

Mesačník pre užívateľov počítačov AMIGA

AMIGA

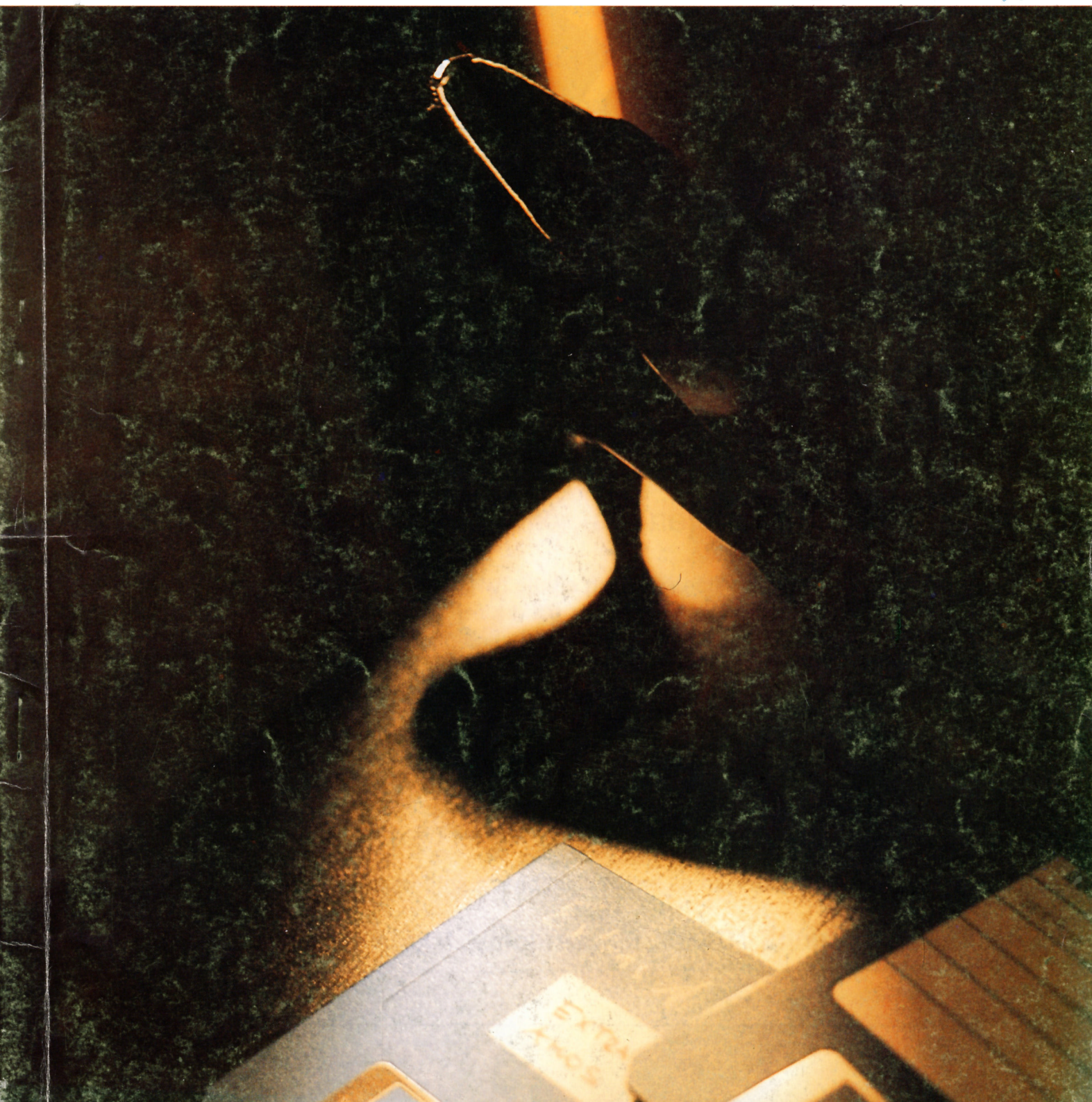
star

ročník 1.

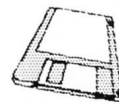
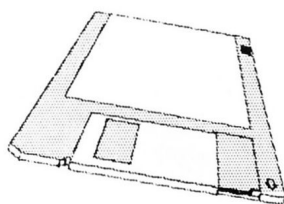
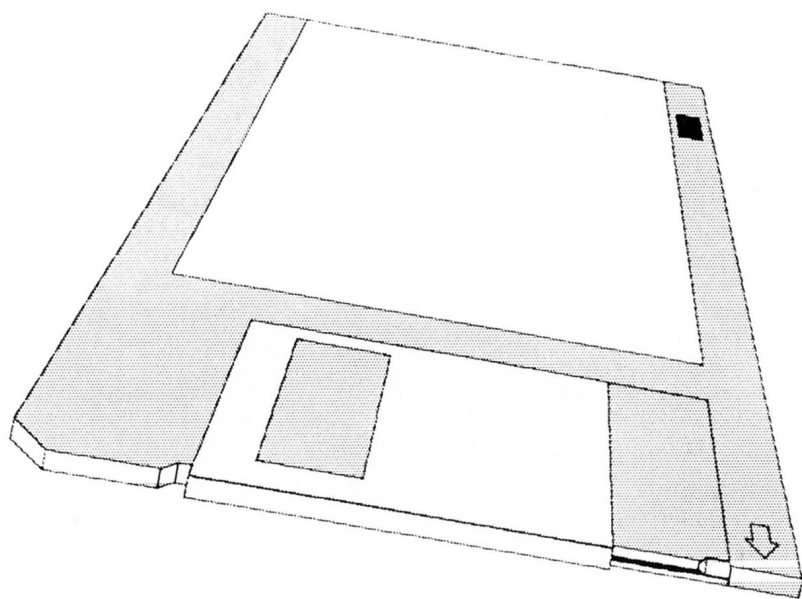
číslo 9.

september 1992

cena 19,— Kčs



GURU



Floppy Magazine

POZOR !

MIMORIADNA PONUKA FIRMY AMIUM ?

Hardware :

Externá disková jednotka 3,5 " Golden Image	2 950,- Kčs
Optomechanická myš GI - 500 (290 Dpi , s podložkou)	850,- Kčs
Optická myš GI - 1000 (s podložkou 250 Dpi).....	1 490,- Kčs

Novinka !

AT karta ATonce Plus 16 MHz pre A 500, 500+, A2000	9 800,- Kčs
Rozšírenie RAM na 2 MByte pre A 500+	2 250,- Kčs
Prepínacia karta ROM Kickstart 1.3/2.x do A 500, 500+	600,- Kčs

Ďalšie príslušenstvo (harddisky, rozšírenia RAM, grafické karty, scannery, samplery) na objednávku.

Software :

Novinka !

PBX - Národné prostredie (bezproblémová aplikácia slovenčiny a češtiny na počítačoch AMIGA, konverzia do všetkých štandardne používaných znakových tabuliek 320,- Kčs

CAMam - Manažér - univerzálna pomôcka pre podnikateľov. Obsahuje plánovací kalendár, osobnú aj obchodnú agendu, faktúry, finančné operácie, účtovníctvo a štatistiku. To všetko vo veľmi príjemnom užívateľskom prostredí obrazových symbolov.

(Cena sa stanovuje individuálne vzhľadom na požiadavky konfigurácie programu užívateľom.)

Servis :

Poskytujeme prvú pomoc pre Vaše Amigy. Volajte našu servisnú hotline 07/222 458.

Objednávky a požiadavky zasielajte na adresu:

AMIUM - objednávková služba, P.O. Box 23, 835 32 Bratislava, Hotline: 07/821 573

Nabídka pro hudebníky, ale nejenom pro ně!

Nabízíme vybavení domácího MIDI studia pro začátečníky i profesionály, které obsahuje hardware, software a MIDI zařízení. Orientujeme se hlavně na začínající muzikanty, kteří hodlají vstoupit do světa počítačové hudby a MIDI.

V naší nabídce jsou proto obsaženy i komponenty nižší cenové kategorie z

následujících oblastí:

- MIDI interfacy,
- samplery,
- syntetizéry a moduly,
- MIDI software

a další MIDI komponenty.

Cenník pošleme na požádání. Těšíme se na Váš zájem.

Adresa: AMIDI, Vinohrady 23, 669 01 Znojmo

MIDI do každé rodiny !

MIDI is it !

Vážený příteli počítače AMIGA !

Prostřednictvím tohoto informačního letáku si Tě dovoluujeme upozornit na publikace vydávané námi :

Floppy magazín GURU

Je určen výlučně uživatelům počítačů Commodore AMIGA 500 - 3000. Jedná se již o druhý ročník úspěšného disketového magazínu, distribuovaného na 3.5" disketách. Disketa jako médium přináší oproti klasickému papíru celou řadu výhod a již osvědčených možností: listingy, hudba, grafika, demo,... . Vše je řízeno komfortním obslužným programem, který dovoluje vytisknout články podle potřeb uživatele na tiskárně.

Cena jednoho exempláře je 40.- Kčs včetně diskety noname a poštovného. Při použití značkové diskety jako média je cena 50.- Kčs.

V roce 1992 vyjde nejméně 6 čísel GURU, tedy v odstupu dvou měsíců. Při objednávce celého ročníku GURU poskytneme slevu z 240.- na 219.- Kčs (noname) a při značkové disketě ze 300.- na 279.- Kčs.

AMIGA star

Jedná se o tištěný měsíčník na jehož 32 stranách najdete popisy PD programů, zaměříme se na zatím opomíjené oblasti zájmů (grafika, hudba, Ray-Tracking, programování). Vědomě potlačujeme rubriku her.

Cena jednoho čísla je 19.- Kčs, přičemž poskytujeme slevy na půl a celoroční předplatné:

na 6 čísel činí 105.- z původních 114.- Kčs na 12 čísel činí 199.- z původních 228.- Kčs

GURU i AMIGA star,

jejich média - disketa a papír, mají svoje klady, ale i zápory. Proto se budeme snažit, aby se disketa a časopis ve svých kladech vzájemně umocňovali a zápory se úplně eliminovaly. To docílíme vzájemnou provázaností obou médií a vzájemnou podporou. Popisy programů, tipy a triky se lépe čtou na papíře, ale listingy programů bez chyb nepřepíšete, proto budou na disketě.

Pokud se rozhodnete předplatit oba dva časopisy, nabízíme Vám výraznější slevy:

půlroční předplatné (6 x AMIGA star + 3 x GURU)

GURU noname činí 205.- z původních 234.- Kčs, GURU značk. disk činí 235.- z původních 264.- Kčs

celoroční předplatné (12 x AMIGA star + 6 x GURU)

GURU noname činí 405.- z původních 468.- Kčs, GURU značk. disk činí 475.- z původních 528.- Kčs

OBJEDNÁVKOVÝ KUPON

Objednávám si předplatné:

- časopisu **AMIGA star**

- floppy magazínu **GURU**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

Disketa: noname značková

Částku Kčs jsem uhradil
příloženou složenkou typu A
na adresu:

Jméno

Adresa

Eurofarm s.r.o.
Predajňa 16
Dulovce
946 56

Datum a podpis

Hodící se vyznačte !

Hodící se vyznačte !



Vážení čitatelia!

Čas dovoleník a horúčav je nenávratne preč, leto pomaly vystrieda sychravá jeseň. Deň sa kráti a noc sa predlžuje. Čo robiť o takomto čase? Ak máte počítač na stole a ešte k tomu aj čítate AMIGA star, tak sa nudiť určite nebudete.

Septembrové číslo sme sa snažili zostaviť tak, aby si v ňom každý našiel niečo pre seba. Bohužiaľ, nezostalo nám miesta na niektoré seriály, ktoré sme boli nútení presunúť do ďalšieho čísla.

Dovoľte, aby sme toto miesto využili na objasnenie niektorých vecí, ktoré sa vás bezprostredne týkajú. V posledných rokoch nastali revolučné zmeny vo všetkých oblastiach života a dokonca ani názvy ulíc nie sú výnimkou. Veľa ulíc, ktoré niesli mená uplynulej éry sa teraz premenovávajú. Preto sa nám často stáva, že sa vracia váš AMIGA star s nápisom na obálke "adresa neznáma". Z uvedeného dôvodu by sme vás chceli požiadať, aby ste nám oznámili zmenu názvu vašej ulice, prípadne bydliska. Je to aj váš záujem.

Tiež sa nám stáva, že nám pošlete peniaze, ale neuvediete, čo si objednáвате. Prosíme, vyznačte aspoň na zadnú stranu poštovej poukážky do kolónky "správa pre príjemcu" alebo najlepšie na kúsok papiera, čo si objednáвате (AMIGA star, GURU, iné) a ktoré čísla. Tým sa vyhneme vzájomným nedorozumeniam. Dopredu ďakujeme za vaše pochopenie.

Vaša redakcia

Menu:	Hardware:	Software:
	Hot Line A 4	OctaMED 2.0 A 6
	MIDI studio A12	Imagine A 8
	ATonce plus A17	Vyhodnotenie súťaže A13
	Amiga - prehľad A20	Quarterback Tools A14
		SHI A16
		Poklad zlatých sluncí A19
		Directory Opus A22
		DTP - PageStream A24
		Animácia v DPainte A26
		To bys' měl znát A27

Vydáva: EUROFARM s.r.o., Hurbanovská 64, Dulovce 946 56, fax: 0818/85 36

Adresa redakcie: AMIGA star, Hurbanovská 64, Dulovce 946 56

Distribútor: Eurofarm s.r.o., Predajňa 16, Hurbanovská 64, Dulovce 946 56

Šéfredaktor: ing. Peter Macsánszky - Zástupca šéfredaktora: Jan Slanina - Coeditor: dr. Ladislav Horký

Redakčná rada: ing. Tibor Kováč, ing. Zoltán Plajer, Petr Plíšek

Foto: L. Vallach, Tlač: fy LLSA Kameničná, obálka - Tlačiareň Komárno

Povolené MK SR č.490/91 Uzavierka 10. 9. 1992 Cena: 19.- Kčs

Jazyková úprava Eva Ďurčová.

Copyright AMIGA star / EUROFARM 1992



HOT LINE



V roce 1985 uvedl Commodore na trh Amigu. O pár let později CBM přidali A500 a A2000. V podstatě se nejednalo o technologické změny - A500 byla "C64-ovaná" Amiga, aby firma udržela a pokračovala ve vítězném tažení C64.

Amiga 2000 byla pouze rozšířena o expansion porty pro připojování periférií a byla uložena do boxu (klávesnice zvlášť). Velkými změnami bylo použití zákaznických čipů.

Ovšem A3000 moc velké změny nepřinesla, pouze obvody ECS a WB 2.04. I tak A3000 byla veliký krok Amigy kupředu, protože konečně přinesla rychlost a "sílu" osazením Motoroly 68030 / 6888x (nahrazením stárnoucího 68000 přímo na desce). SCSI bylo přidáno na motherboard pro potřebu masového rozšíření nových aplikací - např. video.

Stále však zákaznické obvody nepřinesli nic nového. Pardon, možnost osazení více paměťových čipů, byl vestavěn deinterlacer a objevilo se mnoho nových grafických rozlišení. Ale stále to nebyla kompletní 24-bit grafika, supervysoká rozlišovací schopnost video karet levně dostupných na PC.

Přesto Commodore nezůstal sedět na vavřínech. A600 byla poslední dobou uvedena v Evropě a měla by nahradit úspěšnou C64. Cenou okolo 200 US\$ se stává velkým konkurentem herních počítačů (SEGA).

Tedy, položme si otázku, co přinese nejnovější HighTech fy Commodore? Co může uvést na trh, aby třídou počítačů jako MacQuadra a '486 mohl na trhu konkurovat?

Odpověď: AMIGA 4000 a AMIGA CLASSIC.

Pozn.: Tyto informace, se kterými Vás teď seznámím nepochází z fy Commodore, ale ze zpráv lidí, kteří provádějí Beta-testing pro firmu Commodore. Proto berte tyto informace s určitou rezervou.

Beta verze počítače Commodore AMIGA 4000 je spolu se svou druhou kolegyní, která se může jmenovat A1000 Classic, A800 nebo tak nějak, na světě. Obě jsou založeny na obvodech třídy AA.

A4000 je "zkrášlená" A3000 novým procesorem 040 na základní desce, AA chipset je místo obvodů ECS a v ROM je beta verze 2.1 Kickstartu. Počítač má paměť 16MB Fast RAM a 4MB Chip, která je

rozšiřitelná na 64MB resp. 16MB. Obvody RAM typu ZIP použité v A3000 jsou nahrazeny typem SIMM.

Harddisk je Quantum 105MB a disketová mechanika je typu High-density. Rozšiřující sloty jsou typu Zorro III a zdá se, že jsou shodné s A3000.

Druhý stroj je uložen v krabici ve stylu "pizza-box" o velikosti 3" na výšku a 15" na šířku a hloubku. Má 16 MHz 030, AA chip, 2.1 ROM a 16MB Fast a 4MB Chip. Floppy mechanika je shodná s A4000, ale harddisk je pouze o kapacitě 52MB (Quantum). Na desce se nacházejí dva sloty Zorro II a jeden Online video slot. CPU slot je stejný jako i A3000 a A4000, ale není zde moc místa. Je to velice pěkně a kompaktně vyřešený počítač, který je více "sexy" než A3000/4000.

Obě Amigy jsou stejně vybaveny I/O porty. Floppy drive a serial rozhraní jsou nyní umístěny pod SCSI a parallel porty, dále RGBA, VGA a audio výstupy.

Je zde mikrofóní vstup, který pracuje s vestavěným digitizérem (8bit, 22kHz). Není to samozřejmě kvalita CD, ale je lepší než CODEC samplery nacházející se v počítačích NeXT, Mac a jiných.

AMIGA 4000



AMIGA Classic

Klávesnicový a myš porty jsou teď v zadní části počítače, joystickové porty jsou nyní otočeny vertikálně. Toto rozmístění dovolilo vmontování MIDI interface a dalšího portu který bude ukryt pod plastickým krytem. Možná se zde objeví i PCMCIA slot, ale toto nemůžu potvrdit.

Nová myš vypadá jako těhotná. Pro A4000 přichází se třemi tlačítky a na ostatních modelech dvě tlačítka. Obě "mašiny" mají standardní klávesnici A3000.

AA chipset je opravdu vylepšení stávajících ECS. Každý z obvodů je podobný starým ECS, ale nejdou ve starých strojích nahradit. Agnus, Denise a Paula jsou vylepšeny a všechny tři mají teď nový vzhled, velikostí odpovídající Fat Agnusu. Nacházejí se zde tři další čipy, které mají zatím jména zalepena štítky. Přesto jsem objevil některé názvy.

Jeden z nich se určitě bude jmenovat Amber a jde o obvod deinterlaceru. Obsahuje 1MB VRAM umožňující zpracovávat větší "hloubku" barev a odstraňuje blikání při všech rozlišovacích módech.

Odlepením štítků ze zbývajících obvodů se objevilo další jméno - Lisa a druhý čip má pouze číslo. Lisa, jak se zdá, je zodpovědná za grafiku, ale vztah s čipy Agnus a Denise přece jenom nějaký bude.

Zbývajících třetí čip může být podle neověřených zpráv DSP

čip, ale nemohu to potvrdit. Dále jsou zde A/D obvod pro mikrofon a dva D/A audio obvody.

Uživatelé Amigy budou překvapeni novými vlastnostmi AA chipsetu. Grafické rozlišení je shodné se stávajícími obvody ECS, s rozšířením o 800x300, 800x600 interlaced, 1280x480 a 1280x960 interlaced.

Amber deinterlacer pracuje se všemi módy, ale většina SVGA monitorů nedokáže zpracovávat non-interlaced 1280x960 mód. Všechny módy mohou být nastaveny až na 8 bitplánů mimo módu 1280, kde je limitace na 6 bitplanes. Paleta je 24 bitová, ale je zde možnost simulace 12 bitů pro kompatibilitu se starým software.

Příjemným překvapením je SuperHAM mód, který používá 10 bitů z pseudo-24 bit palety barev. Pracuje v rozlišení 320 a 640 módech. V módech 800 a 1280 má 8 bitovou 256 barevnou resp. 6 bitovou 4096 barev HAM. Sprity mohou být o

šířce až 64 pixelů bez omezení výšky.

Audio výstup je tvořen čtyřmi 16 bitovými zvukovými kanály se vzorkovacím kmitočtem do 56kHz. Trikem je možno zvýšit počet kanálů na osm 8 bitových kanálů na 56 kHz a dokonce emulace až na 16 8 bitových 28kHz. Zatím není dostupný software pro emulaci 8 a 16 kanálů a ani odpovídající digitizer.

Operační systém 2.1 je mnohem přívětivější. Máme možnost zvolit si Workbench o rozlišení 800x600 při 256 barvách. Blitter je vylepšen, ale nezdá se, že je opravdu 4x rychlejší.

Zatím je velice málo programů, které by neběžely na těchto strojích a systému 2.04.

Jestliže vývoj bude pokračovat u Commodore vytýčeným směrem, máme se na co těšit.

-lh-

Pro všechny počítače - Pro všechny hráče !!!!!

PŘEPÍNAČ MYŠ - JOY

Adaptér pro současné připojení dvou ovladačů do jednoho konektoru: myš+joy, myš+light pen,

Minimální rozměry - redukce 9 / 25 pin, profi plast. kryt, miniaturní prepínač.

Včetně poštovného 399.- Kčs

Záruka 6 měsíců.

Jaroslav Frýdl, Poste restante, Praha 6, 160 00



OctaMED 2.0



Instruments

Zde se dají do programu nahrát samplý. Pro usnadnění práce uvádím některé **Hot keys**:

Shift + kurzor (vlevo / vpravo) ... vybere předcházející nebo následující sampl

Shift + Alt + kurzor (vlevo / vpravo) ... přesune pozici o 16 samplů (nazpět nebo dopředu)

Amiga+I ... aktivuje gadget jména samplu

Amiga+I ... deaktivuje tento gadget

Amiga+R ... aktivuje opakovací gadget

Amiga+J ... skoky zapnuty/vypnuty

V levém horním rohu tohoto panelu je číslo samplu (01 - 1V), následuje jméno samplu a délka v bytech. (pokud je na tomto místě "-" není žádný sampl nahrán) Nahrát sampl lze následujícím způsobem: do string gadgetu napiš jméno samplu a klikni na **"Sample load"** (nebo stiskni return). Nad Load Sample gadgetem jsou gadgety pro výběr prvního, předcházejícího následujícího a posledního samplu. L.U. (Last Used) vybere poslední sampl který je v paměti. Na levé straně od těchto gadgetů jsou další dva gadgety (**"Jump"**, **"Kill"**). **"Jump"** vytváří takový efekt s pajdulákem u kurzoru. Když nastavíš jméno a číslo samplu a zvolíš **"Jump"**, bude paňák poskakovat podle rytmu tohoto nástroje. Musí se ještě v panelu **"MISC"** zvolit položka **"Smp"**. Pokud zvolíš **"8th"** bude skákat každou osmou dobu. Aby paňáček vůbec skákal nesmí být zvoleno **"Off"**. Ještě jedna velice důležitá informace. Poskakující paňáček se jmenuje TOPI a podle manuálu by měl být podobný na autorova bratrance ?!

Kill vymaže nastavený sampl z paměti. **"Transpose"** je jedna z nových funkcí verze 2.10. Pracuje stejně jako **"Play transpose"** s tím rozdílem že pracuje jen na jednotlivých samplech. Např. pokud bude Transpose = -2 budou hrány nástroje o 2 půltóny níž. Repeat je funkce při které jsou hrané samplý opakovány a nebo hrány stále dokola.

"Repeat" ... Toto je délka části, která je hrána jen jednou v (bytech).

"Repeat lenght" Zde se nastavuje část, která se bude stále opakovat (také v bytech).

Když je sampl ve formátu IFF, pak hodnota repeat je zadána automaticky. U normálních RAW samplů se Repeat hodnota musí nastavit v path file (viz MED path file).

Gadget **R/S** zadává offset začátku opakování samplu. **R/L** zadává délku. Jestliže je délka opakování menší než 4 byte, pak se tato funkce neaktivuje. Velký proportional gadget řídí hlasitost nastaveného samplu (64=maximum, 0=min.).

Hld/Decay (Hold/Decay)

(toto je další funkce obtížná na vysvětlení) Toto opět souvisí s časovými pulzy. S funkcí **Hold** můžeš nastavit přesné trvání jedné noty (v časových pulzech). Pro příklad jsem vzal

sekundární tempo = 6. (na začátku řádky je časový impuls).

a) *bez použití funkce HOLD*

0. PLAY + fx C-2 1000 <= hraje notu

1. fx (zde je "hrán" efekt)

2. fx

3. fx

4. fx

5. fx

6. PLAY + fx D-3 1000<= zastaví předešlou notu a hraje následující

....

a) *s použitím HOLD, který je nastaven na 2*

0. PLAY + fx C-2 1000 <= hraje notu

1. fx

2. STOP+fx <= zastaví hranou notu

3. fx \

4. fx |- zde je ticho

5. fx /

6. PLAY +fx D-3 1000 <=hraje novou notu

V příkladě 1. (bez použití HOLD) se nastaví trvání jen zhruba (v našem případě to bylo 6 čas. pulzů). V příkladě 2. bylo trvání nastaveno na 2 časové pulzy. Toto dovoluje definovat délku noty, ale pozor u dlouhých not funkce HOLD nemůže být použita, protože noty se zastavují bezprostředně.

Podívej se na toto:

```
000 C-2 1000
001 -||- 1000   řádka # pulz # akce
002 -||- 1000   003 0 pokračuje hraní noty
003 -||- 1000 => zvětšení => 003 1 -- || --
004 --- 0000    003 2 zastaví notu (STOPPOINT)
005 D-3 1000    003 3 ticho
                   003 4 ticho
```

Z příkladu je zřejmé že symbol (-||-) dovoluje vytvořit delší notu. Pokud chceme fci použít, musíme na místo jména noty zadat symbol a zvolit číslo samplu. Pokud je Decay = 0 jsou noty hrány bezprostředně po STOP POINT. Pokud nastavíš Decay = 1, bude mezi STOP POINT a začátkem nové noty mezera 1 čas impuls.

Pozor na odlišné použití u synthsounds nebo hybrid sounds. Podrobnosti budou uvedeny dále.

Block

Toto memu je asi každému notoricky známé. Obsahuje ho každý editor. Ani OctaMED netvoří výjimku. Tento panel tedy obsahuje funkce pro práci s bloky, kopírovací funkce atd.

Track: Cut, Copy, Paste, Swap

Funkce **Cut** vystřihne celou stopu. **Paste** ji "přilepí" na označené místo a **Copy** kopíruje dvě stopy. Funkce **Swap** prohodí obsah kopírovaného bufferu a aktuální stopy. Klávesové ekvivalenty jsou: **Cut** - Amiga + X, **Copy** - Amiga + C, **Paste** - Amiga + V

Block: Cut, Copy, Paste, Swap

Tyto funkce pracují stejně jako předešlé, ale místo celých stop pracují pouze s definovanými



bloky. Klávesové ekvivalenty jsou podobné, pouze se přidá **Shift**. (Amiga+Shift+X,.....)

Del buff:

Pokud už nebudeš potřebovat obsah bufferu, naplněný funkcí **Cut**, můžeš pomocí této funkce smazat paměť alokovanou pro buffer. Můžeš ji použít, pokud nemáš dostatek paměti nebo komponuješ dlouhé skladby. Po opuštění programu se buffer uvolní sám.

Trks: 4 8 12 16

Zde se označuje kolik bude mít blok stop. Stopy 4 - F jsou použitelné pouze pod MIDI zařízením. Pokud zvětšíš nebo zmenšíš počet stop, program se ještě zeptá zda si jsi jist. (Are you sure?).

Lines: 64 < > << >>

Tyto gadgety jsou použity pro výběr počtu řádků v bloku. Gadget "<<, >>" zvětšuje nebo zmenšuje počet řádků po 10 a gadgety "< >" po 1. Daleko lepší je však zapsat počet řádek přímo do string gadgetu.

1 2 3 4 8 16 C

Funkce pro snazší orientaci v notách. Funkce umožňuje označit některé řádky odlišnou barvou.

1-"vysvěti" každou řádku

2-"vysvěti" každou další řádku

3-"vysvěti" každou třetí řádku

C- vymaže všechna "vysvěcení" z bloku

Označení vysvěcených řádek se také provádí klávesou **TAB**. Zrušení vysvěcení se provede opětovným zvolením. Tyto volby se nahrávají spolu se songem.

New block:

Aktivací tohoto gadgetu dosáhneme vytvoření nového bloku. Blok je vytvořen podle aktuálního bloku. Má tedy stejný počet řádek a stop.

DEF:

Toto je to samé jako *New block*, ale počet řádek je pevně nastaven na 64 a počet stop na 4. (pokud jste v 5-8 kanál. módu tak 8).

New here:

Na zadaném místě vytvoří blok a všechny ostatní bloky posune. Přepočítá též Playseq list.

DEF:

Použije pevně nastavených hodnot jako u předcházejícího DEF.

Del last:

Vymaže poslední blok (pozor, tato funkce nepoužívá varovná hlášení)

Del this:

Vymaže aktuální blok. Je opravena playseq. list.

Split:

Rozdělí aktuální blok tak, že "půlící" řádka je použita jako první řádka v nově vzniklém bloku.

Join:

Spojuje bloky. Spojí aktuální a následující blok v jeden.

Ins. L:

Vloží prázdnou řádku pod pozici kurzoru. Délka bloku je zvětšena o 1 a všechny noty jsou posunuty.

Del. L:

Vymaže z bloku řádku na které je kurzor. Délka se zmenší o 1 a noty se posunou.

Ins.Trk

Vloží novou stopu. Ostatní posune o jednu pozici doprava.

Del.Trk

Vymaže aktuální stopu. Ostatní jsou posunuty o jeden krok doleva.

Expand

Tato funkce "roztáhne" blok a vytvoří tak prázdné pozice pro další noty. Potom se musí změnit (zvýšit) rychlost a do prázdných míst se mohou vkládat další noty.

Pozn.: maximální délka bloku může být pouze 256 řádek. Pokud je nastaven maximální počet řádek nebude funkce **Expand** pracovat. Pokud chceš vytvořit rychlejší rytmus pomocí této funkce, použij raději příkaz pro player "FF1, FF2, FF3" viz další popis.

Shrink

Když jsi expandoval blok (viz předchozí funkce) a chceš vrátit blok do původního stavu, použij této funkce. Tato funkce je v programu pouze pro úplnost a nemá praktické použití.

Ještě je zde gadget, který určuje kolik řádek se bude mezi noty vkládat. Platí pro funkci **Expand**.

Edit

Tento panel obsahuje pomocné funkce pro editaci.

On:

Tyto gadgety vypínají nebo zapínají stopy, které jsou použity. 16 "kontrol" na status baru (lišta uprostřed obrazovky) zobrazuje, které stopy jsou zapnuté a které ne. Tyto kontrolky se přepínají právě těmito gadgety. **SET** nastaví všechny stopy jako aktivní. Naopak **CLR** všechny stopy vypne.

Edit a SPC

V pravém rohu jsou velké ekvivalenty gadgetů "E" a "SPC" ze Status baru. Tyto funkce jsou tedy pouze ekvivalentní funkcím na Status baru. Hodnotu pro funkci **SPC** můžeš zadat v rozmezí 0-16. Pokud je aktivní tato funkce a **SPC=2**, bude při hraní v reálném čase program ukládat noty pouze na sudé řádky. Klávesové ekvivalenty jsou **Edit on/off - Esc, SPC - " "**.

1+2, 2+3, 3+4, 4+5

Tyto gadgety vybírají jaké oktávy jsou hrány z klávesnice Amigy. Podobně lze přepnout pomocí **F1 - F4**.

Programovatelné klávesy

OctaMED obsahuje i funkci definování kláves. Nadefinovat lze prakticky cokoliv. Definici se rozumí přiřazení určité klávesy určité funkci. V praxi to vypadá asi takto: představme si že už máme klávesy nadefinované. Nacházíme se v editačním módu a zapisujeme do jednotlivých bloků noty. Na klávese Shift+0 máme nadefinovanou notu "C-2 0000". Najedeme kurzorem na místo kam chceme notu umístit a stiskneme kombinaci kláves Shift+0. Na místo kurzoru se vypíše nadefinovaná nota a kurzor přejde na následující řádku. Definovat lze samozřejmě i efekty a noty dohromady. Pokud už máme blok hotov a chceme k výškám not přidat pouze označení efektu.

Jak to lze provést, si povíme příště.

M. Masopust



Jan Slanina

V Mold Requesteru zbývají ještě tři funkce:

Conform to Sphere: Objekt bude přizpůsoben do tvaru koule. Kvalita výsledku závisí nejen na nastavených parametrech, ale samozřejmě i na tvaru použitého objektu. Po zvolení funkce musíte nastavit dva parametry:

Sphere radius - poloměr pomyslné koule, kolem které má být provedeno zaoblení.

Object radius - měl by být nastaven přibližně na polovinu šířky objektu. V tom případě bude objekt mít svou původní velikost. Pokud nastavíte větší hodnotu, objekt bude

před operací zmenšen a naopak když zvolíte menší hodnotu, bude objekt zvětšen. Na obr.1 je ukázáno částečné zaoblení roviny.

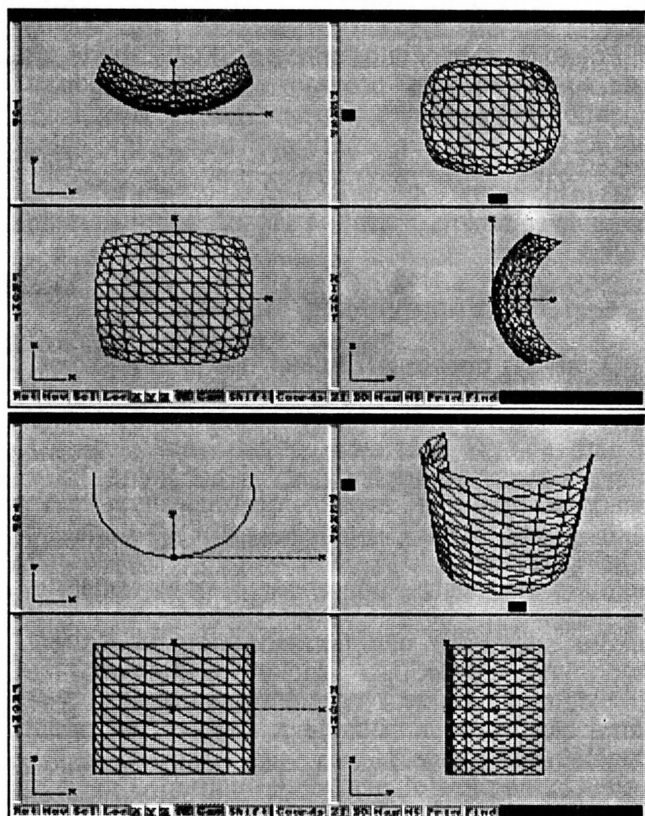
Dále je tu **Conform to cylinder**. Je to v podstatě obdobné jako u předešlé funkce ale s tím rozdílem, že je objekt přizpůsoben tvaru válce. A využití? Vezměte si třeba situaci, kdy chcete udělat nápis rotující kolem Země. Pokud tento nápis zakřívíte pomocí Conform to sphere, bude nápis sice tvořit kruh, ale bude zakřiven i vertikálně. Když ho zakřívíte pomocí Conform to cylinder, bude tvořit kruh ale na výšku budou písmena rovná. Na obr.2 je ukázáno působení funkce rovněž na rovině.

Další funkcí Conform to path (ve verzi 2.0) se budeme zabývat až příště v souvislosti s trasami.

A teď se budeme věnovat dalším zajímavým funkcím.

Někdy je velice obtížné nakreslit v editoru nějaký tvar za pomoci bodů a hran. V kreslicím programu však nakreslíte jakýkoliv obrys poměrně jednoduše. Proto existuje funkce, která převede "bitmapovou" grafiku do podoby Imaginovského objektu. Touto funkcí je **Object/Convert IFF/ILBM**. Po jejím zvolení se objeví file requester ve kterém si zvolíte brush nebo obrázek, který chcete překonvertovat. Po chvilce počítání se vás Imagine zeptá, jestli má přidělit objektu faces. Pokud odpovíte kladně, objeví se před vámi po další (a delší) chvilce zkonvertovaný objekt ve formě "placky". Pokud odpovíte záporně, objeví se ihned outline bez faces. To má svoje výhody, o kterých se hned dozvíte.

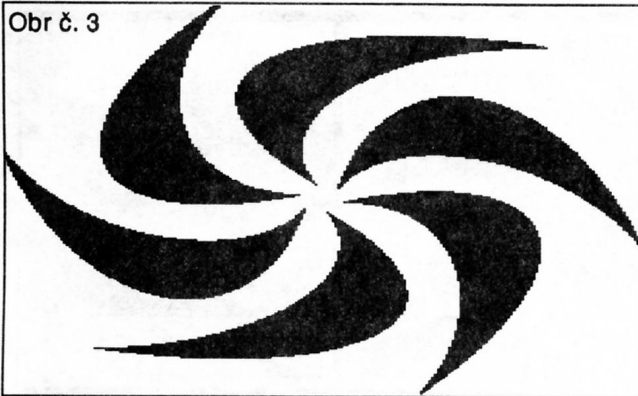
V Dpaintu jsem dělal dva obrázky obr.3,4 na kterých chci ukázat zajímavosti funkce Convert IFF/ILBM. Jeden objekt se záměrně skládá z



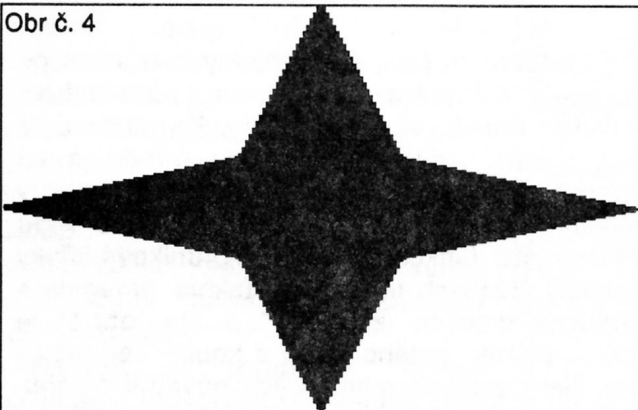
Obr. č.1, 2



Obr. č. 3

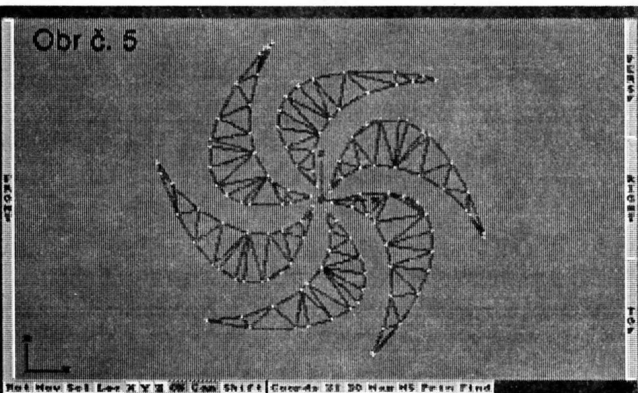


Obr. č. 4

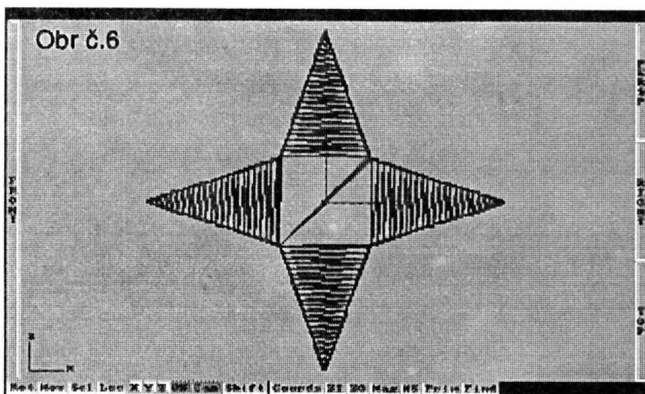


křivek a druhý z úseček. Jak je vidět na obr.5, konverze objektu složeného z křivek proběhla bez problémů a objekt není zbytečně složitý. Teď si asi řeknete, že u objektu složeného z úseček (šikmých) bude výsledný objekt ještě jednodušší a bude složen z pár bodů. Pohled na výsledný objekt (obr. 6) vás rychle vyvede z omylu. Objekt se skládá z 394 bodů, 785 hran a 392 faces (detail obr. 7). Na to, že je to objekt složený z osmi úseček se mi to zdá celkem dost. Proto lze s výhodou použít zápornou odpověď na otázku jestli se mají objektu přiřadit faces. Když odpovíte že ne, objeví se obrys objektu s velkým množstvím bodů. Vstoupíte do módu *Pick points* (je dobré vybrat si rovněž *Lasso* nebo *Drag box*) a pomocí klávesy *Shift* vyznačit body, které přijdou odmazat. Pro úplné vystižení

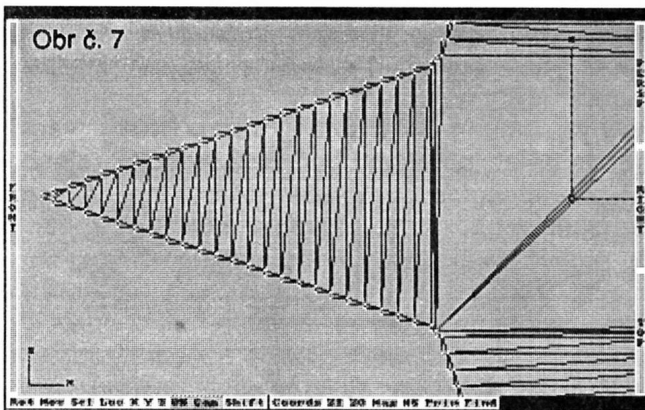
Obr. č. 5



Obr. č.6



Obr. č. 7

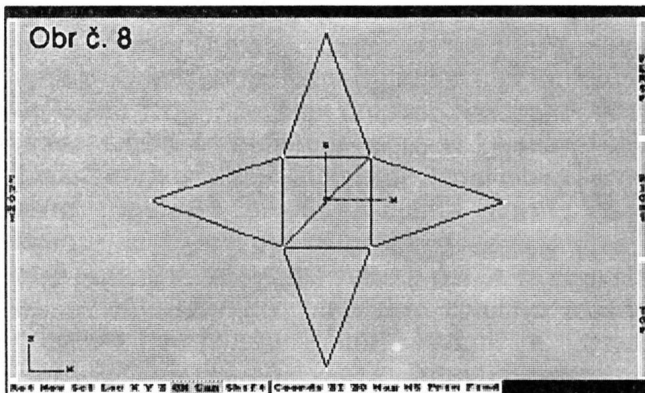


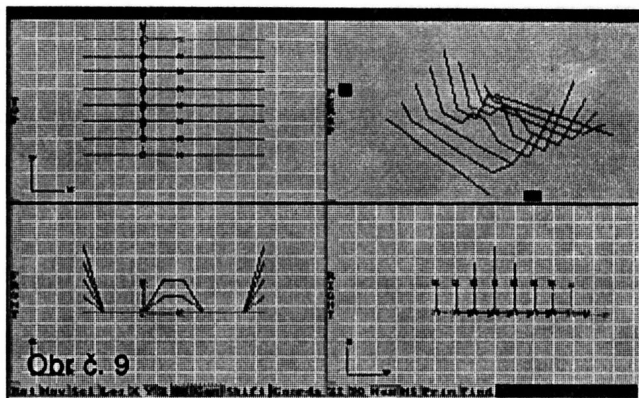
původního obrysu plně postačí čtyři body. No a pak už jen stačí dodělat faces jednoduše ručně (*Add faces*). A výsledek? Objekt nyní obsahuje 8 bodů, 13 hran a 6 faces. Výsledek je na obr. 8.

A ještě bych podotknul, že nejlepší výsledky dosáhnete s jednobarevnými obrázky v módu *Hires Lace*. Ovšem i zde platí, že kdo nemá paměti nazbyt, nemůže si moc vyskakovat (jako třeba já).

Další neméně zajímavou funkcí je *Object/Skin*. V překladu to znamená kůže a opravdu, jedná se o potažení "kostry" kůží, neboli původní objekty budou spojeny v jeden tím, že budou propojeny pomocí faces. Před použitím této funkce musíte picknout nejméně dva outline objekty (pomocí klávesy *Shift*) pro které platí důležité omezení - musí obsahovat stejný počet bodů! Po provedení této funkce

Obr. č. 8

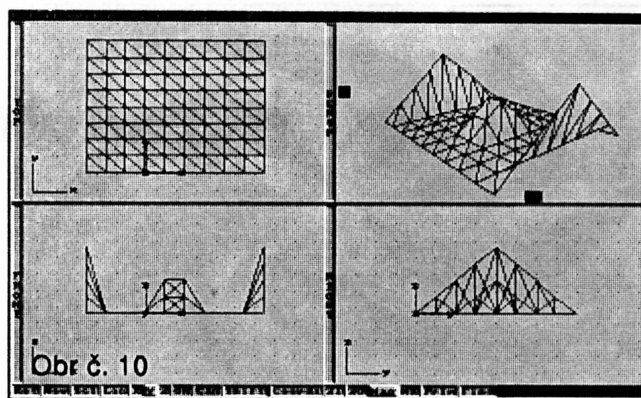




budou tyto objekty potaženy "kůží". Pokud plácáte modely letadel nebo lodí, určitě vám to hned připomene potahování trupu. Určitě vám nebude dělat problémy podobný modýlek slepit pomocí Imagine... Práce této funkce je naznačena na obr.9 (původní objekty) a obr. 10 (nový objekt vzniklý potažením původních objektů "kůží"). Všimněte si, že z několika objektů vznikne jeden výsledný.

V menu **Object** se krčí poslední (but not least...) funkce **Slice**. Je to velice silná funkce, ale bohužel, co jsem řekl o paměti v souvislosti s Convert IFF/ILBM, platí zde dvojnásob. Význam této funkce spočívá v tom, že dovede "vykrojit" obrys jednoho objektu do druhého. Před provedením této funkce musí být picked dva objekty. Po větší chvilce výpočtu by se měl ukázat výsledek. Při výpočtu máte možnost ho ukončit pomocí Cancel (když už to s pamětí vypadá zle a nechcete, aby vám Imagine spadl do Guru, vlastní zkušenost). I při dostatku paměti však nemusí dopadnout operace úspěšně. V tom případě vám to Imagine oznámí. Nebude vám nic jiného, než upravit vzájemnou polohu objektů a pokusit se provést tuto operaci znovu.

Pokud proběhne Slice bez problémů, uvidíte několik nových objektů seskupených do grupy (přičemž jsou vytvořeny nové osy jako parent této grupy). Málokdy potřebujete všechny části vzniklé touto operací a proto budete chtít některé odmazat. Proveďte funkci **Pick-Select/Pick All** a dále **Object/Ungroup**. Tím se skupina rozpadne na jednotlivé objekty, které můžete libovolně mazat. Dost často se však stane, že jsou osy objektů blízko sebe, proto bude lepší je nejdříve selectnout (**Select next** Pravá Amiga-n nebo **Select prev** Pravá Amiga-b) a poté provést Pick select (klávesa F1, lze nastavit v preferencích). Takto můžete cyklovat objekt po objektu, který se zbarví a máte lepší představu o jeho prostorovém tvaru.

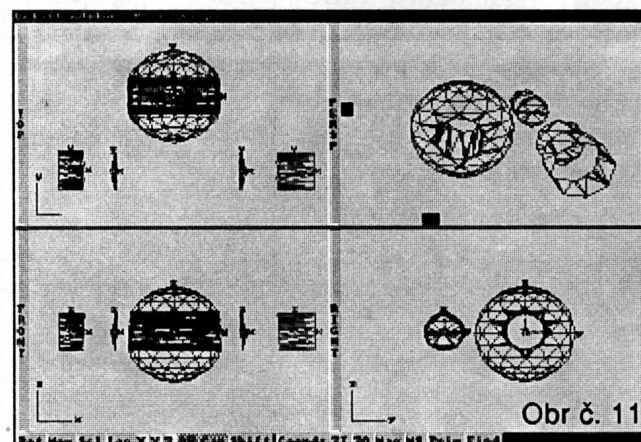


Představu o tom, jaké objekty vzniknou po provedení **Slice**, lze nastítnat na jednoduchém příkladě: průnik válce a roviny. Po provedení Slice uvidíte: dvě části válce (před a za rovinou), rovinu s kruhovou dírou a kruh, vzniklý průnikem válce a roviny. Samozřejmě lze pomocí této funkce modelovat průnikové křivky a plochy různých těles (mít takhle Imagine s sebou na zkoušku z "desky"...). Na obr.11 je ukázán průnik dutého válce s koulí. Jednotlivé části jsem posunul mimo jejich původní polohu, aby byl jejich tvar patrnější. Pouze střední část válce, který je v kouli jsem ponechal na místě. Kdybych odstranil i tento válec, byla by koule dutá. Obrázek obsahuje tyto části: 3 části válce, 2 části koule vyříznuté válcem, dutá koule se dvěma kruhovými otvory.

Slice však má i jiné použití. Jistě budete někdy postaveni před úkol načrtnout nějaký tvar pomocí bodů a přímek. Na tom není nic složitého, ale horší je to s přidělením faces tomuto objektu. Pokud má moc bodů, je ruční přidávání faces dost náročné. Lze to však provést i pomocí slice:

- pickněte outline objekt a pomocí Mold/Extrude ho protáhněte do prostoru (stačí trochu). Vznikne známý "rourovitý" objekt.

- v menu primitives vyberte rovinu a umístěte (případně zvětšete) ji tak, aby se protínala s objektem vytvořeným výše. Počet sekcí roviny





objektem vytvořeným výše. Počet sekcí roviny volte vzhledem ke složitosti objektu.

- proveďte Slice. Pak odmažte všechny objekty kromě té části roviny, ve které je vykrojen obrys objektu.

No řekněte, není to stejné jako vykrajování těsta pomocí formiček?

Tím by bylo menu **Object** vyřízeno. Ještě však dnes nakoukneme do vedlejšího menu **"Mode"** kde se nachází zajímavá funkce **"Magnetism"**. Používá se v souvislosti s módem **"Drag points"**. Má dvě podfunkce - **"On/Off"** a **"Setup"**. První podfunkcí se zapíná/vypíná magnetismus, druhou se nastavují parametry. Parametry jsou následující:

Radius of influence: rozsah (poloměr) působení magnetického efektu. Působí na všechny body uvnitř tohoto kruhu, přičemž není třeba mačkat klávesu Shift.

Percent at radius: síla působení magnetu na koncích magnetického pole. Rozsah je od 0 do 100%. Pokud zadáte velké číslo, bude celá plocha postižená magnetizmem vyzdvížena výrazně nad původní plochu a spádové hrany budou strmé. Při zadání malého čísla bude magnetická plocha plynule navazovat na nemagnetickou plochu (na obr. 12, 13 a 14 bylo zadáno malé číslo).

K dispozici jsou tři druhy magnetů:

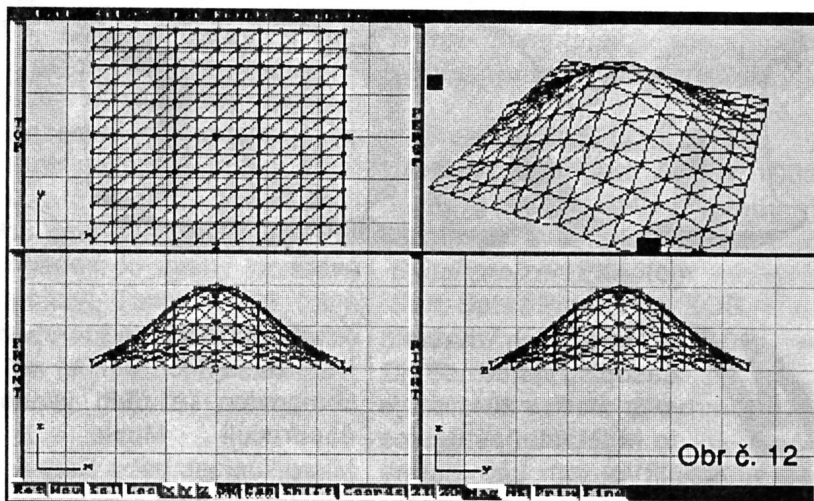
Bell (zvon) - viz. obr. 12

Cone (kužel) - viz. obr. 13

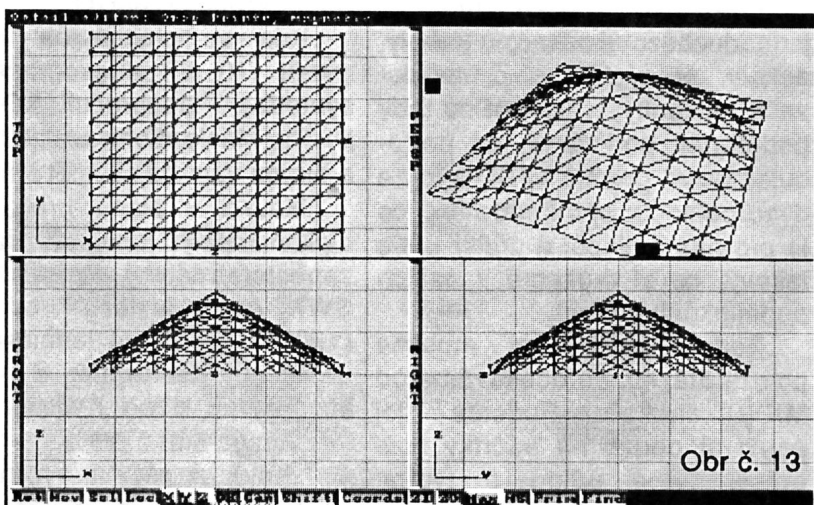
Dome (kopule) - viz. obr. 14

Dále lze zapnout **"Random radius"** zajišťuje nepravidelné působení magnetismu. K tomu se vztahuje funkce **"Minimum radius"** a udává nejmenší vzdálenost působení magnetu od zvoleného středu (místa nakliknutí bodu). S náhodným poloměrem lze vytvářet nepravidelné povrchy jako např. kopce.

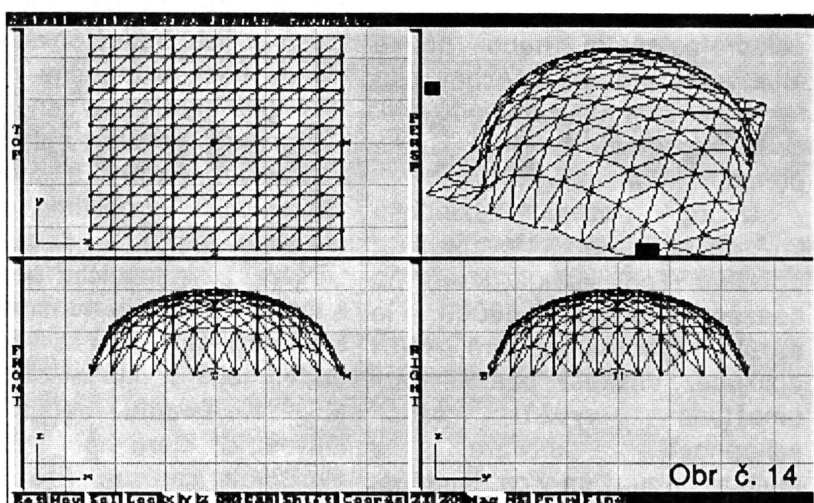
Pokračování příště



Obr. č. 12



Obr. č. 13



Obr. č. 14

Doprodej RESETu

Nabízíme doprodej časopisu RESET č. 1-4/1991
za velmi výhodnou cenu
10 Kčs/kus

RESET, Kvapilova 762, Tišnov, 666 01

MIDI

STUDIO

Na stránkách našeho časopisu jsme se již seznámili s tím, co je to MIDI, ale ještě jsme se nezmínili o tom, co kromě počítače je k práci třeba.

Představit si MIDI studio je jednoduché. Počítač, kabely, několik černých krabic, zesilovače, mixpulty, Nyní se tedy podrobněji podíváme, co potřebujeme pro práci s MIDI, a to ze dvou pohledů: první bude ten, co je pro nás nejlepší a druhý bude takový, co si můžeme v našich podmínkách dovolit.

Tedy nejdříve si musíme položit otázku, co očekáváme od MIDI studia? Budeme jej používat pouze na náčrtky naší práce, nebo půjde o tvorbu kompletních projektů? Budeme pracovat na profesionální, poloprofesionální nebo pouze amatérské úrovni? Všechny tyto faktory ovlivní naše rozhodování, co si do našeho MIDI studia pořídít, resp. koupit.

Určitě naším základním krokem bude "vyzbrojení" počítače. Tedy Amiga, která má osazen procesor 68000, je skvěle vyzbrojena pro MIDI aplikace. Velikost paměti nám umožňuje využít všech schopností software a multitaskingu. Čím více, tím lépe. S 1 MB vystačíme na základní nahrávání sekvencí. Doporučuje se alespoň kapacita 2MB.

No volba software je u nás dosti problematická, že? Ovšem je důležité vybrat si ten nejlepší sekvencer. Pro zkušené a precizní hráče doporučuji KCS 3.5 od Dr.T's Music Software

(okolo 600DM). Ti, kteří potřebují ještě následnou editaci a úpravu kompozice (a těch je nejvíce) doporučuji Music X od Microllusions nebo Bars & Pipes Professional od The Blue Ribbon SoundWork's (700DM).

Kdo se chystá na editaci zvuku a programování syntetizérů doporučuji XOR od Dr.T's Music Software (500DM) a budou vám ho závidět i ataristi.

Máte-li v plánu pracovat s digitalizovanými zvuky, musíte si zaobstarat nějaký sampler (HW i SW). AudioMaster 4 od Oxixi (150DM) je prostě jednička, ale určitě objevíte i další. U nás se již objevují HW i SW samplery (viz Amiga star č.6/92).

Když už jsme u vybavování počítače, nesmíme samozřejmě zapomenout na MIDI interface. Existuje jich hodně, ovšem pro nás je bezkonkurenčně nejlepší MIK MIDI Interface s cenou 195.-, který je osazen optočlenem zahraniční výroby a proto se zahraničním výrobkům vyrovná, ale cenou je předčí.

Nyní již pomaličku přejdeme k tomu, na čem to budeme hrát. Samotná MIDI data se vám jistě budou nejlépe vkládat za pomoci MIDI Keyboardu. Jedná se o klávesnici, která není vybavena zvukovou bankou. Pro zdatné hráče na pianu doporučuji MS7P od fy Cheetah (2300DM), Rolandův A80 (4500DM) a DPM C8 od Peawey (3200DM). Tyto keyboardy umožňují zónování klávesnice, programování

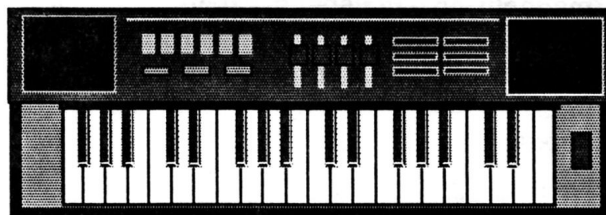
úhlové dynamiky, ovládání MIDI dat a kontrolérů, MIDI filtr, mapping atd. To vše s 88 pianovými klávesami. Uznávám, že je 88 kláves pro amatéry a poloprofesionály přepych, samozřejmě existují třeba 76-ti klávesové nástroje - Roland D70 (okolo 3200DM).

Pro nás je momentálně nejedostupnější MIDI klávesnicí výrobek Kawai MIDI Key za 12.000 korun (popis v GURU 4/92).

V případě, že se spokojíte s plnohodnotným syntetizérem, který budete využívat i jako zvukový modul, doporučuji třeba Kawai K4 nebo Peawey DPM2 (okolo 2000DM). Pod 30000 korun seženete dobrý Roland U20.

V našich podmínkách doporučuji Kawai K1/II nebo Rolandy D5 a D10 (cenová relace okolo 20000).

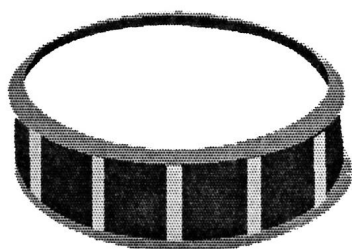
V případě rozrůstání MIDI studia doporučuji zainvestovat do zvukových modulů. To jsou ty černé krabičky, co po napojení na počítač tak krásně hrají i bez klávesnice. Jejich velikou zbraní je (jako i u moderních syntetizérů) tzv. multimód nebo-li Multitimbral. Je to schopnost hrát na různých MIDI kanálech různé nástroje s různým počtem hlasů. Počet těchto kanálů může být od dvou do 16.





Pokud jste se tedy rozhodli pro zvukový modul bez klávesnice, doporučuji skvělé EMU Proteus a Korg M3R (25000). Výborně jim sekunduje Roland Sound Canvas (18000). Pro nás je aktuální Yamaha FB01 vycházející z DX-ové řady nejpopulárnějších syntetizérů, Kawai K1r, K1m (okolo 17000), Roland D110, U110 (okolo 20000) anebo Kawai XS1 za 9000.

Z oblasti bicích automatů, chcete-li jej mít, doporučuji Roland R8m nebo Alesis D4.



Dalším základním kamenem MIDI studia je PA systém, tedy mixpult, zesilovač a reprosoustava. Myslím, že na tomto poli máme u nás větší výběr a každý bude konat podle své peněženky.

Dalším bodem je záznamové zařízení, které si ovšem u nás bude moci dovolit málokdo. Jedná se o vícestopé cívkové nebo kazetové magnetofony. Ve světě jsou nejlepší výrobky firem Fostex a Tascam, které stojí opravdu moc (přes 150.000). Pro nás připadají do úvahy kazetové magnetofony Tascam 488 (osm kanálů, cena pod 3000 DM) nebo Yamaha MT-120 (čtyři kanály, cena okolo 1.200 DM).

Tedy, pro základní, ryze amatérskou práci doporučuji:

Klávesy: Kawai K1 II
Modul: Yamaha FB 01, Kawai XS-1
Soft: Sequencer One
Sampler: MIK 2.0.

Pro vážnější, tedy poloprofi práci doporučuji tuto sestavu:

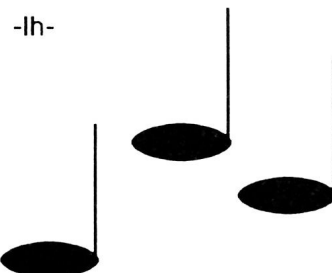
Klávesy: Roland D20
Modul: EMU Proteus, Alesis D4
Soft: Music-X nebo Bars&Pipes Professional, XOR
Multitrack deck: Yamaha MT-120
Sampler: Audiomaster
Efekty: Alesis Microverb III

Pro profesionální práci, třeba tvorbu kompletních songů nebo hudby pro video, doporučuji:

Klávesy: Roland D70
Moduly: Oberheim Matrix 1000, Korg M3R, EMU Proteus II, Korg Wavestation
Synchronizer: Phantom
Soft: Bars&Pipes Pro, XOR
Sampler: AD 1012 (1016) + Studio 16
Multitrack deck: Technics SV DA-010 DAT
Video deck: Sony VP 5020
Efekty: Alesis Microverb III

Jen pro zajímavost by vás tato poslední sestava přišla asi na 350.000 korun.

Co říci na závěr? Snad jen to, že vám přeji, aby jste na to brzy měli finance.



Vyhodnotenie súťaže

Nastala chvíľa, ktorú už určite mnohí čakali - vyhodnotenie čitateľskej súťaže. Skôr, než uvedieme mená víhercov, dovoľte niekoľko poznámok a čísel.

Počas súťaže spolu s kupónmi sme dostávali od vás cenné pripomienky, návrhy, kritiky, ktoré odrážali vaše názory. Niektorí sa nazdávali, že otázky sú až príliš ľahké, kým druhí boli názoru, že sú ťažké. Otázky boli stavané tak, aby po prečítaní časopisu ich vedel zodpovedať každý.

Súťaže sa zúčastnilo relatívne málo čitateľov (okolo 500). Bohužiaľ počiatočné nadšenie u niektorých súťažiacich dlho nevydržalo a tak sa niektorí vzdali už hneď po druhom kole. Do konca vydržalo 356 súťažiacich, z ktorých 308 bolo úspešných, teda do zlosovania sa dostalo 308 ľudí. Samotné zlosovanie prebiehalo jednoduchým a originálnym spôsobom. Každý súťažiaci dostal poradové číslo v počítači ako aj na kúske papiera, ktoré sa samozrejme zhodovali.

Lístky sa dôkladne premiešali a váš osud sme zverili do rúk päťročnej Zuzky. Zamiešala a vytiahla nasledovných šťastlivcov:

1. miesto: **Peter König** z Nítry (HD 20MB)
2. miesto: **Zdeněk Kovařík** z Tovačova (disketová mechanika A1011)
3. miesto: **RNDr Jaroslav Švec** z Bratislavy (sound sampler)

Ako sme slúbili, odmena (10 diskiet) neminie ani ostatných usilovných súťažiacich, ktorí poslali kupóny, ale ich odpovede neboli správne:

1. miesto: **Mrozinski Libor** z Jaroměře
2. miesto: **Hahn Marcel** z Kravař
3. miesto: **Kubanka Štefan** zo Šamorína.

Víhercom gratulujeme, ceny obdržia poštou.



QUARTERBACK TOOLS V1.5

Jedná sa o produkt firmy Central Coast Software, ktorý umožňuje reorganizovať dáta na diskete, opraviť alebo vylúčiť chybné sektory, obnoviť zmazané súbory a podobne. V nasledujúcom článku sa vám pokúsime predstaviť hlavné črty tohoto významného pomocníka.

Po spustení programu sa objaví informačné okno, v ktorom sa dočítame základné informácie o programe a jeho autoroch. Po nakliknutí gadgetu OK postúpime ďalej. Informačné okno zmizne a na obrazovke sa objaví názvy všetkých vložených diskiet alebo aktívnych harddiskov. Ak máme len vnútornú mechaniku, tak po spustení QB Tools-u vymeňme disketu za tú, s ktorou chceme pracovať. Z ponúknutých diskiet si vyberme jednu. Prv, než to urobíme, sa ešte pozrieme na rolovacie menu, ktoré sa objaví po stlačení pravého tlačidla myši:

PROJECT - vyskytuje sa v celom programe.

- **About QB Tools** - ukáže informačné okno z úvodu programu.
- **Save options** - uloží nastavené parametre programu na disketu.
- **Load options** - opačná funkcia k predošlej.
- **Exit QB Tools** - ukončí prácu s programom.

DISPLAY - zobraz názvy

- **Volumes** - diskiet.
- **Disk drives** - disketových jednotiek (df0:, df1:, dh0:, ...).

Po nakliknutí na požadovanú disketu sa dostávame do hlavného menu programu s názvom **MAIN MENU**. Ponúka sa nám možnosť vybrať si jednu z nasledujúcich položiek:

1) **Display volume statistics** - po zvolení tohoto gadgetu sa objaví na obrazovke všeobecné údaje o diskete, napr.: názov diskety, typ diskety, maximálna kapacita, voľná kapacita (všetko v kilobajtoch, v blokoch a v percentách), údaje o najnižšej a najvyššej stope na diskete, počet strán, typ FILE SYSTEM-u.

2) **Go to Volume Reorganization Menu** - keď disketu používame dlhšiu dobu, stále z nej niečo vymažeme a zase niečo iné nahráme. Tak sa stane, že súbory budú fragmentované, to znamená, že budú "rozhádzané" po diskete. Spôsobuje to známy fakt, že systém ukladá dáta na disketu pokiaľ možno spojit. Ale akonáhle nie je dostatok kontinuálnej diskovej kapacity, potom sa obsadzujú prázdne sektory porozhadzované

na diskete. Potom sa nám môže stať, že kratší nespojitý súbor sa nahráva oveľa dlhšiu dobu ako dlhý, ale spojitý. Hlavička disketovej mechaniky vykonáva pritom veľa zbytočných pohybov a tým sa znižuje jej životnosť. Táto voľba nám odstráni problémy takým spôsobom, že všetky nespojité súbory spojí do jednoliateho celku. Objavia sa ďalšie podvoľby:

- **Display volume space fragmentation** - ukáže graficky fragmentáciu voľných sektorov na diskete.

- **Count fragmented files, but don't reorganize** - preskúma celú disketu a zistí fragmentáciu súborov, ale neurobí reorganizáciu. Čiže táto voľba má len informatívny charakter.

- **Reorganize volume and defragment files** - tiež preskúma disketu a na konci oznámi výsledok vo forme: "Musím reorganizovať X súborov z Y", a spýta sa, či to má urobiť. Po kladnej odpovedi sa ukáže grafické znázornenie sektorov diskety a začne s reorganizáciou. Doba reorganizácie závisí od zaplnenosti diskety a od celkovej roztrúsenosti súborov.

- **Return to Main Menu** - návrat do hlavného menu programu.

Po stlačení pravého tlačidla na myši sa objaví rolovacie menu, v ktorých sa dajú nastaviť parametre pre reorganizáciu:

PROJECT - vid' vyššie.

SCREEN MODE - zobrazovací mód.

- **Quiet** - "tichá" obrazovka, o prebiehajúcej činnosti neukáže žiadne údaje.

- **Informative** - informačná obrazovka, o činnosti ukáže informatívne údaje.

- **Interactive** - interaktívna obrazovka, pred každou akciou sa spýta, či ju má vykonať.

OPTIMIZE FOR - druh optimalizácie.

- **CLI** - pri reorganizácii dbá na to, aby súbory boli maximálne spojit.

- **Workbench** - tiež pospája súbory, ale hlavičky súborov a ".info" súbory umiestni tak, aby sa po otvorení diskety alebo adresára objavili čo najrýchlejšie.

3) **Restore deleted/lost files and drawers** - pokúsi sa obnoviť zmazané, alebo stratené súbory na diskete. Spýta sa na meno hľadaného súboru. Ak nič nezadáme, tak hľadá všetky zmazané súbory na diskete. Po preskúmaní celej diskety skočí do režimu zobrazenia adresára diskety. Farebne odlišne sú zobrazené aktívne a nájdené zmazané/stratené súbory. V ľavej časti



obrazovky nájdeme nasledujúce gadgets:

- **Root** - skok do hlavného adresára diskety.
- **Parent** - návrat späť do materského adresára.
- **Restore files to current volume** - obnoví označené súbory na pôvodnej diskete.
- **Copy files to different volume** - označené súbory prekopíruje na inú disketu a tam ich obnoví.
- **Cancel** - návrat do hlavného menu.

Po stlačení pravého tlačidla na myši sa objavia nasledujúce rolavacie menu:

PROJECT - vid' vyššie.

INCLUDE - označ

- **All files** - všetky súbory.
- **Active files** - aktívne (nezmazané) súbory.
- **Deleted files** - zmazané súbory.

EXCLUDE - zruš označenie

- **All files** - všetkých súborov.
- **Active files** - aktívnych súborov.
- **Deleted files** - zmazaných súborov.

INITIALIZE - inicializácia.

- **Init floppy disk** - naformátuje disketu.

4) **Go to Volume Repair Menu** - táto voľba slúži na opravu poškodených súborov, adresárov alebo sektorov. Po zvolení sa objavia ďalšie body:

- **Find unreadable blocks, mark them "out of service"** - preskúma celú disketu a vyhladá všetky nečitateľné sektory (obsahujúce hardvérovú chybu). Po skončení oznámi počet poškodených sektorov a spýta sa, či ich má označiť. Ak odpovieme kladne, tak poškodené sektory spojí do jedného súboru, ktorý pomenuje "bad.blocks". Odtiaľ už nebude mať systém snahu ukladať dáta na poškodené sektory a tak disketu môžeme voľne používať.

- **Find (but don't repair) bad files and drawers** - preskúma celú disketu a vyhladá poškodené súbory a adresáre, ale neopraví ich.

- **Find and Repair bad files and drawers** - preskúma disketu a pokúsi sa opraviť poškodené súbory (ak sa to dá).

- **Return to Main Menu** - návrat do hlavného menu programu.

Po stlačení pravého tlačidla sa objavia nasledujúce rolavacie menu:

PROJECT - vid' vyššie.

SCREEN MODE - vid' vyššie.

ERROR REPORT - správu o poškodení diskety

- **No report** - nikde neuvádzať.
- **Save to disk** - uložiť na disketu.
- **Send to printer** - vytlačiť na tlačiarňu.

5) **Format Volume** - slúži na formátovanie diskety. Po zadaní názvu sa nás program spýta, či chceme disketu formátovať takým spôsobom, aby mohla byť neskoršie obnovená, alebo chceme zlikvidovať formátovaním všetky dáta na diskete. Pri voľbe "YES" sa prevedie rýchloformátovanie

diskety (obdoba QUICKFORMAT-u z XCOPY). Ak zvolíme "NO", tak sa naformátuje celá disketa, stopy a sektory sa vyplnia nulou. Takto stratíme všetky údaje, ktoré boli na diskete zaznamenané. Pri formátovaní sa automaticky vykonáva VERIFY.

6) **Unformat Volume** - ak sme naformátovali disketu pomocou QUICKFORMAT z XCOPY alebo predchádzajúcou funkciou a voľbou "YES", tak pomocou tejto funkcie sa môžeme pokúsiť obnoviť dáta na diskete.

7) **Select a different volume** - navráti program späť do úvodnej obrazovky a ponúkne možnosť zvoliť si inú pracovnú disketu.

Okrem uvedených funkcií a menu sa v programe skrýva ešte jedno menu, ktoré sa dá vyvolať len v prípade, ako do niektorej mechaniky vložíme poškodenú disketu (postačí aj hra, ktorá nie je v DOS formáte). Systém nás samozrejme upozorní a doporučí použiť DISKDOCTOR. Medzi ponúknutými disketami neobjavíme názov vlozenej poškodenej (hernej) diskety, pretože žiadny názov nemá. Stlačme pravé tlačidlo myši a z menu DISPLAY si zvolíme DISK DRIVES. Potom klikneme na názov disketovej jednotky, do ktorej sme vložili inkriminovanú disketu. Systém nás znovu upozorní na neštandardný formát diskety. Teraz sa objaví menu s názvom **Bad Volume Menu**. Obsahuje nasledujúce voľby:

1) **Display volume statistics** - v podstate to isté, ako v hlavnom menu, s tým rozdielom, že miesto nezistiteľných údajov sú uvedené otázniky.

2) **Attempt to repair bad volume** - preskúma celú disketu a pokúsi sa obnoviť poškodené súbory na diskete.

3) **Restore files to a different volume** - pokúsi sa súbory prekopírovať na inú disketu a tam ich obnoviť.

4) **Format bad volume** - naformátuje disketu, prepíše ju celú nulami.

5) **Select a different drive (volume)** - späť do úvodnej obrazovky.

Po stlačení pravého tlačidla sa objavia nasledujúce voľby menu:

PROJECT - vid' vyššie.

MEMORY USAGE - použitá pamäť

- **Low (slow)** - malá (pomalý beh programu).
- **Medium (faster)** - stredná (rýchlejší beh programu).
- **All (fastest)** - celá dostupná (najvyššia možná rýchlosť).

AMIGA DOS

- **Enable** - systém beží normálne v pozadí.
- **Disable** - systém vypnutý.

Na záver ešte jedna dôležitá poznámka: nezabudnite si disketu, s ktorou chcete pracovať, pred použitím QB Tools zálohovať!

Program používam už dlhšiu dobu a zatiaľ som nenarazil na žiadne "GURU MEDITATION" ani iné nedostatky. Preto môžem tohoto užitočného pomocníka všetkým doporučiť.

-tk-



SAFE HEX INTERNATIONAL

Predstaviť SHI čitateľom A-STARu v celej šírke je náročné, preto radšej dajme slovo jeho zakladateľovi. Pán ERIK LOEVENDAHL SOERENSEN hovorí o SHI:

Naša organizácia "Safe Hex International" SHI je nekomerčným hnutím fanúšikov Amig, ktoré vzniklo v roku 1990. Dnes máme už 250 členov, ktorí sú do našej práce viac, či menej zainteresovaní.

V súčasnosti máme už 20 centier na celom svete, ktoré poskytujú zdarma telefonickú pomoc a rozširujú diskety s najnovšími Public Domain viruskillermi. Manuály na tejto diskete boli preložené do všetkých významných jazykov so všetkými možnými inštrukciami. Takže i neskúsení užívatelia okamžite pochopia, čo treba robiť.

Naša organizácia alebo naše "hnutie" nemá žiadnu formálnu štruktúru, ako je to v rozličných kluboch a spoločnostiach. Sme neprofitovo pracujúca organizácia s jasným cieľom, a naša práca sa v mnohom podobá tomu, o čo sa pokúša GREENPEACE. Veru, podobnosť s Greenpeace nie je náhodná. Kým Greenpeace sa zaoberá životným prostredím, my pracujeme v dátovom prostredí.

"Co mám robiť, aby som bol 100 % bezpečný pred vírusmi?"

"Ak chceš byť 100 % bezpečný pred vírusovou nákazou, tak si nekupuj počítač!"

Naša práca v SHI sa *koncentruje výlučne na vírusy*. Robíme všetko proti hackingu a iným formám ničenia dát. Ale podľa nášho názoru najväčšie nebezpečenstvo pre náš dátový environment je vírusová explózia, nesmierny vzrast počtu vírusov, ale aj ich stále silnejšie deštruktívne zameranie. Počet počítačových vírusov sa ročne zvyšuje štvornásobne. Ak sa obzrieme o niekoľko rokov späť, množstvo počítačových vírusov za posledné obdobie nadobudlo obľudné rozmery. PC vírusov máme v súčasnosti už na tisíc, do roku 1996, ak bude ich počet vzrastať rovnakým tempom, sa toto číslo zvýši na neuveriteľných 25 000. Čo je však oveľa horšie, vírusy sú už natolko vyspelé, že množstvo počítačových expertov sa domnieva, že nám neostane nič iné ako vzdať sa alebo nájsť tak komplikované metódy objavovania vírusov, že výkonnosť našich počítačov sa enormne zníži. Jedným z možných riešení je snáď dávať do počítačov obvody, ktoré zabránia akémukolvek programu zostať rezidentne v pamäti. V súčasnosti disponujeme najväčšou zbierkou Amiga vírusov na svete. Tieto vírusy získavame od našich členov. Máme "banku nápadov", kde môžu programátori z našej skupiny získať informácie a nápady na nové dokonalejšie metódy zisťovania prítomnosti vírusov. Sme v stave vytvárania štandardného programu, ktorý môže rozoznať všetky Amiga vírusy ako podprogram iného programu. Tiež vytvárame viruskiller, ktorý môže robiť automatickú kontrolu na vírusy v BBSkách. BBS sú zdrojom 80% v súčasnosti šírených vírusov. Práve preto je treba niečo urobiť.

Naša práca v Safe Hex International už získala verejné ocenenie. Na začiatku roku 1992 sme boli nominovaní na tri ceny. Prvú cenu sme získali 29. februára od dánskych organizácií predávajúcich počítače. Cena bola venovaná dánskej "Dataforening"

výročnej konferencii o bezpečnosti dát v SAS hoteli Scandinavian. Druhú cenu sme získali 21. marca na Amiga Expe v Kodani. Ocenenie sme získali za výsledky dosiahnuté v práci s vírusmi, ktoré sú celosvetového významu. Tretie ocenenie sme dostali 1. mája od Štokholmského AmiCon a taktiež bol ocenený celosvetový význam našej práce. Prirodzene všetkým oceneniam sa veľmi tešíme.

Legislatíva v oblasti dát bola veľmi dlho zanedbávaná a v mnohých krajinách takmer neexistuje. Preto SHI na jeseň 1991 apelovala na Európsky parlament, aby prijal zjednocujúci zákon, ktorý by vyplnil medzery v trestných zákonníkoch mnohých krajín. Náš apel bol prednesený 12. januára 1992 s podporou niekoľkých jeho členov, vrátane dánskeho poslanca Christiana Rovsinga a Fredda Blaka. Bol vytvorený výbor, ktorý by mal do 12 mesiacov všetko vypracovať. Je celkom rozumné mať jednotné pravidlá v celom ES. Ako je dobre známe, počítačové vírusy hranice nepoznajú.

Sme úplne závislí na užívateloch, ktorí nás podporujú. Dúfam, že nájdeme podporu aj v médiách, lebo bez sympatií verejnosti sa nedostaneme nikam. Začali sme ako Amiga organizácia, ale dúfam, že tento rok sa nám podarí vybudovať prvé centrum PC vírusov. Prvá beta verzia The New Superkillers pre počítače PC je už dokončená.

Tolko p. Soerensen a ako to vyzerá u nás v ČSFR?

SHI má zastúpenie i u nás - Regionálne centrum SHI Československo, ktoré poskytuje nasledovné služby:

1. Najnovšie vydanie diskety THE NEW SUPERKILLERS za 65.- Kčs (cena vrátane neznackovej diskety a poštovného). Disketa obsahuje najnovšie verzie antivírusových programov (BOOTX, VIRUSCHECKER, ZEROVIRUS, VT) spolu s manuálmi a popismi nových vírusov.

2. Telefonická služba pri riešení problémov s vírusmi.

3. Najnovšie správy o vírusoch.

4. SHI utility disk s výbornými shareware programami. Disk je výberom najnovších a najosvedčenejších utilít, ktoré vyšli na PD sériách spolu s manuálmi.

5. SHI magazín - časopis o vírusoch na diskete. Obsahuje aktuálne novinky vo svete vírusov, je to najlacnejší spôsob, ako sa dozvedieť o dianí v americkom počítačovom svete, sieťach a pod.

Čo by sme chceli za tieto služby od našich užívatelov? Hlavne spoluprácu v boji proti vírusom a ich autorom. To znamená, že ak zistíte nový neznámy vírus, zašlite ho na našu adresu. Po usvedčení autora vírusu vás čaká odmena \$3000 (pravých amerických).

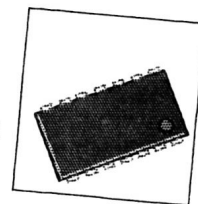
A na záver malé československé povzdychnutie: začnime sa už správať európsky, aby nás Európa brala ako rovnocenných partnerov a nie ako chudobných príbuzných. Myslím na shareware poplatky. Každý autor si zaslúži určité finančné uznanie za svoju prácu, program.

Kontakt na Regionálne centrum SHI:

Ing. Miroslav Tomeček, SNP 15, Holíč
tel. (0801)3764



ATonce +



V predchádzajúcom čísle Amiga staru sme uverejnili článok o možnostiach emulácie iných počítačov na Amige. K uvedenej tematike sa úzko viaže nasledujúci článok, ktorý sa zaoberá možnosťami nového výrobku firmy Vortex - ATonce Plus.

Zdá sa, že označenie "Plus" prišlo do módy. Od pracích práškov cez televízory, programovacie jazyky, počítačové časopisy až po najnovšie modely Amiga...

U ATonce Plus sa názov nevzťahuje len na prepracovanú verziu predchodcu. V porovnaní s ATonce ponúka ATonce Plus nový, dvakrát rýchlejší CPU (80286 s 16 MHz), 512 kB RAM na emulátorovej doske (použiteľný iba s emulátorom). Okrem toho sa dá doplniť matematický koprocesor 80287 - dokonca sa s tým počíta. V inštalačnom softvéri (Verzia 2.40) sa na prvý pohľad, až na dva body, nič nezmenilo. Kým predtým sa pamäťový mód zadával v závislosti od hardverovej konfigurácie ručne, tu sa to robí automaticky. Oceniť to vie predovšetkým ten, kto po chybnom zadaní musel testovať až 18 pamäťových modulov.

Základná doska emulátora sa musí umiestniť do päťice pre MC 68000, procesor príde do preňho prichystanej päťice na ATonce Plus. Okrem hardveru a príručky sú v dodávacom balíčku tiež systémové diskety (Amiga utility a MS-DOS systém).

Na nastavenie konfigurácie systému slúži program "Install", ktorý sa odšartuje z CLI/Shell alebo myšou z Workbenchu.

Rezervovanie miest na harddisku pre MS-DOS sa realizuje v menu Harddisk. Dostaneme sa do polia miest C až Z a klávesnicou zadáme názov Amiga PARTITIONov, ktoré majú slúžiť pre MS-DOS. Takto sa však stratia všetky dáta zvolenej partície. Uvedenému nedostatku sa môžeme vyhnúť tak, že je možné emulovať MS-DOS harddisk do dátovej časti Amiga-partitionu. Táto možnosť je značne pomalá, takže prednosť sa dáva prvej verzii.

ATonce plus stavia niekoľko požiadaviek na hardver Amigy. Pomocou RAM na emulátorovej doske môže Amiga 500 s 512 kB Chip-RAM pracovať pod MS-DOS so 640 kB pamäti. Prídavné pamäte Amigy sa dajú u MS-DOS využiť ako expanzné.

Videoemulácia a kontakt s vonkajším svetom preberá hardver Amigy:

- grafické režimy MGA, CGA, EGA-monochrom a VGA-monochrom
- sériový port
- paralelný port
- port pre externú disketovú mechaniku
- port pre myš
- audio výstup
- harddisk kontrolér.

Podľa výrobcu emulátor podporuje všetky Commodore-kompatibilné harddisky. Avšak s niektorými sú problémy (napr. Supra Drive 500 a FSE CHA-100S pod MS-DOS 5.0).

Podľa VORTEXu sa problémy s pevnými diskami pre Amigu 500 dajú odstrániť prídavnými sieťovými zdrojmi, nakoľko zásobovanie počítača prúdom je slabé. Golem SCSI-2 a GVP A 500-HD+ (oba s vlastnými sieťovými zdrojmi) toto potvrdzujú.

Ďalšou nepríjemnou správou je nespoľahlivosť pri použití turbokariet. Ak na turbokarte máte 32-bitovú RAMku, ktorá môže byť adresovateľná po WORD alebo BYTE, tak nebudete mať problémy. V opačnom prípade musíte 32-bitovú pamäť pri štarte ATonce Plus odstavíť.

Tolko k nedostatkom, ktoré bránia použitiu ATonce Plus spolu s inými hardverovými doplnkami Amigy. Po softverovej stránke má tiež výrobok niekoľko slabých miest. Napr. nedá sa nastaviť špecifická klávesnica krajiny, formát dátumu a času a zvláštnosti inštalovanej grafickej karty. U ATonce Plus to princípálne nie je potrebné, lebo špecifické nastavenia pre tú ktorú krajinu sú pevne dané v Install-programe. Menšie ťažkosti sa prejavujú iba pri softvéri, ktorý využíva vlastnú klávesnicu (napr. Windows 3.0).

Ďalším nedostatkom emulácie klávesnice je numerický blok, ktorý je štandardne deaktivovaný, to znamená, že funkcie označené na klávesách ako HOME, END, PgDn, kurzorové klávesy, sú aktívne. To sa však zmení, keď stlačíme klávesu NumL. Potom sa už kurzor nedá ovládať cez klávesnicu.

Ďalšie problémy sú s emuláciou grafických režimov EGA a VGA monochrom. Monochrom tu neznamená stupne sivej, ale v skutočnosti iba 2 farby. Takže žiadny program, ktorý pracuje napr. vo VGA-móde so 16 farbami, nemožno previesť u ATonce Plus na VGA-monochrom. V lepšom prípade sa emulátor zahltí a užívateľ je nútený

použiť MS-DOS Reset. Dôvod je jednoduchý: emulácia 16 farieb alebo odtieňov sivej vyžaduje 4 bitplány a VGA monochrom mód ATonce Plus používa iba jeden. Ďalšou príčinou programového výpadku VGA-grafiky je použitie špeciálnych testovacích programov ako je CHECKIT, NORTON SYSINFO alebo PC-Labs-Benchmark. Iba Sysinfo nájde emulovanú VGA-prípadne EGA-grafickú kartu. Checkit sa domnieva, že sa jedná o CGA-Adaptér, PC-Labs-Benchmark úplne ignoruje existenciu VGA-hardveru.

Podobná situácia je aj s programami. Len Word Perfect 5.1 je schopný práce v režimu VGA. Programy ako Nortom Commander, ktoré štandardne prepínajú na CGA-grafiku, pracujú pri zapnutej EGA alebo VGA emulácie iba v CGA-móde.

Inak to vyzerá pod Windows 3.0. Uživateľské rozhranie dovoľuje nastaviť EGA a VGA monochromatickú grafiku. Preto funguje Windows 3.0 i všetky jeho aplikácie neobmedzene. Pozitívna je pritom vysoká rýchlosť emulácie. Výhodou je, že emulátor ponúka k dispozícii dostatočnú kapacitu EXTENDED MEMORY (iba s prídavným Amiga pamäťovým predĺžením).

V zásade najpozitívnejšou prednosťou všetkých monochromatických grafických módov je ich rýchlosť. So zvyšujúcim sa počtom farieb rýchlosť klesá. Je to zreteľné už v CGA móde so 4 farbami. Avšak o farebnosť sa najviac jedná u hier, ktorých väčšina funguje bez problémov. Ale emulácia EGA a VGA módu i tu zlyháva, kým CGA mód nerobí ťažkosti. Zvuková emulácia sa obmedzuje na PC-zvuk, avšak pri každom generovaní zvuku zostane grafický výstup a ukazovateľ myši (kurzor) chvíľku stáť.

Ďalším nedostatkom ATonce Plus pri práci s harddiskom je skutočnosť, že po jeho naplnení ďalšia operácia zápisu zničí jeho obsah (Partition Table, Bootsektor a FATy sa prepíšu), všetky dáta sa stratia, nedajú sa potom zachrániť ani špeciálnymi programami. Iba v MS-DOS 5.0 použitím príkazu "mirror" a "undelete" sa dá zreprodukovat pôvodný obsah.

Menej závažné je, že emulátor niekedy nevie nájsť hardverové hodiny, pričom systémový čas beží.

Tolko o novinke firmy Vortex. Predpokladáme, že niektoré základné nedostatky sa už odstránili a ostatné budú eliminované v blízkej budúcnosti.

Ing. Miroslav Pavlík

INZERCA

Podmínky inzerce:

Uveřejnění privátního inzerátu je bezplatné. Cena plošné inzerce je včetně grafické úpravy 10Kčs/cm². Poskytujeme slevy na plošnou reklamu podle individuální dohody. Redakce si vyhrazuje právo neuveřejnit inzeráty škodící jménu časopisu. Inzeráty budou zveřejňovány tak, jak jsou doručeny na adresu naší redakce. Inzeráty nesmějí porušovat Zákon o autorských právech.

Prehrávam diskety z Macintosh formátu do Amaxovského formátu pre Macintosh emulátor a opačne. Poskytnem informácie ohľadom tohoto najlepšieho emulátora na Amigu. Cena 50.- Kčs/disk.

Ľubo Ember, Užhorodská 17, Košice, 04011

Prodám monitor / TV, vstup Scart + Canon, má lepší rozlišení než A1085S, teletext, DO za 15.990 se zárukou

Jindřich Weinberger, Cihlářská 3, Hodonín, 69503, tel:0628/21958

Predám AMIGA DESK TOP VIDEO. Zariadenie slúži na zmiešavanie signálu videa a počítača. Je vynikajúce na animáciu, titulkovanie a podobne. Má zabudovaný videodigitizér, súčasťou sú aj štyri špeciálne efektové programy. Všetko original Commodore, cena dohodou.

Juraj Vaňo, Šafárika 13/13, Prievdza, tel: 0862 / 22792

Koupím nebo vyměním hudební a grafické programy (MIDI, X-trackers, samples, modules, DPaint XX, animace...)

EXORCIST, POBox 83 Přelouč, 53501

Prodám nový počítač AMIGA 600HD. Vestavěný harddisk 20MB a TV HF modulátor. Základní paměť 1MB, možnost použití "Flash Memory Card". Výborný nový OS 2.0. Záruka v ČSFR do května 1993. Cena pouze 24.000 Kčs.

B. Masník, Hogerova 677/2, Praha 5, 152 00

Predám spolu aj jednotlivc: - farebný monitor RGB PHILIPS + kábel (6300), tlačiareň STAR LC200 color+kábel (9200), počítač A500+ (14900), externý disk drive 3.5 (2900). HD GVP A500HD+ 52MB + 2MB RAM, nový záruka, nákupná cena 22200 teraz za (20400), ručný scanner 400dpi MARSTEK (5200), 1MB ChipRAM pre A500+ (2900)

Lad. Jurdík, Baštová 20, Kežmarok, 06001, tel: 0968 / 2367

Zašlu na dobírku diskety BASF 3.5 2DD cena 10 disket 315.-Kčs + poštovné.

Richard Síla, Uničovská 87, Šternberk, 78501

Predám rozšírenie pamäti RAM 512kB (A501) pre A500. Cena 1100 Kčs.

Ing. Jozef Herceg, Ratkovce 89, pošta Červeník, 92042

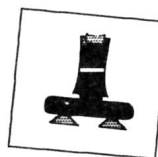
Kdo mi pomůže a poskytne schéma na rozšíření paměti o 1.5 až 2.0MB a Gary adaptéru nebo 2 až 4 MB do expanzního portu Amigy. Velmi prosím, nutně potřebuji.

Mir. Mejsnar, Poštovní 147, Vrchlabí 3, 54303





Poklad zlatých sluncí



Jedná sa o klasickú textovú hru vytvorenú firmou CHARON SOFTWARE LTD. V cene 89 Kčs je zahrnutý dvadsať stránkový manuál formátu A5, značková disketa s programom a licenčná karta.

Námet k tejto hre bol čerpaný z obľúbených príbehov z Káčerova. Ocítame sa v úlohe strýka Držgroša (Skrblíka), pričom našim poslaním je získať stratený poklad. Počas našej strastiplnej cesty narazíme na množstvo prekážok a stretneme sa so známymi postavkami tohoto kresleného seriálu.

Po vložení diskety sa po minúte objaví titulná sekvencia programu. Program je chránený: musíme zadať správne slovo podľa dodaného návodu. Počas zadávania kódu som viackrát narazil na programátorskú chybu, program neakceptoval správny kód. Ale na druhý pokus sa program rozbehol. Hlavná obrazovka je rozdelená nasledovne. Vľavo hore sa nachádza grafické okno slúžiace na zobrazenie okolia. Napravo od neho nájdeme ikony, pomocou ktorých ovládame činnosť hlavnej postavy. V dolnej časti obrazovky je textové okno, ktoré obsahuje informácie o okolí, o možnostiach pohybu a o predmete alebo osobe nachádzajúcej sa v našej blízkosti.

Grafika bola vytvorená v programu DPAINT 4. O jej kvalite len tolko, že som videl už aj krajšie obrázky, ale aj horšie. Bohužiaľ, nie všetky miestnosti majú samostatné grafické znázornenie. Napríklad povala našej rezidencie sa skladá z deviatich miestností, pričom každá miestnosť v grafickom okne ukazuje rovnaký obrázok. Ak sa chceme orientovať len podľa grafiky, tak môžeme ľahko zablúdiť.

Hudba je kvalitná, ale nie originálna. Keď už autori nemajú tolko hudobného talentu, aby si vytvorili vlastnú muziku a sú nútení používať cudzie moduly, tak to aspoň mohli spomenúť v návode, prípadne v titulnom scrolle.

Námet na hru bol vytvorený na základe kresleného seriálu. Aj keď neobsahuje tolko originality, ako napríklad hry od firmy SIERRA, je na tom predsa len lepšie než veľká väčšina akčných hier. Človek pri tejto hre aspoň trochu prevetrá svoje mozgové bunky.

Program bol napísaný a skompilovaný v AMOS-e. Našťastie tento druh programov nevyžaduje závažnú rýchlosť, a tak v podstate na použitom programovacom jazyku príliš nezáleží.

Manuál má tvar dvadsať stránkového zošita formátu A5. To, čo sme dostali do redakcie, bola oxeroxovaná kópia nie príliš vysokej kvality. Na stránkach manuálu objavíme informácie o autoroch, o vývoji programu, niečo o hre, popis ovládania hrdinu a zadávania kódu.

Pri testu programu som našiel niekoľko chýb a nezmyslov. Napríklad v textovom okne je napísané, že môžeme ísť na sever, po nakliknutí ikony slúžiacej na pohyb sa objaví ponuka "Jdi na východ". Ďalšie: na jednej obrazovke sa vypíše hlásenie: "Vidíš zvuk". Autori sa mali vyvarovať takýchto fyzikálnych nezmyslov alebo to bol zámer? Aj keď je ovládanie programu založené na ikonách, nezaškodilo by zabudovať na niektoré funkcie tzv. "hotkeys". Ak sa chceme dostať z obchodu do trezoru (pre peniaze), tak nás po chvíľke prestane baviť vytrvalé používanie myši. V takom prípade by pomohli klávesy (S,J,V,Z) pre jednotlivé svetové strany. Ďalším nedostatkom programu je nemožnosť položiť raz zodvihnuté veci. Ak sa chceme niečoho zbaviť, tak to môžeme len zahodiť bez možnosti opätovného zodvihnutia a použitia. Naraz sa nám zmestí do rúk len sedem predmetov a tak si musíme poriadne rozmyslieť, čo zodvihnúť, použiť alebo zahodiť.

Musím však autorov aj pochváliť. Zabudovali do programu takú užitočnú funkciu, ako je uloženie stavu hry na disketu, prípadne do RAM DISK-u. Ďalej tam nájdeme ikonu, pomocou ktorej môžeme vypnúť neustále sa opakujúcu hudbu.

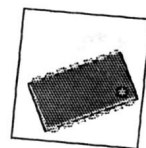
Celá hra na mňa zapôsobila dojemom nedokončeného programu. Obsahuje niekoľko chýb, ktoré by sa po dôslednom testovaní dali odstrániť. Autori sa sťažujú na nedostatok miesta na diskete a pritom som objavil len jeden skomprimovaný súbor, ostatné boli vo svojej pôvodnej dĺžke. V návode sa dočítame, že hoci firma vznikla už pred pol rokom, len teraz sa im podarilo vydať prvý produkt. K tomu by som chcel poznamenať, že v zahraničí na kvalitnejších programoch pracuje tím ľudí a niekedy aj dva roky, pritom sa jedná o profesionálov s kvalitným technickým zázemím. Podľa mňa to chce iba viac sa venovať programovaniu a výsledok sa dostaví.

Aj napriek všetkým chybám a nedostatkom by som chcel túto hru doporučiť všetkým, ktorých čo i len trochu zaujíma dianie na domácej scéne a majú kladný vzťah k textovým hrám. Zabezpečíte si tak zábavu na niekoľko dní, možno aj týždňov a získate navyše aj pocit, že ste tentokrát nepodvádzali a hru neukradli. Našťastie majú autori dostatočný zmysel pre humor a tak sa občas aj zasmejete. Ja osobne som si na prvé posedenie prešiel osemdesiat miestností, až som padol na severnom póle do zajatia tučniakov. Hra má určitú atmosféru a ak vás chytí, tak určite strávite pri Amige dlhé hodiny.

-tk-



AMIGA - PREHĽAD



Po početných otázkach typu: čo je kvalitnejšie, čo je pre moju konfiguráciu cenovo výhodnejšie, aký typ pamäťového rozšírenia, monitoru, tlačiarne, atď, atď... sme sa rozhodli začať seriál článkov, ktorý, ako dúfame, uľahčí život každému vlastníkovi počítača Amiga, túžiacemu rozšíriť si svojho miláčika o nejaké tie megabajty, prípadne diskové jednotky, monitor alebo tlačiareň. Jednoducho prinášame prehľad toho, čo je na trhu hardveru pre počítače Amiga dostupné, ale taktiež aj zopár softverových novinek.

Amiga je veľmi verzatílly počítač, čo zistí každý majiteľ, ktorý sa nasýti hier a rozhodne sa investovať trochu viac v tejto oblasti. Ponuka na trhu (najmä nemeckom) je obrovská a vyznať sa v jej spleti je niekedy viac ako zložité. Ako investovať svoje prostriedky, ktoré pre našinca nie sú zanedbateľné a kúpiť kvalitné pamäťové rozšírenie, tlačiareň, prípadne modem, turbokartu alebo výkonnejší monitor. V našom seriáli chceme vychádzať v ústrety všetkým našim čitateľom, ktorí nás neustále žiadajú o rady, čo je kvalitnejšie, čo je lacnejšie, aká je výhodnejšia konfigurácia.

Postupne prinesieme informácie o:

- jednotlivých typoch výrobného radu Commodore Amiga
- monitoroch
- tlačiarňach
- kartách s rozšíreniami pamäte
- turbokartách
- harddiskoch
- flicker fixeroch
- genlockoch
- digitizéroch
- farbspliteroch a grafike
- modemoch
- zvukových sampleroch
- ďalšom príslušenstve a softveri.

Ten, kto už raz vsadil na značku **Commodore**, pravdepodobne jej zostane verný, aj keď na začiatku bol iba Commodore 64. Horúčka zvaná Amiga je veľmi nákazlivá. Na začiatku nášho seriálu sa pozrieme na kompletnú ponuku počítačov Amiga a začneme s doteraz najúspešnejším modelom.

AMIGA 500

Je najmenší z celej rodiny, ale svojím výkonom veľký. Procesor 68000 a zákaznické čipy Agnus, Denisa, Paula a Gary sa starajú o veľké výkony v rýchlosti, grafike a zvuku. Je štandardne osadený 512 kB RAM so zabudovanou floppy diskovou jednotkou. Všetky rozhrania zodpovedajú norme.

Každá tlačiareň s rozhraním Centronics alebo cez sériový port RS 232 sa dá prakticky bez problémov pripojiť. Cez sériové rozhranie je umožnený prenos dát alebo zapojenie na modem. Ďalšie konektory: videoport na pripojenie RGB analógového alebo digitálneho monitora, monochrom zásuvka, shugart-konektor pre zapojenie externých diskových jednotiek (max. 3) a dva joystick-porty. Interné rozšírenie RAM až do 6 MB, externé cez expansion-port, skutočná fastRAM rozšíriteľná až do 8 MB s pripojením harddiskových médií a možnosti ďalších rozšírení. Interne sa dá zabudovať turbokarta, kde prinesieme prehľad z širokej palety ponuky v tejto oblasti. K štandardnej výbave patrí myš, operačný systém KickStart 1.3, AmigaBasic s disketou Extras a ďalšími užitočnými pomôckami.

Technické údaje:

procesor: Motorola 68000 (16/32 bit)
takt: 7,14 MHz (NTSC), 7,09 MHz (PAL)
koprocessory: Denisa 8362 (Zobrazovanie)
Fat Agnus 8372A (DMA, Blitter, Copper)
Paula 8364 (Vstup/výstup, 4 kanálový stereotón)
Gary 5719 (Gate array čip, nahradzuje väčšie množstvo PAL čipov)
Pre rozhrania slúžia dva obvody typu 8520
RAM: 512 kB
ROM: 256 kB
Farby: až do 4096
Rozlišovacia schopnosť: 320 x 256, 320 x 512, 640 x 256, 640 x 512
ChipRAM rozšíriteľná do 1 MB.

AMIGA 500 plus

Horúca novinka z dielne Commodore! Má všetky vlastnosti základnej Amigy 500 a na základe setu nových zákaznických čipov (ECS) ponúka rozšírené grafické možnosti. Pracuje už pod KickStartom verzia 2.0 a je sériovo osadená 1 MB RAM s rozšírenou grafickou knižnicou v ROM-ke.

Technické údaje:

procesor: Motorola 68000 (16/32 bit)
takt: 7,14 MHz (NTSC), 7,09 MHz (PAL)
koprocessory: Denisa 8373 (zobrazovanie)
Fat Agnus 8375 (DMA, Blitter, Copper)
Paula 8364 (vstup/výstup, operácie, riadenie 4 kanálového stereotónu 8 bit digitálne)
Gary 5719 (gate array čip)
dva obvody typu CIA 8520 na rozhrania
RAM: 1 MB, ROM: 512 kB, KickStart 2.04
Farby: do 4096
Rozlišovacie módy: 320x256, 320x512, 640x256, 640x512, 1280x256, 1280x512, 640x480, 640x960
Rozšíriteľnosť až do 2 MB ChipRAM.

**AMIGA 600, AMIGA 600HD**

"Malý veľký" brat počítača Amiga 500 plus. Vo veľmi rýchlom časovom slede nám firma Commodore predstavuje svoj nový trhák - počítač Amiga 600 a Amiga 600HD. Kto už prišiel do kontaktu s počítačmi typu Laptop, môže si myslieť, že vzhľadom na svoju veľkosť ide skutočne o prenosný počítač. Svojimi rozmermi kandiduje na toto označenie, okrem akumulátorového zdroja mu chýba "lín" plochá obrazovka. Commodore tu aplikoval posledné novinky vývoja v hardverovej oblasti, takže podme sa detailnejšie pozrieť, čo je ukryté pod "kapotou nového ľahúňa našej stajne".

Technické údaje:

procesor: Motorola 68000 (16/32 bit)
takt: 7,14 MHz (NTSC), 7,09 MHz (PAL)
koprocory: Denisa 8373 (nové grafické módy)
Fat Agnus 8375 (DMA, Blitter, Copper, až do 2 MB ChipRAM)
Paula 8364 (vstup/výstup, operácie, riadenie 4-kanálového stereotónu 8 bit digitálne, riadenie Interrupt)

dva obvody typu CIA 8520 na rozhrania
single-chip-procesor 8570 na klávesnicu

Novinky:

RAM: 1 MB ChipRAM, dva ICs HM514260 na doske

ROM: KickStart 2.05 (37.300)

HF Modulátor, na zapojenie televízneho prijímača
FBAS-logika na zapojenie videorekordéra a televízie s konektorom typu SCART alebo Cinch

Gayle-chip, nový zákaznícky obvod zahrňujúci v sebe vlastnosti obvodu GARY, kódovanie adries a nové funkcie

Nové rozhranie:

Flash-Memory-Card-Port, pre externé pamäťové karty.

Základová doska konštruovaná povrchovou technológiou SMD Amiga 600HD s interne zabudovaným 2,5" harddiskom s kapacitou od 20 MB až do 180 MB.

AMIGA 2000

Skutočne profesionálna práca sa dá realizovať až na počítačoch Amiga radu 2000 a vyššie. S konceptom zásuvných kariet ponúka tento typ Amigy obrovské možnosti rozšírenia. Sú to XT-, AT- a rozhrania typu Zorro ako aj jeden CPU slot pre turbokartu. Video slot umožňuje pohodlné rozšírenie o interný genlock alebo flickerfixer. Sériovo je tento typ osadený 1 MB CHIPRAM.

Procesor a zákaznícke čipy sú identické s verziou 500, rozdiel je v aplikácii "buster čipu" pre použitie rozširovacích kariet, kde možnosti rozšírenia sú vskutku obrovské. Hardveroví producenti prichádzajú na trh s novými

rozšíreniami, grafickými kartami, harddiskami a ďalšími vylepšeniami, o ktorých ešte bude reč. Svojimi rozšíreniami sa môže systém 2000 stať výkonovo porovnateľný so systémami osadenými procesormi typu RISC.

Ďalším rozdielom oproti "päťstovke" je interne zabudovaný sieťový diel a možnosť interného rozšírenia o druhú floppy diskovú mechaniku. Je tu možnosť interne zabudovať aj 5 1/4 palcový floppy disk.

Na trh sa dostala aj Amiga 2000 osadená procesormi typu Motorola vyššieho radu (68020). Tento typ sa predával pod číselným značením 2500 a dnes je už celkom stiahnutý z výrobného programu, preto sa o ňom nebudeme podrobnejšie zmieňovať.

AMIGA 3000

Je to počítač, ktorý zaradil Amigu medzi špičkové stroje výpočtovej techniky. Pozrime sa bližšie, čo z neho robí superpočítač:

- 25 MHz 68030 CPU a 25 MHz 68882 koprocory

- sada čipov ECS a flickerfixer integrovaný na materskej doske

- SCSI kontroler a integrovaný harddisk s kapacitou od 52 do 425 MB

- zásuvné sloty typu Zorro III, úplne kompatibilné s A2000 Zorro III

- 2 MB RAM rozširiteľné až do 2 GigaBytov!

- možnosť 2 MB CHIPRAM, ROM 512 kB.

Nový dizajn Amigy 3000 zaujme už na prvý pohľad. Interné rozširovacie karty sú umiestnené naprieč, takže počítač je viditeľne nižší ako jeho "menší" brat A 2000. Pri kúpe sa dá vybrať medzi viacerými typmi harddiskov, štandardne dodávaných k počítaču, až do veľkosti 425 MB.

Pretože nová verzia Kickstartu 2.05 je ešte stále pomerne nekompatibilná, najmä s početným svetom hier, systém umožňuje voľbu medzi verziou 1.3 a 2.x.

Na základe svojho vybavenia (SCSI, flickerfixer, atď) je Amiga 3000 už kompletne riešenie, kde netreba investovať do ďalších rozšírení. Je plne pripravená na prácu v profesionálnych grafických oblastiach (DTP, DTV, apod.). Ten, kto chce ušetriť trochu peňazí a zahrať sa na počítači s hrami bežiacimi na báze 68000, má možnosť kúpy 16 MHz A 3000, ale tento typ už tiež prestáva patriť medzi výrobné programy firmy Commodore.

Z radu A 3000 sa vyrába ešte typ A 3000 T a A 3000 UX. Typ T je veža (Tower) a všetko, čo sme si povedali o A 3000 nájdeme umiestnené v počítačovej skrinke dizajn veža. Tento typ sa nevyrába vo verzii 16 MHz. Typ UX je úplne profesionálny stroj s možnosťou práce pod tromi operačnými systémami - UNIX, AMIGADOS a MS DOS.

RNDr. Milan Turek



Directory Opus



Jak vás vítám po prázdninách opět u vašeho miláčka (AMIGY). Minule jsem vám slíbil popis konfigurace Opusu. Dnes to splním. Pokud pochopíte jednotlivé konfigurační funkce, budete překvapeni možnostmi tohoto programu. Tak se do toho dáme.

Z roletového menu zavolejte funkci **"Configure"**. Nahraje se konfigurační program a před vámi se objeví 12 gadgetů. Nakliknete gadget **"Operation"**. Objeví se dalších 9 ikon. Naklikněte gadget **"Copy"**. No to je zdoluhavý popis. Příště už řeknu jenom gadget **"Operation/Copy"**. Napravo od gadgetů se objeví následující řádky (bez označení a..e):

- a) - **Keep original datestamp**
- b) - **Keep original protection bits**
- c) - **Keep original comment**
- d) - **Set archive bit**
- e) - **Check destination free space**

U každého z těchto řádků je malý čtvereček, který je buď zatržený (Nastavení aktivní) nebo je prázdný (Nastavení neaktivní). Tyto gadgety řídí co se bude, či nebude dít při kopírování souborů. Vezmeme si je hezky po pořadě.

a) **Aktivní** - Kopíruje soubor i s originálním datem vytvoření.

Neaktivní - Kopíruje soubor s dnešním datem.

Aktivní, Neaktivní? Moc hezky se to neříká. Zkrátíme zápis na **"On"** (zapnuto) a **"Off"** (vypnuto).

b) **On** - Kopíruje originální nastavení příznakových bitů.

Off - Kopíruje bez originálně nastavených bitů. Řídí se to nastavením funkce protect.

c) **On** - Kopíruje s originálním komentářem.

Off - Kopíruje bez komentáře.

d) **On** - Nasatvuje při kopírování stavový bit "Archive" - a

Off - Nenastavuje A.

e) **On** - Kontroluje, zda je na zařízení, kam se kopíruje dosti místa, a pokud ne oznámí nám to.

Off - Bez kontroly.

Dále jsou popsány ostatní gadgety funkce **"Operation"**.

"Operation/Delete"

Nastavení při mazání souborů.

- **Ask before commencing delete**

On - Kontrolní dotaz před začátkem mazání souborů.

- **Ask before deleting files**

On - Kontrolní dotaz před mazáním souborů.

- **Ask before deleting Non-empty directories**

On - Kontrolní dotaz, zda se má plný adresář vymazat, či nikoli.

- **Set delete protection bit**

On - Nastaví před smazáním souboru, příznakový bit "D" na On.



"Operation/Error check"

- **Disable DOS requesters**

On - Vypíná chabová hlášení (regeuestry) DOSu.

- **Display Error requester**

On - Opus zobrazuje chybová hlášení v horní liště.

"Operation/General"

Nastavení obecných funkcí opusu.

- **Auto diskchange**

On - Zapíná automatický Diskchange diskety. Diskchange je potřebný pro ty uživatele, kteří si vyrobili a nebo vlastní starší disketovou mechaniku, která nepřihlašuje disky a změna diskety se musí hlásit systému pomocí funkce DiskChange. Při tomto nastavení se provede automaticky.

- **Display info**

On - Zobrazuje info o souboru (Příznakové bity, datum, čas), který jsme naklikli.

- **Expand Paths**

On - Rozšíří se vyhledávací trasy opusu podle nastavení systému.

- **File double-click**

On - Zapíná se automatické rozpoznávání typu souboru a provádí se předpokládaná operace se souborem (čtení, spuštění, přehrání atd.).

- **Load configuration program**

On - Konfigurační program se celý nahraje do paměti. Zvětší se obsazená paměť.

- **Smart parent**

On - Pokud dáte parent, nenačítá předchozí adresář opět z disku, nýbrž jej vezme z bufferu. Rychlejší práce.

- **Window slider activate**

On - Okna jsou pohyblivá. Například u mazání velkého množství souborů.

"Operation/Icons"

Nastavení operací s ikonami.

- **Create icon with directories**

On - Vytvoří ikonu současně s adresářem.

- **Perform all actions on icons as well**

On - Vykoná dobře všechny operace z ikony.

- **Select icons automatically**

On - Jakmile zvolíte soubor a je k němu ikona, bude automaticky zvolena též tato ikona.

"Operation/Replace"

Nastavení operací při přepisování souborů.

- **Always replace files**

On - Přepíše soubor vždy!

- **Never replace files**

On - Nikdy nepřepíše soubor!

- **Replace only older files**

On - Přepíše pouze starší soubory.

**- Ask before replacing**

On - Než přepíše soubor, zeptá se, zda tak má, či nemá učinit.

"Operation/Separate"

Tato nastavení určují, jak se mají setřídít načtené adresáře.

- Mix files and directories

On - Smíchány jak adresáře, tak soubory dohromady.

- Display Directories first

On - Nejdříve se setřídí adresáře a za ně se setřídí soubory.

- Display files first

On - Nejdříve se setřídí soubory a pak teprve adresáře.

"Operation/Sort Files"

Tyto volby udávají podle jakých kritérií se mají soubory seřadit.

- Sort alphabetically (by name)

On - Adresáře a soubory se setřídí podle jména.

- Sort chronologically (by date)

On - Adresáře a soubory se setřídí chronologicky podle datumu.

- Sort numerically (by size)

On - Adresáře a soubory se setřídí chronologicky podle délky souboru.

Nyní přejdeme k vysvětlení gadgetu "Gadgets". Klikněte na něj a objeví se před vámi gadgetové pole. Zde můžeme definovat funkce jednotlivých gadgetů.

Vysvětlíme si to na příkladě. Chceme si nadefinovat gadget, který nám spustí program ppmore. Najděte si nějaký prázdný gadget. Naklikněte jej. Do řádku "Gadget name" napište jméno vašeho gadgetu, např. "PPmore". Do řádku "Function" napíšeme naši funkci "c:ppmore {f}". Zmáčknete "OK", "Quick save", "OK". Vidíme, že nám přibyl gadget. Zvolte si nějaký soubor, který si chcete prohlédnout programem ppmore a klikněte na gadget "PPmore". Otevře se vám PPmore a v něm je zvolený text.

Nyní si vysvětlíme, co jsme to vlastně udělali. Do řádku "Gadget Name" jsme zadali jméno gadgetu. Můžeme zde zadat jakékoliv jméno, které nebude delší jak 9 znaků. Do řádku "Function" píšeme název souboru, a to vždy tak, jako bychom to psali v shellu nebo cli. V našem případě spouštíme program PPmore s jedním argumentem. Tento argument je zde jako "{f}". Tato značka je obecný znak, který opus používá pro zvolený soubor v adresářovém okně. Do této fiktivní proměnné se přepíše název zatrženého souboru. Pokud si tedy zvolíme např. soubor "článek do Guru", bude volací funkce "PPmore df0:článek do Guru". Vidíme, že je to velmi pohodlné pro modifikaci volání programu. Mohli bychom napsat jméno souboru přímo za ppmore, ale tím bychom vytvořili funkci na jedno použití, protože by volala pouze tento jediný soubor a žádný jiný.

Nyní si objasníme ty ostatní hodnoty a gadgety, které se ještě nacházejí pod našimi

dvěma řádky, které jsme si už vysvětlili.

Stack size - Hodnota udává velikost zásobníkového bufferu pro tuto funkci.

Text color - Udává číslo barvy textu.

Priority - Udává prioritu nového procesu.

BG color - Hodnota barvy pozadí.

Close delay - Hodnota prodlevy před ukončením procesu.

Shortcut a Qualifier - Systémové hodnoty. Nemusí nás zajímat.

Gadget "Executable"/"Batch"/"Arexx"

Tento gadget určuje, jakého typu je zadaná funkce. Pokud je to spustitelný program, nastavíme "Executable". Pokud chceme spustit makro, nastavíme Batch a pokud program v Arexxu, potom "Arexx". Když chceme spustit makro, stačí do řádku uvést jméno souboru s celou vyhledávací trasou. Nemusíme uvádět příkaz execute. To samé platí pro program v Arexxu. Zde neuvádíme "rx".

- Output window

On - Otevře pro proces nové CLI nebo SHell.(viz "Functions")

- Output to file

On - Výstup bude přeměrován do souboru.

- Workbench to front

On - Obrazovka workbenchu se dostane do popředí.

- Directory Opus to front

On - Obrazovka opusu zůstane v popředí.

- Run asynchronously

On - Spustí proces jako další na opusu nezávislý proces. Vytvoří nový task (úlohu).

- CD source

On - Považuje zvolený adresář za zdrojový.

- CD destination

On - považuje zvolený adresář za cílový.

- Do all files

On - Provede funkci se všemi zvolenými soubory postupně za sebou.

- Recursive dirs

On - Pamatuje si volací trasy a předává soubory s celými vyhledávacími trasami. Využíváno hlavně u archivačních programů.

- Reload each file

On - Bohužel neznám význam.

- Auto iconify

On - Program, který má volbu iconify, po nahrání automaticky přejde do tohoto módu.

- No filename quote

On - Bohužel neznám význam.

- Next Bank

Přepne na další banku funkcí.

- Swap

Pomocí této funkce si můžeme popřehazovat gadgety tak, jak nám vyhovují.

- Bank menu/New bank

Založí novou banku gadgetů.

- Bank menu/Delete bank

Smaže právě nastavenou banku gadgetů.



Přepínáme banku gadgetů pod pravým a zpět pod levým tlačítkem.

(Pep)



DTP

Před tím, než začneme používat PageStream, musíme se seznámit a pochopit PS font systém. DTP fonty jsou vlastně znaky vyjádřené jednoduchými matematickými vzorci. Všechny fonty obsahují písmena, čísla a typografické znaky.

Ovšem fonty nejsou tvořeny pouze v jednom formátu. DTP software může být založen buď na skvělém font systému nebo na průmyslovém standardu. Již první verze PS používaly vlastní strukturu fontů. PS 2 pokračuje v užívání stávajících fontů plus dva standardní: **AGFA Compugraphic Intellifonts** a **Adobe PostScript Type 1 a Type 3**.

Typy fontů

Dnes se používají dva základní typy fontů: outline vektorové fonty a bitmap fonty. Outline fonty jsou definovány jako body, čáry a oblouky. Mohou být zvětšovány na libovolnou velikost bez ztráty na kvalitě a lze je vytisknout ve vysoké kvalitě na libovolné tiskárně. Až do nedávna se na obrazovce nevykreslovaly z důvodu náročných výpočtů při jejich zobrazení.

Bitmap fonty jsou definované jako pole teček pro každou velikost. Nemohou být zvětšovány, nakláněny nebo "bold" bez ztráty detailu. Bitmap fonty nejsou populární v DTP, protože jsou tvořeny dlouhými soubory a pro jejich zlou flexibilitu. Nicméně, nízké rozlišení bitmap fontů je často využito při zobrazení outline fontů na obrazovce pro rychlé vykreslování.

V každém typu fontů je několik souborů z každého systému. Soft-Logik, PostScript a Compugraphic fonty vyžadují soubory **outline font**. Soft-Logik a PostScript Type 1 používají soubory **font metric**, které obsahují data o kerningu (prostrčení) a mezerách a dále volitelné bitmap fonty pro rychlé vykreslování na obrazovce.

PS může používat i AGFA Compugraphic Intellifonts kompatibilní. Jsou určeny hlavně pro použití na ne-PostScriptových tiskárnách.

O fontech už myslím stačilo, přejděme k samotné práci s textem.

Vkládání slov na papír v DTP je rozdílné od psaní textu v nějakém textovém procesoru. Většina textových programů má předdefinovány sloupce do kterých můžete ihned začít psát. Ovšem v DTP se nejdříve před vámi objeví prázdná stránka. A nyní si řekneme, jak vložit text v PS.

Máme dvě možnosti:

- text vložíme jako **textový sloupec**
- text vložíme jako **textový objekt**

Textový sloupec (text column) je plocha, která definuje na stránce kde bude zobrazován upravovaný text. Sloupec má levý, pravý, horní a dolní okraj, který omezuje množství textu ve sloupci.

Textový objekt (text object) je plocha na stránce, kde bude zobrazen neupravovaný text. Jsou definovány X a Y souřadnice v rozích, avšak nejsou definovány pravý a dolní okraj. Úprava textu je limitována samotným objektem.

Tedy, před samotným psaním musíme definovat textový sloupec, resp. jeho hranice. Opět máme na výběr ze dvou:

- příkazem **Create Columns** z menu Layout.
- ikonou **Column** z Toolboxu

Příkaz **Create Columns** vytvoří a umístí na stránce textový sloupec. Po zvolení této položky se otevře okno, ve které máme možnost nastavit požadované parametry.

Left Margin - odstup od levého okraje stránky

Right Margin - odstup od pravého okraje stránky

Top Margin - odstup od horního okraje stránky

Bottom Margin - odstup od dolního okraje stránky

Number of Columns Across - počet sloupců na stránce

Space Between Columns - šířka mezery mezi jednotlivými sloupci

Pages From; To - počet stran, na kterých chceme definovat textové sloupce (max. 1024).

Columns Linked - opcie automaticky propojí vytvořené sloupce. Při nalévání textu potom dojde k "přelévání" textu po naplnění předchozího sloupce. Toto propojení může být zrušeno položkou **Kill Text Routing** z Layout menu.

Ikonou **Column** z Toolboxu můžeme vytvořit libovolný sloupec na stránce nakliknutím levého horního a pravého dolního rohu levým tlačítkem myši.

Textovým sloupcem potom můžeme manipulovat jako s jakýmkoliv objektem (zvětšovat, zmenšovat,...).

Import textu

Vložení již předem napsaného textu ve vašem oblíbeném textovém editoru je velice jednoduché. Klikneme na gadget textu v Toolboxu (A). Přemístíme kurzor do námi nadefinovaného sloupce a kliknutím levým tlačítkem jej položíme do sloupce. Dále zvolíme položku **Import Text** z File menu a otevře se requester, ve kterém zvolíme textový soubor, který chceme vložit do PS. Klikneme OK a otevře se nám další okno, ve kterém upřesňujeme parametry nalévání.

PS se standardně dodává s několika importními moduly. Pro nás bude nejpodstatnější modul ASCII, který umožňuje nalít neupraveného

Page Stream



textu (bez formátovacích kódů textových procesorů). Dalšími moduly jsou: **ProWrite**, **Exellence**, **IFF FTXT**, **WordPerfect**, **1st Word a Rediger**.

Program sám rozpozná, o jaký soubor se jedná, a nabídne nám možnou volbu naliť textu (v našem případě ASCII Text v2.0.x). V pravém boxu můžeme zvolit, zda-li importní modul má či nemá brát na zřetel kód LF a u verze PS2.2 jedná-li se o ASCII soubor napsaný na počítači PC (automaticky odstraňuje ANSI kódy). Následně klikneme OK a text se nám naliže do sloupců.

Abychom mohli měnit atributy textu (je jich pět - *typ fontu, styl, velikost, uspořádání a efekty*) musíme text označit (**Highlighting**). Toto můžeme vykonat vyznačením celého textu položkou **Select All** z menu Edit. Podruhé, pomocí klávesy Shift tak, že klikneme textovým kurzorem na požadovaný začátek vyznačovaného textu. Následně přeneseme kurzor na konec označovaného bloku, kde klikneme levým tlačítkem myši se současným stiskem klávesy **Shift**. A do třetice kliknutím textového kurzoru levým tlačítkem myši s následným pohybem se začne text označovat.

Samotné atributy můžeme měnit buď pro celý dokument, pro jednotlivý objekt nebo pro jeden jediný vyznačený blok.

Typ fontu

Příkazem **Fonts** ze **Style** menu se otevře okno, ve kterém máme možnost měnit typ fontů. Můžeme si vybrat z těch, které jsou pouze nainstalovány v programu. Jsme-li spokojeni, klikneme OK.

Velikost

Velikost fontů se nastavuje ze stejného requesteru jako typ fontů. Pro informaci: fonty formátů **Soft-Logik** a **PostScript** mohou být velké z intervalu **0.01** až **183000** bodů po krocích **0.01**. **Compugrafic** fonty mohou být velké z intervalu **0.01** až **600** bodů.

S programem PS máte možnost vkládat zvlášť horizontální a vertikální hodnoty velikostí fontů. V případě vložení jedné hodnoty, bude použita pro oba parametry. Můžete tedy vložit **pouze šířku** (držet **CTRL** a kliknout myší na hodnotu Point. Chcete-li vložit pouze **výškový parametr**, postup se opakuje, pouze stlačte klávesu **Shift**.

Styl

Základní styl písmen - **normal**, **bold** (široký), **italicize** (nakloněný), **underlined** (podtržený) jsou v PS rozšířeny o **Backslant**, **Double Underline**, **Light**, **Mirror**, **Outline**, **Reverse**, **Shadow**, **Strike Through** a **Upside Down** (viz obr.). Styl máme možnost měnit přímo z menu **Style**.

Efekty

Text může použít dva efekty: vyplněná plocha a barva. Volí se z menu **Object** položkou **Fill Style**.

Uspořádání

V textu můžeme nastavovat rozestupy řádků a jednotlivých znaků, řádkový offset, okraje (pravý a levý), uspořádání odstavců a zarovnání.

- **Line/Char Spacing** - umožňuje nastavovat rozestup jednotlivých znaků ve slově a mezeru mezi jednotlivými řádky. Gadget **Auto Line Spacing** definuje mezeru mezi řádky s návazností k velikosti fontu.
- **Baseline Offset** - text může být položen na řádku (*Baseline*), může být snížen - dolní index (*Subscript*) nebo zvýšen - horní index (*Superscript*). Hodnoty se mohou nastavovat po krocích 0.01 bodu.
- **Left/Right Indent** - v rámci textového sloupce můžeme vytvořit okraje nastavením s tímto příkazem.
- **Paragraph Formatting** - příkaz z text menu nastavuje charakter odstavců:
 - **No Paragraph Formatting**
 - **Indented Paragraph**
 - **Outdented Paragraph**
 - **Set Indent/Outdent** - umožňuje uživateli nastavení hodnot pro *Outdent* a *Indent*.
- **Justification** - dává uživateli možnost určit, jak má být řádek, odstavec nebo celý text zarovnán. Máte možnost vybrat si z:
 - **Block Left** - zarovnávání textu vlevo
 - **Block Right** - zarovnávání textu vpravo
 - **Center** - zarovnávání do středu
 - **Character Justify** - rovnoměrné zarovnávání znaků na řádku
 - **Word Justify** - rovnoměrné zarovnávání slov na řádku
 - **Auto Justify** - kombinace dvou předchozích

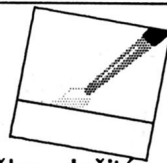
Pro samotnou editaci textu jsou v programu vestavěny funkce **Cut**, **Copy**, **Delete**, **Paste**, **Search** a **Replace**, se kterými budete umět určitě pracovat a není potřeba se o nich blíže zmiňovat.

-lh-

Normal
Backslant
Bold
Double Underline
Italicize
Light
Mirror
Outline
Reverse
Shadow
Strike Through
Underline
nbsiqe DOMU



Animácia v DPainte



Pretože sa už dosť dlho venujem DPaintu, natrafil som na zopár zaujímavých možností tohoto programu. Prišiel som dokonca aj na to, že ľubovoľná postupnosť príkazov je zrozumiteľnejšia, ak sa vysvetľuje pomocou príkladu. Mám také skúsenosti, že všeobecne pri písaní návodu k DPaint-u autori začínajú od Adama a Evy a skončia pri Kainovi a Abelovi. Teraz rozhodne nemienim vysvetľovať funkcie ikon UNDO a CLR, pretože očakávam záujem takých čitateľov, ktorí už pretrpeli niekoľko hodín pred obrazovkou DPaintu.

Samozrejme reč bude o animácii. Majitelia "polmegových" počítačov si budú musieť s vyskúšaním napísaného ešte trochu počkať, ale text odporúčam aj pre nich, nájdú v ňom určite niečo zaujímavého (aj keď len pre budúcnosť).

V nasledujúcom článku sa vám pokúsím priblížiť postup, ako animovať otáčanie priestorových objektov. Zvolil som si najjednoduchší objekt - kocku, pričom na každej strane kocky bude umiestnený iný obrázok.

Animácie všeobecne zaberajú veľa pamäti, preto na začiatok zopár trikov, ako ušetriť čo najviac bytov pre program. Neuškodí, ak do adresára C nakopírujeme program ADD21K alebo ADD44K a potom jeho názov zapíšeme do STARTUP-SEQUENCE pred LOADWB. Okrem toho, ak ikonu DPaintu vyberieme z okna, okno zatvoríme a tak odštartujeme program, získame ďalšie cenné kilobajty. V nasledovnom sa všetky operácie budú týkať programu Dpaint4.

Postup práce:

- Po spustení programu si nastavme nasledovné parametre: - pracovný režim **LO-RES** (320*256/16 farieb), ak existuje **SWAP**, tak aj túto voľbu zapneme (+pamäť!).

- Teraz vyberme štyri obrázky s podobnou farebnou paletou (na štyri steny kocky).

- Zapneme zobrazovanie súradníc: **PREFS / COORDS**.

- Nakreslime hrubou čeruzkou štvorec o rozmeroch **100*100** bodov, vystrihnime ho ako **BRUSH** a pomocou klávesy **"J"** sa presunme na **SWAP**-obrazovku. Tam brush položme štyrikrát (aby sa jednotlivé rámčeky neprekryvali).

- Vráťme sa späť pomocou **"J"** na prvú obrazovku a nahrajme obrázok. Vystrihnime z neho štvorec ako **BRUSH** s rozmermi maximálne **100*100**.

- Opať stlačme klávesu **"J"** a do ľubovoľného štvorca pomocou ľavého tlačidla myši umiestnime brush. Ak sme to štyrikrát spravili, tak prichádza na rad retušovanie.

- Paleta niektorého obrázku sa nemusí vždy priliš zhodovať s paletou ostatných obrázkov, preto premalovaním, zmenou palety a podobne môžeme vzhľad niektorých obrázkov vylepšiť.

- A teraz prichádza to hlavné ... Máme zo šiestich stien kocky štyri, ale viac k nášmu príkladu ani nebudeme potrebovať. Kocku budeme otáčať v strede obrazovky (320*256) takým spôsobom, ako keby bola prepichnutá z dvoch bočných strán a my

sme ňou otáčali smerom k nám (trošku zložitý popis jednoduchého deja).

- Vystrihnime jeden zo štvorcov ako **BRUSH (100*100)** a s **"J"** sa vráťme späť na hlavnú obrazovku (ak je na nej niečo, tak CLR).

- Nastavme počet obrázkov pre animáciu na **36 (ANIM / FRAMES / SET - OK)**.

- Bod uchytenia **BRUSH-u** treba zmeniť (na každej stene dvakrát). Teda zvolíme si **BRUSH / HANDLE / PLACE**. V hornej lište sa objaví súradnice stredu **BRUSH-u (50,50)**. Podržme ľavé tlačidlo myši a zmeňme túto pozíciu na **50,100** (stred spodného okraja).

- Zapneme perspektívu: **EFFECT / PERSPECTIVE / DO**.

- Umiestnime **BRUSH** do stredu obrazovky (súradnice **160,77**) a položme ho (klik).

- Teraz stlačme **Shift + M** a nastavme parametre animácie (nachádzame sa na obrázku **1/36**):

DIST Y=100, ANGLE X=90, COUNT=9, MOVE=0.

- po nakliknutí gadgetu **PREVIEW** nám program schematicky znázorní nastávajúcu sekvenciu animácie. V prípade, ak neuvidíme prázdny štvorec otáčajúci sa zhora nadol, tak **EXIT** a po **EFFECT / PERSPECTIVE / RESET** skontrolujte nastavenie **ANIM / MOVE**. Potom zopakujte postup.

- Po nakliknutí **DRAW** program nakreslí prvú stránku, ako sa otáča zhora nadol. Týmto sme nakreslili obrázky: **28-36**. Nachádzame sa na obrázku **1/36**.

- Teraz musíme zmeniť uchytenie **BRUSH-u**. Postup je už známy: **BRUSH / HANDLE / PLACE**, podržme ľavé tlačidlo myši a zmeňme súradnice na **50,0** (stred vrchného okraja).

- Brush umiestni do stredu obrazovky (**160, 177** - klik!).

- Ďalšia fáza animácie: **ANIM/MOVE**:

DIST Y=100, ANGLE X=90, COUNT=9, MOVE=>0

- **DRAW**: nakreslí otočenie štvorca zdola nahor v obrázkoch **1/36 - 9/36**. Ocitneme sa na obrázku **10/36**.

- Vynulujeme perspektívu: **EFFECT / PERSPECTIVE / RESET**.

- Nasleduje druhá stena kocky: po stisnutí **"J"** vystrihneme druhú stenu kocky (**100*100**). Postup je úplne zhodný s prvou stranou.

- Nakreslíme obrázky: **1/36 - 9/36**, druhýkrát: **10/36 - 18/36**.

- Nasleduje tretia a štvrtá strana kocky horeuvedeným postupom.

- Potom už len stačí vyhotovenú animáciu prehrať.

Verím, že sa vám to **podarilo!** Myslím si, že zvládnuť popísaný postup je jednoduchšie ako zrozumiteľne to vysvetliť.

Ten, kto toto všetko spravil, iste príde aj na to, že pomocou iných pohybov a tvarov sa dá vyriešiť aj pohyb iných priestorových útvarov, prekážkou môže byť len veľkosť pamäte.

Prajem vám veľa úspešných pokusov!

s

- tk -

Tak to bys' měl znát



Určitě každý novopečený Amigista byl nejménou nemile překvapen a s údivem pozoroval podivné blikání nebo třesení se obrazovky před tím než se spustil jeho oblíbený program. Za tuto ne vždy příjemnou zkušenost jsou odpovědné programy, které jsou nazývány Packery nebo Crunchery (čti pakery, krunčery).

Tyto programy slouží ke kompresi (neboli zhušťování) dat. Tím lze ušetřit potřebné místo na naší disketě, ale nejen to, packery šetří čas a tím i peníze při přenosech po modemových sítích apod.

Bez packovacích algoritmů se pravděpodobně neobejdou ani multimediální stroje budoucnosti, které pro svůj gigantický objem dat, s kterými pracují, těžko hledají výkonná paměťová média.

Pro tento článek jsem vybral tři, z nepřeberného množství těchto utilit, které jsou k dispozici na Amigu. Vybíral jsem je na základě rozšířenosti nebo proto, že se očekává jejich brzké mohutné rozšíření nebo prostě proto, že jsou zatím nejlepší.

Jako první je na řadě packer nesoucí název "CrunchMania". Tento program je zatím málo známý, ale vykazuje nejvyšší účinnost packování, tedy můžeme počítat s jeho brzkým rozšířením. Ale podívejme se na něj trochu podrobněji. CrunchMania umožňuje packování

všech druhů souborů tzn. spustitelných programů, jakož i dat a linkovacích souborů. Dále nabízí tento packer širokou paletu definic před spuštěním daného programu, což ocení zejména programátoři assembleru. CrunchMania si poradí skoro se všemi typy hunk-kódů (kromě hunku OverLayed). Bohužel CrunchMania neumí rozpackovat jím zbalené soubory, autor sice uvádí, že jeho program smí být šířen jen spolu s depackovací rutinou pro assembler, ale kdeže loňské sněhy jsou.

Dalším nepříjemným rysem je podstatně delší doba packování oproti jeho dvěma dalším konkurentům. A malé upozornění nakonec tohoto krátkého setkání s CrunchManií. Vámi zpackovaný soubor bude potřebovat pro dekompresi přibližně dvojnásobnou paměť původní délky souboru, proto majitelé 512Kb pozor na delší soubory (např. Dpaint)!

Druhým v pořadí je dnes už velmi populární Imploder, jenž již existuje ve verzi 4. Program se vyznačuje jednoduchou obsluhou, příjemným vzhledem a ucházející doprovodnou hudbou. Jeho packovací účinnost je rovněž jedna z nejlepších, je však o něco nižší než u vrchního konkurenta. Velmi uspokojivá je i rychlost packování, která je však u největší hloubky packování (tj. 8) podstatně delší než u voleb zbývajících, proto doporučuji všem netrpělivcům maximálně stupeň 7. (Rychlost packování závisí

Crunch-Mania V1.4				---- Chip:414944 Fast:303560 Largest:414624				☐ L ☐ I ☐ O	
Quit		Crunch-Mania V1.4						Abort	
		Release Date: 17.10.91						Iconify	
		Code: FRESH THRASH of CERBERUS							
Crunchmode: Reloc		LowMen: \$		HighMen: \$					
Workmemory at: \$0		Fix		File to: \$					
Load		Filename:						DIR	
Filelen: 0 (\$0)		Processed:		0					
Lightspeed-Mode		Crunchoffset: 54200		Hi E.o.L.!					
Crunch		To Go: \$0		Crunched Len:		0			
Normal		Decruncher		Kill Decruncher		No			
Decrunch to: \$		Jump to: \$							
Stack at: \$		Decruncher at: \$							
Not		Stop Drives		Not		SR: \$			
\$		\$		\$		\$			
\$		\$		\$		\$			
\$		\$		\$		\$			
\$		\$		\$		\$			
\$		\$		\$		\$			
Save		Filename:						DIR	
Total Len: 0 (\$0)		Status: Boring ...							

Crunch-Mania V1.4

Released on 17.10.91

by FRESH THRASH of CERBERUS

Greeting, Thank & Handshake to:

-->>> Emil of Lemnax <==

-->>> The Fly <==

-->>> ASSASSIN <==

-->>> MFCG <==

-->>> Realizer <==



samozřejmě rovněž na strukturu souboru, tedy nedá se o ní tvrdit nic určitého.) Bohužel Imploder dokáže packovat (nebo přesněji implodovat) jen spustitelné soubory, naše data tedy usuší. Imploder pracuje při depackování na podobném principu jako výše uvedená CrunchMania, proto rovněž potřebuje pro explodování souboru až dvojnásobnou délku paměti než byla původní délka souboru. Po každém zpackovaném souboru v Imploderu se vám vypíše v komunikačním okně délka, která bude potřebná pro depackování tohoto souboru. Algoritmus depackování je však přes svou nenasytnou chamtivost po paměti velmi rychlý u obou výše popisovaných programů. Pro oba packery rovněž platí, že depackování souborů není nijak vizuálně doprovázeno, což může být nepříjemné hlavně u delších souborů, kdy nemá uživatel Amigy přehled, proč jeho program ještě neodstartoval. Oproti CrunchManii však dokáže Imploder znovu depackovat "své" soubory.

Třetím a dnes posledním obrem je většinou nám (ne vždy) dobře známý PowerPacker existující již rovněž ve verzi 4. Dalo by se říci, že má to co jeho dva kolegové postrádají a nedostává se mu toho, čím jeho kolegové září. Velkou výhodou tohoto packeru je jeho vcelku snadná obsluha a univerzální využití. Dokáže zpackovat jak spustitelné soubory tak i soubory datové. Ke svým datovým souborům navíc dodává autor tohoto dnes již legendárního programu další doplňující "programky" (jako PPmore, PPshow, PPaním apod.) a tím si jen PowerPacker upevnil pozici klasika. Program disponuje rychlým packováním dat, naopak doba depackování je delší než u jeho dvou konkurentů a i účinnost je o něco nižší. Disponuje však sympatickými doprovodnými efekty při depackování.

Program je dále vybaven Hunk-laboratoří, kterou ocení všichni amigisté přecházející z 512kb na vyšší paměť, tato laboratoř vám umožní přesunout určitá data nějakého programu do CHIP-paměti, tedy stane-li se vám, že se po spuštění nějakého programu objeví zmateně blikající obrazovka, která není doprovázena Guru-hlášením, pak použijte právě tuto Hunk-laboratoř (některá data potřebuje program přesunout do CHIP-paměti).

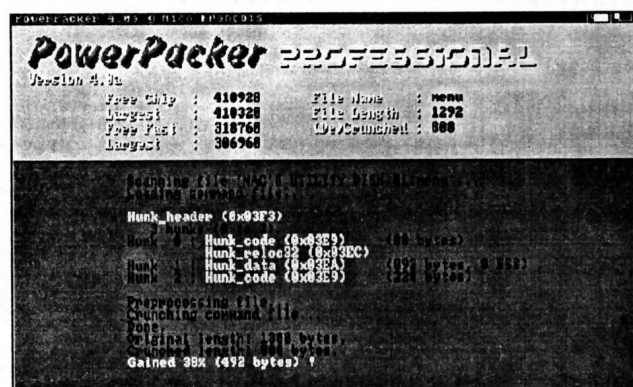
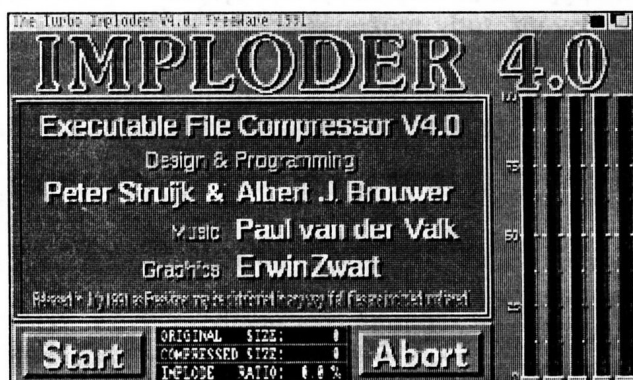
PowerPacker pozná některé ze známějších packerů a tak vám umožňuje přepackování daných souborů PowerPackerem. Tento packer rovněž umožňuje snadné hromadné packování celých disků, adresářů apod. (o tom však podrobněji až někdy příště). K většímu rozšíření

Powerpackeru přispělo rovněž gesto autora programu, který dal k dispozici "PowerPacker.library" s jejíž pomocí mohou programátoři snadněji obsloužit soubory zpackované Powerpackerem (tato knihovna bude naším cílem v některém z dalších čísel A-Staru).

Tolik stručně k charakteristice těchto tří obrů. Na závěr bych ještě rád připojil několik postřehů ke každému z nich. Pro packování dat je jednoznačně nejlepší PowerPacker, se svými doplňky už nechal veškerou konkurenci daleko za sebou. Ti z vás, kteří mají jen 512Kb paměti nebo se neradi zaučují s novými programy toho samého typu doporučuji rovněž PowerPacker. Imploder doporučuji všem, kteří mají rádi rychlost a disponují větším množstvím paměti. A konečně CrunchManii bych přenechal těm, kteří se snaží s Amigou něco dokázat, nebo kteří na nějakou tu minutku při packování nekoukají a je pro ně dobrý každý byte. CrunchMania má spolu s Imploderem tu výhodu, že jsou volně dostupné jako Public-Domain software, kdežto PowerPacker je od verze 3.0a komerční software.

Na zakončení dnešního setkání s mocnými z nejmocnějších vás jen upozorním, že v příštích číslech tohoto časopisu se podíváme na každého obra zvlášť a trochu podrobněji. Na další setkání s vámi se těší

Jofa.



A postova KČS h
 poukážka na
 slovom

Peň. ústav: IB Nitra pob. Komárno
číslo účtu: 57 17 43 - 932/0520

Názov účtu adresáta:

Prev. pošta VAKÚS

Odosi elatél:

Okr. pečiatka

Podacie číslo

GURU DTP'92

A h

Kčs	h
Kčs	h

Názov úřtu adresáta:
EUROFARM s.r.o.
Hurbanovská 64
946 56 Dulovice

Peň. ústav: IB Nitra pob. Komárno
číslo účtu: 57 17 43 - 932/0520

V symbol:

Odosielatel:

Ústrižok pre priísmateľa

Názov účtu adresáta:
EUROFARM s.r.o.
Hurbanovská 64
946 56 Dulovce

Peň. ústav: IB Nitra pob. Komárno
číslo účtu: 57 17 43 - 932/0520

V. symbol:

Odosi elatēl:



Kontrolný listok

Názov účtu adresáta:
EUROFARM s.r.o.
Hurbanovská 64
946 56 Dulovce

Peř. ústav: IB Nitra pob. Komárno
číslo účtu: 57 17 43 - 932/0520

Zúčtovací dáta platby:

Odosielerl:



Podaci I/stop Starostlivo uschovalite

Kčs i

Názov účtu adresáta:
EUROFAP
Hurbanovs
946 56 Du

Peř. ústav: IB Nitra pob.
číslo účtu: 57 17 43 - 9

Zúčtovacie dáta platiteľ'a:

Odosielať:



Podacie číslo

EUROFARM s.r.o.

PONÚKA ZÁUJEMCOM O INTERIÉROVÝ CHOV KAVIÁROVÝCH SLIMÁKOV:

- najlacnejšie chovné zariadenia, krmivo, ale tiež zmluvné záruky na ich kvalitu
- predaj zdravotne nezávadných slimákov anglického pôvodu
- zmluvne garantované ceny na výkup masa a vajíčok (kaviáru)
- dodávku chovu v mesiacoch august (srpen), december (prosinec), apríl (duben).
- v základnej cene sú zahrnuté chovné zariadenia postačujúce k chovu 10 krát väčšieho množstva slimákov
- predaj doplnkového materiálu, ako sú poprašovače, teplomery, vlhkomery, regulátory tepla v chovných priestoroch, dezinfekčné prostriedky
- dovoz objednaného materiálu na miesto určené odberateľom na celom území ČSFR
- poradenskú, veterinárnu službu a predaj mimozmluvného materiálu cez sieť zastupiteľstiev
- výkup v každom okrese ČSFR

NEZABUDNITE !

**EUROFARM s.r.o. JE JEDINÝM SPRACOVATEĽOM PRODUKTOV
TOHOTO TYPU VO VÝCHODNEJ EURÓPE,
ČO JE ZÁRUKA VYSOKÝCH A STABILNÝCH VÝKUPNÝCH CIEN**

Podmienky na vznik zmluvy:

kapitál vo výške 14.450,-Kčs

priestor min. 10 m² s celoročnou teplotou 18-25 °C

Zmluvy je možné uzatvárať len osobne na adresách:

EUROFARM s.r.o.

03 Družstevná 2 Komárno 945 00	04 Mlynská 510 Batelov 588 51 okr. Jihlava	05 Obr. mieru 28 Prešov 080 01	06 Hybešova 369 Rokycany 337 01 okr. Plzeň	07 Mladošovice 82 Kojakovice 373 13 okr. Č. Budějovice	08 SPOŠ Šurany 942 01 okr. N. Zámky
09 Vančurova 218 Háj ve Slezku Smolkov 747 92 okr. Opava	10 Žitenice 74 411 41 okr. Litoměřice	11 Pernerova Choceň 565 01 okr. Ústí n. O.	12 Tehelná 2 Nemecká 976 97 okr. B. Bystrica	13 č.d. 35 Trenčianske Bohuslavice 913 06 okr. Trenčín	



FOCUS PLUS