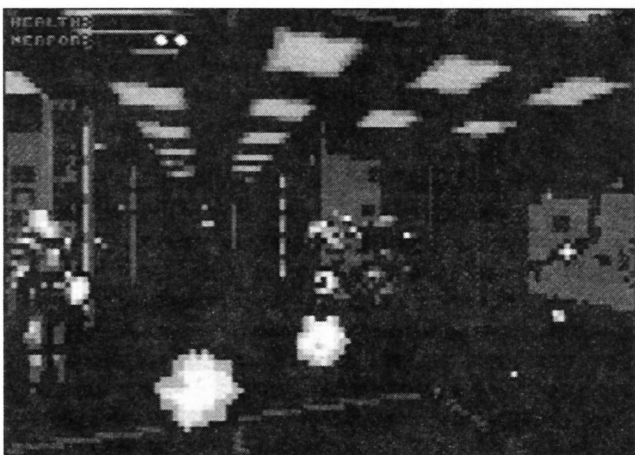
Počítačový pohyb musí vytvářet iluzi reálného plynulého pohybu. Na filmovém plátně se taková iluze vytváří rychlých střídáním 24 obrázků za sekundu. Dvacet čtyř obrázků na celou obrazovku za jedinou sekundu (pouze v nízkém rozlišení), to máme, to máme... přesně 1.843.200 bodů za sekundu. Pro každý bod musí procesor spočítat barvu (to není zdaleka

triviální, jelikož realistická scéna má světla, stíny, atd. - neříká vám něco metoda vrhání paprsku, nebo učeně raycasting, raytracing?), blitter jej musí přenést do obrazové paměti a zobrazovací čipy zobrazit na stínítku monitoru. Takže postava ve hře „mrkne okem“ a váš počítač se může „upočítat k smrti“.

2. Někjaké problémy?

Pro mapování textur je třeba manipulovat s jednotlivými pixely (obrazovými body) obrazovky, ne jen s úsečkami jako ve vektorové grafice. Všechno, co je pro mapování textur potřeba, je, zhruba řečeno, rychlý procesor a rychlé grafické čipy.

Rychlost grafiky je ovlivňována nejen rychlostí grafických čipů, ale i organizací obrazových dat v paměti. Dejme tomu, že budeme chtít zobrazovat současně 256 různých barev z jisté barevné palety. Barvy očíslováme 0..255. Stačí se podívat na zápis čísla 255 ve dvojkové soustavě (nebo vzpomenout na základy kombinatoriky ze střední školy) a vidíme, že k jednoznačnému určení barvy potřebujeme osm bitů. Amiga používá tzv. bitplánovou (bitmapovou) grafiku (detaily najdete např. v mé knize „Na Amigu assemblerem“ vydané u Amiga Info). V tomto systému je každý bit z daného pixelu uložen v jednom z osmi bytů, které jsou v podstatě kdekoli v ChipRAM. Chceme-li zjistit barvu jediného pixelu, musíme navštívit 8 bytů v paměti; tzn. potřebujeme osmkrát přístup do paměti, navíc paměť je typu ChipRAM, čili procesor má nárok do ní přistoupit jen každý druhý paměťový cyklus (zjednodušeně řečeno: Motorola MC68EC020 v A1200 taktovaná na cca 14 MHz se chová, jako by byla jen na 7 MHz). Zkusíme ještě trochu počítat. Procesor v A1200 nám běhá na 14 MHz, když pracuje s ChipRAM, tak de facto na 7 MHz. Zjednodušíme a zprůměrujeme (procesor nepracuje s pamětí stále), vyjde nám cca 10 MHz „čistý“ výkon. Co je takt procesoru? (Zase zjednodušeně) to je číslo, které udává, kolikrát za sekundu je procesor



Gloom - první komerční hra typu Doom na Amize

reálnému trojrozměrnému světu (grafickým vzhledem, ne myšlenkou) a velice sugestivním systémem grafiky tak přitahuje hráče k sobě. Zatím však existuje pouze ve verzi pro PC (v dohledné době snad i pro Apple Macintosh). Brání snad něco tomu, aby se trojrozměrný svět začal hýbat i na Amize? Vždyť to není tak dá vno, co Amiga byla herní hvězdou!

(Hry Doom, či Wolfenstein 3D zřejmě není třeba příliš představovat. Ale pro úplnost: jste supervojákem, procházíte chodbami plnými nepřátel, které nemilosrdně vraždíte některou z mnoha zbraní. Všude je plno krve a nářku umírajících. Na konci úrovně najdete jakýsi teleport nebo výťah a jdete do dalšího „levelu“ s ještě větším množstvím ještě urputnějších nepřátel. To k námětu hry.

Tedy k jejímu provedení. Okolní svět vidíte jako by vlastníma očima - podobně jako ve hrách na hrdiny (Dungeon Master, Eye of Beholder, ...). To by vás nijak nepřekvapilo. Avšak jen do chvíle, než se pohnete. Váš

Wolfensteinovi ani v Doomovi chybí snad jen pohledy nahoru a dolů - ty jsou doplněny v novějších variacích na téma „Doom“ - Dark Forces, apod.).

1. Co je mapování textur?

Mapování textur je metoda obalování trojrozměrných vektorových objektů bitmapovou grafikou. Ale proč o tom píší?

Protože v tom je právě „vtip“ „dooomovské“ grafiky. Již na osmibitových počítačích se objevovaly různé simulátory všeho možného, kde, stejně jako v Doomovi, nebyl omezen pohyb čtyřmi světovými stranami (připomenout mohu např. Mercenary I, Mercenary II alias Damocles, apod.). Jenže výhled pozorovatele vypadal značně počítačově. Jen nějaké čáry (nazvěme je vektory, i když matematicky vzato to vektory nejsou), v lepším případě neprůhledné plochy. Když jste si prohlíželi místnost, připadali jste si jako uvnitř prázdné krabice od bot. Autory Doooma (nynější milionáře z ID software) napadlo, že by mohli stěny

schopen „něco dělat“ (10 MHz znamená 10 milión krát za sekundu). „Něco dělat“ však ještě zdaleka neznamená provést instrukci. Jedna instrukce trvá řádově 4 - 150 taktů. Těch „drahých“ je používáno dobrými programátory velice málo, takže vezmeme opět velice optimistický odhad průměru 10 taktů na instrukci. Tím musíme vydělit takt procesoru a dostaneme 1 milión instrukcí za sekundu (podotýkám, že jde o optimistický odhad). Vraťme se o několik řádků výše. Kolikže to bylo bodů na obrazovku v nízkém rozlišení při animaci? Ano, správně, necelé dva milióny. To znamená, že i kdybychom napsali geniální program, který by barvu jediného pixelu určil jedinou instrukcí, stejně bychom nestihli animovat pohyb bez trhání v reálném čase a přes celou obrazovku (navíc, jen na přístup do paměti potřebujeme oněch 8 instrukcí pro jeden pixel). No, smůla.

Na PC a Macintoshi je barva jednoho pixelu popsána samozřejmě také 8 bity, jenže ve zvláštním paměťovém módu pro ni stačí jediný byte! Stačí tedy jeden jediný přístup do paměti pro zjištění barvy bodu. To je tak zvaný „Chunky Pixel Mode“. I pololaikevi je zřejmé, že tento grafický mód je pro mapování textur daleko vhodnější, než bitplánová grafika. Rychlost bitplánové grafiky je jen 12,5% rychlosti grafiky „chunky pixel“, vezmeme-li jednoduchý algoritmus, který bere bod po bodu. Tento paměťový mód Amize chybí, je však obsažen v konzoli CD32.

Další věcí je zmiňovaná rychlost procesoru. Ve slabší A4000 najdete MC68040 na 25 MHz. Výkon systému je porovnatelný s výkonem VL-BUSového PCčka s i80486 DX2 na 66 MHz. 486ka je dnes mezi PCčkáři zcela průměrný počítač, jenže kdo z vás Amigistů má „čtyřtisícovku“? Přiznám se, že vlastním A1200 s FastRAM a procesorem taktovaným na 28 MHz. SysInfo v 3.23 mi říká, že jsem téměř 4 krát rychlejší než standardní A1200, ovšem stále jen na 26% výkonu zmiňované A4000. Zase smůla.

Do třetice všeho nejhoršího: Commodore nám „zemřel“. ESCOM začal zdvihat zaprášenou Amigu z popela, ale výsledky se zatím nedostávají (chvilu to asi ještě potrvá, ale snaží se). Většina softwarových firem od programování na Amigu upustila a stali se z nich zarputilí

milovníci MS DOSu. Ostatní se, jak se zdá, bojí vymyšlet radikálně JINÝ systém speciálně pro Amigu. No, alespoň v tomto bodu se snad blýská na lepší časy.

3. Máme koprocessory

Hardwarová architektura Amigy je zcela jedinečná v tom, že všichni pracovníci nemusí oddřít chudák procesor MC680x0, ale mohou mu pomoci koprocessory. Když jsem řekl, že Amiga nezvládne „chunky“ mód, nemluvil jsem tak úplně pravdu. Existuje jistý mód copperu (jeden z koprocessorů pro správu obrazovky), který fakticky pracuje v „chunky“ módu. Problém však je, že v tomto módu je schopen pracovat s rozlišením maximálně okolo 130 x 120 pixelů, což je oproti PCčkářskému 320 x 200 značně slabší. Proto se v praktických aplikacích používají raději tzv. „Chunky to Planar“ rutiny využívající výpočetní síly hlavního procesoru.

4. Chunky to Planar

Konverzní podprogramy „Chunky to Planar“ jsou částí kódu programu pro mapování textur. Vezmou si jako vstup grafiku v „chunky“ (jeden byte na pixel) a vypustí bitplánovou grafiku na obrazovku jako výstup. Samozřejmě, tato metoda vyžaduje značnou výpočetní sílu procesoru. Proto většina ukázkových her vyžaduje MC68030 jako minimum pro alespoň trochu solidní běh programu, nebo používá techniky, které nejsou plně mapováním textur.

Od takového problému by mohli pomoci grafické karty pro Amigu. Ty totiž, de facto, nepoužívají bitplánovou ale „chunky“ grafiku. Problémem zde opět je, že přídatnou grafickou kartu vlastní jen velmi málo lidí, na rozdíl od PC, kde je „chunky“ grafika implementována dnes již na každé grafické kartě. Je možné, že se časem rozšíří alespoň standard grafických karet EGS a budou se vyrábět speciální verze programů tuto kartu podporující (již dnes existují demo pro EGS).

5. Kdo pomůže?

Řešení hardwarových problémů jsem nastínil. Pokud to shrnu: pro hráče „doomovek“ by se měla stát „normální“ A4000 s MC68040 alespoň na 25 MHz, nejlépe s grafickou kartou standardu EGS (nebo přechod na „In*e* in*i*e“, nejlépe s Pentiem na 120 MHz a 32 MB RAM, protože PC hry nejsou nenáročné a zřejmě se ani nechtějí polepšit). Spousta lidí, kteří chtějí dělat mapování textur pracuje na platformách PC (říkajme

jim MS DOS-milovníci). Ovšem na scéně Amigy je stále dost lidí, kteří vyráběli doposud grafická demo se spoustou triků a efektů. Ti se nyní stále častěji pouští do projektů různých dem s mapováním textur a konečně některé z nich vypadají slušně. A na konec této sekce firmy specializované na Amigu, jako třeba Team17; ti v obchodu s mapováním textur také nezahálají.

Bylo by možná na čase uvést některé konkrétní příklady ze zdalejších produktů.

Celkem zajímavá je hra (ne jen demo) „Za železná brama“ polských autorů (viz AN č.9 pod názvem BEHIND the IRON GATE). Je velice rychlá, leč úroveň grafiky je nižší než ve Wolfensteinovi 3D (dále jen W3D). Autoři používají stínovací triky, ne mapování textur. Škoda, že se nejedná o AGA verzi.

Do úspěšného konce byl dotažen také projekt „Fears“. Prostředí hry má o něco lepší vzhled než stíny v předchozí hře, leč kvalita stále nedosahuje ani W3D. Nicméně jsou zde příšery, zbraně a střelení.

S W3D je dobře porovnatelný (pokud není lepší) „Gloom“ od Black Magic. Je AGA, zatím jsem však viděl pouze demo - jeden hratelný level s příšerami, střelením, sbíráním věcí. Na mém stroji hratelně rychlý i při vysoké koncentraci nepřátel. Komerční verze by se měla objevit letos v červenci (viz herní příloha Amigame v

lepší. D3D si můžete projít na své Amize také díky Johnu Fehrovi a jeho programu BSP. Tento asi 50 kB dlouhý prográmek potřebuje ke své práci originální *.WAD (cca 10 MB dlouhý) soubor z D3D I (nebo prerelease D3D). Funguje jako interpret *.WAD souboru a vy můžete procházet úrovní D3D, ovšem bez zbraní, příšer, stropu a podlahy, navíc velice pomalu (opět bráno na mém přístroji).

Daleko lepší výsledek dosahuje (zatím pouze demo - je červenec 1995) TextDemo57 od John Hendrickse. Potřebuje alespoň procesor MC68020+, ale na takové .030 či .040 doslova „letí“ v rozlišení téměř přes celou obrazovku. Používá textury velikosti 128x128 pixelů, které nejdříve zkonvertuje z 24bitové grafiky do 256 barev na AGA. Srdce programu („Engine“) je nejméně tak dobré jako v D3D, jestli není o chloupke lepší (skutečně nepřeháním, kdo nevěří, ať se podívá na síť Aminet ..gfx/misc/TextDemo57.lha). Pohyb postavy je stejně jako v D3D „kolébavá“ chůze (to by nebylo nic zvláštního, to je i v „Gloomovi“), ovšem některé povrchy připomínají vodu (včetně vlnících se vlněk!) a pohyb ve vodě připomíná plavání. Příšerky jsou zatím implementovány jen jako statické, bez animace; není také možné po nich střelit. Na podkladě tohoto demo vytváří dva týmy skutečné hry. První tým pracuje na



Fears - zatím stále jen preview

tomto čísle). Umožňuje hraní po sériovém kabelu, stejně jako rozpůlení obrazovky a hru dvou hráčů na jediném počítači (na mé konfiguraci stále bez jakýchkoli problémů stíhali).

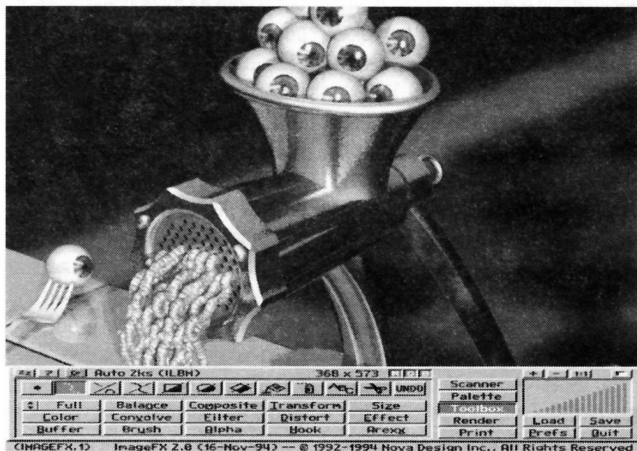
W3D je ochuzen oproti Doomovi (D3D) o chození po schodech nahoru/dolu a padání. Také grafika D3D je

hře s prvky her na hrdiny, D3D, Magic Carpet a Dungeon Master, druhý tým vyvíjí jakýsi simulátor tanků. Tentýž autor „engine“ vytváří také varianty pro grafické karty Picasso II a Retina.

Na závěr nezbyvá, než konstatovat, že kdo si počká, ten se (snad) dočká.

-Milan Taláček

Nova Design uvedla již v roce 1994 na trh skvělý image-processing ImageFX ve verzi 2.0. Předtím byly uvedeny verze 1.3 a 1.5, které byly na svou dobu dost dobré, ale postupem času se objevovaly i jiné velmi schopné programy jako třeba Image Master nebo Photogenics a proto je tu nová verze ImageFX 2.0.



Jak jsem již napsal ImageFX je imageprocessing. Pracuje pouze s 24 bitovou grafikou jako většina programů tohoto typu. Výjimku tvoří snad jen Personal Paint, který vše přepočítává do 256 barev. Takže cokoliv do ImageFX nahrajete přepočítá se do 24 bitové grafiky. Pokud si myslíte, že budete potřebovat nějakou 24 bitovou kartu, tak vás můžu ujistit, že ne. Můžete pracovat na počítači jak s ECS tak s AGA, ale můžete pracovat i s grafickými kartami jako IV24, Opal Vision, Retina a jinými. Na spuštění programu je potřeba Kickstart 2.x a vyšší, 2 MB paměti, ale pokud budete chtít dělat něco s obrázky v rozlišení hires-interlace tak doporučuji alespoň 6 MB paměti. Jednoduše řečeno zde platí pravidlo čím více tím lépe. Ani taková Motorola 68030 na 50 Mhz nepříjde zkrátka, prostě čím lepší hardware tím se vám bude pracovat rychleji a pohodlněji.

Také by bylo dobré se zmínit o tom že na instalačních disketách je i ViewTek special ImageFX release. Je to velmi kvalitní (jednu nevýhodu má, je napsán v jazyce C což se projevuje v rychlosti) program na zobrazování obrázků a přehrávání animací, ale to je již jiná kapitola, pojďme se věnovat ImageFX.

Po úspěšném nainstalování na

disk se můžeme pustit do práce. ImageFX můžeme spustit na obrazovce Workbenche nebo třeba tak, že si otevřeme vlastní obrazovku. Já

využívám druhé možnosti a vám to doporučuji také. První vfcí kterou byste mněli udělat, je nastavit si konfiguraci programu podle vašeho hardwaru, to znamená v jakém rozlišení a kolika barvách má být pracovní obrazovka, popřípadě jaký scanner budete používat, pod jakou grafickou kartou budete chtít renderovat obrázky, způsob tisku na tiskárně, defaultní cesty k souborům, paletu ovládacího panelu a mnoho jiných drobností, které vám usnadní práci.

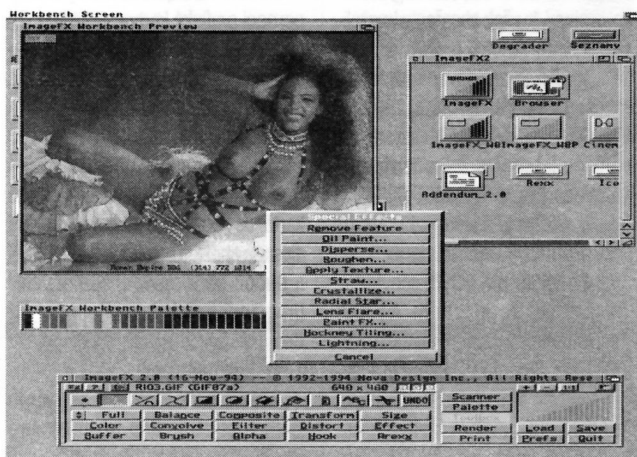
Dejme tomu, že jsme si program nakonfigurovali podle svých představ, nyní musíte vytvořit buffer (jednoduše řečeno černou obrazovku s tím, že zadáme jaké bude mít rozlišení a jestli bude v barvě nebo jenom černobílá) nebo můžete nahrát už hotový obrázek. ImageFX umí zpracovat IFF, GIF, JPEG, TIFF, PCX i vámi vybraný frame z animace třeba ve formátu ANIM nebo FLI. To jsou jedny z nejpoužívanějších formátů, ale můžete pracovat i s obrázky počítačů Macintosh, SiliconGraphics a množstvím dalších formátů. Stejně je tomu i u ukládání obrázku na disk. Vše je řešeno pomocí modulů, to znamená, že v budoucnosti nebude problém s přibývajícím novými formáty obrázků je rozšířit. Málem bych zapomněl, že ImageFX umí

nahrát i PostScript!

Pro kreslení jsou tady základní funkce co obsahuje snad každý standartní program na kreslení, s tím že nějaké jsou trochu vylepšené. Každou funkci můžete definovat. Velmi efektní je spray, který obravdu vypadá jako spray a ne spleť bodů jako u většiny starších programů. Další silnou staránkou je stříhání štětců, kde si můžete navolit šablonu podle které budete chtít stříhat (obdélník, ovál, podle čar nebo třeba podle ruky). Takže to byly základní věci, které nejsou nijak zvláštní a dokáže je z velké míry většina programů, nyní probereme funkce, které dělají z ImageFX tak záračný nástroj co se týká grafiky. Vše co s obrázkem budete chtít provádět si můžete nechat nejdříve zobrazit jako preview v malém okénku. Preview se počítá v rychlých Amigách realtime. Což vám pomůže vytvořit si představu jak bude obrázek po vašem „zásahu“ vypadat a nebudete muset používat pomalejší undo. Začneme barevnými efekty. Velmi zajímavá je funkce transformování barvy podle vámi udaného grafu, samozřejmě je

convolutions se skrývá mnoho skvělých funkcí. Relief „vytesá“ obrázek do kamene s tím, že si zvolíte odkud bude přicházet světlo a intenzitu. Můžete obrázek „zblurovat“ nebo použít celkový motion blur. Dále jsou zde filtry, jako alias omezování rozsahu barev, spočítání používaných barev atd. Alpha kanal je vylepšen, už obrázek nemusí být jen černobílý, ale i barevný. Dále ImageFX umí perspektivu, jednoduchou nebo složitou rotaci v 2D. Samozřejmě je jakákoli velikost obrázku, omezená jen pamětí. Také je zde možnost používání textur. Vezmete si třeba texturu zdi, zvolíte si odkud bude dopadat světlo, plasticnost textury, a pak na ni něco nakreslíte sprejem, a máte realistický obrázek zdi pomalované sprejem. Další věci jsou lens flary (kužel světla, který svítí do kamery), jejich efekt je dokonalý, i když LightWave toto zvládá lépe. I takové přepočítání obrázku do olejové malby v 8 úrovních není problém a používání arexxu není nějak složitá záležitost, i když pochybuji, že většina lidí si bude psát arexxové skripty. Někjaké jsou už dodávány. Jako třeba: buildingMPEG, ConvertANIM, analyzeJPEG a mnoho dalších.

ImageFX 2.0 je bez pochyby zajímavý a velmi výkonný software, jeho kompletní popis a výpis funkcí



možnost obrázků přepočítat do černobílé barvy a nebo naopak ho zbarevnit. Dále je zde barevná balance, kde můžete ubírat a přidávat barevné složky, tímto způsobem můžete jednoduše obrázek dát nazelenalý nádech nebo ho zesvětlit, ztmavit. Pod gadgetem

by zabral pár stovek stránek. Ten kdo by chtěl pracovat v univerzálním programu, který spojuje výhody Deluxe Paintu, Photogenicsu, Personal Paintu a jiných programů nechť si vybere tento produkt.

-Michal Vojáček-

Ten, kdo pracuje s 3D grafikou, jistě dospěl k závěru, že potřebuje program, který by spojoval práci convertoru různých formátů s jednoduchým editorem. Snad nejlépe na tom (co se týče komfortu) je Pixel 3D Professional V2.0 od Axiom Software. O co se tedy jedná?

V případě že máte kamaráda se společnými zájmy, ale on používá jiný software (nebo jinou platformu), narazíte na problém přenositelnosti dat (jedná se o tro-

PIXEL 3D PROFESSIONAL

ještě zobrazují dotazníky, ve kterých se zapínají vyhlazovací funkce a pod.

Save otevře Save Requester, ve kterém si vyberete Save Format (formát, pod kterým chcete uložit), Single nebo Multiply File Save což znamená jestli chcete ukládat po

typy ZBuffer zobrazení (použití jemného stínování a vyhlazování). Další tlačítka znamenají: Double (když nahrajete objekt vytvořený v Imaginu, jeho povrch bude děravý, je to dáno tím, že Imaginu stačí na definování polygonu méně hran než jiným programům, tato funkce díry odstraní), Points (zobrazí se i body objektu), Color (v případě, že chcete vidět i barvu v zobrazování Wire a Hidden, musí být toto tlačítko zapnuto) a nakonec Grid (funkci má pouze při zobrazení Wire, kdy zobrazuje ještě gridovou mřížku).

Tlačítkem **Edit** zobrazíte editační funkce programu a to funkce s body objektu.

Tlačítko **Config** vám dá na výběr pro konfigurování zobrazení, paměti a spouštění ARexxových programů.

Tlačítkem **Help** zapínáte nápovědu, což znamená, že jakmile zvolíte nějakou funkci, program vám napíše v krátkosti, o co asi jde.

Tlačítko **Quit** snad nemusím vysvětlovat.

V dolní části obrazovky jsou tlačítka pohledu a to. Frt (front -

zovce, dosti rychlý (narodil od Imaginu v 256 barevné obrazovce). Výpočty zobrazení probíhají vcelku průměrnou rychlostí. Editace je velice příjemná a jako konvertor je bezchybný. A ještě nároky? Jsou (tak jak to již bývá) dvě verze programu. Jedna nevyžaduje koprocessor ani nějaký lepší procesor a druhá vyžaduje minimálně 68020 s koprocessorem. Vzhledem k tomu, že se jedná o grafický program, je vcelku náročný na paměť. Lze nastavit aby si alokoval jen 1 MB paměti, ale to toho moc neudělá. Např. když jsem importoval nějaký složitější bitmapový objekt, 8 MB fast ram mu nestačilo. Normálně mu však stačí 2 MB chip aby se vůbec spustil. Testován byl na A 1200 s turbokartou M1230XA osazenou procesorem 68030 a koprocessorem 68882 na taktovací frekvenci 33MHz se 16 MB fast ram a program se choval vcelku svižně.

Co říci závěrem. Tento velice povedený program má také své mouchy, které by bylo dobré odchytnat. Při některých složitějších aplikacích celkem nekompromisně hrouť systém. Ale nadruhou stranu je velice schopný. Jenom seznam importovacích formátů (LightWave 3D (object), LW 3D (scene), Imagine, Turbo Silver, Sculpt 3D/4D, Caligary, Draw 4D,

jrozměrné vektorové formáty). Program Pixel 3D Pro nabízí velkou škálu importovacích a exportovacích formátů. Při nahrávání si sám zjistí o jaký typ vektorového formátu se jedná a načte ho. Při ukládání máte na výběr z 16 formátů, pod které můžete objekty uložit. Program však umí nahrávat i dvourozměrné formáty, jedná se hlavně o bitmapové obrázky (ve formátu IFF) a vektorové obrázky ve formátu EPS. Bitmapové obrázky dokáže velice pěkně vyhladit, takže potom ani nepoznáte, že se jednalo o bitmapu (jak je tomu třeba u Imaginu).

Grafické prostředí Pixelu má podobnou paletu jako LightWave, tudíž velice příjemnou. Ovládání je podobné jako u Modeleru. V horní části obrazovky se nachází tlačítka Load, Save, Modify, View, Draw, Edit, Config, Help a Quit. V případě, že některé tlačítko zmáčknete, změní se tlačítka na levé straně.

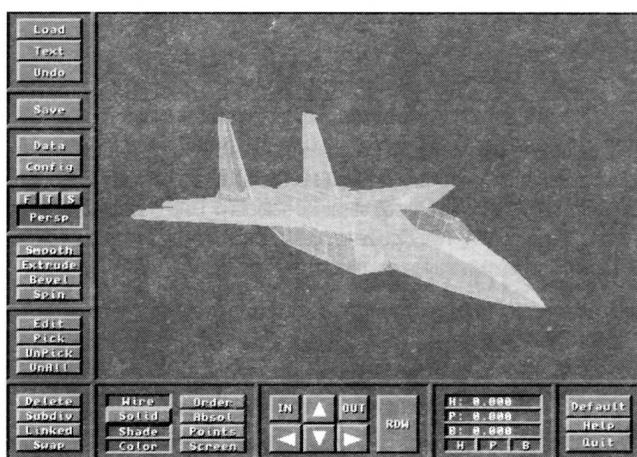
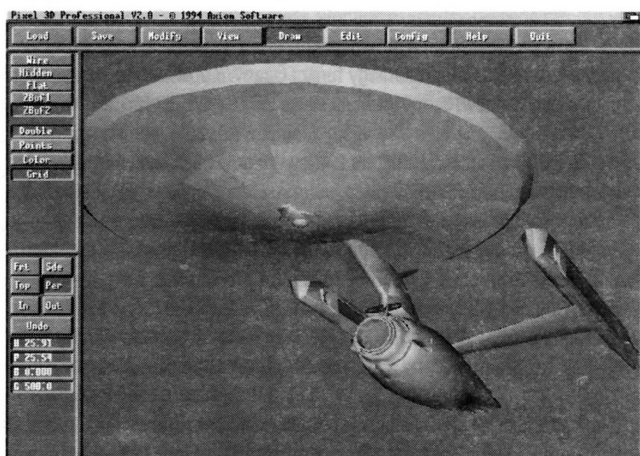
Load vám otevře requester, kde si vyberete soubor, který má být importován a o vše se již Pixel Pro postará sám. V případě importování bitmap nebo EPS se

jednotlivých souborech nebo všechny objekty do jednoho souboru. All nebo Selected Objects znamená, že chcete ukládat všechny soubory nebo jen označené.

Tlačítko **Modify** odkryje základní editorovací práce. Clear (mazání všeho), Surface (editace surfacu), Paint (vyplňování ploch), Polygon (editace polygonu), Object (označování objektu), Text (importování PS fontů jako text), Smooth (vyhlazování), Extrude (protahování), Bevel (protahování s následným zvětšením).

Pomocí tlačítka **View** dostanete funkce, týkající se umístění a rotace kamery nebo objektu. Práce s rotací nebo posouváním je shodná jako u LightWavu (levé tlačítko myši znamená pohyb vodorovně, pravé tlačítko myši svisle). Je zde zamykání pohledu a podobné funkce.

Tlačítko **Draw** pod sebou zkrývá vizualizační algoritmy. Jedná se základní zobrazovací techniky tj. Wire (drátěný povrch), Hidden (nejsou zobrazeny neviditelné hrany), Flat (objekt je vyplněn a hrubě stínován) a nakonec dva



čelní pohled), Sde (side - pohled ze strany), Top (pohled zeshora), Per (perspective - perspektivní pohled). Dále jsou to tlačítka pro přibližování (In) a oddalování (Out) a důležité tlačítko Undo.

Program Pixel Pro je i na to, že se otevírá v 256 barevné obra-

ze. Draw 4D Pro, Alladin, 3D Pro, DXF AutoCAD, 3D Studio, WaveFront, VideoScape (ascii), VideoScape (binary), Digital Arts) je dostatečně veliký, takže si každý vybere formát, který mu vyhovuje.

-Wintersoft-

Průvodce programováním Amigy 7.díl

robrali jsme si všechny základní funkce Execu. Nyní se na čas přeneseme na opačný konec systému, ke komplexním funkcím knihoven Intuition, GadgetTools apod. Tyto knihovny nám nabízejí vysoký komfort při tvorbě uživatelského rozhraní našich aplikací a navíc umožňují, aby rozhraní různých aplikací mělo společné prvky. To uživateli usnadňuje obsluhu programu a urychluje osvojení ovládání.

Začneme nejprve Intuitionem. Pod názvem Intuition si lze představit knihovnu funkcí spolu s datovými strukturami, tedy vše, co je potřebné k vytvoření grafického uživatelského rozhraní aplikace. Pod pojem uživatelské rozhraní lze zahrnout všechny prostředky a způsoby komunikace uživatele s počítačem a obráceně. Pro uživatele je nejpřijatelnější, pokud komunikace s počítačem je jednoduchá, konzistentní a navíc zábavná, jedním slovem intuitivní. Prostředky k vytvoření takového rozhraní nabízí právě Intuition.

Kromě Intuitionu slouží k vytvoření uživatelského rozhraní i další prostředky systému. Konfigurační soubory Preferences, objektově orientované prostředky BOOPSI, knihovny Workbench, Gadtools, ASL, Icon, příp. i Graphics a Layers a další.

My se nebudeme věnovat funkcím a datovým strukturám známým z verze 34 (1.3) a nižších, protože ty už byly popsány na několika místech (např. v příručce V. Král: Amiga Profi. Vydalo Amiga Info). Soustředíme se na funkce a datové struktury, o které byl tento základní soubor rozšířen ve verzi 36 (2.0) a vyšších.

Začneme nejprve s jednou z datových struktur nově zavedených ve verzi 36. Ponechme jí původní název tag (ne, nikoli tágo ;-). Hlavní výhodou tagu je, že umožňuje přidávat nové parametry k systémovým funkcím, aniž by došlo ke konfliktu s již zavedenými argumenty. Také činí specifikaci předávaných parametrů průhlednější a jednodušší.

Tagy zpřístupňují programátorovi univerzální mechanismus rozšiřitelných datových polí, které lze použít pro specifikace parametrů a dotazy na vlastnosti. Tag je definován v hlavičkovém souboru utility/tagitem.h) jako struktura TagItem, která má dvě položky:

```
ULONG ti_Tag určuje typ tagu
ULONG ti_Data data, jejichž význam je daný typem tagu
```

V položce ti_Data může být jak přímo 32-bitová hodnota, tak ukazatel na přidruženou datovou strukturu. Jako příklad si uvedme tag definující jméno okna „Vilíkovo okno“. V tomto případě obsahuje položka ti_Data ukazatel na znakový řetězec. Typ tagu WA_Title říká, že tag definuje název okna a že tedy v položce ti_Data máme očekávat ukazatel na znakový řetězec.

```
ti_Tag = WA_Title;
ti_Data = (ULONG) „Vilíkovo okno“;
```

Prakticky se tagy předávají po skupinách - v polích nebo jako zřetězená pole. Některé typy tagů jsou vyhrazeny pro jejich seskupování do polí (tag pro zřetězení, tag označující konec pole apod). Tyto hodnoty jsou uvedeny v tabulce 1.

Tabulka 1. Hodnoty a význam řídicích tagů (tyto typy jsou společné pro všechny aplikace).

TAG_DONE	0	Ukončení pole složeného z položek TagItem. ti_Data nevyužito.
TAG_END	0	Synonymum pro TAG_DONE.
TAG_IGNORE	1	Ignoruj tento tag (tuto položku pole).
TAG_MORE	2	ti_Data obsahuje ukazatel na navazující pole tagů, současně

tento tag ukončuje toto pole tagů.

TAG_SKIP 3 Přeskoč tento tag a následujících N tagů (položek pole), kde N je hodnota uložená v položce ti_Data tohoto tagu.

Uvedme si nyní příklad (C1), jak použít tagy při otevírání okna. Připomeňme si, že bez použití tagů je nutno nejprve deklarovat strukturu NewWindow a přiřadit hodnoty všem jejím položkám, pak teprve lze otevřít vlastní okno. Tagy nám tedy umožní specifikovat pouze hodnoty, které se liší od implicitních. Program se tak stává přehlednějším a stručnějším.

Jedna z možností jak předat tagy funkci OpenWindow je využít rozšířenou strukturu NewWindow. Je-li nastavena vlajka WFLG_NW_EXTENDED ve struktuře NewWindow (od verze V36 výše) znamená to, že se jedná o rozšířenou strukturu ExtNewWindow. Struktura ExtNewWindow obsahuje oproti struktuře NewWindow jedinou položkou navíc, položku Extensionlenw_Extension. Tato položka obsahuje ukazatel na pole tagů nebo řetězec těchto polí. Takto je vytvořena možnost předávat neomezeně rozšiřitelné množství parametrů funkci OpenWindow. K vytvoření rozšířené struktury s novým jménem ExtNewWindow, a současném ponechání původní struktury NewWindow, vedla snaha o zachování kompatibility. Mimochodem struktura Window také prodělala rozšíření ve verzi V36, ovšem pouze o položky, které využívá AmigaOS.

Jinou možností jak předávat tagy je použít službu funkce OpenWindowTagList (příp. jejího ekvivalentu - funkce s proměnným počtem argumentů OpenWindowTags). Tento způsob by měl být přednostně využíván pro otevírání okna s parametry specifikovanými pomocí tagů (dle doporučení autorů AmigaOS).

Příklad C1. Otevření okna s parametry specifikovanými pomocí tagů

```
#include <exec/types.h> /* definice základních typů */
#include <exec/libraries.h> /* definice struct Library */
#include <utility/tagitem.h> /* definice struct TagItem, TAG_DONE */
#include <intuition/intuition.h> /* definice většiny použitých hodnot */
#include <clib/exec_protos.h> /* OpenLibrary(), CloseLibrary(),
                               * WaitPort()
                               */

#include <clib/intuition_protos.h> /* OpenWindowTagList(),
OpenWindowTags(),
                               * CloseWindow()
                               */

struct Library *IntuitionBase;
int main (void)
{
    struct TagItem tagy[7];
    struct Window *okno;
    /* V tomto příkladu využíváme funkce, které vyžadují verzi 2.0 */
    if (IntuitionBase = OpenLibrary("intuition.library", 37))
    {
        /* Vyplníme pole tagů */
        tagy[0].ti_Tag = WA_Width;
        tagy[0].ti_Data = 320;
        tagy[1].ti_Tag = WA_Height;
        tagy[1].ti_Data = 50;
        tagy[2].ti_Tag = WA_Title;
        tagy[2].ti_Data = (ULONG) "Okno - OpenWindowTagList";
        tagy[3].ti_Tag = WA_IDCMP;
        tagy[3].ti_Data = IDCMP_CLOSEWINDOW;
        tagy[4].ti_Tag = WA_CloseGadget;
        tagy[4].ti_Data = TRUE;
        tagy[5].ti_Tag = WA_DragBar;
        tagy[5].ti_Data = TRUE;
        tagy[6].ti_Tag = TAG_DONE; /* ukončení pole tagů */
        /* Otevřeme okno popsané pouze pomocí pole tagů */
        if (okno = OpenWindowTagList(NULL, tagy))
        {

```



```

/* Počkáme na nejbližší událost - kliknutí na gadget pro zavření okna */
WaitPort(okno->UserPort);
/* Zavřeme okno */
CloseWindow(okno);
}
/* Teď otevřeme totéž okno pomocí funkce s proměnným počtem parametrů */
if ( okno = OpenWindowTags( NULL,
    WA_Width, 320,
    WA_Height, 50,
    WA_Title, (ULONG)"Okno - OpenWindowTags",
    WA_IDCMP, IDCMP_CLOSEWINDOW,
    WA_CloseGadget, TRUE,
    WA_DragBar, TRUE,
    TAG_DONE /* označení konce argumentů */
)
)
{
/* Počkáme na nejbližší událost - kliknutí na gadget pro zavření okna */
WaitPort(okno->UserPort);
/* Zavřeme okno */
CloseWindow(okno);
}
/* Uzavřeme knihovnu Intuition: */
CloseLibrary (IntuitionBase);
}
return 0;
}

```

K problematice používání tagů se vrátíme ještě při rozboru funkcí knihovny `utility.library`, která nám poskytuje sadu funkcí pro usnadnění práce s tagy. Umožní nám pohodlně tvořit funkce, kterým je možno parametry předávat prostřednictvím tagů.

Jako příklad pro demonstraci použití tagů jsme si zvolili funkci pro otevření okna. Uvedme si teď úplný výčet funkcí pro obsluhu oken. Nejprve souhrn funkcí známých už ze starších verzí AmigaOS, kterým se zde věnovat nebudeme (tabulka 2).

Tabulka 2. Funkce knihovny Intuition (V34) určené pro práci s okny

ClearPointer	Zruší lokální definici ukazatele myši pro dané okno.
CloseWindow	Zavře okno.
MoveWindow	Přemístí okno.
OpenWindow	Otevře okno specifikované strukturou <code>struct NewWindow</code> .
SetPointer	Předefinuje obrázek pro ukazatel myši pro dané okno.
SetWindowTitles	Nastaví jméno okna i příslušné obrazovky.
SizeWindow	Změní velikost okna.
WindowToBack	Přesune okno za ostatní okna.
WindowToFront	Přesune okno před ostatní okna.
WindowLimits	Nastaví dolní a horní hranici velikosti okna.
BeginRefresh	Připraví okno pro optimalizovanou obnovu obsahu.
EndRefresh	Ukončí optimalizovanou obnovu obsahu okna.
ActivateWindow	Aktivuje okno.
RefreshWindowFrame	Požádá Intuition o překreslení okrajů okna.
ModifyIDCMP	Modifikuje nastavení IDCMP vlajek daného okna.

A nyní si popíšeme funkce pro obsluhu oken, které byly přidány ve verzi 36 (`MoveWindowToFront` - změni pořadí oken, `ChangeWindowBox` - změni velikost a polohu okna, `OpenWindowTagList` - modifikace funkce `OpenWindow`, `ZipWindow` - přepnutí velikosti okna) či ve verzi 39 (`ScrollWindowRaster` - posune vymezenou část obsahu okna, `SetWindowPointerA` - změna ukazatele myši, `HelpControl` - zapínání a vypínání nápovědy pro gadgety).

`MoveWindowToFront` <- `intuition.library` (V36)

Změni pořadí v jakém jsou uspořádána okna za sebou. Dané okno umístí před jiné, zvolené okno.
 Funkce zpřístupňuje funkci `MoveLayerToFront` knihovny `layers.library` pro programování pod Intuitem.
 Syntaxe: `void MoveWindowToFront( struct Window *okno, struct Window *predOkno ) (a0,a1)`
 okno: Ukazatel na přemísťované okno, které bude umístěno před dané okno.
 predOkno: Ukazatel na okno, před nějž bude přemísťované okno umístěno.
 Chyba: Nerespektuje okna typu `backdrop`.

`ChangeWindowBox` <- `intuition.library` (V36)

Změni současně polohu i rozměry okna. Stejně jako funkce `MoveWindow` a `SizeWindow` je změna potlačena až do okamžiku nejbližší události Intuitem (v současných verzích OS to může znamenat opoždění až o desetinu sekundy). Na rozdíl od funkcí `MoveWindow` a `SizeWindow` se však vstupní parametry této funkce (poloha a rozměry) zadávají v absolutních (nikoli relativních) souřadnicích.

Ukončení operace lze detekovat pomocí IDCMP zprávy `IDCMP_CHANGEWINDOW`, kterou Intuition po ukončení změny polohy a rozměrů pošle na IDCMP port aplikace.

Funkce respektuje dolní a horní omezení velikosti okna.

Syntaxe: `void ChangeWindowBox(struct Window *okno, WORD levy, WORD horni, WORD sirka, WORD vyska) (a0,d0/d1/d2/d3)`

okno: okno, jehož změnu požadujeme.

levy, horni, sirka,

vyska: Nová poloha a rozměry.

`OpenWindowTagList` <- `intuition.library` (V36)

Obměna funkce `OpenWindow`, která umožňuje přímo zadat pole tagů. Zadávání tagů tímto způsobem by mělo být upřednostněno před využitím rozšířené struktury `NewWindow` (položka `Extensionlnw_Extension`).

Pokud se funkci nepředá ukazatel na `struct NewWindow` (zadá se `NULL`), použijí se parametry zadané pomocí pole tagů, nedefinovaným parametrem se přiřadí implicitní hodnoty (i bez specifikování tagů se tak otevře okno s "rozumnými" parametry) na implicitní obrazovce (zpravidla `Workbench`).

Syntaxe: `struct Window *OpenWindowTagList(struct NewWindow *noveOkno, struct TagItem *tagy) (a0/a1)`

Výstup: Ukazatel na nově vytvořené okno.

noveOkno: Definice nového okna (nepovinná).

tagy: Ukazatel na pole tagů (nepovinný). Tagy uvedené v tomto poli předefinovávají odpovídající položky v struktuře `NewWindow`. Seznam použitelných tagů je uveden v tabulce 3. Většina tagů jednoduše předefinuje hodnoty obsažené ve struktuře `NewWindow` (je-li struktura funkcí předána).

Tabulka 3a. Tagy odpovídající jednotlivým položkám struktury `NewWindow`.

WA_Left	- ekvivalent položky <code>LeftEdgeInw_LeftEdge</code>
WA_Top	- ekvivalent položky <code>TopEdgeInw_TopEdge</code>
WA_Width	
WA_Height	
WA_DetailPen	- POZN: předefinuje hodnotu pouze pokud položka <code>NewWindow.DetailPen</code> je rovna -1
WA_BlockPen	- POZN: předefinuje hodnotu pouze pokud položka <code>NewWindow.BlockPen</code> je rovna -1
WA_IDCMP	- ekvivalent položky <code>IDCMPFlagslnw_IDCMPFlags</code>
WA_Flags	- počáteční hodnota vlajek před zohledněním tagů uvedených v druhé části tabulky (3b)
WA_Gadgets	- ekvivalent položky <code>FirstGadgetlnw_FirstGadget</code>
WA_Title	
WA_CustomScreen	- implikuje použití <code>CUSTOMSCREEN</code>
WA_SuperBitMap	- současně nastaví <code>WFLG_SUPER_BITMAP</code> vlajku a mód.
WA_MinWidth	
WA_MinHeight	
WA_MaxWidth	
WA_MaxHeight	

Tabulka 3b. Tagy typu `boolean` - alternativní možnost zadání k `WA_Flags` (tagy odpovídají příslušným vlajkám položky `Flagslnw_Flags` s obdobnými jmény)

WA_SizeGadget	- odpovídá <code>WFLG_SIZEGADGET</code>
WA_DragBar	- odpovídá <code>WFLG_DRAGBAR</code>
WA_DepthGadget	- odpovídá <code>WFLG_DEPTHGADGET</code>
WA_CloseGadget	- odpovídá <code>WFLG_CLOSEGADGET</code>
WA_Backdrop	- odpovídá <code>WFLG_BACKDROP</code>
WA_ReportMouse	- odpovídá <code>WFLG_REPORTMOUSE</code>
WA_NoCareRefresh	- odpovídá <code>WFLG_NOCAREREFRESH</code>
WA_Borderless	- odpovídá <code>WFLG_BORDERLESS</code>
WA_Activate	- odpovídá <code>WFLG_ACTIVATE</code>
WA_RMBTrap	- odpovídá <code>WFLG_RMBTRAP</code>
WA_WBenchWindow	- odpovídá <code>WFLG_WBENCHWINDOW</code> (vlajka je vyhrazena pro použití systémem)
WA_SimpleRefresh	- pouze pokud se hodnota rovná <code>TRUE</code>
WA_SmartRefresh	- pouze pokud se hodnota rovná <code>TRUE</code>
WA_SizeBRight	- odpovídá <code>WFLG_SIZEBRIGHT</code>
WA_SizeBBottom	- odpovídá <code>WFLG_SIZEBBOTTOM</code>
WA_GimmeZeroZero	- odpovídá <code>WFLG_GIMMEZEROZERO</code>
WA_NewLookMenus	- odpovídá <code>WFLG_NEWLOOKMENUS</code>

Tabulka 3c. Nové parametry pro otvírání oken.

`WA_ScreenTitle` - Název, který se zobrazí na liště obrazovky, na které bude okno otevřeno, lze specifikovat prostřednictvím tohoto tagu a předejít tak nutnosti následně volat funkci `SetWindowTitles`.
`WA_AutoAdjust` - Tato hodnota typu `boolean` říká, zda Intuition může toto

okno posunout, event. změnit jeho rozměry tak, aby se vešlo na obrazovku (vše v mezích hraničních rozměrů MinWidth a MinHeight). Implicitní hodnota je FALSE, kromě případu, že okno je otevíráno funkcí OpenWindowTagList či OpenWindowTags s parametrem struct NewWindow * nulovým; v takovém případě je implicitní hodnota TRUE.

WA_InnerWidth

WA_InnerHeight - Určení rozměrů vnitřní oblasti okna, tj. nezávisle na tloušťce rámečku okna.

POZN. Tyto tagy kladou některá omezení na gadgety umístěné v okrajích okna (protože se z těchto gadgetů vypočítává šifka rámečku okna):

- gadget GACT_LEFTBORDER nemůže být typu GFLG_RELWIDTH pokud je použit tag WA_InnerWidth.
- gadget GACT_RIGHTBORDER musí být typu GFLG_RELRIGHT pokud je použit tag WA_InnerWidth.
- gadget GACT_TOPBORDER nemůže být typu GFLG_RELHEIGHT pokud je použit tag WA_InnerHeight.
- gadget GACT_BOTTOMBORDER musí být typu GFLG_RELBOTTOM pokud je použit tag WA_InnerHeight.

WA_PubScreenName - Zadání této položky znamená, že chceme, aby otevírané okno bylo otevřeno na obrazovce uvedeného jména (ukazatel na jméno je umístěn v položce ti_Data tohoto tagu).

WA_PubScreen - Totéž co předchozí položka, ale místo názvu obrazovky se rovnou zadá ukazatel na danou obrazovku (struct Screen *). Některým z následujících tří způsobů musí být zajištěno, aby se obrazovka během otevírání okna nezavřela (použití služby Forbid to nezaručí):

- 1) Vlastníme danou obrazovku
- 2) Otevřeli jsme už na obrazovce alespoň jedno okno
- 3) Použijeme funkci LockPubScreen

Pokud bude ukazatel na obrazovku nulový (ti_Data==NULL), znamená to, že okno bude otevřeno na implicitní obrazovce.

WA_PubScreenFallBack - Tento tag typu boolean určuje, má-li být okno otevřeno na implicitní obrazovce v případě, že specifikovaná obrazovka není dosažitelná.

WA_WindowName - Tento tag zatím není podporován.

WA_Colors - Tento tag zatím není podporován. Měl by oknu přiřadit paletu barev.

WA_Zoom - ti_Data ukazuje na pole čtyř WORDů, které mají být použity pro počáteční hodnotu levého/horního rohu/výšky/šířky alternativní polohy a velikosti pro přepínání pomocí gadgetu „zoom“. Přítomnost této vlajky signalizuje, že k oknu má být připojen „zoom“ gadget, a to i v případě, že okno nemá gadget pro změnu velikosti.

Nově pro V39: pokud je počáteční levý horní roh určen jako (-0,-0), bude Intuition měnit pouze velikost okna, nikoli jeho umístění (nebude-li nutno přemístit okno na plochu obrazovky).

WA_MouseQueue - Tento tag určuje maximální počet zpráv IDCMP_MOUSEMOVE, který Intuition nesmí překročit ve frontě nezpracovaných zpráv daného okna. Po otevření okna lze tuto hodnotu ovlivnit funkcí SetMouseQueue.

WA_RptQueue - Tento tag určuje maximální počet opakovaných zpráv IDCMP_RAWKEY, IDCMP_VANILLAKEY či IDCMP_IDCMPUPDATE, který Intuition nesmí překročit ve frontě nezpracovaných zpráv daného okna. Současná verze OS nenabízí odpovídající funkci, kterou by se tato hodnota mohla přenastavit po otevření okna.

WA_BackFill - ti_Data je ukazatel na strukturu Hook, kterou použije knihovna Layers v okamžiku, kdy bude v oknu potřeba vyplnit jeho pozadí. Viz funkce InstallLayerHook knihovny layers.

WA_MenuHelp (V37) - ti_Data je hodnota typu boolean. Nulová (TRUE) povoluje MenuHelp (nápoovědu pro menu) pro toto okno. Viz IDCMP_MENUHELP.

WA_NotifyDepth (V39) - ti_Data je hodnota typu boolean. Nulová způsobí, že aplikace bude informována o přemístění okna zprávou IDCMP_CHANGEWINDOW (s položkou Codelim_Code rovnou CWCODE_DEPTH), podobně jako probíhá informování o přesunech a změnách velikosti okna těmiž zprávami (položka Codelim_Code v těchto případech je rovna CWCODE_MOVESIZE).

WA_Checkmark (V39) - ti_Data je ukazatel na struct Image, která definuje vzhled „odfajfkování“ pro stavové položky menu (tj. položky, které lze „zatrhnout“). Pro verze starší než V39 nebo pokud není specifikován tag WA_NewLookMenus, je toto zatržení provedeno tradičním „háčkem“. Od V39 máme možnost zvolit alternativní znak pro zatržení.

WA_AmigaKey (V39) - ti_Data je ukazatel na struct Image, která definuje vzhled Amiga-symbolu v menu. Pro verze starší než V39 nebo pokud není specifikován tag WA_NewLookMenus, je použit tradiční symbol v původních barvách.

WA_Painter (V39) - Určuje vzhled ukazatele myši, který chceme použít jako lokální ukazatel pro toto okno. Pokud je hodnota ti_Data rovna NULL, přiřadí se implicitní ukazatel (nastavený pomocí Preferences). Lokální ukazatel by měl být alokovan prostřednictvím funkce NewObject. Implicitní hodnota je NULL. Tento tag je akceptován také funkcí SetWindowPointerA.

WA_BusyPointer (V39) - Tag typu boolean. Implicitně má hodnotu FALSE (nulovou), v tom případě se přiřadí ukazateli myši vzhled předávaný tagem WA_Painter. Nulová hodnota se interpretuje jako žádost o zobrazení „zanepřázdňného“ ukazatele myši, tj. ukazatele oznamujícího uživateli, že

aplikace např. provádí výpočty. Tento tag je akceptován také funkcí SetWindowPointerA.

WA_PainterDelay (V39) - Nastavíme na hodnotu TRUE pokud chceme, aby se přeměna ukazatele myši na ukazatel „pracující“, chvilku pozdržela. Typicky je tato služba využívána v případě, kdy aplikace bývá „zanepřázdňná“ pouze krátký okamžik. Nastane-li totiž další změna ukazatele před vypršením čekací doby, bude původní žádost o změnu zrušena. Předjedeme tak nežádoucímu poblikávání ukazatele.

WA_HelpGroup (V39) - Obvykle posílá Intuition zprávy IDCMP_GADGETHELP pouze aktivnímu oknu. Aplikace, která má otevřeno více oken však může chtít poskytovat nápoovědu pro některá nebo všechna svá okna bez ohledu na to, které okno je aktivní. Všechna tato okna tedy musí přidělit k jedné „help-skupině“.

Nejprve je pro tento účel vytvořit jedinečné identifikační číslo (pomocí funkce GetUniqueID knihovny utility, nesmíme si toto číslo volit sami) a pak ho předat pomocí tohoto tagu všem oknům aplikace, která mají patřit k dané „help-skupině“. Viz též funkce HelpControl.

WA_HelpGroupWindow (V39) - Alternativní možnost k použití tagu

WA_HelpGroup je použit tag WA_HelpGroupWindow a jako hodnotu předat ukazatel na další okno příslušející ke stejné „help-skupině“. „Help-skupiny“ umožní, aby se aplikace s více okny chovaly přijatelným způsobem, neboť umožní zobrazit nápoovědu ke gadgetům i právě neaktivních oken.

WA_TabletMessages (V39) - Hodnota typu boolean, implicitně FALSE (nulová). Nulová (TRUE) indikuje požadavek o zaslání rozšířených zpráv od Intuitionu pro toto okno (viz struct ExtIntuiMessage, položka eim_TabletData).

OpenWindowTags <- amiga.lib (V36)

“Varargs” varianta funkce OpenWindowTagList, provádí stejnou činnost jako tato funkce.

Viz OpenWindowTagList.

Syntaxe: struct Window *OpenWindowTags(struct NewWindow *noveOkno, ULONG Tag1, ...) (zásobník)

Výstup: Ukazatel na nově vytvořené okno.

noveOkno: Definice nového okna (nepovinná).

Tag1,...: Tagy jsou předávány formou argumentů funkce. Viz OpenWindowTagList.

ZipWindow <- intuition.library (V36)

Změní polohu a rozměry okna na alternativní hodnoty. Tyto hodnoty jsou zapamatovány od posledního volání této funkce, příp. od posledního použití gadgetu „zoom“.

Zpravidla se použije na přepnutí mezi normální, velkou, pracovní velikostí okna a malou, na místo úspornou velikostí a polohou.

Akce vyvolaná touto funkcí je podobná jako u funkce MoveWindow, SizeWindow a ChangeWindowBox pozdržena do okamžiku nejbližší vstupní události Intuitionu (o provedení změny může být informování zprávou typu IDCMP_CHANGEWINDOW). Počáteční inicializaci lze provést prostřednictvím tagu WA_Zoom. Také lze takto změnit název okna.

Systémový „zoomovací“ gadget je umístěn v pravém horním rohu okna, vedle gadgetu pro přesun okna do popředí/pozadí. Zoom gadget se přidá do rámečku okna pokud okno otevřeme s žádostí o gadget pro změnu velikosti, nebo pokud zadáme tag WA_Zoom.

POZN. Funkce OpenWindow předpokládá, že implicitní nastavení alternativní velikosti je maximální velikost.

Syntaxe: void ZipWindow(struct Window *okno) (a0)

okno: Ukazatel na okno.

ScrollWindowRaster <- intuition.library (V39)

Zavolá funkci ScrollRasterBF z knihovny graphics.library, která posune ohraničenou část obsahu rastportu daného okna o (dx,dy) směrem k bodu (0,0). Uvolněný prostor je vyplněn pomocí funkce EraseRect.

POZN. Uvolněný a vyplněný prostor není považován za nesprávně zobrazený, vyžadující občerstvení.

Operace posunu je omezena na obdélník určený hraničními body (xmin,ymin) a (xmax,ymax). Obrazové body mimo tento vymezený prostor zůstanou netknuty. Leží-li bod (xmax,ymax) mimo hranice rastportu, použije se místo něj dolní pravý roh rastportu.

Je-li okno zčásti zastíněno, je možné, že posunem se přemístí část zakryté oblasti do oblasti viditelné. V případě, že okno je typu simple-refresh, může být tato oblast zobrazena nesprávně a aplikace se musí postarat o obnovu.

Detekuje-li tuto událost Intuition (tzn. výsledné zobrazení je nesprávné), pošle na IDCMP port daného okna zprávu IDCMP_REFRESHWINDOW. Tato činnost podporující obnovu okna je důvod, proč bychom měli dát funkci ScrollWindowRaster přednost před funkcemi ScrollRaster a ScrollRasterBF.

Syntaxe: void ScrollWindowRaster(struct Window *okno, WORD dx, WORD dy, WORD xmin, WORD ymin, WORD xmax, WORD ymax) (a1,d0/d1/d2/d3/d4/d5)

okno: Ukazatel na strukturu okna.
dx,dy: Celá čísla určující počet bodů, o které se provede posun (můhou být kladná, nulová i záporná).

pokračování na str. 21

LITERATURA

Deluxe Paint IV AGA 299,-Kč
Podrobná příručka pro uživatele grafického a animačního programu Deluxe Paint

Na Amigu Assemblerem 120,-Kč
Skvělá kniha pro všechny, kteří chtějí programovat v Assembleru na Amize. Dvě diskety s příklady.

Uživatelská příručka II 250,-Kč
Pro všechny typy Amig od A500 a A1200 až po A4000 (popisuje systémy 1.3 až 3.0)

Assembler 68000 165,-Kč
Kniha určená především čtenářům, kteří chtějí na Amize programovat v assembleru. Všechny příklady uvedené v knize naleznete i na přiložené disketě.

Amiga profí 1&2 299,-Kč
-nezbytná pomůcka pro všechny programátory v jazyce "C" na počítačích AMIGA. V knize najdete velké množství příkladů na programování grafiky, hudby i uživatelského prostředí pro Vaše programy. Ke knížce je přiložena disketa s příklady.

Uživatelská příručka A600 110,-Kč
- základní seznámení s počítačem A600

AMOS Basic 219,-Kč
Jeden z neproduktivnějších programovacích jazyků pro Amigu. Kompletní vývojové prostředí pro tvorbu grafiky, hudebně a animačně zaměřených aplikací. Cena zahrnuje disketu s programovým systémem a rozsáhlý manuál.

Sada disket k AMOS Basicu 199,-Kč
Obsahuje 5 her programovaných v Amosu a jednu disketu s utilitami

Komplet s AMOS Basicem 399,-Kč

PROTRACKER - Komplet 658,-Kč
11 disket songů + program
Podrobný návod na komponování hudby v nejrozšířenějším hudebním programu pracujícím s interními zvukovými obvody Amigy

Floppy Kurs 79,-Kč
Hardwarová příručka pro každého, popisující programování disketových jednotek (OFS) do funkcí operačního systému až po přímé programování hardwaru

GFA BASIC 250,-Kč
Jedná se o soubor více publikací - učebnice GFA Basicu, popis interpreteru a compileru, referenční příručka. Na přiložené disketě je velké množství ukázkových programů popsanych v knize.

Amiga a pevné disky 79,-Kč
Popis práce s pevným diskem - instalace software, rozdělení a obsluha disku.

Maxiplán 95,-Kč
Podrobný návod k nejpoužívanějšímu tabulkovému procesoru.

Civilization, Railroad Tycoon, Warlords 79,-Kč
Podrobný návod k třem úspěšným hrám.



LITERATURA NA DISKETÁCH

Amiga Basic 99,-Kč
Komplexní popis standardního Basicu.

Superbase Professional 99,-Kč
Popis nejvýkonější databáze pro Amigu

Amiga Hardware 99,-Kč
Podrobné popisy ovládání koprocesorů, zvukových kanálů, grafiky, vstupů a výstupů, popis systémových registrů aj.

SOFTWARE

Jednoduché účetnictví pro počítače AMIGA "PU-2.0" 1995,-


Nejnovější verze osvědčeného programu používaného již od roku 1990. Obsahuje - Peněžní deník, Knihu závazků, Knihu pohledávek, Knihu jízdy, Knihu úkolů, Knihu majetku, Mzdovou evidenci, Skladové hospodářství, Adresář. Vyžaduje 1.5MB RAM!

Jednoduché účetnictví AMIGA "PU-2.0" Basic 990,-Kč
Zkrácená verze pro počítače s 1.0MB pamětí

INFO PRINT 195,-Kč
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, Microemac, ...). Součástí dodávky je i kompletní systém pro psaní ČS textů - fonty, definice klávesnice a textový editor. Pouze pro A500 s 1.3WB!

PCQ PASCAL Compiler 1.2b 79,-Kč
Nejrychlejší Pascal pro Amigu, vhodný pro systémové programování, 150KB velký manuál v angličtině, desítky příkladů. Kompatibilní se všemi verzemi operačního systému.

ACE v1.02 BASIC Compiler 79,-Kč
Pro každého, kdo chce v Basicu programovat samostatné programy, nezávisle na interpreteru, spustitelné z Workbenche nebo CLI. Kompatibilní se systémem 1.3, 2.04 a výše. Pro středně velké a větší programy potřebujete počítač alespoň 1MB paměti. Obsahuje 175KB anglické dokumentace.

AGA -> VGA 79,-Kč
Nejjednodušší řešení pro připojení VGA monitoru k Amize. Ideální řešení zajišťující velmi kvalitní obraz ve většině uživatelských programů a některých hrách. Instalace probíhá naprosto automaticky prakticky bez zásahu uživatele.

Antivirový balík I 99,-Kč
Antivirové programy pro AMIGU 500

Antivirový balík II 99,-Kč
Zaměřen speciálně na Amigu se systémem 2.04 a vyšším - obsahuje nejnovější verze programů Virus Checker a VirusZ II.

99% 69,-Kč
Software na této disketě Vám zaručí kompatibilitu Vaší A1200 se softwarem na A500 a A500Plus. Jsou zde programy jako SKICK, DEGRADER atd.

PROTRACKER v2.3 99,-Kč
Jeden z nejpoužívanějších hudebních programů pro AMIGU.

PROTRACKER sada songů 490,-Kč
Sada obsahuje 1 disk songů a 10 disků nástrojů

SOUNDMASTER SET 99,-Kč
Špičkové hudební programy Octamed, Sonic Arranger

SOUNDMASTER SET MODULY 1 199,-Kč
Sada modulů k hudebním programům na 5ti disketách.

SOUNDMASTER SET MODULY 2 199,-Kč
Další perfektní moduly pro Amigu.

SOUNDMASTER SET MODULY 3 199,-Kč
Pokračování řady úspěšných modulů z Amigy

SOUNDMASTER SET MODULY 4 199,-Kč
Další sada úspěšných hudebních modulů.

SOUNDMASTER SET MODULY 5 199,-Kč
Sada hudebních modulů s užitečným přehrávačem Smart Play.

SOUNDMASTER SET MODULY 6 199,-Kč

SOUNDMASTER SET MODULY 7 199,-Kč

Moduly Jogeir Liljedahl 99,-Kč
Ukázka práce úspěšného tvůrce modulů - super

DTP Cliparts pack 1 250,-Kč
Sada více jak 4000 obrázků pro DTP na 8 disketách.

DTP Cliparts pack 2 250,-Kč
Dalších asi 4000 clipartů

ATV - výuka psaní na stroji 199,-Kč
Program pro výuku psaní na klávesnici všema desíti prsty. Jeden z nejlepších programů tohoto typu na trhu.

Emulace PC-XT a ZX Spectrum 99,-Kč
Softwarový emulátor PC - Task 2.02 demo verze a softwarový emulátor ZX - Spectra v 1.4.

North C 110,-Kč
Překladač jazyka C & textový editor AZ

DirWork 1.51 a SID 1.06 79,-Kč
Dva výborné programy pro práci se soubory.

SLOVNÍK 290,-Kč
Databáze anglicko-česká a česko-anglická. Obsahuje více než 20 000 hesel včetně frazeologie (více než 40 000 slov a slovních spojení)

POPS 199,-Kč
Anglicko-český slovník s možností překladu textů (bliže viz AN5/94)

XPK 99,-Kč
Jedinečná šance softwarového zdvojnásobení kapacity Vašeho pevného disku

Vektorové fonty 16+1disk 3000,-Kč
české vektorové fonty ve formátu Intellifont - a češtině KOI8 vhodné pro programy DPaint, SCALA, PageStream, ProPage a další.

Vektorové fonty 1disk ze sady 250,-Kč

České prostředí III 190,-Kč
Soubor programů pro českou verzi Workbenche (norma KOI8) - 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 (CygnusED 3.5 a další). Vyžaduje Amigu 500 Plus, 600, 1200, 3000 nebo 4000. (Workbench 2.1 nebo vyšší.)

České prostředí II 190,-Kč

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

DISK UTILITIES I 69,-Kč

Soubor nepostradatelných programů pro různé úlohy související s disky. Obsahuje např. backupovací program ABackup 4.03, pakovací program na diskety DMS 1.52, program na obnovu smazaných souborů ARestore 2.01 a editor fyzického obsahu disku, případně souborů, DPU 1.2

AVS-Amiga View Super Set 99,-Kč

Sada 3 výborných prohlížečů obrázků rozličných formátů

Virus WorkShop 4.8 99,-Kč

Nejlepší zbraň na viry

ATAPI CD-ROM 190,-Kč

Disk s ovladačem umožňujícím připojení ATAPI CD-ROM mechaniky k Amize

CHAOS 2.0 250,-Kč

Český databázový program

TAPI 3.0 AJ nebo NJ 220,-Kč

rezidentní slovník, OS 1.3, 20000 hesel

ABAMAT 199,-Kč

Výuka matematiky pro ZŠ

ABAMAT první stupeň 199,-Kč

HD Frequency 79,-Kč

umožňuje samplovat na disk

Super Duper 99,-Kč

jeden z nejlepších kopírovacích programů umožňujících kopírovat celé diskety

Amiga Testy 99,-Kč

mnoho testů

HRY NA AMIGU

Deluxe GALAGA 99,-Kč

jedinečná vesmírná střílečka

Strašný Botich příběh II 200,-Kč

STAR TREK 79,-Kč

Dvoudisketová hra na motivy slavného filmového seriálu.

Pouze pro AMIGU 500!

GAME SET 1+2 99,-Kč

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

GAME SET 3+4 99,-Kč

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

GAME SET 5+6 99,-Kč

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

GAME SET 7+8 99,-Kč

AmigaMaze, Bubbles, Card Games, Copper, Downhill, Go Moku, Interfero, Mine Field, Atletris, Extreme Violence, Magic Pockets, Poing, Proker, Space Invaders

GAME SET 9+10 99,-Kč

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

GAME SET 11+12 99,-Kč

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

GAME SET 13+14 99,-Kč

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

GAME SET 15+16 99,-Kč

Imperial, SSW, MiniGames, rebouldix

GAME SET 17+18 99,-Kč

DlxGalaga, MineRunner, DynamiteWar, Orm Megasquad, galactoid, VChes

GAME SET 19+20 99,-Kč

Tankhunter, Circlesup, Joey

GAME SET 21+22 99,-Kč

Dominos, Egypt, Landmine, Roach Motel, Drivewars, ShuffleRun

Artilerus a Miniblast 79,-Kč

Dvě hry, které mají jeden společný rys - střelbu

Scorched tanks 79,-Kč

Velice akční soubor mezi dvěma (i více), po zuby ozbrojenými tanky.

Legends of Lothian a DUNGEON 79,-Kč

Dvě textové "adventure" hry

Krillian Incident 79,-Kč

Vesmírná střílečka

HOCKEY ARENA 1994 79,-Kč

Staňte se i Vy aktéry finále hokejového turnaje

BIG TETRIS A1200 290,-Kč

BIG TETRIS A500 255,-Kč

Dnes již klasická hra, perfektní zpracování využívající možnosti Amigy.

Amiga miniset 79,-Kč

Pinball, Revenge, Interlock

HARDWARE

Scanery & Digitizery



KRYTY PRO VŠECHNY DRUHY AMIG 99,-Kč

PODLŮŽKA POD MYŠ 99,-Kč

VIDI 12 Video digitizer AGA ver. 4990,-Kč

VIDI 12 VD AGA + Audio digit. 5590,-Kč

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

AlfaScan800 3990,-Kč

Ruční scanner 800dpi, 256 odstínů šedi, základní software

AlfaScan - Color 9990,-Kč

Barevná verze AlfaScanu Plus, 18bitů -> 256k barev, 200 - 400dpi

VGA redukce 390,-Kč

Redukce umožňující připojení VGA monitoru k počítači Amiga

Picasso II 1MB 12910,-Kč

24 bitová grafická karta A2000/A3000/A4000 maximální rozlišení 800x600 při 16 milionech barvách, 1024x768 při 64k barev a 1280x1024 při 256 barvách (vše non - interlaced)

PAL - Genlock 12900,-Kč

Externí genlock pro všechny typy Amigy, (RGB Splitter, fader, color control, contrast, iluminace)

Y - C Genlock 17500,-Kč

Externí Y-C Genlock pro všechny typy Amigy, (RGB Splitter, fader, color control, contrast, iluminace)

SCART kabel 390,-Kč

Kabel pro připojení Amigy k TV s RGB vstupem

A501 1490,-Kč

Rozšíření paměti o 0.5MB pro A500 s hodinami

A501 bez hodin 1290,-Kč

A502 1990,-Kč

Rozšíření paměti o 1MB pro A500 Plus

A601 2890,-Kč

Rozšíření paměti o 1MB pro A600 + hodiny

A601 bez hodin 2690,-Kč

Alfa RAM 1990,-Kč

Externí rozšíření FAST RAM pro A500 a A500Plus o 0 až 8MB s průchozí sběrnici. Rozšíření pomocí obvodů ZIP 1MBx4bit vždy po 2MB (4xZIP)

1MB pro Alfa RAM 1600,-Kč

Alfa RAM + 2MB RAM 4490,-Kč

Alfa POWER + 2MB RAM 5490,-Kč

Alfa Power IDE 3990,-Kč

Externí řadič harddisku pro A500 a A500Plus s rozhraním IDE a možností rozšíření paměti o 0 až 8MB (po 2MB)

Hodiny pro A1200 790,-Kč

Interní realtime karta

Interní HD mechanika - 1.76Mb 3490,-Kč

Externí DD mechanika - 880kB 2790,-Kč

Externí HD mechanika - 1.76MB 3790,-Kč

Turbokarty Blizzard pro A1200

A1220 - 28MHz, 4MB RAM 8999,-Kč

A1230-III 680EC30/40MHz SUPERCENA

A1230-III MC68030/50MHz SUPERCENA

Matematické koprocory

MC 68882/33MHz PLCC 2490,-Kč

MC 68882/50MHz tel.

AMIGA I/O rozšíření

Auto mouse/joystick switch 669,-Kč

MIDI Interface 990,-Kč

Oddělovač paralelního portu 295,-Kč

- ochrana paralelního portu Amigy



Black Legend

Pokud si někdo myslel, že švýcarský výrobce minule nabídl vše, tak se velmi mýlil. Od minulého čísla byly oznámeny další 4 projekty. Jako první je zde autíčková hra WHEELSPIN, jenž nejvíce ze všeho připomíná hru Super Skidmarks a přinese mnoho tratí, automobilových modelů a též doufáme slušnou zábavu. Zveřejněné obrázky vypadají slibně. Ovšem ještě slibněji, ba přímo fantasticky vypadá grafika u druhého projektu jménem CHESS THROUGH THE AGES, který na šachovém poli bude simulovat vražedné boje dokonalých 3D renderovaných robotů a celkově hra zatím nejvíce připomíná legendární šachovou simulaci BattleChess. Dále zde máme plošinovku IN YOUR DREAMS, která vás dostane do role italského archeologa, který v Egyptě v Údolí Králů nalezne nový hrob, jenž potvrdí jeho revoluční teorii o vzniku místní civilizace. Ale jakmile vstoupí do hrobky a otevře sarkofág, oslní jej obrovská záře a přenesení do jiného světa. Postava a la Indiana Jones, příběh jako film Hvězdná Brána a grafické a technické zpracování jako Another World či Flashback. A jako poslední zde máme projekt, u kterého jsme již měli tu čest vidět hratelné demo a proto vám jej můžeme dobře přiblížit. Jméno tohoto projektu je SPEED a na první pohled vypadá jako další hra typu Doom, ale opak je pravdou. SPEED má sice plně texturovanou 3D grafiku přes celou obrazovku, jenž vyniká detailem, jemností a přitom šílenou rychlostí, ale obsahem jsou to čisté závody. Závody po chodbách, tunelech, schodech, ochozech a mnoha jiných místech. Můžete skákat, běhat a plazit se. SPEED dále bude podporovat hru po síti a 3D brýle, což jsme vyzkoušeli a je to vážně zážitek. Nemluvě o výborné

AMIGAME

stálá herní příloha

Anglická hitparáda

1. PLAYER MANAGER 2 Anco
2. SENSIBLE GOLF Sensible Software
3. ULTIMATE SOCCER MANAGER Impressions
4. GLOOM Black Magic
5. TACTICAL MANAGER 2 Black Legend
6. THEME PARK Bullfrog
7. COLONIZATION Microprose
8. SIM CITY 2000 Maxis
9. TOWER OF SOULS Black Legend
10. SENSIBLE WORLD OF SOCCER Sensible Software

Německá hitparáda

1. COLONIZATION Microprose
2. BIING! Reline Software
3. DER CLOU + DATADISK NEO
4. BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK Software 2000
5. OLDTIMER Max Design
6. CRYSTAL DRAGON Black Legend
7. ZEPPELIN Ikarion Software
8. GLOOM Black Magic
9. DER SEELENTURM Black Legend
10. FRONTIER (ELITE II) Gametek

AMIGAME hitparáda

1. AMBERMOON Thalion
2. CRYSTAL DRAGON Black Legend
3. CHAMPIONSHIP MANAGER 93 Domark
4. BIING! Reline Software
5. DER SEELENTURM Black Legend
6. TIMEKEEPERS Vulcan Software
7. TACTICAL MANAGER 2 Black Legend
8. COLONIZATION Microprose
9. GLOOM Black Magic
10. FRONTIER (ELITE II) Gametek

doprovodné hudbě. Celkově vypadá SPEED na opravdovou bombu.

Grandslam

RUFFIAN je název nové plošinovky, vypadající velmi roztomile a ze všeho nejvíce připomínající hru SuperFrog. Obsahem se má jednat o parodii na Tarzana a jeho život v divočině.

Impressions

Na AGA Amigy je již hotova námořní historická simulace HIGH SEAS TRADER, zanášející nás do doby středověkých objevů, obchodů a soubojů a díky své nádherné ručně kreslené grafice má velkou šanci se ve své kategorii opravdu prosadit.

Neo

Jedním z hlavních projektů tohoto roku je WHALES VOYAGE II, které je speciálně vyvíjeno pro CD32 (i když bude i disketová verze) a podle toho také vypadá. Fantastická hudba, všechny dialogy plně namluvené, skvělé intro, množství doprovodných animací, desítky planet, neznámé civilizace, revoluční vesmírné souboje, propracovaný děj, chůze po chodbách plně 3D scrollovací, složitá a komplexní vesmírná navigace, nové lodě a celkově špičková zábava.

Renegade

Právě byla dokončena akční hra VIROCOP, silně připomínající klasiku Chaos Engine a podle všech západních ohlasů i zveřejněných obrázků se opravdu máme na co těšit.

Interplay

Do konce léta by již měl konečně oficiálně vyjít DUNGEON MASTER II, jelikož Amiga verze je již hotova a měla by být dána na trh minimálně 24 hodin před PC verzí jako vděk Amize, jelikož na tomto počítači se DUNGEON MASTER nejvíce prosadil a proslavil.

Hry do tohoto čísla zapůjčil
archiv redakce

TOWER OF SOULS DER SEELENTURM

Království Chatbore byla vysněným místem klidu a míru, za což mohl lid děkovat především vládci jménem Maylor, jenž byl spravedlivý, moudrý a především velmi dobrý. Proto byla jeho nečekaná smrt pro všechny jako úder blesku, vítr dlouho roznášel nárek všemi soutěskami okolních hor a slzy se změnilly na proud řeky, což ale již nic nemohlo změnit na faktu, že král Maylor byl mrtev.

Jako vděk a vzpomínka byla vytesána a vztyčena zlatá socha v životní velikosti na místě zvaném Stone of the Ages, kde měla sloužit jako ochránce zde uložených magických krystalů, ochraňujících zemi. Ovšem smrt krále neměla být tím posledním úderem. Využití dobrých šancí byla předností strašného démona jménem Baalhathrok, jenž za jedné temné a bořlivé noci vyšel z jiné dimenze a před očima bezmocného bývalého panovníka se zmocnil krystalů.

Pomocí magické moci krystalů během jedné noci vystavěl na nejvyšší položeném místě gigantickou věž a následně ovládl zemi. Zlo se šířilo rychleji než mor a kdo mohl, království Chatbore opustil. To samé zamýšlel i farmář Kalen, jemuž temná síla zabila ženu i obě děti a on již zde nebyl více vázán. Ovšem ještě před odchodem se zašel naposledy pomodlit k soše svého bývalého panovníka.

„Já jsem Maylor a toto je můj syn“ pronesla náhle socha a ukázala ke svému podstavci, kde Kalen ke svému úžasu spatřil spokojeně se usmávající novorozence. „Vezmi

jej a vychovej. A až mu bude 18 let, pošli jej do jeskyně Stínů v Jižních horách. Pamatuj! Nikdo se nesmí nikdy nic dozvědět o jeho původu!“

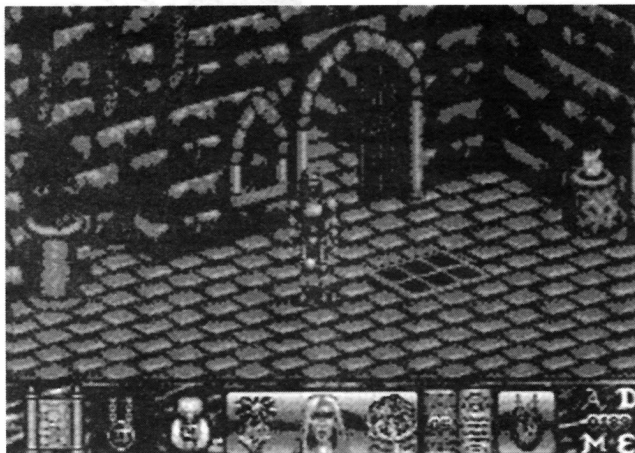
18 let uplynulo a Treeac, tak mladého muže farmář pojmenoval, v klidu vyslechl svojí minulost i poslání, a vyrazil do hor. Po dlouhé cestě a ještě delším putováním jeskyní se mu náhle cesta uzavřela slepou chodbou a v jejím nejtemnějším koutu náhle zazářil nadherný amulet. Ohromná záře a najednou Treeac uviděl svého otce.

„Rád tě vidím, můj synu, ale již nemáme čas. Baalhathrok prolomil ochranu krystalů a velmi brzo se chystá naplno transformovat do tohoto světa, což by byla katastrofa! Proto jej musíš zastavit! Zde, vezmi si amulet, příruční laboratoř a tuto knihu kouzel.“

Treeac se podle dalších otcových rad vrátil do Stone of the Ages, kde již čekala tajemná kněžka, jenž pomocí záře z amuletu odsunula těžké kamenné kvádry a před Treeacem se otevřel vchod do Tower of Souls...

Velká legenda pro velkou hru TOWER OF SOULS od švýcarské firmy Black Legend, pro kterou ji vytvořili Parys Texnografx a opravdu se jim jejich první projekt podařil. Hned v úvodu bych rád vysvětlil dva názvy v nadpisu, jenž způsobilo shodné vydání hry pod dvěma názvy a jelikož jsou oba naprosto oficiální, uvádíme je. TOWER OF SOULS pro anglickou verzi a DER SEELENTURM pro verzi německou.

Možná se nyní podivujete, proč o této hře píšeme až nyní, když dva



zdejší herní časopisy o ní psaly již relativně dávno. Tyto dva herní plátky jen aby byly první, se neštíteli psát o preview, které vydávaly za plné verze. Je velmi smutné, jako „profesionální“ úroveň mají zdejší herní časopisy...

Nyní již ke hře samotné. TOWER OF SOULS začíná v úvodu částečně popsanou legendou, jenž je stvořena do formy obrázků a velkého pergamenu, do kterého pero vpisuje svůj text. Toto intro je velmi dlouhé, velmi pěkné a je podbarveno fantastickou hudbou. A jelikož se jedná o klasickou RPG, následuje vytvoření vašeho hrdiny, což v tomto případě znamená, jestli bude více uvažovat či mávat mečem. Pak již vstupujete do samotné věže.

A již první pohled vám ihned připomene legendární hru od Bitmap Brothers Cadaver. Izometrický pohled, vynikající grafika (a to především v dalších patrech) a skvělá animace všeho živého. Postavička hlavního hrdiny je opravdu velká a přesto je jeho pohyb naprosto plynulý a rychlý. A co je vlastně obsahem?

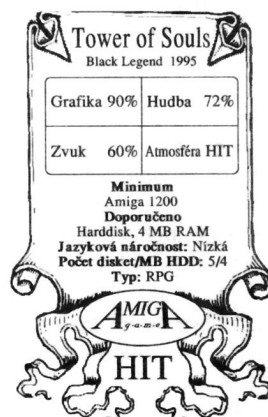
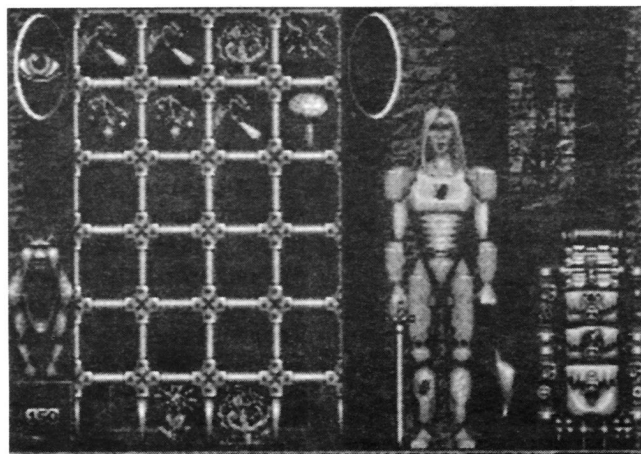
Vaším cílem je projít 7 giganticky rozsáhlých pater a získat zpět ukradené krystaly. Cestou však budete muset vyřešit stovky logických hádanek a porazit záplavy opravdu pestrých a velmi tuhých nepřátel. K tomu vám jednak poslouží výborně provedená magie rozdělená do 4 elementů, síla vašeho amuletu a též velké množství předmětů, které si můžete ukládat do fantasticky provedeného inventáře, který ještě

o chloupek předstihl dokonalý inventář ve hře Crystal Dragon.

Tento inventář je vlastně obrovská torna se spoustou nejrůznějších kapsiček. Dále v tomto menu naleznete své vyvíjející se vlastnosti a též ukládání pozic, za které musíte nejdříve zaplatit, čímž se hře dostává úplně jiné motivace. A jako poslední jsem si nechal příruční laboratoř, kde musíte vařit většinu svých lektvarů, což znamená nastavit tlak, doplnit vhodné tekutiny, rozemlít potřebné přísady a pak již jen čekat, než se nápoj ohřeje a přístroj jej naleje do zkumavky.

TOWER OF SOULS je hra vypilovaná k dokonalosti, což platí i o geniálním ovládání, dobré a stále se měnící hudbě, automapinku či o takových maličkostech, jako je opravdové otáčení klíče v zámku pomocí myše, či podobné použití sady paklíčů. TOWER OF SOULS je hra s geniálním technickým zpracováním, s úžasným dějem a s originálními nápady doslova na každém kroku.

-key-





ZEPPELIN Giants of the Sky

Reálná historická obchodní strategie. Pro někoho lahůdka, pro někoho důvod k vypnutí počítače a jelikož se osobně počítám mezi onu první skupinu, velmi jsme se těšili na již dlouho ohlašovaný projekt nepříliš známé firmy Ikarion Software, jenž již jménem říká vše. ZEPPELIN je pojem, velký světový pojem a jako nejslavnější vzducholoď historie již mnohokrát plula po vašich obrazovkách, ale vždy jen jako kořist v řadě leteckých simulátorů, a proto je více než potěšitelné se podívat také na druhou stranu, do tajů její výroby, leteckého provozu a na samotnou historii, jenž nám představí tento unikátní stroj úplně jinak, než jen jako válečnou bestii.

Ikarion Software (distribuci anglické verze si vzali na starost Microprose) se rozhodli pro stoprocentně reálnou obchodní simulaci, což dokazuje nejen velké množství nejrůznějších tabulek, čísel a údajů, ale též grafika vyvedená ve fotografiích té doby, stylové písmo a především vynikající hudba, jenž se mění u každého nového obrazu.

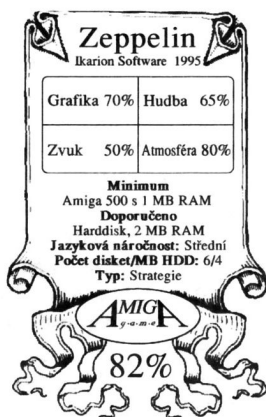
Pokud jste fanoušci her jako Oldtimer, Detroit či Railroad Tycoon, budete se při spuštění hry velice rychle orientovat a cítit doslova jako ryba ve vodě. Vše začíná navolením počtu hráčů (1 či 2), vybráním vašeho portrétu, zadáním jména a pojmenováním vaší první vzducholoď.

Pak se již ocitáte v lednu roku 1901 a můžete se v klidu vrhnout do mírumilovného podnikání.

2 000 000. Toto číslo je při převedení na tvrdou měnu velmi slušná částka a to se navíc jedná o začátek století, jenže jak již je u tohoto druhu her zvykem, ať je úvodní částka jakkoliv velká, stejně se brzy rozkutálí a vaše cesta do banky je jen otázkou času. ZEPPELIN je možností klasika, což znamená nákupy a opravy strojů, přepravování nákladů a pasažerů, plánování nových linek, tvrdé boje s konkurencí, obstarávání sponzorů a neustálý kolotoč okolo peněz.

ZEPPELIN je originální klasická velmi tvrdá obchodní strategie s vynikající hudbou a zajímavou grafikou a je to přímo povinnost pro milovníky tohoto herního žánru.

-key-



COLONIZATION Create A New Nation

Konverze počítačových her je velmi ošidná záležitost, ale většinou se podaří dosáhnout kvality originálu, i když dost často také ne. Dobrých konverzí je tedy hodně, špatných též, ale aby vznikla konverze, jenž je lepší než originál, to je opravdu velmi originální. A právě to se stalo v Amiga verzi slavné a dlouho očekávané strategie COLONIZATION od firmy Microprose. A jak je tohle všechno vůbec možné?

Tvorbu COLONIZATION na PC vedl známý Sid Meier a odvedl opravdu dobrou práci, ale aby byl zaručen úspěch, najala si Microprose pro Amigu 2 špičkové odborníky, kteří předělali vše. Ovládání, grafiku i zvuk. Jejich jména jsou Scott Johnston (hlavní postava DMA Design a tvůrce trilogie Lemmings) a Allister Brimble (geniální hudebník, jenž ozvučil většinu projektů firmy Team 17 a zazářil především u sagy Alien Breed), a jejich odvedená práce na COLONIZATION je jen důkazem jejich vysokých kvalit.

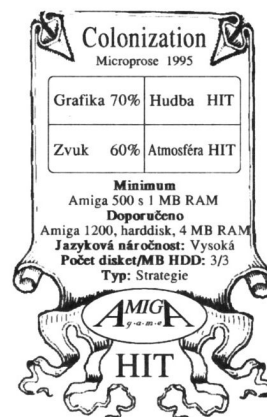
COLONIZATION je historická, obchodní, válečná a především objevitelská strategie, o které se mluví jako o druhém dílu legendární hry CIVILIZATION, ale já osobně si myslím, že má nejbližší k, v minulém čísle recenzované, Voyages of Discovery od Black Legend. Vše začíná výběrem jazyka a následně důležité volby, jestli objevovat originální Ameriku, či anonymní svět, který

je možné podle potřeby ještě vhodně upravit. Pak již jen volba obtížnosti, národnosti, jména a můžete vylout.

COLONIZATION je zpracována stejným systémem jako Workbench, takže máte k dispozici několik herních oken a ovládací lištu, což vám dohromady umožní velice snadno objevovat, bojovat, budovat města, uzavírat smlouvy s indiány, obchodovat a tisíce dalších věcí. COLONIZATION je geniální právě pro rozsah svých možností, což podporuje velmi dobrá grafika (existuje jednotná verze pro všechny Amigy, ale při spuštění na AGA spatříte více barev a nádhernou plastiku v pozadí) a především excelentních 21 hudebních skladeb.

COLONIZATION je špičková strategie a jedna z nejlepších her všech dob a všech žánrů.

-key-



BRUTAL PAWS OF FURY

Bojových her je v poslední době tolik, že když se mi dostalo do rukou nové dílko firmy Gametek **BRUTAL PAWS OF FURY** (dále jen **BRUTAL**), začal jsem být již předem silně znechucen. O to více mě překvapilo zjištění, že pojem originalita ještě nevymřel, protože **BRUTAL** originální opravdu je a je to dost možná zakladatel nové cesty 2D bojových her.

Když půjdeme po stopách nových nápadů, tak hned v úvodu při výběru postav nalezneme první. 8 bojovníků nepřekvapí, ale když řeknu, že to jsou zvířata? Fajn, už jsme tu měli i roboty, takže něco více nového a tím bezesporu je systém přísutových hesel, jenž vám umožní neustále svojí postavu rozvíjet a vylepšovat její statistiky. To už je originálnější, že?

Dobře, to ovšem ještě není vše. Za úplný vrchol hry **BRUTAL** považují speciální údery, které neumíte a je třeba se je naučit. To znamená, když vybojujete několik zápasů, dostane se vám té cti, naučit se nový speciální úder a to tak že je vám nejdříve předveden, je vám ukázáno jak se má pohybovat joystick a vy nepostoupíte dále dříve, než se jej naučíte a naplno provedete. A když už jsem u speciálních úderů, tak musíte vědět, že to nejsou klasické údery, ale například je možné soupeře zahalit do svého pláště a zbaběle jej tlouci, či pomoci

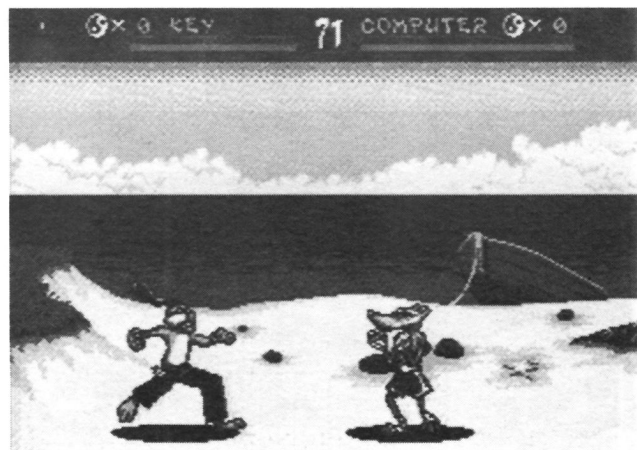
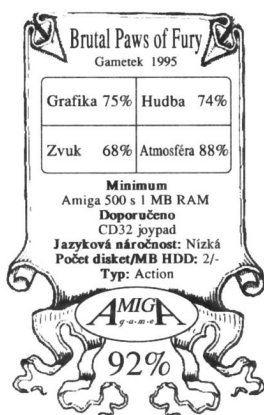
svého spodního prádla vyděsit soupeře k smrti.

A pokud se vám to zdá zvláštní, tak je to vše způsobeno tím, že **BRUTAL** ač hra bojová, tak ne brutální. Trhání hlav, páteří a potoky krve, to zde nehledejte. **BRUTAL** využívá reálná bojová umění, která přímo zakazují zbytečné násilí a když připočteme roztomilou animaci a komiksovou grafiku, zjistíme, že násilí by zde bylo vyloženo na škodu.

Možná by bylo zajímavé si říci, kde se děj hry odehrává. Toto místo se dá jedním slovem pojmenovat jako ostrov a vaším cílem je probít se od pláže přes hory až do zámku, kde porazíte dvě extra postavy a odplujete lodí pryč. Ovšem tím hra nekončí, bez problémů se můžete vrátit příští rok a pokračovat proti vyšší obtížnosti.

Celkově se **BRUTAL** velice povedl.

-key-



GLOOM

Ano, konečně je to tady! První plnohodnotná komerční hra typu Doom na Amize!

Původně jsem si představoval, že takto bude začínat recenze na **Alien Breed 3D**, jenž měl vyjít již v květnu tohoto roku, ale jelikož si Team 17 dávají zasloužené prázdniny, dočkáme se jej až v září (doufám, že též tohoto roku) a to tedy znamená, že poctou být první se nyní honosí a navždy bude honosit **GLOOM**, výtvar odnože slavné firmy Acid Software z Nového Zélandu, vystupující se skvělým logem jako Black Magic.

Pokud se pozorně podíváte na about hry **GLOOM**, naleznete na prvním místě jméno Mark Sibly (hlavní postava Acid Software) a dále programovací jazyk Blitz Basic 2 (jenž dostal svému jménu a hra je díky jeho schopnostem opravdu rychlá jako blesk), což jsou dvě hlavní přísady pro skvělý pokrm jménem **GLOOM**.

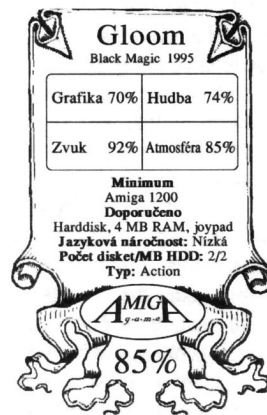
GLOOM je extrémně rychlá, plně bitmapová 3D střílečka v hlavní roli s velkým množstvím úvodních voleb. Můžete hrát sami či ve dvou proti počítači, nebo si to rozdat jeden proti jednomu (tento mód vám nabízí 3 lokace a to vesmírnou základnu, gotickou hrobku a peklo) a to ještě není vše. Pokud máte 2 AGA Amigy (**GLOOM** je zatím pouze AGA), můžete si hru spojit sítí či po modemu, čímž dostanete úplně nový rozměr. V úvodních volbách bych se ještě rád zmínil o ovládání, kde doporučuji CD32

joypad, jenž **GLOOM** podporuje naprosto dokonale.

V samotné hře se ocitáte v roli vojáka federace a vaším cílem je procházet velké množství levelů, zabít vše živé i neživé, k čemuž vám dopomohou lepší zbraně, infra vidění či neviditelnost. Obyčejná střílečka v nekласickém zpracování, jenž považuji za velmi kvalitní a dobře vytvářející pocit opravdového 3D prostoru. Grafika se možná bude zdát hrubší, ale díky tomu naprosto bez problémů **GLOOM** běhá i na základních A1200, a to myslím obraz full screen a největší detaily. Ještě lépe je vyvedena stránka zvuková a pokud máte dobré hi-fi zařízení, budete nadšeni.

GLOOM je velmi brutální 3D akce a je tím nejlepším důkazem, že vytvořit tento druh her není na Amize žádný velký problém.

-key-





FLAMES OF FREEDOM Midwinter II

... rozkaz velitele byl více než jasný, pomocí jediného stroje na základně, což byla stará vzducholoď, proniknout až nad území nepřítelů, nepozorovaně přistát a kontaktovat spojku. Já vím, byl to absolutní nesmysl, vzducholoď byla příliš velká a příliš hlučná, ale co jsem mohl já, John Stark, jako jediný volný agent dělat? Proto jsem se podřídil osudu a za chvíli jsem již stoupal mezi oblaka.

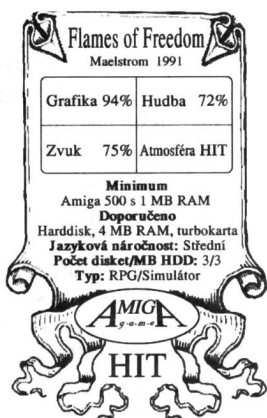
Vítr a především motory mě rychle unášeli přes moře a vzdálenost se krátila, když tu přímo ze slunce vyletěl starý dvojplášník a jakoby za první světové války krátkou kulometnou dávkou snadno roztrhl plášť mého stroje. Potom již jen triumfálně sledoval můj pád do mořských vln. Ale agent musí vydržet vše, a proto po vyskočení a několika hodinách vysilujícího plavání, jsem dorazil na nepřátelský ostrov, ale ke svému překvapení to nebyl on! Nepřátelská hlídka však byla hluchá i slepá, snadno se mi podařilo dostat motorový člun na moře a pak již nebyl problém dojet na správný ostrov, objevit dobře ukrytý nákladník a vyrazit vstříc své spojce...

Možná to vypadá jako popis jednoho z filmů s Jamesem Bondem, ale opak je pravdou. Je to jen popis událostí, které se vám mohou přihodit v geniální hře Midwinter II. A pokud si pamatujete na recenzi prvního dílu v Amiga News 5/94, tak si pama-

tujete velmi dobře a možná jste též v dalším čísle očekávali recenzi na pokračování této výtečné trilogie, ale díky návalu nových her se na něj dostalo teprve až nyní (Midwinter III bude příště).

FLAMES OF FREEDOM alias MIDWINTER II vás zavede do horkých afrických písků a to do boje proti diktátorovi, jenž tyranizuje velké množství okolních ostrovů. V úvodu potěší možnost vytvořit si vlastního agenta a především jeho tvář, jenž má tak dokonalý editor, že nic lepšího jsem ještě neviděl. Další velkou novinkou je velké množství strojů, které se nyní počítají na desítky. Lodě, ponorky, vlaky, auta, kamióny, tanky, letadla, vzducholoď a mnoho jiného nabízí tato fantastická vektorová RPG/simulátor.

-key-



SENSIBLE GOLF

Dlouho ohlašovaná, očekávaná a odkládaná. Kdo? No přeci nová hra od Sensible Software, přinášející netradiční zpracování sportu zvaného golf. SENSIBLE GOLF je vlastně jakýmsi mixem dvou předcházejících her Sensible Software a to jmenovitě Cannon Fodder/Sensible Soccer.

Stejně jako Cannon Fodder, tak i SENSIBLE GOLF začíná úvodní písní a to písní velmi kvalitní a velmi pěknou. Jakmile se nám představí tvůrce a distributor, firma Virgin Interactive, objeví se úvodní menu, jenž vám umožní trénink, jednotlivé turnaje, či celou sezónu, což je zvláště zajímavá věc, jelikož se jedná o kompletní golfovou sezónu a díky tomu zde naleznete doslova desítky turnajů.

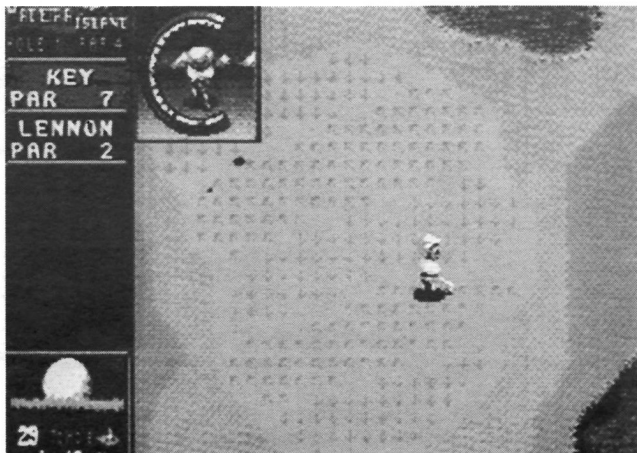
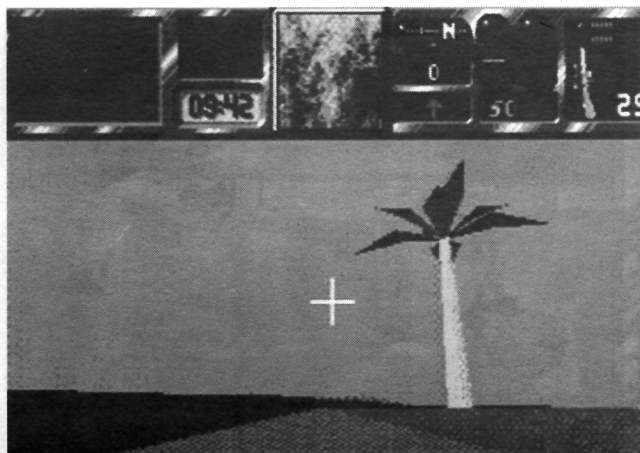
Jakmile si zvolíte styl hry, následuje možnost grafické tvorby vašeho hráče, barvy kůže, vlasů, oblečení a samozřejmě též zadání jména. Po vstupu do turnaje lze ocenit žebříček finálních výher za jednotlivá umístění, protože je to věc naprosto reálná a přitom se v jiných golfových simulacích nevyskytuje. Ona možnost hrát celou sezónu je vlastně velmi báječná záležitost a též jsem to nikde jinde neviděl.

Většina golfových simulací vypadá jako geniální Green od Microprose, velká 2D postava hráče a míček odpalovaný do obrazovky. SENSIBLE GOLF je o něčem jiném. Jako u Sensible Soccer je zde použito malých postavíček,

viděných (stejně jako celé hřiště) šikmo zhora, ale novinkou je neklikanásobné zvětšení golfisty, jakmile se přiblíží k jamce. Grafická stránka je po všech směrech velmi dobrá, roztomilá a to samé platí o zvucích a samplované řeči, která vás po celou dobu hraní doprovází.

Díky svým možnostem a zajímavému zpracování je SENSIBLE GOLF na nejlepší cestě stát se dalším hitem a úspěchem pro Sensible Software, což jen potvrzuje skvěle jednoduché ovládání a vysoká hratelnost spojená s maximální zábavou. Je velmi zajímavé, že SENSIBLE GOLF v mnoha směrech převyšuje ostatní počítačové golfy svojí realitou a přitom to vlastně čistá golfová simulace není, jelikož je zde dbáno především na zábavu a radost hráče.

-key-



TACTICAL MANAGER 2

Nebyl by to Amiga News bez herní dvojrecenze a též by jsme to nebyli my bez recenze na hru od Black Legend (distributor geniální RPG Crystal Dragon, která u nás v herní redakci díky své rozlehlosti a propracovanosti vyvolala bouři nadšení, jenž stále trvá...), což je v současnosti nejproduktivnější výrobce her na Amigu a také jako jediný vydává své hry v přesných termínech. Jejím posledním titulem je pokračování skvělého fotbalového manageru Tactical Manager (německá verze nese jméno Der Trainer), jenž stejně jako Championship Manager 93 (který je doslova naší modlou) obsahoval téměř nulovou grafiku a na první pohled vypadal doslova odporně, ale měl myšlenku a to bylo hlavní. Navíc se Tactical Manager vloudil i do Skotska, Irsko či Francie a vždy dobře zpracoval místní ligový systém.

Proto nepřekvapilo pokračování, které reklama označila za nejlepší hru svého druhu a osobně mohu říci, že ve své podstatě byla pravdivá. TACTICAL MANAGER 2 zlepšil grafiku, i když nečekejte žádný zázrak, stále jsou to jen samé tabulky a čísla. Zvuky ani hudba také nejsou podstatné, protože hlavní síla programu se skrývá hluboko v jeho nitru. Největším kladem je množství lidských hráčů, kterých může být stejně co klubů, tedy 46, což mě přivádí ke sdělení existence pouze dvou anglic-

kých ligových soutěží, což se si ce může zdát málo, ale až uvidíte samotné hráče, pochopíte. Každý hráč má tolik různých dovednostních bodů, že je to až neuvěřitelné a to navíc každému můžete detailně určit styl hry, navolit střelce penalt, rohů, vha-zování a trestných kopů.

Jedním slovem fantazie a to ještě není zdaleka vše! Žebříček rozhodčích, B team, replay zápasů, u managera vlastní statistiky, možnost vyvolat si jakékoliv údaje o jakékoliv předcházející sezóně, reálná jména hráčů, možnost přípravných zápasů a především zápas samotný, jenž byl doveden k dokonalosti. Vidíte každého hráče, každé kopnutí do míče, každou šanci a přitom zde není žádná grafika.

Jednoduše řečeno, TACTICAL MANAGER je super!

-key-



CROSSCHECK

Také jste si všimli, že v poslední době v oblasti sportů nevzniká prakticky nic jiného, než fotbalové simulace a managery? A proto mě mile překvapila německá firma Sunflowers, jenž se velmi odvážně pustila do zpracování hokejového sportu a svůj výtvar pojmenovala výmluvně CROSSCHECK.

A i když to možná někoho překvapí, tak hokej nepatří a především nepatřil ani v minulosti k příliš často programovaným sportům, což má jednak za následek větší složitost samotné hry a pravidel než u fotbalu a též fakt, že hokej se hraje v mnohonásobně menší části planety než fotbal. Za bezkonkurenčně nejlepší simulaci hokeje na Amize lze snadno označit hru Wayne Gretzky Hockey od Bethesda Softworks a především její druhý díl, jenž již nemá k dokonalosti daleko, ale i ten se datuje hluboko v minulosti.

Změnou neutěšené situace v tomto směru měl být podle slibů NHL Hockey od firmy Electronic Arts, jenž tak silně zazářil na konzolích a na počítačích řady PC. A když říkám měl, znamená to, že na vydání této hry čekáme již přes půl roku a zatím marně. Pro někoho možná důvod ke smutku, důvod k přechodu na PC, ale ještě počkejte, protože až uvidíte CROSSCHECK, tak dost možná na NHL Hockey úplně zapomenete. A že to není možné?

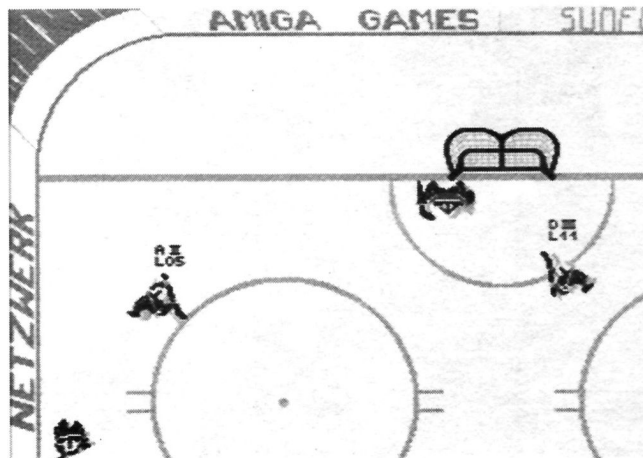
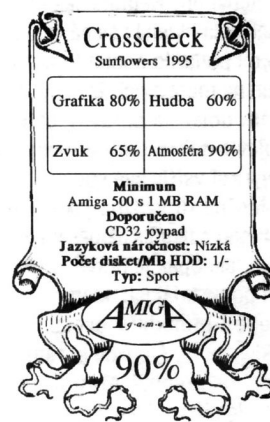
CROSSCHECK vám nabízí možnost dvou hráčů proti sobě či

celé mistrovství světa a dále klasické volby jako obtížnost, délka hry, kvalita soupeře a samotná sestava vašeho mužstva, kde si musíte vytvořit jednotlivé formace. Úvodní volby jsou tedy naprosto normální, ani špatné, ani oslňující. To ovšem neplatí o hře samotné, jenž je viděna a graficky zpracována podobně jako již zmiňovaný NHL Hockey od EOA.

Detailně vykreslení a poměrně velcí hráči a to samé platí o celém kluzišti. Animace je též velmi dobrá a hokejisté se chovají doslova jako živí, stejně tak je i maximálně reálný pohyb puku po kluzišti. A nakonec jsem si nechal inteligenci soupeře a vašich spoluhráčů, jenž též nemá žádné větší trhliny.

CROSSCHECK je po mnoha letech opět více než vynikající hokejovou simulací.

-key-





HOLLYWOOD PICTURES

Také vás občas rozčiluje, když úspěšná skupina programátorů odmítá vytvořit nová pokračování vaší oblíbené hry, či když váhá s konverzí z jiného počítačového systému? Ano, pokud jste našimi pravidelnými čtenáři, jistě jste již poznali, pokud ne, vysvětlím. Takto přesně totiž začínala recenze na skvělou strategii Software Manager v Amiga News 3/94 a já jsem ji znovu použil z důvodu ukázat, jak se jen s lehkou obměnou dá tento samý úvod použít pro úplně jinou hru.

Také vás občas rozčiluje, když úspěšná skupina tvůrců odmítá vytvořit nová pokračování vašeho oblíbeného filmu, či když distributoři váhají s jeho uvedením do vašeho kina? Lidé od velmi známé německé firmy Starbyte Software pravděpodobně zažili též podobné pocity a to tak dlouho, až se rozhodli vytvořit naprosto originální projekt, problém částečně řešící, s hrdým názvem HOLLYWOOD PICTURES.

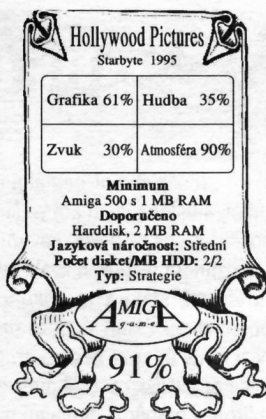
Možná vám tento název nepripomíná právě hru, ale nenechte se mýlit, hra to opravdu je a ne jen tak obyčejná. Jakmile zadáte jméno své filmové společnosti, ihned se stáváte majitelem 4 luxusních kin a ocitáte se přímo ve středu „továrny na sny“. Vaše cíle jsou jednoduché. Plná kina spokojených diváků a tvorba skvělých filmů. Jak toho dosáhnete?

Je to relativně snadné. V ban-

ce si vypůjčíte peníze, vytvoříte námět filmu, jeho název, vyberete vhodné kostýmy a rekvizity, najmete celý realizační štáb, vhodného kameramana, režisera a především herce zvukných jmen. Pak již stačí jen film natočit. A aby vše bylo správně autentické, všechny jména jsou reálná, u každého najdete výpis jeho nejlepších filmů a také obrovský archiv slavných filmů všech žánrů, které si můžete půjčovat a pouštět ve vašich kinech. Nemluvě o možnosti zúčastnit se všech hlavních filmových světových festivalů.

HOLLYWOOD PICTURES nevynikají sice ani zvukově ani graficky, ale po stránce volnosti jsou bezchybné. Nic vám nebrání natočit druhý Jurassic Park, nové Hvězdné války, Alien 4, První ligu 3 či Star Trek 8 a to je myslím veliké, ale veliké lákadlo.

-key-



TIMEKEEPERS

Valhalla 3? Pokud nyní očekáváte recenzi na pokračování skvělé logické ságy firmy Vulcan Software, zklamám vás, pokud jste znechuceni, potěším vás, i když... Možná trochu zvláštní úvod, ale má své důvody. Vulcan Software je relativně mladá skupina programátorů, jenž však již má za sebou dva díly logické série Valhalla, jenž se proslavily obrovskou rozlohou, velkým množstvím logických problémů, zvláštní grafikou a především jako první celomluvicí hry. Proč sem stále pletu Valhallu, když se o pokračování nejedná?

Jakmile se do paměti vašeho počítače nahraje TIMEKEEPERS, budou vám přirovnání k Valhalle připadat velmi správné a především přesné. TIMEKEEPERS jsou celomluvicí, mají stejnou grafiku (i když vše je viděno z jiného úhlu), intro ve stejném stylu, podobné ikony, ale přesto je základ úplně jiný.

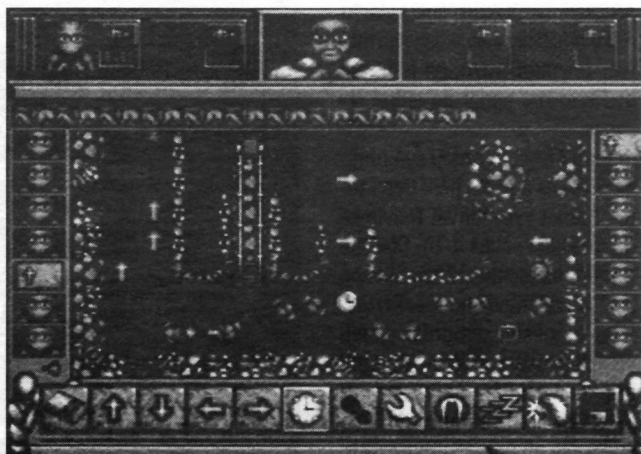
Při spatření úvodního obrázku jsem měl pocit (a stále ho mám), že vidím legendární Lemmingse od DMA Design a jakmile jsem uviděl hru samotnou, ani jsem nebyl daleko od pravdy. TIMEKEEPERS je nová logická hra právě na bázi klasiky od DMA, což v praxi znamená ovládání velkého množství malých postavíček, velké množství levelů a povinnost dojít vždy až k východu.

Postaviček je přesněji řečeno 14 a jsou animováni naprosto dokonale. Roztomile se kolíbají,

jezdí na lanovkách, používají různé stroje, skvěle vyjádří a především po každém úkonu proti vám zvedají hlavu s neskutečně sladkým výrazem. Prostě jak říkám, animace je jednoduše dokonalá a to samé platí i o ovládání.

Celá plocha je viděna shora a pokud chcete zadat příkaz, musíte položit daný symbol na plochu a jakmile na něj postavíčka stoupne, provede jej. Je to mnohem příjemnější, než u Lemmings, kde jste museli cvakat přímo na postavíčku a často to působilo značné problémy. Animace dokonalá, grafika i zvuk v pohodě, výborné ovládání a skvělý nápad. Když k tomu připočteme 60 obtížných levelů a možnost procházet časem od pravěku až po budoucnost, můžeme si klidně říci, že Vulcan Software i do třetice zamířily do černého.

-key-



SUPER STREET FIGHTER II

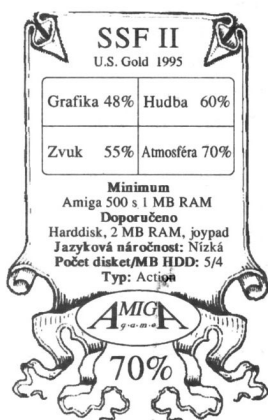
Bojová hra Street Fighter byla propadákem. Bojová hra Street Fighter II byla velkým hitem a stala se legendou. Čím se tedy stane SUPER STREET FIGHTER II s podtitulem The New Challenger? Osobně bych jej zařadil mezi první a druhý díl, jen jako čistý průměr. A důvod?

SSF2 přináší více bojovníků a více lokací, velké množství normálních a speciálních úderů, pestré úvodní volby, skvěle vyřešené ovládání přes CD32 joypad, kde využívá všech 7 tlačítek, pěkné intro a instalaci na harddisk, což je opravdu unikátní a je to velký klad. Na první pohled tedy více než velmi dobrá bojová hra, ale je tu jeden zápor, který vše úplně obrací.

Tím zápor je na první pohled animace a grafika. A i když nad trhavou animací přihnouříme obě oči, stále zde zůstává

grafika, jenž je opravdu hrozná a velmi nevýrazná. U AGA verze to ještě částečně zachraňuje větší počet barev, ale u ECS verze se tento katastrofální nedostatek projevuje naplno. Grafika je horší než u starého Street Fighter II!

-key-



KIROS QUEST

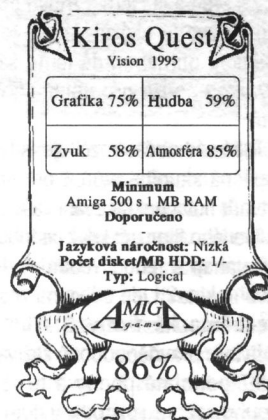
Firma Vision se proslavila především jako distributor skvělé autíčkové hry Roadkill od Acid Software, ale nyní přichází s vlastním výtvoem a to z oblasti her logických. Ve své podstatě má KIROS QUEST velmi mnoho společného s výbornou logickou hrou X-IT, jenž byla recenzována v Amiga News č.8, ale na druhou stranu se jedná vlastně o něco jiného.

KIROS QUEST je rozdělen na jednotlivé levely (je jich velmi mnoho a velkým kladem je systém přístupových hesel) a vaším cílem je vždy zachránit určitý počet osob, které uvěznil skákající chlupatý bytosti. Ke splnění tohoto účelu vám poslouží hlavní hrdina, což je malý chlapec, jenž však má velmi mocnou zbraň, která chlupaté bytosti dokáže na chvíli zmrazit (promění je v ledovou kostku) a v této podobě je možné jimi zaplnit různé prohlubně, bránící vám v cestě.

Grafika je velmi dobrá a váš pohled na hrdinu je čistě izometrický.

KIROS QUEST je opravdu kvalitní logickou hrou, kterou jen tak nepokojíte díky značné obtížnosti všech připravených nástrah.

-key-



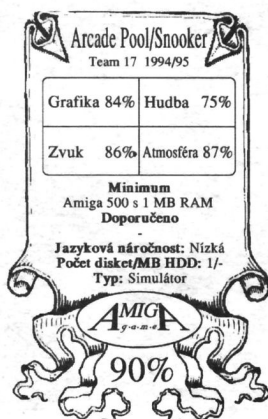
ARCADE POOL ARCADE SNOOKER

A znovu tu máme naší oblíbenou dvojrecenzi a kdo že je nyní naší obětí? Team 17 je firma notoricky známá a to samé platí i o jejím ARCADE POOL, jenž v loňském roce odstartoval sérii netradičních sportů. A jelikož se nám zatím tato hra do žádného čísla nevešla a nyní Team 17 naprosto nečekaně vydáváji ARCADE SNOOKER, jenž je technicky prakticky stejný, jen se změnila pravidla, rozhodli jsme se obě tyto hry spojit do jedné recenze.

Pool i Snooker mají svá přesná pravidla a proto není třeba tuto stránku vysvětlovat (navíc se hry pravidel pevně drží). Stačí se zaměřit na technické zpracování, jenž je vzájemně shodné. Při velkém množství úvodních voleb vás doprovází stylová a velmi příjemná hudba, kterou si můžete vzít i k hře samotné, kde stůl vidíte při pohledu zhora. Gra-

fika je dobrá, zvuky jsou výborné a ovládání s hratelností skvělé. Jednoduše dvě výborné simulace kulečníku, jenž by žádnému fandovi tohoto sportu neměly doma chybět a které již dnes patří ke klasice v počítačových hrách.

-key-



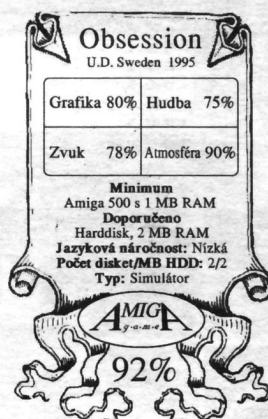
OBSESSION

Po zrecenzování geniálního Pinball Illusions jsem ani ve snu neočekával, že by někdo jiný mohl dosáhnout takových kvalit, ale ono se tak stalo a to dokonce během dvou čísel! A opět přichází tvrdý úder ze severu, jmenovitě ze Švédska a ještě přesněji od firmy s poměrně dlouhým názvem Unique Development Sweden. Jejich pinball se nazývá OBSESSION a hned na začátek konverze z Atari ST! Ale žádný strach, v tomto případě byla odvedena dobrá práce.

OBSESSION nabízí 4 pestré stoly, jenž vás zanesou do mořských hlubin, tajemných dálav studeného vesmíru, na baseballové hřiště, či mezi jezdce dlouhých etapových závodů v severní Africe. Na pouhých 2 disketách OBSESSION přináší pěknou a velmi barevnou grafiku, pes-

trou škálu zvuků a hudby, a především nové nápady, jako například u baseballu opravdové nadhozy či v poušti nutnost skutečně projet všechny etapy. Navíc je zde poprvé vysoké procento úspěšnosti návratu kuličky do hry při třesení stolem.

-key-



HITY

CD-ROM Pro AMIGU	od 3800,-Kč
Double speed ATAPI - BOMBA	
A1200	od 15290,-Kč
BLIZZARD 1220	8990,-Kč
CD32	5700,-Kč
A600	8290,-Kč
HOST DD 100ks	1290,-Kč
HOST BULK (baleno po 50ks)	119,-Kč

Myši & trackbally

Mega Mouse 400dpi	599,-Kč
Nejlepší myš pro Amigu	
Mega Mouse II 260dpi	549,-Kč
Optomechanic. mouse infra	1990,-Kč
Optical mouse 300dpi	1490,-Kč
Optical pen 200dpi	1690,-Kč
TrackBall 162dpi Key-Lock	1190,-Kč
TrackBall 162dpi svítící koule	1290,-Kč
Profesional control PAD	890,-Kč
Veliký výběr JOYSTICKU od	199,-Kč

HARDDISKY

Montáž do Amigy 1200, 600 **800,-Kč**
Harddisky nejrůznějších velikostí od 20MB až po 1GB

20MB HD - 2,5" + Instalace	1490,-Kč
40MB HD - 2,5" + Instalace	2490,-Kč
420MB HD	6490,-Kč
560MB HD	6990,-Kč
730MB HD	7390,-Kč
850MB HD	7590,-Kč
340MB SCSI	4999,-Kč
150MB SCSI	2999,-Kč
80MB SCSI 2,5"	2999,-Kč

Aktuální ceny žádejte telefonicky

Kabel pro připojení harddisku do A600 a A1200

Kabely jsou vyráběny na zakázku pro naši firmu. Speciální technologie zaručuje mnohem delší životnost a stabilitu.

2,5"	500,-Kč
2,5" - 3,5"	600,-Kč

CD-ROM Mechaniky

Quad Speed NEC	6490,-Kč
Quad Speed Mitsumi, ACER	5990,-Kč
Double Speed Panasonic	3200,-Kč
Řadič CD-ROM Panasonic	400,-Kč
Připojení CD-ROM pro A500-A1200	tel.

Další hardware

Filtr na monitor skleněný	490,-Kč
Filtr na monitor plastový	390,-Kč
Filtr na monitor nylonový	290,-Kč

Počítače Commodore AMIGA

Amiga CD32	5700,-Kč
Amiga 600 + software	8950,-Kč
(Deluxe Paint III, Grand Prix, PushOver, PuTTY)	

Monitory pro Amigu

PHILIPS, stereo	9590,-Kč
Multisync MicroVitek	15300,-Kč

TISKÁRNÝ

EPSON LQ100	6990,-Kč
24 jehel, ovladače pro AMIGU	

DISKETY 3,5"

NoName DD 10ks	149,-Kč
HOST DD 10ks	149,-Kč
HOST DD 100ks	1290,-Kč
HOST Bulk (baleno po 50ks)	119,-Kč
HOST Bulk 500ks	4950,-Kč
NASHUA DD 10ks	230,-Kč

NoName HD 10ks	149,-Kč
NoName HD 100ks	1190,-Kč
Verbatim HD 10ks	249,-Kč
Verbatim HD 100ks	2299,-Kč



Sestavy PC-HARDWARE

Sestavy PC v libovolné konfiguraci za perfektní ceny.

Provádíme servis a modernizace PC

MPEG Decoder Card **6990,-Kč**

Špička technického pokroku
FULL SCREEN VIDEO 640x480!!!
Až 30 snímků/sec.
16 bitová STEREO CD kvalita zvuku

SIMMY 70ns

1MB x 9, plná parita	1190,-Kč
1MB x 8	1090,-Kč
4MB x 9, plná parita	3690,-Kč
4MB x 8	3590,-Kč
4MB (1MB x 32)	4990,-Kč

MODEMY

MODEMY - Záruka 5 let

Voice FAX Modem 14400	3490,-Kč
V32.bis, V42.bis, MNP5, V42, FAX Group III, UART 16550	
FAX Modem 28800	5490,-Kč
V34, V32.bis, V32, V42.bis, MNP5, FAX Group III, UART 16550	

Modemy US Robotics Sportster

14400 Int.	4999,-Kč
14400 Ext.	5780,-Kč
28800, V34, Int.	9999,-Kč
28000, V34, Ext.	10780,-Kč

Modemy Supra

14400 Int.	4999,-Kč
-------------------	-----------------

Modemy Motorola

14400 Ext.	6897,-Kč
14400 PCMCIA	7980,-Kč
28800 V34, Ext.	12560,-Kč

Modemy Microcom

Deskport 28800 Int. V34	11780,-Kč
Deskport 28800 Ext. V34	13756,-Kč

PCMCIA faxmodem 14400	5875,-Kč
------------------------------	-----------------

Automat. přepínač FAX/TEL	2999,-Kč
----------------------------------	-----------------

Integrované výukové programy pro PC i Amigu. V rozsahu osnov 5. až 8. třídy.

Obory: Přírodopis, Dějepis, Zeměpis	
Jeden obor pro jednu třídu	199,-Kč
Komplet pro více tříd resp. více oborů	499,-Kč

Software & GAMES

na CD pro Amigu a PC

Sound Library I-II	350,-Kč
Multimedia Musicbox	350,-Kč
Music from Heaven	350,-Kč
Music Toolbox	350,-Kč
Midi & Wawe Workshop	350,-Kč
16 bit-sound master piece	350,-Kč
Image Library I-IV	350,-Kč
Travel To Space	350,-Kč
Clipart Library	350,-Kč
Photo Images I	350,-Kč
3D Aniamania	350,-Kč
Cyber Whores	350,-Kč
Fantasy Date	350,-Kč
35000 Designer Clipart I-VI	350,-Kč
Colorizet Clipart Collection	350,-Kč
Computer Animation Tour	350,-Kč
World's Best Breasts	350,-Kč

+

stovky CD s Shareware,
Obrázky, Kliparty, Erotikou,
Utilitami, Fonty,
CDI video filmy
v cenách okolo 290,- a 390,-Kč!

Množstevní slevy!
Hledáme nové dealery!

Prodejna:

Amiga Info & ALLSTAR
Otevřeno Po.-Pa. 10h-18h
Šumavská 19, Praha 2, 120 00
telefon: 02/256201, 02/253708
fax.: 02/254227

Pošta:

P.O.BOX: 729
111 21 Praha 1

Prodej na Slovensku zajišťuje:

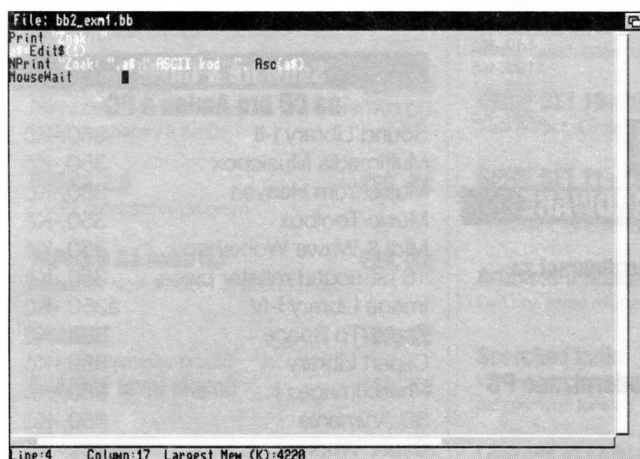
KONTIKI

Hlavná 40 - první poschodí
KOŠICE
tel.: 095 6227021

Ceny jsou uvedeny včetně DPH

Navzdory všem řečem o zbytečnosti programování občas nějaký ten prográmeček člověk potřebuje. A potřebuje ho napsat především snadno a rychle. A pro takové účely je stále nejlepší Basic, přestože všichni programátoři tvrdí, že je to mrtvý jazyk. (Což je dobře vidět na Visual Basicu pod Windows). Mám samozřejmě na mysli Basic moderní, tedy využívající prvky strukturovaného programování a také možností Amigy.

S ústupem OS 1.3 z Amigy



Obr. 1: Editor „ted“ se představuje.

zmizel standardní Amiga Basic a konec to byl i pro kdysi oblíbený GFA Basic, který na vyšších verzích OS prakticky nefunguje.

I dnes máte pro Amigu několik Basiců. Je tu freewarový ACE - kompilátor Amiga Basicu a několik komerčních možností (Hisoft, Maxon). Zvláštní postavení mezi Basicy pro Amigu však má Blitz Basic 2 a jím se bude zabývat tento seriál.

Blitz Basic 2 (dále již jen BB2) má zajímavou historii, jeho úplně první verze (ještě bez dvojky v názvu) připomínala spíše C a teprve později se jazyk blížil Basicu (většinou to bývá opačně). Starší verze měly také spousty chyb, avšak od verze 1.80 je již vcelku použitelný. Poslední běžně dostupná verze nese číslo 2.0.

Aby bylo jasno, BB2 je výlučně kompilátor Basicu. Kompilace je rychlá a výsledný kód také. A narozdíl od jiných kompilátorů Basicu není výsledný kód přehnaně velký. Výsledky kompilace lze srovnat s průměrnými kompilátory C nebo Pascalu (DICE C nebo E budou mít samozřejmě lepší

BLESKOVÝ BASIC

Díl. 1 Nesmělé počáteční kroky

výsledky, ale také jsou rozhodně obtížnější než Basic). Výmluvnou ukázkou schopností BB2 jsou hry v něm napsané. Vytvořené programy však také mohou být zcela systémové a fungují i pod OS 3.1 a na grafických kartách.

Po spuštění kompilátoru se automaticky nahraje editor „ted“ a zobrazí copyright. Gadgetem „OKEE DOKEE“ jej odklepnete a můžete začít pracovat. „Ted“ nepatří právě ke špičkám mezi editory, ale použitelný je. Hlavní výhodou je jeho těsná integrace s kompilátorem. Nemile ovšem je, že „ted“ nemá rád české znaky (BB2 sám si však s češtinou poradí). Editor má vlastní obrazovku a funguje i na AGA Amigách (s grafickými kartami však zlobí kvůli nestandardní titulní liště). Obrazovka editoru se otevře v rozlišení, jaké právě má Workbench. Ovládá příkazy ze standardních menu nebo z klávesnice.

Již existující programy (například dodané příklady) nahrajete příkazem „Load“ z menu „Project“, příkazem „Save“ naopak své dílo uložte. Editor implicitně převádí klíčová slova jazyka na speciální symboly (tokeny) a programy také tak ukládá, takže takto uložené programy jsou v jiných editorech nečitelné (jako ASCII můžete ovšem uložit označený blok textu). Nahrávat ovšem můžete i ASCII soubory z jiných editorů.

Je to i docela dobrá kontrola správného zápisu syntaxe. (Obr. 1 názorně ilustruje, jak to vypadá).

Editor umožňuje základní práci s bloky, vyhledávání a zaměňování částí textu. Příslušné příkazy najdete v jednotlivých menu, další „skryté“ užitečné klávesové zkratky pro „ted“ jsou v tabulce 1.

Máte-li nahráný nebo napsaný program, můžete ho zkompilevat a spustit. Potřebné příkazy jsou soustředěny v menu „COMPILER“.

Příkaz „Compile/Run“ zkompile program z editoru a vykoná ho. Příkazem „Run“ můžete opět spustit již zkompileovaný program.

Hlavní výhodou kompilátoru ovšem je, že můžete vytvořit samostatný program. To samozřejmě umí také BB2. Příkaz „Create File“ otevře souborový requester, v němž zadáte jméno souboru a ten bude obsahovat zkompileovaný program.

Vy ovšem můžete také ovlivnit parametry kompilace. O to se postará příkaz „Options“, který otevře requester „Blitz Basic 2 Compiler Options“ (viz obr. 2).

Položka „Create Icons for Executable Files“ určuje, zda bude mít vytvořený program ikonu. Chcete-li, aby výsledný kód obsahoval rutiny ošetřující běhové chyby, zatrhněte „Runtime Error Debugger“. Výsledný kód bude samozřejmě větší, ale snížíte tak riziko zhroutení programu při

Tabulka 1: Klávesové zkratky editoru „ted“

Klávesa	Účinek
Return	Přemístí kurzor na novou řádku
Shift + Return	Zlomí řádku na pozici kurzoru a přesune kurzor na novou řádku
Shift + levá šipka	Přemístí kurzor na začátek řádky
Shift + pravá šipka	Přemístí kurzor na konec řádky
Shift + horní šipka	Posune text o jednu stránku nahoru
Shift + dolní šipka	Posune text o jednu stránku dolů
F1	Označí začátek bloku
F2	Označí konec bloku
F3	Uloží označený blok do souboru
F4	Vloží na pozici kurzoru kopii označeného bloku
Shift + F3	Smaže označený blok

Help Na titulní liště editoru zobrazí popis formátu příkazu nebo funkce, na niž se nachází kurzor

Po nahrání programu nebo po ukončení nově napsané řádky (klávesou Enter) editor převede klíčová slova na tokeny, což se projeví změnou barvy (implicitně na žlutou) a převodem velkých a malých písmen do konvencí BB2.

vážné chybě.

Jestliže chcete výsledný program co nejmenší, zatrhněte položku „Make Smallest Code“. Tak také můžete ušetřit nějaké byty. Pro účely ladění je naopak vhodné použít položku „Create Debug Info



for Executable Files", která kód doplní o ladící informace.

snadno:



Obr. 2: Tento requester nastavuje volby kompilace.

Následuje šest položek pro různé buffery, obvykle vystačí se implicitně nastavenými hodnotami.

A pak již zbývají jen čtyři gadgety. "OK" nastaví parametry pro příští kompilaci, "Cancel" requester zruší. Gadgetem "Compile/Run" můžete okamžitě spustit a zkompileovat program a gadgetem "Create Executable" vytvoříte samostatný soubor.

A můžeme se pustit do prvního programu. Nepsaná tradice si vyžaduje, aby to byl obvyklý program "Hello world":

```
NPrint "Hello world!"
```

Výsledek však bude žalostný - na Workbenchu jen cosi blikne. BB2 totiž své okno pro textové výstupy zavře ihned po ukončení programu. Program musíte upravit takto:

```
NPrint "Hello world!"
MouseWait
```

Příkaz MouseWait pozastaví program, dokud nestisknete nad výstupním oknem levé tlačítko myši.

A zároveň jste se seznámili s prvním příkazem. Výstup znaků zajišťuje příkaz Print. Jeho varianta NPrint se liší pouze tím, že na konci odrádkuje, takže další příkaz Print pokračuje na nové řádce (výstupy příkazu Print pokračují těsně po sobě). Příkaz Print může vytisknout i více hodnot najednou, oddělují se čárkami.

A co nějaký zajímavější program? Jistě jste již někdy potřebovali zjistit ASCII kód nějakého znaku. To jde v BB2 udělat velmi

```
Print "Znak: "
a$=Edit$(1)
NPrint "Znak: ",a$,
      " ASCII kod: ", Asc(a$)
MouseWait
```

Vstup znaku zajistí funkce Edit\$(). To je obdoba příkazu INPUT jiných dialektů Basicu. Argument funkce udává maximální počet znaků, který lze funkcí zadat. My potřebujeme pouze jeden znak. Zadávaný text lze editovat podobně jako v editoru "ted". Volitelně lze zadat i implicitní vstupní hodnotu jako druhý argument, ale to zde není třeba. (Pro vstup čísel existuje obdobná funkce Edit()). Příkaz Print vstup "zviditelňuje". Zadaný znak bude uložen do proměnné a\$. A pak již stačí pouze funkce Asc(). Ta vrací ASCII kód prvního znaku řetězce, který jí byl zadán jako argument.

Program funguje, ale jistě cítíte, že to není ono. Mnohem hezčí by bylo, kdyby program fungoval jako příkaz CLI. Pro BB2 žádný problém. Program přepíšeme takto:

```
If NumPars > 0
a$=Par$(1)
NPrint "Znak: ",a$,
      " ASCII kod: ", Asc(a$)
End If
MouseWait
```

Funkce NumPars udává počet argumentů CLI a funkce Par\$() vrací jednotlivé argumenty CLI. Argument funkce Par\$() je pořadové číslo argumentu CLI, zde tedy argumentu prvního. Příkaz If ... End If testuje, zda vůbec nějaké argumenty existují (je-li jich víc než 0). Zbytek je již stejný jako v předchozím příkladu. Dobrá,

řeknete si, ale jak z editoru zadat argument CLI? Snadno. V menu "Compiler" je také příkaz "CLI Argument". Zvolíte-li jej, otevře se requester, do něhož můžete zapsat příslušný argument. Tak můžete simulovat vstup argumentů z příkazové řádky.

Nyní již můžete z odladěného programu vytvořit samostatný soubor. Ovšem zde nám bude vadit příkaz MouseWait, který v CLI nepotřebujeme (naopak by překážel). Máte dvě možnosti. Buď příkaz vymažete, nebo z něj uděláte komentář. Druhý způsob je vhodnější pro pozdější dolaďování programu. Pro BB2 je komentář všechno, co následuje na řádce po středníku. Takže v našem případě to bude vypadat takto:

```
;MouseWait
```

Příkaz okamžitě změní barvu, protože přestane být tokenem. Poté již položkou "Create File" můžete snadno vytvořit svůj nový program. Pokud soubor nazvete "code", bude mít následující formát:

```
CODE <znak>
```

Výsledný kód bude (při zapojení všech voleb zmenšujících kód) menší než 6 KB. Jistě, v E by to bylo pár set bytů, ale jak dlouho byste to programovali?

Příště se již pustíme do hlubin samotného jazyka, začneme s datovými typy, kde pro vás BB2 bude mít zajímavá překvapení.

-král

pokračování ze str. 16

xmin,ymin: Horní levý roh ohraničujícího obdélníku.
xmax,ymax: Dolní pravý roh ohraničujícího obdélníku.
POZN. BOOPSI gadgety by měli používat přímo funkce ScrollRaster nebo ScrollRasterBF. O BOOPSI gadgetech viz později. Gadgety typu GMORE_SCROLLRASTER v okně typu SIMPLE-REFRESH vyžadují použití této funkce a nikoli funkcí knihovny graphics.
SetWindowPointerA <- intuition.library (V39)
Umožní nastavit zvolený vzhled ukazatel myši pro dané okno. Kdykoli se pak stane toto okno aktivním, změní se vzhled ukazatele myši na tento, ním zvolený.
Je-li okno aktivní v okamžiku zavolání této funkce, provede se požadovaná změna okamžitě.
Syntaxe: void SetWindowPointerA(struct Window *okno, struct TagItem *taglist) (a0/a1)
okno: Ukazatel na okno, pro které má být definice ukazatele změněna.
taglist: Ukazatel na pole tagů popisujících nový ukazatel. Tyto tagy akceptuje i funkce OpenWindowTagList, což umožňuje nastavit libovolný tvar ukazatele hned v okamžiku otevření okna.
Funkce rozlišuje tři tagy:
WA_Pointer
WA_BusyPointer
WA_PointerDelay
Viz tabulka 3.
Nastavení ukazatele myši na "zaneprázdněno" neboli "pracuji" se provede (okno je struct Window *):
SetWindowPointer(okno, WA_BusyPointer, TRUE, WA_PointerDelay, TRUE, TAG_DONE);
Volání funkce bez tagů znamená "nastav implicitní ukazatel":
SetWindowPointer(okno, TAG_DONE);
SetWindowPointer <- amiga.lib (V39)
Verze funkce SetWindowPointerA s proměnným počtem argumentů.
Popis viz SetWindowPointerA.
Syntaxe: void SetWindowPointer(struct Window *okno, ULONG tagTyp1,...)
okno: Ukazatel na okno, pro které má být definice ukazatele změněna.
tagTyp1: Tagy jsou předány formou argumentů funkce. Viz SetWindowPointerA.
HelpControl <- intuition.library (V36)
Tato funkce slouží k povolení či zákazu poskytování nápovědy pro dané okno. Současně s daným oknem se povolí či zakáže poskytování nápovědy i pro všechna ostatní okna, která s daným oknem sdílejí společnou "help-skupinu". To umožňuje např. zobrazovat okamžitou nápovědu o významu gadgetu, nad nímž je umístěn ukazatel myši. Při přesunech myši nad oblast gadgetu nebo z této oblasti informuje Intuition o těchto událostech aplikaci zprávami IDCMP_GADGETHELP. Aplikace tak může interaktivně reagovat na pohyby uživatelské myši.
Syntaxe: void HelpControl(struct Window *okno, ULONG vlnajky) (a0,d0)
okno: Ukazatel na okno, kterého se změna týká (případně se změna dotkne i jiných oken, viz výše).
vlnajky: Současná verze rozpoznává jen dvě hodnoty, nulu (která zprávy IDCMP_GADGETHELP zakáže) nebo HC_GADGETHELP (která zprávy povolí).

-brm-

Fish-Disk

Fish Disk 842

GadToolsBox:

Vynikající program, v němž si nejdříve vytvoříte grafickou podobu Vašeho budoucího programu (gadgets, menu). Následně vygenerujete kód pro jazyk C či assembler. Pracujete-li v programovacím jazyce E, můžete si za pomoci příslušné utility rovněž vygenerovat kód pro tento jazyk a ušetřit si tím tak velice mnoho práce s grafickým návrhem programu. Verze 2.0, update verze 1.4 z diskety Fish #731.

Fish Disk 843

BrowserII:

Vylepšená verze programu Browser. Umožní Vám lépe přesouvat, kopírovat, přejmenovávat a mazat soubory a adresáře za pomoci myši-možnost spolupráce s programem ParM. Rovněž nabízí další zjednodušení práce při spouštění programů. Verze 2.13 pro AmigaDOS 1.3 a verze 2.31 pro AmigaDOS 2.0 (lokalizovaný). Update verze 2.04 z diskety Fish #649, bez zdrojového kódu.

ParM:

Alternativa utility MyMenu - umožňuje spouštět programy z vámi konfigurovaných menu. Menu mohou být instalována do menu Workbenche nebo do vlastního okna. Verze 3.6 a 4.3, update verze 3.6 z diskety Fish #649, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 845

TextPlus:

Textový procesor v německé verzi, umožňuje snadné a komfortní psaní dokumentů, programů apod. Plně kompatibilní s OS2.0/3.0. Verze 4.10, update verze 4.00 z diskety Fish #700. Shareware, bez zdrojového kódu. Disk 846 obsahuje anglickou verzi.

Fish Disk 846

TextPlus:

Textový procesor v anglické verzi, umožňuje snadné a komfortní psaní dokumentů, programů apod. Plně kompatibilní s OS2.0/3.0. Verze 4.10, update verze 4.00 z diskety Fish #700. Shareware, bez zdrojového kódu. Disk 845 obsahuje německou verzi.

Fish Disk 848

Amiga_E:

Příjemný programovací jazyk E s velmi rychlým kompilérem (20000 řádků za minutu na 7MHz amize). Jeho bližší popis najdete v Amiga News 2/1995. Verze 2.1b, update verze 2.1 z diskety Fish #810. Public domain, obsahuje částečně zdrojové kódy.

Fish Disk 849

CDTV-Player:

Přehrávač hudebních CD v multitaskingu na obrazovce Workbenche. Podrobnější popis v Amiga News 2/1994. Verze 1.8, update verze 1.5 z diskety Fish #805. Freeware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 850

FastGif:

Rychlý zobrazovač obrázků formátu GIF s podporou AGA. Obsahuje anglickou a francouzskou verzi. Verze II (1.01), update verze 1.00 z diskety Fish 690. Shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 851

AmigaWorld:

Databázový program, který obsahuje informace o každém státě na Zemi. Můžete zde vyčíst data o každém státě, nebo jich několik porovnat mezi sebou. Požaduje 1MB paměti. Verze 1.1, update verze 1.0 z diskety Fish #804. Nově obsahuje informace o měnách. Freeware, zdrojový kód v jazyce Modula-2 je k dispozici od autora.

Fish Disk 855

Banner:

Program pro tvorbu různých plakátů, nápisů apod. Používá svůj vlastní font, ačkoli není problém použít jiný s možností téměř neomezeného zvětšení. Verze 1.4, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 858

EPU:

Program typu Stacker nebo XPK, který umožní všem programům přistupovat ke kompresovaným datům přes klasická zařízení AmigaDOSu, aniž byste poznali, že data jsou kompresována (kromě mírného zpomalení při přístupu k těmto datům). Velikost souborů není limitována velikostí paměti a parametry handleru EPU můžete průběžně měnit. Verze 1.0, shareware, bez zdrojového kódu. Autorem programu je brněnský amigista „Jaroslav Mechacek“. Verze 1.4, update verze 1.0 z diskety Fish #809.

SuperDark:

Blanker obrazovky s mnoha obrazovými efekty, umožňuje také uzamčení obrazovky pod heslem apod. Verze 1.5, update verze 1.2 z diskety Fish #835, včetně zdrojového kódu.

Fish Disk 860

bBasellI:

Vylepšený databázový program, který vychází z bBasell. Vhodné k evidenci adres,

(video)kaset a podobně. Verze 1.1, upgrade bBasell verze 5.5 z diskety Fish #710.

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 3.18, update verze 3.11 z diskety Fish #820, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 861

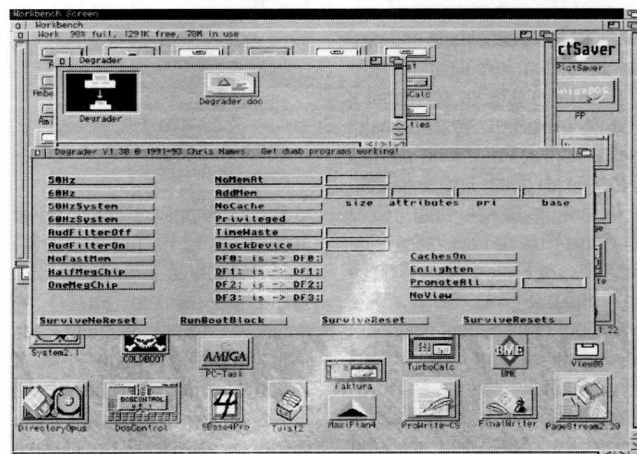
KingFisher:

Databázový program určený pro evidenci obsahu různých PD řad, zejména pak disket Freda Fische. Samozřejmostí je např. vyhledávání určitého řetězce znaků v celé databázi, tedy ne pouze v názvech programů. Obsahuje databázi Fish-disků 1-850. Verze 1.30, update verze 1.15 z diskety Fish #808. Bez zdrojového kódu.

Fish Disk 863

GuiArc:

Grafický interface pro archivovací programy, u nichž jste jinak odkázán na příkazovou řádku v CLI (LHA, ARC, ZOO apod.). Plně konfigurovatelné. Verze 1.10, vyžaduje AmigaDOS 2.0 a vyšší. Freeware, bez zdrojového kódu.



Degradar v1.30

NetMount:

Pokud používáte propojení dvou Amig přes paralelní port za pomoci programu ParNet (nachází se na disketě Fish#400), tato aplikace Vám značně zjednoduší celý proces startu zařízení „Network“. Bez zdrojového kódu.

Noisome:

Komodita přehrávající hudební samplý v případě, že je např. stisknuto tlačítko myši, vysunuta/zasunuta disketa apod. Možná náhrada různých „pípiček“. Samly mohou být přehrávány v mono i stereo (max. dva najednou), rovněž si můžete nastavit prioritu pro audio-výstup. Verze 1.0, bez zdrojového kódu.

PowerPlayer:

Schopný program pro přehrávání hudebních modulů z programů jako jsou NoiseTracker, MED, Oktalyzer a další. Přehrává rovněž moduly kompresované různými programy. Má rovněž port pro ARexx. Verze 3.9, update verze 3.4 z diskety Fish #769. Dříve freeware, nyní shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 864

MouseAccel:

Další zrychlovač myši, chová se jako komodita. Pokud Vám budou připadat ostatní konkurenti příliš pomalí, zkuste tento. Požaduje operační systém 2.0 a vyšší. Verze 1.07, update verze 1.01 z diskety Fish#497. obsahuje německou verzi a zdrojový kód v jazyce C.

Fish Disk 866

Degrader:

Degraduje Váš počítač na zvolenou konfiguraci (menší paměť, přítomnost paměti FAST, vypnutí procesorové CACHE-paměti apod.). Vhodné m.j. pro „rozchození“ starších, ne zcela čistě psaných programů na novějších Amigách. Podrobnější popis v Amiga News 1/1994. Verze 1.30, update verze 1.00 z diskety Fish#562. Bez zdrojového kódu.

PC-TaskDemo:

Demoverze známého emulátoru IBM, u nějž není nutný žádný doplňující hardware.

Emuluje grafické karty MDA, CGA, EGA, VGA, sériový a paralelní port, myš, dvě disketové mechaniky a dva harddisky. Demo verze 2.01, „ostrá“ verze je k dispozici u autora. Bez zdrojového kódu.

Fish Disk 868

CDTV-Player:

Přehrávač hudebních CD v multitaskingu na obrazovce Workbenche. Podrobnější popis v Amiga News 2/1994. Verze 2.0, update verze 1.8 z diskety Fish #849. Fish-ware (nelekejte se, taky ten termín vidím poprvé), bez zdrojového kódu.

MouseBlanker:

Zhasíná ukazatel myši po nastavené době nebo po stisknutí nějaké klávesy, chová se jako komodita. Požadován minimálně operační systém 2.0. Verze 1.21, update verze 1.13 z diskety Fish#497. Obsahuje německou verzi a zdrojový kód v jazyce C.

Fish Disk 869

CL_SEP92:

Kolekce různých triků a kódů do her ze září 1992. Zajásají také majitelé cartridge Action Replay. Shareware.

Fish Disk 870

AmigaGuide:

Známa hypertextová utilita přímo od Commodora pro čtení souborů ve formátu AmigaGuide.

Installer:

Standartní instalovací program opět od firmy Commodore. Hodí se všem tvůrcům programů.

Fish Disk 871

ABackup:

Program k zálohování Vašich cenných dat. Můžete archivovat jak zařízení, tak samostatné soubory. Obsažena je Anglická i Francouzská verze. Verze 2.43, update verze 2.40 z diskety Fish #838. Shareware, bez zdrojového kódu.

Planetarium:

Astronomický program který zobrazuje a animuje planety solárního systému v nastavený čas. Verze 1.0, kompatibilní s OS 1.3, 2.x, 3.0. Shareware,

bez zdrojového kódu.

StatRam:

Obdoba Workbenchového neresetovatelného RAD-disku s tím rozdílem, že pokud u StatRam vymažete nějaký soubor, přibude Vám odpovídající množství paměti. Určeno pro OS2.04 a vyšší. Verze 1.5, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 872

ToolManger:

S pomocí tohoto užitečného programu si můžete u systému 2.x a vyššího přidat do WB další menu, na jeho obrazovku gadgety apod. Verze 2.1, update verze 2.0 z diskety Fish#752. Včetně zdrojového kódu a mnoha grafických ikon. Toto je pouze první část archivu, druhou část najdete na disketě Fish#873.

Fish Disk 873

ToolManger:

S pomocí tohoto užitečného programu si můžete u systému 2.x a vyššího přidat do WB další menu, na jeho obrazovku gadgety apod. Verze 2.1, update verze 2.0 z diskety Fish#752. Včetně zdrojového kódu a mnoha grafických ikon. Druhá část archivu, první část najdete na disketě Fish#872.

Fish Disk 875

KIILAGA:

Umožní spustit starší, ne zrovna čistě psané programy (převážně dema a některé hry). Vypne grafické čipy AGA, aniž by bylo nutno resetovat počítač a nastavit starší čipy v Boot menu. Po návratu z programu se opět přepne do AGA módu. Verze 2.0, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 878

bBaselll:

Vylepšený databázový program, který vychází z bBasell. Vhodné k evidenci adres, (video)kazet a podobně. Verze 1.3, update verze 1.1 z diskety Fish#860.

Fish Disk 884

All:

Intuition interface k archivovacímu programům LHa, Zoo, Arc, UnArj a UnZip do

Workbenche. Místo složitěho vypisování v příkazové řádce zde téměř vše ovládáte myší. Ke zdárnému chodu nutná knihovna reqtools.library. Verze 1.38, update verze 1.35 z diskety Fish #825. Shareware, bez zdrojového kódu.

BackUP:

Další ze zálohovacích programů harddisku. Ke kompresi používá knihovnu lh.library. K jeho úspěšnému provozování potřebujete minimálně Workbench 2.0, 1MB RAM a lh.library V1. Verze 3.88, update verze 3.77 z diskety Fish#724. Bez zdrojového kódu.

S-Anim5:

Překonvertuje animaci formátu Anim5 (tu plodí např. DPaint, Videoscape...) do samospustitelného tvaru z Workbenche či CLI. Verze 1.1, freeware, bez zdrojového kódu.

S-Pic:

To samé jako v případě předchozího programu, ale platí pro obrázky formátu IFF ILBM. Verze 1.2, freeware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 885

KCommodity:

Praktická komodita do Workbenche. Pokud se o ní chcete dozvědět něco více a ještě nemáte Amiga News 3/1995, rychle pro něj upalujte do nejbližšího obchodu. Nutný OS2.0 a vyšší. Verze 2.5a, update verze 2.00 z diskety Fish#746. Shareware, bez zdrojového kódu. Toto je pouze první část, druhou najdete na disketě Fish#886.

Fish Disk 886

KCommodity:

Praktická komodita do Workbenche. Pokud se o ní chcete dozvědět něco více a ještě nemáte Amiga News 3/1995, rychle pro něj upalujte do nejbližšího obchodu. Nutný OS2.0 a vyšší. Verze 2.5a, update verze 2.00 z diskety Fish#746. Shareware, bez zdrojového kódu. Toto je druhá část, první najdete na disketě Fish#885.



KURS AREXXU

2. ČÁST

Druhá část kursu popisuje některé další příkazy ARExxu a použití různých číselných soustav v programu. Doufám, že méně hektickým tempem než v minulém pokračování.

Externí programy

Využívání služeb externích programů je jednou z nejužitečnějších vlastností ARExxu. Pro efektivní využití je nutné se v krátkosti seznámit s mechanismem, jakým interpret vyhodnocuje jednotlivé části programu.

ARExxový program, někdy nazývaný též skript, se skládá ze slov a symbolů, podobně jako v kterémkoli jiném programovacím jazyce. Takovýto textový soubor se nazývá zdrojový kód. Fungování zapsaného programu zajišťuje program jménem REXXMAST, označovaný jako interpret, který postupně čte jednotlivé řádky zdrojového textu a provádí je.

Příkazy na řádku jsou od sebe odděleny oddělovacím znakem středník. Na rozdíl od mnoha jiných programovacích jazyků (C, Pascal) jsou pro interpret označením konce příkazů též konce řádek - s výjimkou situace, kdy řádek končí znakem čárka, pak se na něj nebere ohled. Druhou výjimkou je textový řetězec uzavřený do uvozovek - i ten může zaujímat více řádků.

V originální dokumentaci se příkaz nazývá také klausule, čímž autoři míní příkazy včetně případných parametrů. Klausule se skládá z tokenů, což je obecné označení pro jednotlivé logické části, někdy oddělené mezerou - mohou to být klíčová slova, jako třeba SELECT, číslo, řetězec nebo symboly +, - apod. Některé tokeny reprezentují hodnotu - číslo, řetězec nebo proměnnou. Tokeny lze seskupovat do výrazů pomocí operátorů.

Klausule se dají rozdělit do pěti základních tříd:

- přiřazení hodnoty proměnné
- vnitřní příkazy a funkce - DO, IF atp.
- label - značka pro skok
- null - prázdný příkaz
- vnější příkaz - vykonávají ho externí programy

Mechanismus interpretace je velice jednoduchý. Nepodaří-li se interpretu zařadit (a poté vykonat) klauzuli jako jeden z prvních čtyř typů, které nepotřebují komentář, považuje ji za příkaz pro jiný program a odešle ho k vykonání na patřičné místo. Kam to lze řídit příkazem ADDRESS s následující syntaxí:

```
ADDRESS [symbol|řetězec [[VALUE] [výraz]]]
```

symbol nebo řetězec označuje port, na který budou příkazy směrovány. Jméno je nutné zjistit z dokumentace, programy při vícenásobném spouštění vytvářejí port s upraveným jménem tj. NCOMM, NCOMM.2, NCOMM.3 atd.

Součástí definice jazyka je konstanta COMMAND, která zajistí provedení příkazů AmigaDOSu. Synonymem příkazu ADDRESS je příkaz SHELL se stejnou syntaxí.

Chování příkazu se do značné míry liší podle zadaných parametrů.

Příkaz

```
ADDRESS symbol|řetězec
```

změní aktuální port, do kterého jsou odesílány externí příkazy.

Příklad:

```
ADDRESS 'edit'
```

Další externí příkazy bude provádět editor ED. Nyní je možné do zdrojového textu programu napsat například příkaz TOP pro skok na začátek textu.

Příkaz

```
ADDRESS [symbol|řetězec] výraz
```

odešle do zadaného portu hodnotu výrazu, nejčastěji řetězec.

Příklad:

```
ADDRESS 'edit' 'top'
```

skočí za začátek textu v editoru ED (součást AmigaDOSu). Aktuálně nastavený port se nemění.

Příkaz ADDRESS bez parametrů prohodí aktuálně nastavený port s portem který byl nastavený předtím.

Číselné soustavy

Podobně jako většina vyšších programovacích jazyků, dovoluje i ARExx používat kromě běžné desítkové i soustavy s jiným základem, konkrétně dvojkovou a šestnáctkovou. Zjednodušuje se tím především systémové programování a ovládání hardwaru počítače. Na rozdíl od normálních čísel se binární a hexadecimální čísla zapisují ohraničená apostrofy, za kterými následuje písmeno B, respektive H. Tyto znaky nesmějí být součástí jiného symbolu, například jména proměnné, musí se oddělit mezerou. V paměti jsou ovšem, podobně jako desítková čísla, uložena v úsporném tvaru. Pro zlepšení čitelnosti dovoluje interpret skupiny čísel reprezentující jednotlivé byty oddělit mezerou.

Příklad:

```
'50 A0 FC'X /* hexadecimální čísla */
'00100101'b /* binární číslo 37 */
```

Pro převod mezi soustavami a také mezi čísly a znaky podle ASCII tabulky se používají níže popsané funkce. ASCII tabulka se dá najít ve většině učebnic programování a návodů na obsluhu počítače, mimo jiné i v Uživatelské příručce II.



B2C(), C2B()

Formát: B2C(řetězec)

Funkce pro konverzi řetězce obsahujícího binární číslo, tj. složený pouze z 1 a 0, na znak podle tabulky ASCII (B2C je zkratka z Bit to Character). Obvykle se používá při ukládání bitových masek do paměti.

Formát: C2B(řetězec)

Inverzní funkce k B2C, převede zadaný znak, případně znaky, na bitové masky (Character to Bit)

C2D(), D2C()

Formát: C2D(řetězec[,n])

Funkce převádějící řetězec na decimální číslo, odpovídající pořadí v tabulce ASCII. Nepovinný parametr n dovoluje omezit převod pouze na n znaků zprava, je-li délka menší než n, jenaopak doplněn výsledek o počáteční 0.

Formát: D2C(číslo)

Převodní funkce decimálního čísla na ASCII znak.

C2X(), X2C()

Formát: C2X(řetězec)

Funkce pro převádění řetězce na hexadecimální číslo (složené ze znaků A až F a 0 až 9), odpovídající pořadí v tabulce ASCII.

Formát: X2C(řetězec)

Funkce převádějící hexadecimální číslo na řetězec, inverzní k C2X. Číslo se zadává v uvozovkách, jako řetězec, protože může obsahovat znaky A až F. Suffix X se nepřipojuje, mezi jednotlivá čísla reprezentující byty lze vložit mezeru.

Příklad: say x2c('21 21 21') vytiskne !!!
say c2x('ABCD') vytiskne 41424344

D2X(), X2D()

Formát: D2X(číslo[,n])

Funkce konvertující decimální číslo na hexadecimální. Nepovinným parametrem n se řídí počet míst výsledku.

Formát: X2D(řetězec[,n])

Převodní funkce hexadecimálního čísla na decimální.

Stereogramy

Hitem posledního roku jsou (alespoň v Evropě) stereogramy - obrázky vyvolávající prostorový dojem. Kromě nové verze programu PPaint je umí vytvářet i jeden méně známý sharewarový program, původem z Polska. Jmenuje se výstižně - MagicEye.

Vytvoření vlastního stereogramu je, na rozdíl od prohlížení :->, velice jednoduché. V některém kreslicím programu si připravíte obrázek s osmi (všechny Amigy, Hires) nebo šestnácti (pouze AGA, mód SuperHires) barvami. Poté ho program načte, upraví, zakóduje a zobrazí, případně uloží.

Konkrétní situace trochu komplikují principiální omezení stereogramů. Počet rovin v prostoru není neomezený, jedná se přeci jen o optický klam, takže maximální počet osmi rovin vás nemusí nijak znepokojovat. Není vhodné obrázek zahlit detaily. Dobré výsledky získáte s jednoduchými předměty nebo geometrickými obrazy.

Rozvrstvení program vypočítává podle hodnoty červené složky obrazu, jinak řečeno, čím má být předmět více vpředu, tím musí být červenější (první rovina bude mít hodnotu 15 tj. \$0F), v pozadí budou plochy s hodnotou 0. Pro 256-ti barevné obrázky se hodnoty dělí 16 (tj. 255 se bere jako 16 atp.), na což je třeba dát pozor.

Současná verze kóduje stereogram pomocí náhodně rozložených bodů, budoucí verze by měly dovolovat použít libovolný vzor importovaný jako IFF štětec. Nynější verze programu neumí korektně zobrazit obrázek v módu SuperHires. Ukládání samozřejmě funguje správně.

Co tedy říci závěrem? Obsluha programu je tak jednoduchá, že nepotřebuje komentář (použita pochopitelně reqtools.library - takže kliknout na ReqSelect, vybrat si obrázek, Load, Show a tak pořád dokola). Vše je napsáno v assembleru, takže program reaguje "proklátě rychle" (citace originálního manuálu). I na obyčejné Amize

600 se nečeká více než pár desítek sekund. Obtížnější věc je příprava obrázku, která vyžaduje určitou zkušenost. MagicEye se pochopitelně nachází i na NewsDisku, včetně několika příkladů.

Jak se dívat na stereogramy?

Víte-li jak, přeskočte, na obrazovce je to stejné jako na papíře. Efekt je postaven na vytvoření separátních, vzájemně posunutých obrazů pro levé a pravé oko (pečlivě zakódovaných, aby nerušily). Nejsou potřeba žádné brýle ani nic podobného. Levý a pravý obraz se složí dohromady teprve v mozku. Stačí se dívat jakoby ZA monitor (ne tam, kde jsou kabely, míněno SKRZE monitor) do dálky. Obvyklá vzdálenost, ve které se objeví 3D záleží na rozměru monitoru, přibližně 20 až 40 cm. Druhý postup spočívá ve velmi pomalém vzdalování se od obrazovky - začíná se blízko, 5 až 10 cm (stále se díváte SKRZE, nešilhát) a při pomalém posunu se někdy efekt objeví. Chce to cvik, první obrázek se může objevit až po desítkách minut!!! Obvykle dříve, ale i kdyby to měl být den, ten pohled stojí za to.

-tom-

Opravte si prosím:

Ve výpisu programu na patchování fontu CGTimes nám působením šotka vypadlo několik znaků. Řádka s příkazem WHILE má vypadat takto:

WHILE a%<>-1

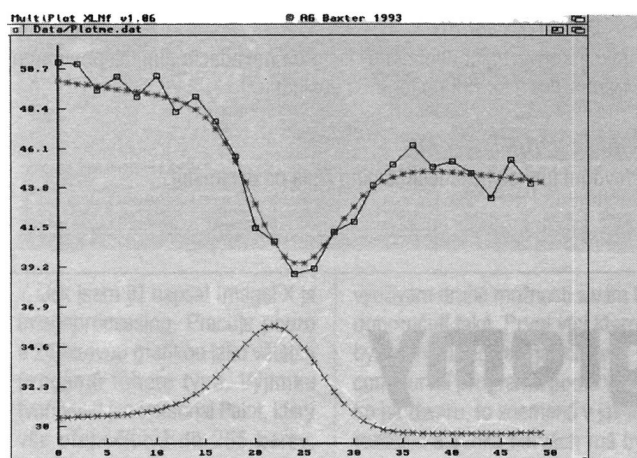


Netrvalo dlouho a je zde popis dalšího, velice výkonného, graficko-matematického programu, zaměřeného na převod rozsáhlých binárních dat do formy grafické.

Program Multiplot XLN nalezme jistě své uplatnění všude tam, kde je požadován grafický zápis číselných údajů. Po jeho prvním spuštění budete jistě mile překvapeni, jelikož obsahuje nepřeberné množství funkcí pro práci s grafem a jeho úpravami. S tímto programem přestanou mít studenti strach ze semestrálních a diplomových prací, které vyžadují zobrazení velkého množství grafů s maximální přesností. V praxi nalez-

gického zařízení `PLTDATA:` do Vámi určeného direktoriáře.

Před samotným spuštěním je možné provést konfiguraci v buňce `Tool types`, která je přístupná z Workbenche. Nejprve je nutné označit ikonu Multiplotu (jedním kliknutím) a následně zvolit z roletového menu položku `Icons/Informations...`. Otevře se okno ikony, kde je možné nastavit parametry programu, které budou vykonány okamžitě po spuště-



ne tento produkt své opodstatnění při zpracování nejrůznějších statistik s jejich následným a přehledným zobrazením ve formě grafu. Vytvořený graf je možné vytisknout na nejrůznějších tiskárnách počínaje obyčejnou devítijehličkovou tiskárnou, až po tiskárny laserové.

Program zpracovává informace opravdu na profesionální úrovni a jeho nároky na konfiguraci počítače jsou opravdu minimální.

Požadavky pro spuštění:

- * Workbench 2.0 (nebo vyšší):
- matematické knihovny,
- musí být proveden ASSIGN těchto zařízení: ENV.; T: a CLIPS:
- direktoriář C: musí obsahovat tyto soubory: c:mount a c:type.

- * PLT: zařízení nezbytné pro tisk grafu.

- * Minimálně 1Mb paměti Ram.

INSTALACE:

1/ otevřete direktoriář `MultiPlot/PLT` a aktivujte skript se jménem `PLT`

2/ Připište tuto řádku do souboru `S:user-startup`: assign PLTDATA:(cesta k souboru)/MultiPlot/PLT/ Tento příkaz provede přiřazení lo-

ni programu.

Je možné nastavit-PUBSCREEN`. Sem se píše většinou WORKBENCH.

Dále mód obrazovky SCREENMODE`. Zde je na výběr několik režimů:

- * HIRES - indikuje 640 pixelů širokou obrazovku + overscan

- * SUPER - indikuje 1280 pixelů širokou obrazovku + overscan

- * PRODUCT - indikuje rozlišení kompatibilní s módem VGA (PC)

To byly základní módy. Nyní následují některé rozšíření k předcházejícím módům.

Nejčastěji užívaný je asi režim LACE, který zdvojnásobí vertikální počet řádků obrazovky. U obrazovek (a zejména televizí) nepodporujících tento režim vzniká nepříjemné blikání. Někdy lze zmírnit vhodným nastavením barev.

Další režimy jsou A2024, TENHERTZ, FIFTEENHERTZ. Jsou to režimy spolupracující s monitorem Commodore A2024 a zajišťují různé frekvence snímání obrazovky.

Další možná přednastavení jsou: SCREENDEPH - za rovnítko se k této položce připiše počet bitových

ploch, které bude používat aktuální obrazovka MultiPlotu.

- * SCREENWIDTH - nastavení šířky obrazovky v pixelech (max 720)

- * SCREENHEIGHT - nastavení výšky obrazovky v pixelech (max 484)

- * STARTPRI - nastavení priority pro zařízení PLT

- * PORTNAME - nastavení jména ARex potu

- * STARTUP - automatická aktualizace scriptu

- * VOLUME - nastaví hlasitost zvuku v rozmezí 0 - 64

- * SETTINGS - za tuto položku se píše jméno souboru (i s cestou), kde jsou uloženy informace o barvách

- * PSFONT - jméno fontu, který bude použit jako aktuální

Program je možné spustit také přímo z CLI. Cesta je následující:

MultiPlot FILES, QUIET/S, PUBSCREEN/K, PORNAME/K, STARTUP/K, SETINGS/K, SCREENDPHIN, SCREENWIDTH/KIN, SCREENHEIGHT/KIN, SCREENMODE/K, STARTPRI/KIN, VOLUME/KIN, PSPACE/K, PSFONT/K

Jelikož se jedná o program s velice rozsáhlým roletovým menu, je zde vytvořeno několik klávesnicových ekvivalentů nejčastěji užívaných příkazů:

- A - PROJECT/Add file

- B - OPTIONS/Axes/Box

- C - EDIT/Copy

- D - ACTIONS/ReDefine Plot

- E - PROJECT/Exit Graph

- F - ACTIONS/Full Plot

- G - FUNCTIONS/ARex Macro

- H - PROJECT/Save as/HPGL

- I - PROJECT/Save as/ILBM

- J - not used

- K - PROJECT/Save as/DrawSave

- L - OPTIONS/Cross Hair

- M - OPTIONS/Right Margin

- N - PROJECT/New Graph

- O - PROJECT/Open File

- P - PROJECT/Print File

- Q - PROJECT/QUIT

- R - ACTIONS/Redraw

- S - PROJECT/Save

- T - PROJECT/SaveAs/IntroCAD

- U - ACTIONS/Update

- V - EDIT/Paste

- W - PROJECT/SaveAs/Data

- X - EDIT/Out

- Y - OPTIONS/Axes/X and Y

- Z - EDIT/Undelete

Výše uvedené položky se aktivují společně se stiskem pravého tlačítka `AMIGA`

- Shift-1 {-} ACTION/Mouse/Select

- Shift-3 {#} ACTION/Zoom

- Shift-6 {^} ACTION/Mouse Action/Slide

Při spuštění programu se otevře okno, ve kterém si můžete navolit parametry pro určitý graf nebo můžete tento graf nahrát přímo z disku. Opuštěním tohoto okna je otevřeno okno pro kreslení grafu a je připravena lišta s roletovým menu. Nyní záleží jen a jen na Vás jaký graf se rozhodnete vytvořit.

Editace grafů je velice jednoduchá a příjemná, neboť lze vše provádět přímo pomocí kurzoru myši.

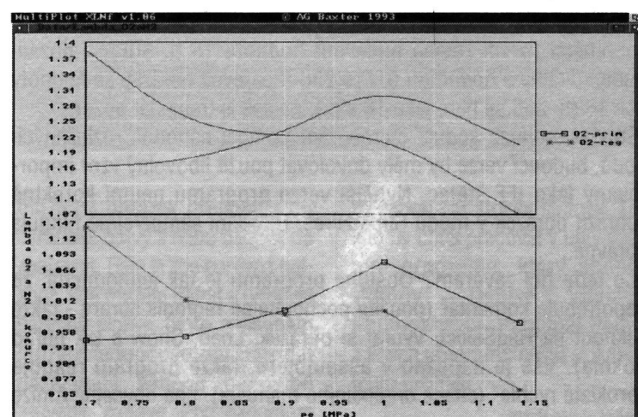
Je možné editovat více grafů současně a každý zobrazovat jinou barvou nebo typem čáry, popř. jiným nastavením vzhledu grafu a tvaru bodů, kterými graf prochází.

Nechybí zde ani možnost nastavení rozsahu x-ové a y-ové osy, jejichž popis je možný vytvořit ručně nebo automaticky a dále je jen upravit.

Graf lze zobrazit v rámečku nebo pouze v základních osách se spoustou dalších možností.

Toť vše o jednom z nejlepších programů, který dokáže vytvořit grafy na velice slušné úrovni.

-pasan-





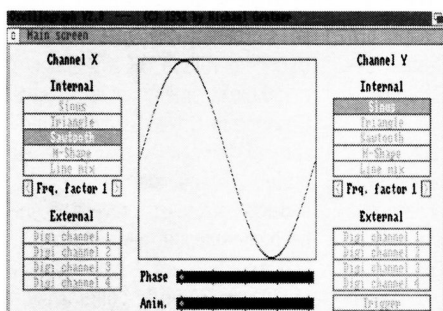
Tento článek uvítají jistě všichni, kteří se alespoň trochu zajímají o elektrotechniku. Každý radioamatér ví, jak nutný je k této práci osciloskop. Při odlaďování přijímačů a vysílačů nejrůznějších typů, opravách televizorů nebo pouze pro sledování a studium rozličných průběhů signálu. Pokud jste radioamatér a vlastníte Amigu, pak je tento článek určen právě pro Vás.

Disketa s programem obsahuje anglickou a německou verzi, podrob-

OSCILOGRAPH v2.0

naleznete tzv. display, na kterém jsou zobrazovány a animovány všechny průběhy a prováděné operace. Jedná se tedy o náhradu skutečné obrazovky na skutečném osciloskopu. Jediné, co tento display postrádá, je zobrazení čtvercové sítě, která je standardně používána pro odečítání příslušných hodnot z průběhů signálu. Pokud nám jde pouze o určení tvaru signálu, není tento nedostatek důležitý.

Levá část obrazovky obsahuje informace o kanálu X a pravá část obsahuje informace o kanálu Y (viz. obr.). Jsou zde umístěny



ný manuál v příslušném jazyku a velkou spoustu příkladů. Jelikož se jedná o botovatelný disk, není nutný HD (ale doporučuji). Program je, pro svou obdivuhodně malou velikost, spustitelný snad na každém stroji počínaje Amigou 500. Jeho nároky na paměť jsou také obdivuhodné - v kladném slova smyslu. Spustit lze přímo z CLI nebo nakliknutím ikony.

Program oscilograph umožňuje pracovat ve dvou základních režimech:

- 1/ Jako softwarový oscilograph
- 2/ Jako hardwarový oscilograph

1/ *Práce se softwarovým oscilographem.*

Softwarový oscilograph není určen pro přímé zpracování signálu přiváděného z měřeného zařízení. Zde je možné pouze studovat nejroztříčnější průběhy, s možností jejich vzájemného skládání. Jsou zde obsaženy kanály X a Y, které toto umožňují.

Pracovní obrazovka

Pracuje v režimu LoRes NonInterlaced + multitasking. Všechny prováděné operace se odehrávají v natvrdo otevřeném okně, které je opatřeno gadgetem pro uzavření (ukončení programu). Jste-li zvyklí používat roletové menu, pak věřte, že zde tuto možnost nemáte. Všechny použitelné funkce jsou přístupné přímo z hlavního okna.

Ve středu obrazovky (okna)

gadgets s pěti standardními průběhy (Sinus, Triangle, Sawtooth, M-Shape a Line mix -> platí i pro kanál Y). Nyní můžete zvolit např. sinus z kanálu X a sinus z kanálu Y a na displayi se objeví součet těchto průběhů - kružnice.

Pokud si přejete takto vytvořený průběh prostudovat, zvolte položku PHASE (fáze), kde můžete provést plynulou změnu fáze průběhu v rozmezí od nuly (levá část gadgetu) do 359 stupňů (pravá část gadgetu).

Někdy je ovšem potřeba prostudovat průběh signálu přímo v reálném čase. K tomuto účelu slouží položka ANIMATION, která se nachází ihned pod gadgetem fáze. Máte zde možnost nastavení rychlosti animace. Zvolíte-li tento gadget, začne se průběh na displayi měnit, animovat. Nedochozí k ničemu jinému, než k plynulé změně animace, jejíž počátek lze nastavit volbou fáze. Jinými slovy, pokud nastavíte fázi na 50 stupňů, animace bude na této hodnotě začínat a také končit. (Věřím tomu, že po zvolení této položky se vydržíte s upřeným pohledem dívat na onu plynulou změnu průběhu dosti dlouho, jelikož některé za to opravdu stojí.) V originálním manuálu se uvádí, že rychlost animace závisí na rychlosti Vaší Amigy, což je podle mého pravda jen zčásti. Nejedná se totiž o složité výpočty.

Jelikož průběhy mohou mít různou

frekvenci, máte i zde možnost ji měnit. Gadgets sloužící k tomuto účelu jsou umístěny pod volbami průběhů a mají název frequency factors. Nejmenší hodnota těchto gadgetů je 1 a největší 9. Nevím sice o jakou velikost frekvence (v Hz) se přesně jedná, ale jelikož signál pouze studujete, stačí vědět kolikrát je frekvence X větší než frekvence Y.

Editor průběhů.

Brzo zjistíte, že se standardně nastavenými průběhy již nevystačíte. Budete si chtít vytvořit průběh vlastní a animovat ho např. s průběhem sinus. K tomuto účelu slouží následující editor.

Pokud si přejete změnit průběh v kanále X a např. v první schránce (nyní je zde standardně nastaven sinus), klikněte dvakrát myší nad tímto gadgetem.

Otevře se nové okno, v jehož levé části je umístěna malá kreslicí plocha a v části pravá obsahuje gadgets s funkcemi tohoto editoru.

Kreslicí plocha

Zde můžete pomocí myši nakreslit Vámi smyšlený průběh. Musíte si ovšem uvědomit, že se nejedná o kreslicí program a tudíž není možné kreslit obrazce jako jsou kružnice, obdélníky atd. Lze nakreslit pouze křivku, jejíž X-ová souřadnice se musí neustále zvětšovat. Tímto způsobem vytvoříte vlastní průběh, který bude použit místo průběhu původního (v našem případě místo sinus).

Popis menu editoru průběhů.

1. Name: Sem se zadává jméno průběhu (vlastní funkci nijak neovlivňuje - pouze orientační)
2. Leave editor: Po nakliknutí této volby opustíte editor průběhů (návrat do hlavní obrazovky)
3. Load an oscilation from disk: Dává možnost nahrát již vytvořený průběh (na disku s programem je těchto programů velice mnoho)
4. Save oscilation to disk: Uloží Vámi vytvořený průběh na disk
5. Mirror whole oscilation at X:
8. Mirror left half at midpoint: Tyto funkce převedou graf na souměrný podle osy X (a zpět)
9. Function plotter: Velice praktická funkce. Umožňuje zadat průběh funkce pomocí matematických rovnic. Po dvojím kliknutí nad tímto

gadgetem se otevře okno, které obsahuje tuto nabídku:

a/ Function term f(x): Do tohoto gadgetu napíšete rovnici průběhu. Můžete používat pouze tyto znaménka: *, +, -, /, ^ a jako proměnnou písmeno X. Vestavěny jsou tyto funkce: exp, lod, lqd (log o základu 10), sqrt, abs, sin, cos, tan, arcsin, arccos, arctan, sinh, cosh, tanh, sgn (signum - znaménko) a int.

b/ Další možností je nastavení intervalu, ve kterém si přejete funkci vykreslit (Left border, Right border). Nebo můžete zapojit automatické kontrolování měřítka os.

c/ Okay: Bez komentáře

10. Digitized readout sequence: Spolupracuje s hardwarovým osciloskopem. Dává Vám možnost uchovat v paměti průběh zaznamenaný z nějakého vnějšího zařízení - např. průběh z televize, zesilovače atd.

11. Undo last action: Zruší poslední vykonanou akci.

12. Undo ALL action: Nastaví parametry jako při vyvolání kreslicího editoru.

2. Práce s hardwarovým oscilographem

Pokud jste vlastníkem sound digitizeru kompatibilního s Amiga Sounder máte tu jedinečnou šanci, jak změnit Vaši amigu v osciloskop pracující v reálném čase. Tuto výhodu oceníte teprve při drobných opravách, kde je výsledek celé činnosti závislý právě na znalosti průběhu.

Gadgets určené pro tuto práci mají názvy Digi channel 1..4 pro kanál X a Y.

Jelikož jsem neměl možnost vyzkoušet tuto hardwarovou možnost jinak velice šikovného a užitečného programu, neuvádím dále popis k tomuto tématu.

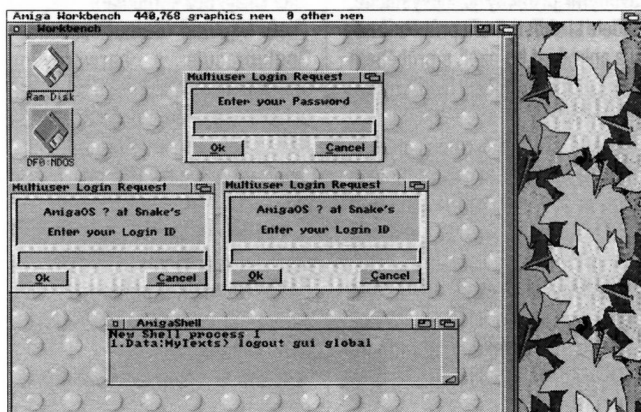
Závěrem

Tento program je jeden z prvních svého druhu. Neobsahuje velké množství funkcí, snad jen funkce základní. Doporučil bych jej každému, kdo se alespoň trochu zajímá o elektrotechniku a nemá přístup ke skutečnému osciloskopu. Produkt Vám dává jedinečnou možnost, jak si představit dva průběhy vzájemně složené a provádět s nimi mnohé operace s možností volby průběhu vlastního. Z hlediska hardwarového použití je vhodný jen pro průběhy (a jejich studium) s nižší frekvencí.

-Pasan-

Jistě se vám někdy stalo, že jste omylem smazali soubor. Pokud jste od té doby nepracovali moc s diskem, byla velká šance, že jste ho dostali zpět. Ale také můžete mít na svém harddisku soubory, které nejenže nikdo nesmí smazat, ale nikdo je nesmí ani vidět. Oběma problémům se dá zabránit použitím MultiUseru. Ten vám umožní pracovat v novém prostředí podobném ve správě souborů Unixu. Standardní stavové bity souborů jsou rozšířeny o práva pro uživatele pracující ve stejné skupině a o práva uživatelů ostatních. Ochránit lze i

nepsaným zvykem, neposkytuje žádnou garanci na správný chod, je celek velmi spolehlivý a při správné instalaci (nesmíte např. pomíchat několik verzí MultiUseru najednou...) se vám nemůže nic stát. Jinou stránkou spolehlivosti je překonatelnost systému - MultiUser můžete použít pouze jako nadstandardní rozšíření, nikoli jako dokon-



adresáře - smažete-li čtecí bit u direktoráře, nebude možné z disku přečíst jaké soubory a podadresáře obsahuje. To ale není všechno: MultiUser můžete použít jako spouštěč různých prostředí: nalogujete se pod jiným jménem a spustíte se úplně jiné programy než standardně apod. Dále je zde ještě jedna výhoda: pokud spustíte nějaký task/proces jako vlastník, všechny jím vytvořené soubory budou standardně označeny jako vaše a nikdo kromě vás je nebude moci mazat. Pozměníte-li trochu stavové bity (což můžete udělat opět jen vy, protože je to váš soubor), nikdo se k takovému souboru nedostane.

A co k tomu všechno potřebujete? Kickstart 2.04 a vyšší (nejlépe Amigu 1200, 3000 apod.), kolem 100 KB volného místa na harddisku a okolo 50 KB volné paměti. MultiUser se nehodí příliš na diskety, i když ani zde není použití vyloučeno. Pokud jste si harddisk rozdělili na několik částí, můžete třeba ochránit jen některé... K práci jsou nutné 2 knihovny: MultiUser.library, kterou najdete v archivu, a reqtools.library, kterou si jistě někde seženete. Přestože autor MultiUseru, jak je

alou ochranu proti proniknutí. Ten, kdo má alespoň průměrné znalosti o Amize, se dokáže dostat do vašich souborů hravě během několika sekund. Ptáte se jak? Prostě tím, že MultiUser odinstaluje z harddisku; stačí když jednou nabootuje z diskety a přepíše HDTToolBoxem ty správné informace. A pokud by mu i toto bylo znemožněno, pak ještě zbývá cesta na diskové úrovni např. použitím DiskSalvu. Protože MultiUser nijak data při ukládání nekóduje, byla by tato metoda sice pracná, ale zato spolehlivá. Dost strašení, výhody jistě vysoce převyšují nevýhody, takže se najde jistě hodně uživatelů, kteří si "to" (->) budou chtít vyzkoušet:

Instalace není zas tak složitá, ale neměl by ji provádět nikdo, kdo jí nerozumí. Nejdříve si ji tedy celou přečtete a pokud vám něco nebude jasné, raději se do toho nepouštějte nebo poproste někoho, aby vám pomohl. První, co budete muset provést, je rozbalení archivu, protože MultiUser se smí distribuovat pouze zabalený. Pak zkopírujte MultiUser.library do adresáře Libs: a všechny podpůrné příkazy do C: (např. Copy C:/#? C:). Dále

MultiUser File System

přepatchujete FastFileSystem, který může být v adresáři L:. Pravděpodobně ho tam nemáte, ale někde si ho musíte sehnat, i když ve vyšších verzích to bude s obtížemi. Nejdříve si zjistíte verzi příkazem Version (verze FileSystemu 40.x odpovídá Workbenchu 3.1, 39.x Workbenchu 3.0 atd.) a např. pro verzi 3.1 potom FastFileSystem takto přepatchujete: SPatch -

oL:MultiUserFileSystem
-pMultiUserFileSystem_3.1.pch
L:FastFileSystem; musíte být přítom v adresáři, kde se nachází příkaz SPatch i patchovací soubor. Nyní si vyberete disk, který chcete chránit MultiUserem a zkopírujete na něj všechny konfigurační soubory (např. Copy Config/#? DH0:MultiUser). Teď přidáte do Startup-Sequence (nebo do User-Startupu) řádek Logout GUI Global. Vymyslete si jméno vašeho počítače a příkazem Echo "Jméno" >ENVARC:HostName ho zveřejníte (toto jméno bude pak používáno v requesterech do té doby, než ho změníte). A již se dostáváme ke klíčovým momentům instalace - použijete příkaz MakeKeyFiles na všechny disky, které chcete chránit a oznámíte, kde jsou skryty konfigurační soubory. Prvním argumentem příkazu je jméno adresáře, ve kterém bude soubor s hesly a ostatními údaji o uživateli, druhým argumentem je adresář s konfiguračními soubory a souborem obsahujícím informace o rozmištění uživatelů do skupin. Třetí a další argumenty jsou již jen disky, které budou MultiUserem chráněny. Zní to strašně složitě, ale příkaz bude vypadat nejspíše takto: MakeKeyFiles DH0:MultiUser DH0:MultiUser DH1: DH2: DH3:...

Nyní odstartujte HDTToolBox. Zvolte Partition Drive, naklikněte na Advanced Options a až se objeví, stiskněte Add/Update, dále Add New File System. Vepište do requesteru L:MultiUserFileSystem a 0x6d754653 do druhého (je to ASCII hodnota počátečních písmen = MUFS). Pokud se vás zeptá HDTToolBox na verzi, zadejte 39. Stiskněte OK a ještě jednou OK (až

se dostanete zpět na okno nazvané Partitioning). Nyní zvolte Change a do requesteru Identifier vepište 0x6d754653 (abyste do něj mohli něco vepsat, musíte tisknout cycle-gadget File System tak dlouho, než se objeví Custom File System). Stejněho efektu jako vepsání 0x6d754653 je klikání gadgetu File System tak dlouho, než se dostanete na MUF53 (poslední písmeno je S, ale program ho bere jen jako verzi, takže zobrazuje ASCII hodnotu 53). Stiskněte nyní OK a to samé udělejte i s ostatními disky (nebo částmi). Ukončete volbou OK a v hlavním menu uložte změny položkou Save Changes to Drive. Objeví se upozornění, že všechna data na disku budou zničena, ale nic si z toho nedělejte: pokud jste provedli všechno podle návodu, nemohlo se nic stát a vy jste právě nainstalovali MultiUser. Potvrďte volbu a gadgetem Exit vylezte z programu: automaticky bude chtít restartovat počítač, takže si předtím uložte všechna data. Po nabootování se před vámi objeví requester, do kterého pouze zadáte root (bez hesla) a máte neomezená práva.

První věc, co byste měli udělat, je změna hesla pro root (je to obdoba Supervisora u Novellských sítí, nalogováním se jako root máte neomezené možnosti, smíte naprosto všechno). Odstartujte v Shellu příkaz Passwd GUI a budete optáni na staré heslo (protože žádné není, stiskněte pouze enter). Nyní zadáte dvakrát vaše nové heslo a při každém novém nalogování ho budete muset použít. Pozor! neexistuje způsob, jakým se dá heslo získat, protože je zapisováno na disk v zakódovaném tvaru, takže i když se dostanete do daného souboru (konkrétně je to soubor passwd v konfiguračním adresáři, ne DOSový příkaz Passwd), nebudete mít možnost ho zjistit. Nyní ochraňte nejdůležitější soubory proti smazání a přivlastněte si je (bude je mít ve svém vlastnictví root, takže se k nim nedostane žádný běžný uživatel). Přivlastnění provedete příkazem SetOwner <soubor> root, kde <soubor> by měly být postupně: všechny soubory .MultiUser.keyfile (na jednotlivých discích), soubor passwd, MultiUser.config, MultiUser.group, .profile, Startup-Sequence, User-Startup, HDTToolBox a další. Vlastní ochránění provedete



místo klasického DOSového Protect novým MProtect se šablonou <soubor> R pro naprostou ochranu (vůbec nikdo nesmí soubor smazat ani měnit, číst ho smí pouze vlastník), <soubor> RWD (nikdo s ním nic nesmí dělat, vlastník ho smí číst, zapisovat i smazat), <soubor> RWED GROUP R OTHER R - se souborem může dělat vlastník cokoli, ostatní ho smí jen číst, toto se použije např. na Startup-Sequenci, na User-Startup a podobné, pokud byste ochránili Startup-Sequenci úplně, nemohla by se paradoxně při startu vykonat a vy byste s tím měli samozřejmě jen problémy. Doporučuje se nechat většinu souborů čitelných pro všechny, ale mazatelných a zapisovatelných pouze pro vlastníka; s výjimkou milostných dopisů apod., které samozřejmě nesmí nikdo ani číst. Velký pozor dejte, ať neochráníte proti čtení ikony Workbenche (soubory s koncovkami .info, .backdrop). Nezapomeňte si udělat záložní kopie od všech důležitých souborů MultiUseru pro případ nějaké nehody. Pokud by se zničil např. obsah souboru passwd, nemuseli byste se již nikdy (legálně) na svůj disk dostat.

Teď máte MultiUser nainstalovaný, ale budete potřebovat ještě pár informací o jeho chodu. Nejdříve se podíváme na soubor s informacemi o uživateli nazvaný passwd. Tento soubor je umístěn v adresáři, který jste zadali příkazem MakeKeyFiles (v našem případě tedy DH0:MultiUser). Pro každého uživatele je zde rezervována jedna linka a musí mít následující formát (bez uvozovek): "Jméno uživatele Zakódované heslo Číslo uživatele Číslo primární skupiny uživatele Plné (skutečné) jméno Domácí adresář Port". Nemá-li linka tento formát, počítač ji celou ignoruje, přeskočí a bere v úvahu pouze ty správné. Každý údaj v jedné lince je oddělen znakem I (ASCII hodnota 124). Jméno uživatele je to samé jméno, jaké se používá při nalogování. Může být dlouhé 31 znaků. Heslo je zakódováno a nesmí se měnit přímo v souboru. Jediné, co smíte udělat jako root, je úplné vymazání, takže uživatel bude bez hesla (budou tedy za sebou dvě značky II). Číslo uživatele je identifikátor, který bude použit v informacích o souboru. Může nabývat

hodnoty 1 až 65536, ale 65536 je rezervováno pro root. Každý uživatel by měl mít své číslo (budou-li mít dva stejné, jedná se pak pro počítač o stejnou osobu). Jakmile se jednou nalogujete pod určitým jménem a vytvoříte nějaký soubor, nikdy už identifikační číslo neměňte, protože k souboru se zapisuje pouze číslo a ne jméno uživatele (jméno funguje vlastně jen pro "zlidštění" nalogování a všech ostatních operací). Číslo primární skupiny je opět určitá hodnota od 1 do 65536, nemusí být nutně shodná s číslem uživatele. A proč primární skupina? Každý uživatel totiž může být v několika skupinách najednou, ale pro vlastnění určitého souboru náleží stavové bity GROUP pouze jedné skupině uživatelů. Aby počítač věděl, která skupina to je, existuje primární skupina (do této skupiny samozřejmě také uživatel patří). Není ale nic špatného udělat několik uživatelů s jiným číslem uživatele, ale stejnou hodnotou primární skupiny. Tito uživatelé jsou pak automaticky ve stejné skupině a mají větší práva (většinou) než ostatní (= nepatřící do skupiny). Plné jméno je skutečné jméno uživatele, nemá valný význam, může být až 219 znaků dlouhé. Toto jméno je zobrazováno příkazem UserInfo nebo Who. Domácí adresář je existující adresář, do kterého má daný uživatel přístup. Do tohoto adresáře se MultiUser automaticky dostane po nalogování příkazem logout (logout odloguje posledního uživatele a požaduje nalogování nového). Prostým nalogováním se příkazem login vás nepřesune nikam... Jedna řádka uživatele, který si ještě nezadal heslo, může vypadat např. takto: JáII20000I10000IJan NovákIDH0:ICLI.

Konfigurační soubor MultiUser.config obsahuje několik řádek, jeho změnou se mění i konfigurace MultiUseru. V současné době existuje několik podpůrných programů na změnu tohoto souboru grafickou cestou, nejlepší je ale nahrát si ho do některého jednoduchého textového editoru (např. CED). Každý řádek má formát <volba>=<0 nebo 1>. Nula funkci vypíná, jednička zapíná. Napíšete-li do řádku něco nesmyslného (kromě komentáře odděleného středníkem), bude ho MultiUser ignorovat a uvažovat se bude standardní nastavení - původní soubor MultiUser.config má právě

tato nastavení. Teď vysvětlím jednotlivé funkce:

LimitDOSSetProtection - pokud je tato funkce zapnutá, nemohou již být stavové bity GROUP a OTHER změněny "starou" funkcí SetProtection() knihovny DOS.library. Je to velmi užitečné, protože většina starších programů (a některé nové) neví o existenci MultiUseru, a tak by mohly být bity GROUP a OTHER nechtěně smazány. Změna těchto bitů je tak možná pouze funkcí muSetProtection() knihovny MultiUser.library, kterou používá např. příkaz MProtect (ale ne "starý" DOSový Protect). Funkci LimitDOSSetProtection můžete vypnout nebo zapnout i samostatně stejnýmenným příkazem.

Profile - pokud je tato funkce zapnutá, bude po každém nalogování příkazem logout vykonán dávkový soubor se jménem ".profile". Tato funkce je standardně zapnutá a nemá smysl ji vypínat (chcete-li něco změnit, změňte raději samotný batchový soubor .profile). Dodávaný soubor .profile vypíše zprávu ukrytou v souboru Message_Of_The_Day, vykoná další soubor .profile ve vašem domácím podadresáři umístěném v adresáři App:MultiUser (nutno změnit, jinak po vás bude chtít pořád disk se jménem App:!!!).

LastLoginReq - jestliže je tato funkce zapnutá, objeví se po každém grafickém nalogování (užijete parametr GUI) requester s datem posledního nalogování. Doporučuji vypnout, abyste urychlili práci.

LogStartup, LogLoginFail, LogPasswd, LogPasswdFail, LogCheckPasswd, LogLogin, LogCheckPasswdFail jsou všechno funkce, které zapnuty umožňují analyzovat nalogování, změnu hesel atp. Hodí se pro ty, co si myslí, že jim někdo za zády používá počítač. Např. LogLogin zaznamená každé úspěšné nalogování (s datem) do souboru MultiUser.log. LogLoginFail zaznamená každé neúspěšné nalogování, LogPasswd každou úspěšnou změnu hesla atd.

PasswdUIDLevel - uživatelé, kteří mají číslo větší než je toto, smí měnit své hesla. Pokud má např. uživatel číslo 1 a PasswdUIDLevel je 10, nemá uživatel právo změnit své heslo (a tím pádem ho ani nikdy nemůže zadat, zůstane prostě bez hesla). Toto je

vhodné pro vytvoření speciálního uživatele s nejnižším číslem, který se sice může nalogovat, ale nic nesmí (je to host na počítači).

PasswdGIDLevel - uživatelé, kteří mají číslo primární skupiny větší než PasswdGIDLevel, smí měnit své heslo. Stačí, aby uživatel měl alespoň jednu hodnotu z PasswdUIDLevel a PasswdGIDLevel větší než požadovanou, a heslo změnit může (nemusí být tedy nutně větší obě hodnoty).

Na začátku článku jsme si řekli, že každý uživatel může být v několika skupinách. V jakých, se dozvíte po prostudování souboru MultiUser.group v konfiguračním adresáři. Tento soubor je rozdělen na dvě pomyslné části: v první jsou definice skupin, v druhé přiřazení uživatelů ke skupinám. Řádek definice jedné skupiny má následující šablonu (bez uvozovek): "Jméno skupinyIČíslo skupinyIČíslo správceIPlné jméno". Kratší jméno smí být 31 znaků dlouhé, delší 219. Číslo skupiny má význam jasný, ale zato číslo správce nejasný. Můžete tam klidně napsat nulu, protože správce se stejně k ničemu nevyužije... V druhé části jsou jednotlivým uživatelům přiřazeny skupiny (kromě toho je samozřejmě každý uživatel ve své primární skupině, tu sem psát nemusíte). Syntaxe takového řádku je: "Číslo uživatele:Číslo skupiny,Číslo skupiny..." Každý uživatel může být v teoreticky nekonečně skupinách oddělených čárkou. Prakticky jste ale omezeni počtem skupin (65536) a délkou řádku (nesmí být delší než 1024 znaků).

Nyní je čas na pár slov k příkazům, které vám přirostly do adresáře C: Jsou to Freeze, Kill, LimitDOSSetProtection, Login, Logout, MakeKeyFiles, MAssign, MList, MProtect, Passwd, RunCommand, SetDefProtect, SetOwner, Tasks, Unfreeze, UserInfo a Who.

Freeze slouží k zastavení (zmrazení) určitého tasku. Nemůžete zmrazit sebe a už vůbec ne MultiUser.server (zrušili byste funkčnost MultiUseru). Nemůžete znamenat, že příkaz na to dává pozor; pokud budete chtít spáchat sebevraždu tímto způsobem, je to možné např. pomocí programu ARTM. Příkaz Freeze má jediný parametr, a tím je ukazatel na TCB



(Task Control Block) požadovaného tasku. A jak si tuto hodnotu opatříte? Lehce... např. příkaz Tasks vypíše seznam vámi vlastněných tasků a zde najdete i hodnotu TCB... Opakem Freeze je Unfreeze, který task opět spustí. Z toho plyne, že Freeze není tak nebezpečné jako

Kill - snaží se zrušit určitý task. Opět nemůžete spáchat sebevraždu (zrušit sebe sama, tj. samotný příkaz Kill v běhu) a není vám umožněno zrušit MultiUser.server. Po užití příkazu Kill není žádné cesty zpět, neexistuje možnost, jak task znovu rozběhat. Protože systém Amigy má velmi citlivou strukturu, používejte tento příkaz velmi opatrně... nebo ho raději vůbec nepoužívejte a místo toho spusťte Freeze (mají skoro stejný účinek, ale Freeze není tak nenávratné). Když jsme u těch varování, musím upozornit na ještě jeden důležitý task. Jmenuje se input.device, má poměrně vysokou prioritu a zpracovává všechny vstup z klávesnice, myši apod. Zrušíte-li (nebo zmrazíte) tento task, nebudete mít možnost počítač ovládat, i když pořád poběží. Budete-li např. v této chvíli používat modem, bude fungovat dál, ale vy nebudete mít možnost ho nijak ovládat. Jediná fungující klávesnicová kombinace je pak Ctrl+Levá Amiga+Pravá Amiga... Kill vám neumožní zrušit task, který vám nepatří (až na jednu výjimku: nalogujete-li se jako root) a parametrem je opět TCB.

LimitDOSSetProtection - tento příkaz má stejný význam jako zapnutí/vypnutí stejnojmenné funkce v konfiguračním souboru Multi-User.config. Parametrem může být buď ON nebo OFF.

Login - připojí nového uživatele na vrch seznamu. Seznam všech nalogovaných uživatelů funguje totiž jako zásobník (stack): je tvořen přesně v pořadí jednotlivých nalogování. Ta nalogování pak rušíte příkazem Logout. Určitě to zní strašně nesrozumitelně, a proto jeden příklad. Nejdříve se nalogujete pod jménem Já, potom pod jménem X a nakonec jako root. Samozřejmě, že celý systém ví, že počítač ovládá root. Ale teď se jednou odlogujete, ale budete pořád nalogováni (jako X). Odlogujete se podruhé a jste Já. Pokud se odlogujete potřetí, je již zásobník prázdný a počítač po vás bude požadovat nové jméno (prostě vás bude chtít opět

nalogovat). Nyní k parametrům příkazu Login: první je Jméno uživatele (to kratší). Má-li uživatel heslo, bude ho Login požadovat, ale nebude se přitom vypisovat na obrazovku, aby ho nemohl nikdo vidět. Volitelný parametr je GUI (zkratka z Graphical User Interface - grafické rozhraní) - normálně se všechno děje v okně Shellu, budete-li chtít vlastní okno (hodí se to např. mimořádně do Startup-Sequence) zadejte Login GUI. Dalšími parametry jsou Task a OWN - můžete si přivlastnit i jiné tasky než ten, ve kterém právě jste (skoro vždy je to Shell). Vlastnění tasku má některé výhody/nevýhody: pokud bude task potřebovat nahrát nebo operovat s nějakým souborem, může to být pouze soubor nikým nevlastněný nebo ve vlastnictví vlastníka tasku (zní to složitě, ale je to jednoduché). Když bude task nějaký soubor vytvářet, automaticky ho přivlastní tomu, kdo vlastní ten task (abyste nemuseli neustále používat příkaz SetOwner...). Parametr Global ulehčí vypisování jednotlivých tasků: přivlastní vám všechny, které jsou spojeny s vaším Shellem. Prakticky to znamená, že všechny tasky, které jste předtím odstartovali ze Shellu, a pak změnili jeho vlastnictví příkazem Login Global, budou mít stejného vlastníka jako Shell. Kromě tasků ještě můžete změnit vlastnictví procesů klíčovým slovem Process (následuje číslo požadovaného procesu).

Logout je opakem příkazu Login. Odebere posledního uživatele ze seznamu nalogovaných uživatelů a pokud je seznam prázdný, bude se chtít znovu nalogovat. Po tomto druhu nalogování se vykoná batchový soubor se jménem .profile a změní se aktuální adresář na váš domácí. Volby GUI, Task, Process a Global jsou popsány v předešlém odstavci. Navíc můžete přidat Quiet - nebude požadovat nalogování, bude-li seznam uživatelů prázdný, a vy tedy nebudete vůbec nalogováni. Parametrem All zrušíte celý seznam, ať již v něm bylo uživatelů třeba sto; v kombinaci s parametry Quiet a Global to představuje totální odlogování. Nejpoužívanější kombinace je Logout GUI Global (měli byste ji mít i ve Startup-Sequenci).

MakeKeyFiles - tento příkaz již znáte. Použili jste ho při instalaci

MultiUseru. Vytváří na zadaných discích soubor ".MultiUser.keyfile" v hlavním adresáři. Tyto soubory mají pro bezpečný chod MultiUseru mimořádný význam, proto si udělejte jejich kopie a dostatečně je ochraňte příkazy MProtect a SetOwner (vlastnit by je měl root, aby k nim nemohl nikdo nepovolovaný).

MAssign vytvoří nové logické zařízení. Ono logické zařízení má obrovskou výhodu, protože dokáže samo přeměrovat výstup na správné místo podle jména uživatele. Vytvoříte tak například logický disk DHX: a i když na něj budou ukládat všichni uživatelé, soubory se roztřídí na různá místa podle vlastníků. MAssign je dokonce tak silný, že dokáže vytvořit ikonu disku a ta se objeví ve Workbenchu. Parametry jsou jméno logického zařízení (zakočené dvojtečkou), cesta, kam má být místo tohoto zařízení vstup i výstup směřován (angl. Target), dále parametr Volume (vytvoří ve Workbenchu zmiňovaný disk) a Create (pokud adresář, do kterého se má směřovat neexistuje, Create ho vytvoří). Síla spočívá hlavně v parametru Target: zde se dá využít značky %u (Identifikační číslo uživatele), %h (Domácí adresář uživatele), %g (Číslo primární skupiny). Jistě víte, že nastavení (preference) se ukládají do zařízení ENV: a ENVARC:. Jak ale způsobit, aby mohl mít každý uživatel svá vlastní nastavení? Jde to např. příkazem RUN >NIL: MAssign ENVARC: DH0:Prefs/Env-Archive/%u CREATE. Každý uživatel tak bude mít ve starém ENVARCu adresář fungující jako nový ENVARC! Nikdo tedy nebude moci přepsat jinému konfiguraci jeho programu do té doby, než se naloguje pod jeho jménem. A ještě tři upozornění: používejte příkaz MAssign až za RUN >NIL:, protože jinak vám bude blokovat okno Shellu (ve Startup-sequenci by to znamenalo zaseknutí se). Jinou nepříjemností je, že MAssign musí být odstartován rootem, jinak vypíše zprávu. Chcete-li vědět, jaká zařízení jste si MAssignem vytvořili, můžete použít např. DOSový příkaz Assign a úplně dole v sloupečku Devices: (zařízení) je najdete.

MList má přibližně stejnou funkci jako "starý" List bez dalších parametrů. Vypíše všechny soubory a

poddirektáře adresáře, který zadáte jako argument (může jich být i více za sebou, oddělujte je pouze mezerou). Když budete chtít vypsat kromě vlastníků i skupinu, které soubor patří, napište na konec klíčové slovo Groups. MList rozeznává všechny stavové bity, tj. "rwed" pro vlastníka, skupinu a ostatní a dále bity "uspa". Bit U je naprosto novým bitem používaným pouze MultiUserem, o jeho smyslu se dovíte dále.

MProtect změní stavové bity souboru a adresáře. Změnit přístupová práva můžete pouze u souboru (adresáře), který vlastníte. Taktéž lze změnit práva u souboru, který nevlastní nikdo, ale to nedává smysl - na změnu standardních bitů použijete totiž starý příkaz Protect... Když učiníte nečitelným nějaký adresář (smažete bit r), způsobíte to, že task, který nebude ve vlastnictví vlastníka adresáře, na něj nebude moci provést Lock() a tudíž nebude moci ani zjistit obsah takového adresáře (prostě se do něho nedostane). Prvním parametrem je jméno souboru nebo adresáře, přičemž je možné využít standardní AmigaDOSové jokery (o jejich použití se můžete dočíst např. v Uživatelské příručce 2, str. 305). Následují stavové bity pro vlastníka, klíčové slovo Group a stavové bity pro skupinu, klíčové slovo Other a stavové bity pro všechny ostatní. Budete-li chtít vymazat všechny bity pro skupinu a ostatní, jednoduše nastavte (opíšte) pouze bity pro vlastníka. Jinak můžete na přidání určitých bitů použít klíčového slova Add (stejně jako u starého DOSového Protect) nebo Sub na smazání určitého bitu/ů. Klíčovým slovem All dosáhnete toho, že budou brány v úvahu i všechny soubory a podadresáře (a jeho pod...) vámi zvoleného adresáře. Během práce se jednotlivé soubory vypisují - budete-li chtít práci trochu urychlit, připište Quiet (chyby budou zobrazovány i nadále). O významu všech bitů kromě jednoho se dočtete opět v Uživatelské příručce (str. 304, 326). Tím nepopsaným bitem je "U". Tento bit způsobí, že během vykonávání příkazu se změní vlastník procesu na vlastníka souboru. Aby to mohlo fungovat, musí být splněny tyto podmínky: před odstartováním příkazu musí již být otevřena knihovna



ATAPI CD-ROM a AMIGA

V dnešní době, kdy se každý výrobce, ať her nebo různých aplikací, snaží využívat multimediálních možností počítačů, dostává se do problému kapacity médií. Proto většina výrobců softwaru přechází na kompaktní disky. Jejich kapacita 650 MB

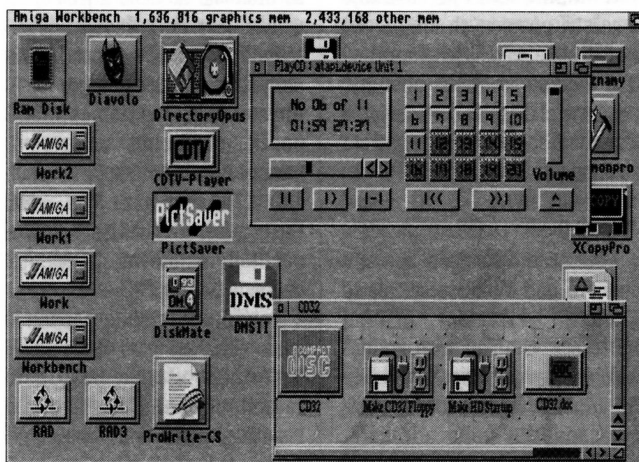
většinou bez problémů pokryje nároky potřebné pro výsledný produkt jejich práce. Ale co my uživatelé? Musíme se přizpůsobovat, majitelé PC to mají jednoduší koupí si zvukovou kartu a na ni „bez“ problémů připojí CD-ROM, který má buď IDE rozhraní nebo třeba Panasonic, ale takový Amigista musel před nedávnem uvažovat zda se mu CD-ROM vyplatí či ne. Byly pouze

dva způsoby jak k Amize připojit CD-ROM buďto přes SCSI, což předurčuje k zakoupení nějaké turbo nebo RAM karty, která disponuje SCSI řadičem. Další nevýhoda je, že mechaniky pro SCSI jsou cenově na vyšší úrovni než IDE nebo jiné. Druhou možností je připojit ji přes PCMCIA Tandem. Výhody z tohoto zapojení jsou externí provedení a napájení. Nevýhoda je jasná, cenově toto provedení vychází nejdráž. V dnešní době je i možnost připojit CD-ROM na IDE řadič vestavěný přímo v Amize 600 nebo 1200. Ale i zde jsou určité překážky, musí se vyvést kabely ven z Amigy, což je velmi jednoduchá záležitost, oproti tomu jak vyřešit napájení. Většina CD-ROMů má velmi velký odběr, to znamená, že zdroj Amigy se buďto musí vyměnit za zdroj pro PC a předělat napájecí kabel od Amigy ke zdroji nebo napájet mechaniku jiným externím zdrojem. Majitelé Amigy 4000 jsou bez jakýchkoli problémů, nainstalovat CD-ROM se stává téměř

hračkou. Toto řešení je finančně nejméně náročné a interní CD-ROM mechanika položená vedle Amigy nepůsobí tak hrozným dojmem. Dalším krokem je nainstalování potřebného softwaru. Instalační disketa obsahuje Player CD a emulátor CD32. Po nainstalování je vaše Amiga schopná přečíst jakýkoli kompaktní disk nebo přehrávat hudební CD. Další možností je bootovat z CD určených pro CD32 a to pomocí emulátoru, který vám umožní třeba vypnout FAST-RAM nebo data cache a umí i emulovat speciální grafický čip, který je součástí CD32. Bez problémů fungují hry jako Microcosm, Pinball Illusions, UFO nebo třeba Alien Breed III Tower Assault.

Instalaci IDE CD-ROM provádí Amiga Info, je zde možnost zakoupení dvou nebo čtyř rychlostních mechanik typu Sony nebo Mitsumi. Samozřejmě, že i instalační disketu zde dostanete v ceně 190 Kč.

-Michal Vojáček-



I takto může vypadat přehrávání hudebního CD.

INZERCE

- nabídka - poptávka - výměna - apod. -

> HARDWARE-NABÍDKA

* PRODÁM Amigu 4000/030/060. JINDŘICH WEHBERGER, CIHLÁŘSKÁ 3, HODONÍN, 695 03, tel: 0628/21958

* PRODÁM tiskárnu ROBOTRON K6304 - vhodná pro Amigu, včetně software a kabelu na sériový port, levně - dohoda jistá. PAVEL ŠTĚPÁN, TUROVSKÁ 200, CHROUSTOVICE, 538 63, tel: 0456/94747

* PRODÁM FAXMODEM GVC 14400, externí s kabelem na sériový port a softwarem pro Amigu nebo PC za 3200 Kč. MICHAL, tel: 4714888

* PRODÁM 14", Multiscan color monitor EIZO (0.28 mm/15-40 kHz/80 Hz), ideální pro Amigu 1200/4000 i PC, srovnatelný s Microvitec, 9000 Kč. A500 s příslušenstvím, ND. PETR JERAKAS, R. PRCHALY 4480, OSTRAVA, 708 00, tel: 069/6282441

* PRODÁM A500+, 2MB RAM, 20 MB HDD, TV modulátor, 2xmyš,

1xjoy, 30 disket, orig. hra Populous 2, kryt, literatura, cena 10000 Kč (PC 25000 Kč), sleva možná. MICHAL VYCHODIL, ANTALA STAŠKA 52, PRAHA 4, 140 00

* PRODÁM A500 (1MB), kryt, hodiny, extení floppy, TV modulátor, stereo zesilovač, 30 disket, stolec. Cena 8000 Kč. DAVID SVATOŠ, HRUBÍNOVA 1451, HRADEC KRÁLOVÉ II, 500 02, tel: 049/37280

* PRODÁM přídavnou paměť pro A600 o 1 MB CHIPRAM a zálohované hodiny. Původní cena 2890 Kč - nyní za 1900 Kč. Dále prodám externí DD mechaniku pro Amigu za cenu 1500 Kč. Stáří 7 měsíců. Pošlu i na dobírku. ZDENĚK HÁJEK, E.BENEŠE 358, PŘÍBRAM VII, 261 02

* Pro Amigu 500 PRODÁM ATonci Vortex, která udělá z vaší Amigy plnohodnotné PC za 2500 Kč, dále VBS na zálohování dat na videokazetu za 350 Kč. Rovněž prodám Atari 130XE, 128 kB RAM, datarecorder XC12, turbo

2000, joystick, zdroj, kazeta s hrami a turbem. Úplně nový zabalený za 2500 Kč. MARTIN KÖNIGSMARK, U NIKOLAJKY 16, PRAHA 5, 150 00, tel: 5358625

* PRODÁM Amigu 500 s 1 MB RAM, stereo monitor C1085S + filtr, 2 joysticky, myš, 187 disket (hry a programy), literaturu, celkem za 12000,-. Dále prodám externí DD mechaniku (switch ON/OFF) za 1500,-. RASTISLAV ŠTŮR, NA REVINE 19, BRATISLAVA, 831 01, tel: 07/373158

* PRODÁM Amigu 500, 3 MB RAM, Kickstart 2.05, externí SCSI-FAST II (možno připojit až sedm periférií), myš, joystick, box na diskety, literatura a začátečnickým pomohu. Cena 10000 Kč. MARTIN STRŽEBNÝ, GOČÁROVA 1105, HRADEC KRÁLOVÉ, 500 02, tel: 049/36911

* PRODÁM A1200 s harddiskem 420MB (SAMSUNG v záruce) a s příslušenstvím, za cenu

20000 Kč. PETR ZUBEK, VSETÍN - LUH 1806, 755 01, tel: 0657/7570

* PRODÁM A1200 + externí mechaniku, mnoho literatury, asi 50 disket, nevyužitá, jako nová, cena dohodou. LUKÁŠ MICHNÍK, PETROVICE - PRSTNÁ 115, 735 72, tel: 06993/33276

* PRODÁM Amigu 500 s 1 MB RAM, TV modulátor, myš + podložka, dva joysticky - za cenu 6000 Kč. JAN MROVEC, ENGLIŠOVÁ 29, OPAVA, 746 01, tel: 0653/215936

* PRODÁM A500 + 500 monitor 256 barev, 2 joy, myš, podložka, 23 disket (hry a programy), literatura - cena 12000 Kč. Dohoda je možná. JAROSLAV HLÁVKA, SÍDLIŠTĚ 962, TŘEBOŇ, 379 01, tel: 0333/3295

* PRODÁM paměťovou kartu 0.5 MB RAM bez hodin pro Amigu 500, instalace do spodního slotu - cena 1200 Kč. ALEŠ ZÍKA, DRUŽSTEVNÍ 1233, PELHŘÍ-



MOV, 393 01, tel: 0366/26039
(do práce)

* PRODÁM Amigu 500 OS 1.3/2.04, 1 CHIP-RAM, chipy ECS, modulátor, myš + externí řadi HDD + 4 MB FAST-RAM + turbokarta SUPRA 28 MHz. V celku za 22000 Kč. Možná dohoda. **EDVARD PUDAŠ, LITOMĚŘICKÁ 250/6, ŠTĚTÍ, 411 08, tel: 0411/512386**

* PRODÁM A1200, 2 MB RAM, HDD WD 340MB (v záruce), box disket, mnoho programů a literatury. Výborný stav. Cena 19000 Kč nebo dohodou. Spěchá. **DAVID KUKUCZKA, VELEBNOVSKÉHO 150, JABLUNKOV 1, 739 91**

* PRODÁM Amigu 500, 1 MB RAM, color monitor 1084S, externí disketovou jednotku, myš, joystick, 100 disket, kryt na klávesnici, literatura, cena 13500 Kč. **PATRIK FARSKÝ, HAVLÍČKOVA 1308, MLADÁ BOLESLAV, 293 01, tel: 0326/5114084 (6.00 - 14.00)**

* PRODÁM Amigu 500 (512 kB RAM), myš, literatura, 10 disket dle vlastního výběru. Cena 5000 Kč. Dohoda možná. **MARTIN HOZÁK, TYRŠOVA 571, OSEK, 417 05**

* PRODÁM Amigu 600 + hry Utopia, Exile, Stardust + programy CAG, Workbench 2.05 + literatura. Vše 101% stav. **TOMÁŠ RŮŽIČKA, DUKELSKÁ 5, HLUČÍN, 748 01, tel: 069/9741431**

* PRODÁM Amigu 500+ s 1 MB RAM, TV modulátor, myš, joy, box + 50 disket, literatura, kryt na Amigu, VBS - zajistím nový software. Cena 7500 Kč. **JAN CHADIMA, JUGOSLÁVSKÁ 1652, NOVÁ PAKA, 509 01, tel: 0434/3361 Radek, 0434/2169 Paulus**

* PRODÁM A600 + 2 joy, myš, 20 disket her. Cena 6000 Kč. **PETR SLOVÁK, VELKÁ nad VELIČKOU 61, 696 74**

* PRODÁM Amigu 600 HDD 30 MB s příslušenstvím (myš, software, literatura). Vše v bezvadném sta

vu. A cena? Tu navrhněte sami!
TOMÁŠ HORÁK, KPT. JAROŠE 336, TRUTNOV, 541 01

> HARDWARE-POPTÁVKA

* KOUPÍM barevný stereo monitor na Amigu 1200 zn. C1084S nebo Philips 8833 II do 4000 Kč. **STANISLAV HLAVAČKA, NA VALTICKÉ 29, BŘECLAV 4, 691 41, tel: 0627/20602**

> SOFTWARE-NABÍDKA

* PRODÁM 3 orig. hry pro A1200 (Jurassic Park, Oscar, Dennis) za cenu jedné, tj. 1049 Kč. **ROMAN JANDA, ČESKÉ VELENICE 67, 378 10**

* PRODÁM orig. hry K240, The Settlers, Darkmere, Cannon Fodder, Chaos Engine. **LUBOR SLÁMA, RADOŠOVICE 3, BYSTRICE, 257 51, tel: 0301/93302**

> SOFTWARE-POPTÁVKA

* KOUPÍM faxové a modemové

programy. Nabídněte. **JOSEF WASTL, DOBRONÍN 225, 588 12, tel: 066/943182**

* KOUPÍM plnou verzi Real 3D v1.4x. **MARTIN BECHYNĚ, FUČÍKOVA 207/2555, MOST, 434 01**

* KOUPÍM LATTICE C nebo Aztec C. **LUBOR SLÁMA, RADOŠOVICE 3, BYSTRICE, 257 51, tel: 0301/93302**

> VÝMĚNA

* VYMĚNÍM Didaktik Gama za paměťovou kartu PCMCIA SRAM. **PETR HIREŠ, TŘÍDA ADOLFA KAŠPÁRA 202, BLUDOV, 789 61**

> RŮZNÉ

* KDO opraví a upraví K6304 - vadná tisková hlava, nemá CS fonty. Help! **MIROSLAV BODLÁK, VÝŠKOVICKÁ 138, OSTRAVA 3, 700 30, tel: 069-378253**

Amiga News NEWS DISK KUPON

Tento kupón slouží k jednorázové objednávce News Disku č. 10, který Vám zašleme za 77,- Kč (v ceně je zahrnuto poštovné (dobírka)).

Jméno: _____

Příjmení: _____

Adresa a PSČ: _____

Amiga News INZERTNÍ KUPON

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. AmigaNews do SR se zasílá za 34,- SK, tj. celkem za 198,- SK.

Jméno: _____

Příjmení: _____

Adresa a PSČ: _____

Telefon: _____

Předplatné od čísla: **11**

Prejete-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 zaplatte 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 10

Šéfredaktor
ing. Karel Kašpárek (oscar)Zástupce šéfredaktora
Tomáš Lebr (tom)

Herní příloha

Martin Kašpárek (key)

Autoři

Radek Dušek (raduz), Jan Urbánek (js), Milan Broum (brm),
Aleš a Ondra Zimovi (Wintersoft), Vlastimil Král (král), Vendelín
Tůma (vt), Jan Kratochvíl (jk), Libor Pásek (pasan)

Z archivu redakce (red) popř. neoznačeno

Za obsah článku odpovídá autor

Počítačová sazba/osvit

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

Náklad

6000 výtisků, doporučená prodejní cena 29 Kč

Tisk

Pragopress s.p.

Distribuci zajišťuje:

P.N.S. a.s., Transpress a.s. a jiní soukromí distributoři

Vydavatel

(c)1994 Amiga Info

Registrační značka

MK ČR 6822

Podávání novinových zásilek povoleno ředitelstvím pošt Praha
číslo jednací NP 589/94 ze dne 24.3.1994Podávání novinových zásilek povoleno Východo-slovenským
ředitelstvím pošt Košice č.j. 516-DPC-1995 ze dne
14.2.1995 pro firmu KON TIKI KOŠICE

Adresa redakce

Amiga News, Box 729, 111 21 Praha 1,
tel.: 02/256201, 253708„Obchodní“ adresa (objednávky a předplatné
Amiga News/Amiga pro ČR)Amiga Info, Box 729, 111 21 Praha 1,
tel.: 02/256201, 253708„Obchodní“ adresa (objednávky a předplatné
Amiga News/Amiga Info pro SR)KON TIKI, HLAVNÁ 70 (vo dvore), KOŠICE,
PSC 040 01, tel.: +42 095 6228435,
fax-zaz.: +42 095 6228455

Číslo neprošlo jazykovou korekturou.

ČASOPIS
AMIGA
n.e.w.s
s nejdelší tradicí

PŘEHLED CENY INZERCE V ČASOPISU AmigaNews DLE OBSAZENÍ STRÁNEK

1/4 strany 1.700,-		Celá vnitřní strana 5.000,-	Barevná zadní strana obálky 11.000,-
1/2 strany 2.600,-			Barevná vnitřní strana obálky 7.000,-
Prostřední dvoustrana časopisu 9.000,-			Objednávky zasílejte na adresu vydavatele: Amiga Info, P.O.Box 729 111 21 Praha 1 nebo telefonicky na číslech: 02/256 201, 253 708 fax: 02/254 227

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 AmigaNews za cenu 174,- Kč včetně pošt-
ovného.Pokud máte zájem, s časopisem si můžete objednat i
NewsDisk s nejnovějšími utilitami, hudebními moduly,
obrázky, fonty a programy popsány 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
AmigaNews popř. i diskety NewsDisk, spočítejte si
Váš požadavek s uvedenými cenami.Vypočtenou částku zaplatte složenkou typu C. Na zad-
ní stranu složenky uveďte Vaši požadovanou objed-
návku.

Důležité upozornění:

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

Amiga News NEWS DISK KUPON

Na tomto News Disku č. 10 jsme pro Vás
připravili formou maximální komprese a
jednoduchosti ovládání tyto produkty:MULTIUSER FILE SYSTEM +
MNOŽSTVÍ UTILIT K NĚMU,
SWAZINFO, HDOFF, HDSLEEP,
MAGIC EYEAmiga News INZERTNÍ KUPON
Pro jeden bezplatný soukromý inzerát

Jméno: _____

Příjmení: _____

Adresa a PSČ: _____

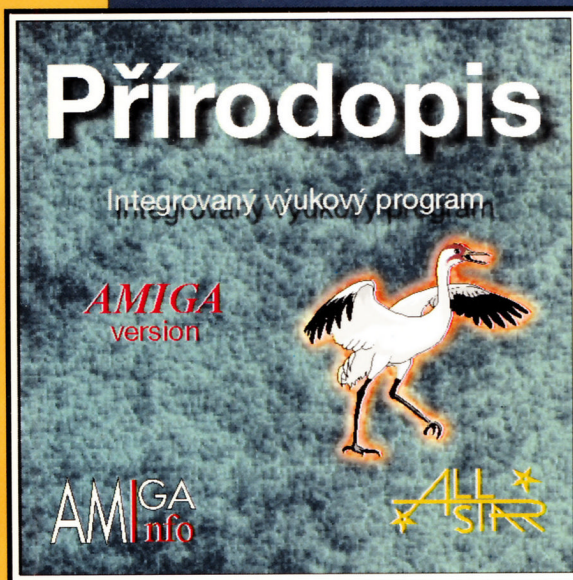
Telefon: _____

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

EXCELLENT



- volitelná obtížnost
- volitelný způsob zkoušení
- školní hodnocení chyb, známkování
- průběžné hodnocení
- ukládání souborů špatně vyhodnocených otázek pro pozdější opakování



U všech typů programu je umožněna instalace na hardisk.

Programy jsou distribuovány ve verzích pro systémy počítačů Amiga i PC

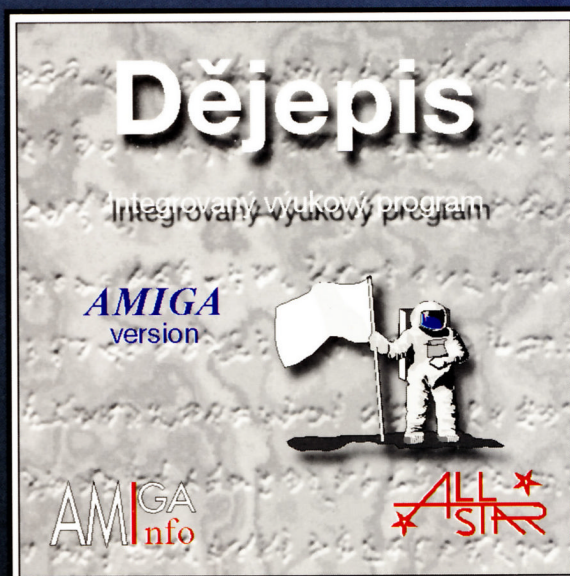
Originální výukový program

Výuka přírodopisu, dějepisu a zeměpisu pro 5. až 8. třídu ZŠ

- programy obsahují více než 250 otázek napsaných podle platných učebnic
- každý program má vlastní editor s možností doplnění dalších otázek dle vlastních požadavků



- u programů pro počítače řady Amiga je navíc originální zvukové hodnocení, mluvení, plná kompatibilita se všemi verzemi Kickstartu, podpora systému, multitasking



AMIGA
info

Prodejna: Šumavská 19, Praha 2, 120 00
tel.: 02/256201, 02/253708, fax: 02/254227
P.O. BOX 729, 111 21 Praha

CD - ROM

Veliké množství cd-rom titulů zahrnujících mnoho různých oblastí zájmu

Ceny od 290,-Kč

Hry

Programy

Hudba

Grafika

CDI-Filmy

Erotika

**ALL
STAR**

Distribuce

Šumavská 19, Praha 2

tel.: 02/256201, 02/253708, fax: 02/254227